

Tales of the real Ghostbusters

Von RaoulVegas

Kapitel 10: Modern ghost art

Einen Monat später...

Der Januar hält Manhattan in seiner eisigen Faust gefangen. Ein kalter Wind fegt durch die Straßen. Hier und da liegen Reste der Unmengen an Schnee, die zum Jahreswechsel gefallen sind, jetzt hartgefroren wie Beton. Auf den sonst so belebten Straßen der bunten Metropole hält sich nur der auf, der unbedingt vor die Tür muss. Wer kann, bleibt lieber zu Hause am warmen Ofen. Geistern ist das Wetter allerdings vollkommen egal. So kann es hageln, stürmen oder so heiß sein, dass man sich wie in einem Backofen fühlt, die ektoplasmischen Geschöpfe lassen sich davon nicht beeindrucken. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass das Telefon im Hauptquartier der Ghostbusters auch heute Abend zu klingeln beginnt. Janine sieht von ihrem Computer auf und stellt die Tasse mit dampfendem Tee auf dem Schreibtisch ab. Mit einer eleganten Bewegung ergreift sie den Hörer des roten Apparates, nimmt einen Stift zur Hand und zieht ihren Block zu sich heran.

„Geisterjäger? Wenn etwas bei ihnen spuckt, fangen wir es ein! Was kann ich für sie tun?“, meldet sie sich freundlich. Am anderen Ende ertönt eine aufgeregte Männerstimme mit schwerem, französischem Akzent. Die Rothaarige hat Mühe den Herrn zu verstehen, doch es klingt durchaus ernst. „So beruhigen sie sich doch bitte und nennen sie mir ihre Adresse, dann schicke ich die Jungs auch gleich vorbei...“ Der Herr am anderen Ende wirkt schrecklich aufgelöst und erst beim zweiten Anlauf versteht Janine, wo der Geist sein Unwesen treibt. „Sie brauchen sich wirklich keine Sorgen zu machen. Die Jungs werden es schon hinbekommen, sodass sie ihre Ausstellung rechtzeitig eröffnen können.“ Er dankt ihr, doch es klingt nicht sonderlich überzeugt. Mit einem leichten Seufzen legt sie den Hörer auf und betätigt den Knopf der Einsatzglocke. Grell beginnt die Klingel zu schrillen und Bewegung kommt in das Gebäude. Wenige Augenblicke später rutschen die vier jungen Männer an der Stange hinab und versammeln sich vor ihrem Schreibtisch.

Wenn Janine an das ungemütliche Wetter dort draußen denkt, tun ihr die Jungs schon irgendwie leid, aber Job ist Job und wer Geld verdienen will, muss eben auch raus, egal wie bescheiden es ist. Dennoch wirken die vier motiviert, oder besser gesagt, drei von ihnen. Beim Gedanken an die Kälte, beginnt sich Peter unweigerlich zu schütteln und gibt ein verstimmtes Geräusch von sich. Aber es hilft ja alles nichts. „Was gibt es denn, Janine?“, fragt Ray aufgereggt. Die Vorfreude auf etwas Abwechslung bei diesem tristen Wetter, ist ihm deutlich anzusehen. „Das Metropolitan Museum hat

angerufen. Sie stehen wohl kurz vor der Eröffnung einer neuen Ausstellung, weshalb das Ganze ziemlich dringend ist. Dort treibt sich ein Geist rum, der sich wohl ausschließlich an den Bildern dieser neuen Ausstellung vergreift.“, erläutert die Rothaarige. „Na, dann ist unser Geist ja ein echter Kunstliebhaber, was?“, erwidert Peter mit einem Grinsen.

„Ja, vermutlich genauso sehr wie du.“, entgegnet ihm Winston belustigt und hält ihm einen Zeitungsartikel mit der Werbung für die Ausstellung vor die Nase. Irritiert ergreift der Brünette die Seite. Die Sonderausstellung trägt den Titel ‚Insekten auf weiter Flur‘ und ist einem jungen Künstler namens John Ringley gewidmet. Venkman entgleiten alle Gesichtszüge. „Was? Das kann doch nicht wahr sein!“, jammert er theatralisch und schüttelt sich wieder. Winstons Hand legt sich auf seine Schulter. „Was für ein Thema, nicht wahr? Wenn du Glück hast, gibt es auch ein paar herrliche Kakerlaken im Großformat!“, neckt ihn der Schwarzhaarige. Schon allein beim Gedanken daran, wird Peter ganz blass. Oh, wie sehr er diese Biester verabscheut. Kann es etwas Widerlicheres geben, als Kakerlaken? Und als wenn das nicht schon reichen würde, muss Winston ihn damit auch noch ärgern. Innerlich versucht der Brünette ein Knurren zu unterdrücken. Stattdessen wirft er seinem Kollegen einen bitterbösen Blick zu. Die alte Eifersucht kocht in ihm hoch, insbesondere als Ray ebenfalls zu schmunzeln und sich über sein Leid lustig zu machen beginnt.

Das ist so unfair! Die beiden sind sich so vertraut miteinander, dass es schon echt furchtbar ist. Und wie sie sich immer ansehen, wie so ein frischverliebtes Teenie-Pärchen. Es macht ihn ganz verrückt! In Peters Augen ist es gar nicht zu übersehen, dass die beiden was am Laufen haben, doch außer ihn selbst, scheint das hier keiner wahrzunehmen. Oh, ja. Sie haben miteinander geschlafen, Peter kann es förmlich riechen und das macht ihn ganz krank. Ray sollte eigentlich ihm gehören, ihm allein! Doch irgendwie bekommt er das nicht auf die Reihe und dann muss er sich auch noch ständig von Winston ärgern lassen. Es ist fast so, als wüsste der Schwarzhaarige, dass Peter eifersüchtig ist und reibt ihm seinen Triumph daher mit seinen Neckereien unter die Nase. Doch so leicht gibt sich ein Dr. Peter Venkman nicht geschlagen! Ihm fällt nur noch nicht ein, was er tun soll, aber das wird schon irgendwann kommen. Und bis dahin kann er sich ja erst mal versuchen, mit dem unschönen Wetter und diesen widerlichen Insekten anzufreunden.

Genervt lässt er sich auf den Beifahrersitz fallen und grübelt nach. Zum Glück hat Ecto-1 eine gute Heizung, sodass ihnen wenigstens auf der Fahrt zum Museum nicht der Hintern abfriert. Falls sie doch ausfallen sollte, gelingt es Raymond ja vielleicht, den Wagen gegen eine Laterne zu setzen und so ihrem Leiden ein schnelles Ende zu bereiten. Beim überschwänglichen Fahrstil des Mechanikers wäre das auch kein Wunder. Trotz des bescheidenen Wetters und den daraus resultierenden Fahrbahnbedingungen, fährt Ray wie immer, als wäre der Teufel persönlich hinter ihm her. Wegen der Witterung sind zwar nicht so viele Autos unterwegs, wie sonst und es ist schon fast eine Verschwendung, die Sirene überhaupt einzuschalten, aber das hält ihn nicht davon ab, das Gaspedal bis zum Anschlag durchzutreten und um jedes andere Fahrzeug herum zu flitzen, wie ein Windhund bei der Jagd auf ein Kaninchen. Zum Glück sind die Straßen nicht auch noch vereist, sonst würden sie schon an der ersten Kreuzung einen Unfall bauen.

„Oh, man! Ich war noch nie in diesem Museum und jetzt können wir es uns ansehen, ohne die ganzen anderen Leute! Das ist ja so aufregend!“ Hibbelig rutscht Ray auf dem Sitz hin und her. „Wenn du es wirklich noch nicht gesehen hast, dann bin ich mir sicher, dass es dir sehr gut gefallen wird, Ray. Das Metropolitan Museum ist das größte, kunsthistorische Museum der USA, mit Exponaten aus der ganzen Welt!“, entgegnet ihm Egon nicht weniger begeistert. „Oh Mann, da haben sich ja zwei gefunden...“, geht es Peter durch den Kopf. In seinen Augen sind die meisten Museen einfach nur unglaublich langweilig. Kaum zwanzig Minuten nachdem sie das Hauptquartier verlassen haben, stoppt Raymond den Wagen direkt vor dem imposanten Kalksteingebäude. Hier ist zwar absolut kein Parkplatz, aber solche Nebensächlichkeiten haben die Jungs noch nie wirklich interessiert. Der Wachmann, der ihnen auf der großen Steintreppe entgegenkommt, scheint sich daran auch nicht sonderlich zu stören. Im Gegenteil, er drängt die Jungs sogar noch zur Eile.

Die Sonne ist schon längst untergegangen und das gewaltige, zart beigefarbene Gebäude liegt verlassen da. Die Springbrunnen links und rechts neben der langen Eingangstreppe sind für den Winter abgestellt und eingeschneit, sodass man ihr Vorhandensein kaum bemerkt. Große Scheinwerfer erleuchten das neoklassizistische Bauwerk, im Innern brennt jedoch kaum Licht. Riesige Banner hängen von den Dachvorsprüngen herunter und kündigen die neue Sonderausstellung an, die am Montag eröffnen soll. „Sie sind sicher die Geisterjäger. Bitte, kommen sie schnell rein!“, scheucht sie der Wachmann und eilt dabei die Stufen wieder hinauf, ehe er überhaupt am unteren Ende angekommen ist. Ganz so sehr lassen sich die Jungs allerdings nicht hetzen. Akribisch kontrollieren sie kurz ihre Ausrüstung und schultern ihre Protonenstrahler. „Meine Güte, was für eine Hektik...“, kommentiert Peter mit erhobener Augenbraue. „Solange der Geist die Heizung da drin nicht demoliert hat, ist mir das reichlich schnuppe...“, erwidert Winston und reibt sich die kalten Hände. Wenige Augenblicke später erklimmen die Jungs die Stufen des Museums, an deren oberem Ende der Wachmann ungeduldig auf sie wartet.

Kaum, dass sie die gewaltigen Holztüren durchquert haben, schlägt ihnen eine angenehme Wärme entgegen. Ein erleichtertes Raunen geht durch die Jungs. Zumindest die Heizung funktioniert also noch. Vor ihnen erstreckt sich der riesige Eingangsbereich des Museums. Die gewölbten Decken sind so hoch, dass man sich regelrecht winzig vorkommt. Überall stehen verzierte Säulen, aufwendig gestalteter Stuck schmückt die Wände und Rundbögen, alles ist in Weiß und Beige gehalten, zart goldgelber Marmor erstreckt sich endlos unter ihren Füßen und glänzt blankpoliert im sanften, warmem Schein unzähliger Leuchter. „Wow! Das ist ja einfach unglaublich!“, entkommt es Ray voller Ehrfurcht. In dem verlassenen Gebäude hallt seine Stimme von den hohen Decken wider und flüstert beinahe unheimlich durch die Gänge. Ein Geräusch, das einem schon fast eine Gänsehaut beschert, wo doch hier sonst so ein lautes Durcheinander herrscht. Nachts so allein in einem so dermaßen großen Museum, hat schon etwas Gruseliges an sich, dass müssen selbst die erfahrenen Geisterjäger zugeben. „Kommen sie hier entlang, bitte.“, drängt sie der Nachtwächter weiter.

Auf dem blanken Marmor des Eingangsbereichs klingen ihre schweren Stiefel dumpf, polternd und unglaublich laut. Während Ray aus dem Staunen kaum noch herauskommt, fühlt sich Egon in dieser wissenserfüllten Stille schrecklich fehl am

Platz. Unter anderen Umständen liebt er Museen über alles und genießt jede Minute, die er darin verbringen kann, doch hier ihrer Arbeit nachgehen zu müssen, ist so unschön. Es ist einfach falsch, hier zu sein, jetzt wo das Museum geschlossen hat und dann auch noch so schwer bewaffnet. All diese unschätzbar wertvollen Kunstwerke sind ihren glühenden Protonenstrahlen hilflos ausgeliefert, wie ein rohes Ei auf einem heißen Motorblock. Dieser Gedanke gefällt ihm ganz und gar nicht. Immerhin ist jedes Mal, wenn sie ihre Strahler im Einsatz hatten, erheblicher Schaden entstanden. Normalerweise hat Egon das nicht wirklich gestört, lässt sich halt nicht vermeiden, wenn man solch flinke Gestalten jagt, die selbst genug Schaden anrichtet, doch jetzt blutet ihm regelrecht das Herz. Es muss einfach eine Möglichkeit geben, den Schaden diesmal auf ein Minimum zu reduzieren oder ihn am besten ganz zu vermeiden. Angestrengt grübelt er nach, während sie der Wachmann zu seinem Schreibtisch führt.

Kurz bevor sie den klobigen Eichenholztisch mit seinen vielen Monitoren erreichen, kommt ihnen auch schon ein anderer Mann entgegen. Sein kurzes, schwarzes Haar ist penibel aus der hohen Stirn gekämmt, seine dunklen Augen blicken gehetzt über die rundliche Brille hinweg und sein perfekt sitzender, anthrazitfarbener Anzug wirkt unglaublich teuer und dennoch lässt er ihn wirken wie einen Butler aus einem alten Film. Seine teuren, glänzenden Schuhe erzeugen noch lautere Geräusche auf dem Marmor, als die Stiefel der Jungs und seine flinken Schritte lassen das Echo klingen, als würde jemand immer wieder ein halbvolltes Glas mit einer Gabel anschlagen. „Ah, bienvenue! Monsieur esprit chasseur, Dr. Venkman!“, verkündet der Mann im Anzug und streckt freudig die Hand nach Peter aus, obwohl sie noch mehrere Meter voneinander trennen. Irritiert legt der Brünette die Stirn in Falten. „Wie hat der Kerl mich gerade genannt?“, entkommt es ihm und er ballt mahnend eine Faust. Leicht schmunzelnd legt ihm Ray eine Hand auf die Schulter. „Reg dich doch nicht auf, Peter. Er spricht doch bloß Französisch.“ Abschätzend mustert der Größere ihn. „Ach ja? Kein Grund mich zu beleidigen.“, motzt er zurück. Ray fängt an zu lachen. „Er hat dich nicht beleidigt. Er sagte nur: Willkommen, Mister Geisterjäger! Weiter nichts.“

Ehe Peter dem etwas hinzufügen kann, ergreift der Franzose seine Hand und schüttelt sie überschwänglich. *„Salut, messieurs! Ische freue misch, sie in meine Museum begrüßen zu dürfen! *Merci beaucoup, dass sie so schnell kommen konnten!“ Geschwind geht er die Reihe rum und begrüßt auch die anderen drei. „Ische habe schon so viele Gutes von ihre Arbeit gehört, doch ische hätte nie gedachte, das meine Museum einmal von so eine Geiste heimgesucht wird! Und das, obwohl die neue Ausstellung in zwei Tage Eröffnung hat! Das ist eine Katastrophe!“ Beruhigend tätschelt der Nachtwächter über den Rücken des aufgebrachten Mannes. Dieser scheint dann auch schnell seine Fassung wiederzufinden, streicht sich die Haare glatt und richtet seinen Anzug. *„Mon Dieu! Wo sind nur meine Marineren? *Mille regrets! Ische bin Phillippe de Montebello, der Direktor von die Museum.“ Der Franzose deutet eine Verbeugung an und blickt dann ernst in die Runde. Peter rümpft über das ganze Französisch nur die Nase, doch aus dem Kontext konnte er sich schon irgendwie zusammenreimen, was der Mann vor ihm von sich gegeben hat.

„Machen sie sich mal keine Sorgen, wir kümmern uns schon um ihr kleines Geisterproblem.“, versichert er dem Direktor, was ihm ein äußerst dankbares Lächeln des anderen Mannes einbringt. *„Oui, oui. Davon bin ische fest überzeugt, Dr.

Venkman. Und ische muss hoffentlich nicht erwähnen, dass die Gegenstände hier im Museum von unschätzbare Wert sind, n'est-ce pas? Daher würde ische sie bitten, vorsichtig mit diese Dinger umzugehen.“ Etwas überfordert deutet Phillippe auf die Protonenstrahler und unterstützt damit nur Egons Befürchtungen. „Natürlich werden wir uns alle nur erdenkliche Mühe geben und mit äußerster Vorsicht an die Sache herangehen, Monsieur de Montebello.“, versichert ihm der Blonde und hofft dabei, dass auch Peter seine Ansicht teilt und nicht wie ein Barbar um sich schießt. Bekräftigend nickt der Direktor. *„Soit! Ische habe vollste Vertrauen in ihre Arbeit. Monsieur Schmidt ist hier die Nachtwächter. Er wird ihnen alles zeigen. Ische muss mich leider verabschieden und wünsche ihnen alles Gute. *Au revoir!“ Mit diesen Worten wendet sich de Montebello um und verlässt das Museum. Peter stößt ein Seufzen aus. Der schwere Akzent des Mannes wurde ihm langsam echt zu viel, mal ganz von den Worten abgesehen, die er zwischendurch auf Französisch geplappert hat und bei denen er sich nicht ganz sicher ist, was sie alle bedeuten.

Der Wachmann ist klein, leicht gedrungen und wirkt ganz und gar nicht so, als könnte er sich irgendwem, geschweige denn irgendetwas in den Weg stellen. Die Tatsache, dass er eine Uniform trägt, die der eines Polizisten sehr ähnlich ist, lässt ihn auch nicht beeindruckender wirken, auch nicht der armdicke Schlagstock an seinem Gürtel. Er wirkt eher wie ein zu groß geratenes Kind, das Sheriff spielt, wäre da nicht die beginnende Glatze, die sein fortgeschrittenes Alter verrät. Trotz seiner nicht gerade beeindruckenden Statur, scheint er seine Arbeit sehr ernst zu nehmen und wirkt äußerst kompetent. Und zu Peters sichtlicher Erleichterung, hat der Nachtwächter keinen französischen Akzent, sondern die typische, leicht gedehnte Sprechweise von Leuten, die aus dem Süden New Yorks stammen. „Ok, Jungs! Ihr habt den Boss gehört. Also fangt dieses Ding ein und macht dabei nicht alles kaputt, haben wir uns verstanden?“, mahnend mustert Schmidt die vier Geisterjäger und richtet dabei mit einem leichten Grunzen seinen Gürtel, an dem der schwere Schlagstock baumelt, als wäre er eine zusätzliche Warnung.

Kurz blicken sich die jungen Männer an und nicken dann. „Gut. Dann kommt mit. Ich zeige euch den Ausstellungsraum, in dem sich das Biest verkrochen hat...“ In der Stimme des Wachmanns ist deutlich eine gewisse Abneigung gegen diesen Geist zu hören. Vielleicht galt die Abneigung aber auch den Jungs und ihrer Arbeit, die er ganz sicher für Blödsinn hält, obwohl er den Geist mit eigenen Augen gesehen hat. Etwas plump setzt sich Schmidt in Bewegung und die vier folgen ihm. Als sie den hellerleuchteten Eingangsbereich verlassen, erstrecken sich vor ihnen endlose, dunkle Gänge. Nur die Ausstellungsstücke sind mit feinen Punktstrahlern beleuchtet und nicht wenige von ihnen werden von roten Laserstrahlen umgeben. „Das Licht ist während der Nacht im ganzen Museum abgeschaltet, nur die Objekte werden dann noch beleuchtet. Ich schätz mal nicht, dass euch das bei eurer Arbeit stört, oder?“ „Nee, eher nicht und im Ernstfall haben wir auch Taschenlampen.“, gibt Venkman zurück. „Prima. Das Licht wird nämlich ferngesteuert und schaltet sich jeden Tag automatisch ein. Ich könnte es nicht mal anmachen, wenn ich es wollte. Allerdings schaltet es sich ein, wenn Alarm ausgelöst wird. Nur das Licht in der Eingangshalle brennt die ganze Nacht durch. – Den Alarm hab ich aber in dem Ausstellungsraum, in den ihr müsst, abgeschaltet. Was aber nicht heißen soll, dass ihr die Sachen befingern dürft, klar?“

Die Strenge in der Stimme des kleinen Mannes ist überdeutlich zu hören und lässt ihn dabei wirken wie einen Lehrer, der versucht, seinen viel zu jungen Schüler beizubringen, dass man in einem Museum nichts anzufassen hat. Winston und Peter können sich ein Schmunzeln kaum verkneifen, während Egon und Ray die vielen Exponate auf ihrem Weg bewundern und es fraglich ist, ob sie überhaupt zugehört haben. „Schon klar, wir fassen nichts an...“, gluckst Winston und erntet damit einen bitterbösen Blick von Schmidt. Der Schwarzhaarige räuspert sich daraufhin etwas verlegen. „Ehrlich, wir fassen nichts an...“ Nach einem weiteren strengen Blick, setzt der Wachmann den Weg fort. Schließlich erreichen sie den Ausstellungsraum. Die großen Holztüren sind fest verschlossen, als könnten sie den Geist damit daran hintern, zu flüchten. „Sie wissen aber schon, dass man eine ektoplasmische Erscheinung nicht mit einer gewöhnlichen Holztür einsperren kann?“, fragt Egon den Nachtwächter eindringlich. „Wenn sie es sagen. – Tatsache ist aber, dass sich dieses Was-auch-immer ausschließlich in diesem Raum aufhält und sich an den Objekten darin vergreift. Selbst als ich es versucht hab zu verscheuchen, hat es den Raum nicht verlassen, obwohl ich sogar ein paar Fenster aufgemacht hab.“, entgegnet Schmidt matt.

Der Tüftler richtet seine Brille. „Faszinierend...“ „Denkst du, dass es ein Poltergeist sein könnte, Egon?“, fragt Ray nachdenklich. „Das würde die Ortsgebundenheit vielleicht erklären. – Doch Poltergeister zeigen sich Menschen im Allgemeinen nicht und sie haben ihn doch eindeutig gesehen, nicht wahr, Mister Schmidt?“, fragt der Blonde. „Klar hab ich das Ding gesehen. Schwirrte durch die Luft wie ein halbdurchsichtiger Ballon. So eine schemenhafte, weiße Gestalt, wie man sich halt so einen Geist vorstellt...“, entgegnet der Wachmann trocken und lässt dabei erneut seine Abneigung gegen diesen Humbug erkennen. Nachdenklich nickt Egon. „Dann handelt es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um einen ganz gewöhnlichen Geist.“ Er zieht sein PKE-Gerät aus der Tasche und schaltet es ein. Die Antennen richten sich nur minimal auf und auch das Piepsen hört sich alles andere als drohend an. „Es sieht so aus, als wäre der Geist ziemlich harmlos oder wäre gerade in einer Ruhephase.“ „Na, dann dürfte es ja kein Problem sein, ihn einzufangen! Also an die Arbeit, Männer!“, verkündet Peter mit einem Anflug von Enthusiasmus. Wenn er sich da aber mal nicht irrt...

Leicht skeptisch mustert Schmidt die vier nach einmal, ehe er die großen Türen zum Ausstellungsraum öffnet. „Na, dann mal viel Vergnügen...“, witzelt er und verschleißt den Saal wieder, nachdem die Geisterjäger eingetreten sind. Als die Türen hinter ihnen geräuschvoll ins Schloss fallen, sehen sich die Jungs unschlüssig um. Wie zu erwarten war, ist der Raum unglaublich groß. Die Decke ist im Zwielflicht der Punktstrahler überhaupt nicht zu erkennen. Sie lässt sich nur durch das Oberlicht erahnen, durch das schwaches Mondlicht einfällt. Die kleinen Strahler, die die Exponate erhellen, scheinen in der Dunkelheit des Raumes zu schweben wie Glühwürmchen und erleuchten kaum mehr als dreißig Zentimeter in ihrem Umkreis. Bis auf das gelangweilte Piepsen des PKE-Geräts, ist nichts zu hören. Und obwohl der Raum riesig ist, wirkt er gleichzeitig unglaublich erdrückend. In jeder Ecke hocken schwere Schatten, die einen durch den ganzen Saal zu verfolgen scheinen. Der Steinboden unter ihren Füßen, lässt jeden Schritt wie einen Faustschlag klingen, der mit einer ungeahnten Endgültigkeit zur Decke hinaufgetragen wird.

Laut einem Flyer, den Ray vom Kassensbereich der Eingangshalle mitgenommen hat, zeigt diese Ausstellung fünfunddreißig Gemälde, acht Skulpturen und einige Texte, Berichte und Fotos aus dem Leben des Künstlers, die seinen Werdegang dokumentieren. Beim Gedanken daran, von so vielen Insekten in einem dunklen Raum umzingelt zu sein, jagt ein eiskalter Schauer über Peters Rücken. Wie seine Kollegen, zieht auch Venkman seine Taschenlampe. In die andere Hand nimmt er die Pistole des Strahlers. „Stellt eine möglichst geringe Frequenz ein und vermeidet es, zu schießen, wenn es nur irgendwie geht. Sollte es doch nötig sein, versucht nach oben zu zielen, damit wir hier nichts kaputtmachen. – Vielleicht gelingt es uns ja auch, den Geist nach draußen zu locken, damit wir ihn dort einfangen können...“, meint Egon und blickt dabei jeden seiner Kameraden eindringlich an. Sie nicken einvernehmlich, sind sich aber nicht sicher, ob sich das Ganze auch so umsetzen lässt. Dennoch müssen sie es irgendwie versuchen. Normalerweise scheren sie sich ja wenig darum, ob etwas zu Bruch geht oder nicht, doch das Museum hat für Ray und Egon auch einen persönlichen Wert. Ganz zu schweigen davon, dass die Sachen sehr wertvoll sind und sie es sich unmöglich leisten können, den Schaden zu bezahlen.

Langsam trennen sie sich und beginnen ihre Suche in der Dunkelheit. Nervös anmutend zucken die Strahlen ihrer Taschenlampen durch dem Raum, wie Suchscheinwerfer bei einem Militäreinsatz. Mit einem äußerst unguuten Gefühl tastet sich Peter voran und versucht den direkten Blick auf die Ausstellungsstücke zu vermeiden. Doch das ist leichter gesagt, als getan. Wie ferngesteuert richten sich seine Augen immer wieder auf die punktuelle Beleuchtung aus. Das erste Bild, das er passiert, ist aber harmlos. Es zeigt einen gelbschwarzen Schmetterling, der im Sonnenlicht über eine üppige Blumenwiese fliegt. Eine gewisse Erleichterung überkommt den Brünetten. Schmetterlinge haben nun wirklich nichts Ekelhaftes an sich. Daher kann er das Bild auch etwas genauer betrachten. Es wirkt unglaublich realistisch, fast so, als wäre es eine Fotografie. Die bunten Blumen erscheinen so üppig und voll, dass Peter schon der Gedanke kommt, sie riechen zu können, wenn er nur nahe genug an das Gemälde herangeht. Allerdings befindet sich vor dem Bild eine schwere, weinrote Samtschnur, die den Betrachter auf Abstand halten soll. Die prächtigen Flügel des Schmetterlings wirken unglaublich filigran, als könnte man sie schon durch bloßes Anstarren zerstören.

Peter muss zugeben, dass der Kerl ein ziemliches Talent hat, trotz der Tatsache, dass er sich Insekten zum Vorbild genommen hat. Etwas beruhigter setzt er seinen Weg fort. Das nächste Bild, auf das seine Taschenlampe fällt, ist schon weniger schön. Es bildet wahrscheinlich das Kontra zu dem Schmetterling. Es zeigt eine dicke, pelzige Motte, die sich im Mondlicht an einem überreifen Apfel gütlich tut. Auch dieses Gemälde ist so detailliert und realistisch, dass Peter schon beinahe die widerlichen Flügel plump über seine Wange streifen fühlen kann. Nur allzu gut kann er sich das unmelodische Geräusch vorstellen, mit dem der dickliche Körper des Insekts gegen eine Straßenlaterne prallt, angezogen vom unwiderstehlichen Leuchten der Natriumdampflampe. Leicht verzieht er das Gesicht und wendet sich ab.

Ehe er das nächste Bild erreicht, vernimmt er ein Geräusch rechts von sich. Es ist leise, unscheinbar und er ist sich nicht sicher, ob es von dem Geist stammen könnte oder nur von einem seiner Kollegen. Das Hallen ihrer Schritte hat er zwar gedanklich ausgeblendet, doch das war etwas Anderes. Er kann nur nicht sagen was. Venkman

umklammert seinen Protonenstrahler fester, ist sich dennoch bewusst, dass er ihn nicht einsetzen sollte, wenn es sich vermeiden lässt. Er wendet sich in die Richtung, aus der er das Geräusch vernommen hat und erstarrt plötzlich vor Schreck. Direkt vor seiner Nase hockt ein gewaltiges Monster, das er bisher nur aus seinen schlimmsten Alpträumen kennt. Sein Herz setzt fast aus, als er in die weitgeöffneten Kieferwerkzeuge blickt, wie in einen düsteren Abgrund. Lange Fühler strecken sich ihm suchend entgegen und haarige, dürre Beine mit scharfen Krallen an ihrem Ende kratzen über den Boden. Peter wird schlecht. Ein gequälter Aufschrei entkommt seiner Kehle und er fällt kraftlos auf seinen Allerwertesten. Hilflos und kaum in der Lage Luft zu holen, blickt er die Bestie an.

Alarmiert erscheinen die drei restlichen Geisterjäger neben ihm. „Hast du den Geist gefunden?“, fragt Winston kampfbereit. Doch Peter gibt nur ein weinerliches Wimmern von sich und starrt weiterhin das gewaltige Monster vor sich an. Die Jungs folgen seinem Blick mit gezogenen Waffen und lassen die Strahler dann wieder sinken. Mit einer Mischung aus Belustigung und Mitleid betrachten sie die Skulptur. Sie zeigt eine überdimensionale Kakerlake, die auf einem Betonsockel in Augenhöhe thront, der wohl einen Küchenboden darstellen soll. Mit suchenden Fühlern scheint sich fluchtbereit zu lauern. Die Mundwerkzeuge gierig geöffnet, in der Hoffnung etwas Fressbares zu ergattern. Sie wirkt so lebensecht, als hätte man so ein Krabbeltier radioaktiver Strahlung ausgesetzt und zu einem Giganten mutiert. Für Peter wahrlich der reinste Horror. „Hey Peter! Die ist doch nicht echt!“, versucht Ray ihn zu beruhigen, während Egon ihm wieder auf die Beine hilft. „Das weiß ich doch!“, pflaumt Venkman giftig zurück. Dann wirft er der Skulptur noch mal einen abschätzenden Blick zu und schüttelt sich. „Das macht sie aber nicht weniger widerlich...“, ergänzt er schmollend und schlägt einen anderen Weg ein.

Mit einem Schmunzeln blicken ihm die anderen nach und verteilen sich dann wieder. Sie haben sich noch nicht lange voneinander entfernt, da hören sie alle ein schmatzend-feuchtes Geräusch. Angespannt sammeln sie sich alle wieder und nähern sich dem anhaltenden Laut. Hinter einer Säule entdecken sie dann tatsächlich den Geist. Seine schemenhaft-weiße Gestalt hat etwas unglaublich Menschliches. Bis auf die Gegebenheit, dass der Geist anstatt Beine einen kurzen Schwanz hat, sieht er ansonsten wie ein alter Mann aus. Er trägt ein kariertes Hemd und darüber eine Strickjacke. Das kurze, weiße Haar, das nur in einem Kranz um seinen Hinterkopf verläuft, steht ihm wild zu Berge. Seinen zitternden Händen sieht man deutlich das fortgeschrittene Alter an. Tiefe Falten ziehen sich über das ernste, durchsichtig-weiße Gesicht. Streng blicken die Augen auf das Bild vor sich, während seine gekrümmten Finger glibberiges Ektoplasma über das Gemälde verteilen. Dabei murmelt er immer wieder unverständlich ein und dasselbe Wort vor sich hin. „Hey, du Schmutzfink! Hände hoch!“, grölt Peter ihm entgegen und richtet seinen Strahler auf die durchscheinende Gestalt.

Erschrocken zuckt der Geist zusammen. Würde er nicht aus Ektoplasma bestehen, würde er in diesem Augenblick wie ein äußerst verstimmtener Achtzigjähriger aussehen, der sich über freche Kinder in seinem Vorgarten ärgert. Mit zornigem Blick mustert der ältliche Geist seine Gegner einen Sekundenbruchteil, dann setzt er zum Angriff an. Ehe Peter seinen Strahler einschalten kann, stößt das Wesen mit ihm zusammen und reißt ihn von den Füßen. Haltlos landet er auf dem Rücken. Ein Schuss löst sich aus der

Spitze seiner Waffe und zerschießt ein Fenster des Oberlichts. Die Scherben regnen mit einem Klirren auf die Jungs hernieder und der Geist ergreift die Flucht. Wie eine Schildkröte, die auf ihrem Panzer hilflos in der Sonne liegt, so liegt auch Venkman auf seinem Protonenpack. Ein theatralisches Stöhnen ertönt von ihm, während er angewidert das Gesicht verzeiht. „Er hat mich angeschleimt...“, jammert der Brünette und kann sich vor Ekel kaum beherrschen. Egon geht neben ihm in die Knie und betrachtet das hinterlassene Ektoplasma. „Faszinierend...“, murmelt er und zerreibt etwas von dem Schleim zwischen seinen Fingern. Während Winston Peter in eine sitzende Position hilft, holt der Blonde ein kleines Gefäß aus seiner Tasche und schraubt den Deckel ab.

„Ich hab´s dir schon mal gesagt und ich sage es jetzt wieder: das ist nicht faszinierend, sondern ekelhaft!“, empört sich Venkman, doch der Tüftler ignoriert ihn. Stattdessen ergreift er erstaunlich zärtlich Peters Kinn, damit dieser ihn ansieht. Überrascht weiten sich die Augen des Anführers. Der Ausdruck im Gesicht des hochgewachsenen Mannes vor ihm, ist so liebevoll, dass es regelrecht Peters Herz erwärmt und er völlig die Tatsache verdrängt, dass Egon eigentlich keinerlei Interesse an irgendwelchen Annäherungen hat. Verträumt erwidert der Brünette den Blick seines langjährigen Freundes, bis auf einmal etwas Hartes über seine Wange gleitet. „Was zum...?“, entkommt es dem Jüngeren verwirrt und leicht verärgert. Wie sich herausstellt, war Egon wohl keinesfalls an seinem Befinden interessiert oder gar besorgt um ihn, nein, er wollte nur eine Probe von diesem widerlichen Schleim! Gewissenhaft verschließt der Tüftler das Gefäß und steckt es wieder weg, als wäre das eben das Natürlichste auf der Welt. „Du spinnst doch total!“, motzt Venkman ihn mit roten Wangen an, doch der Angesprochene hört gar nicht zu. „Was meinst du?“, fragt er daher unschuldig. „Ach, vergiss es!“, blafft Peter zurück und sucht nach einem Taschentuch, um sich die Schmiere aus dem Gesicht zu wischen.

„Hey Leute! Peter scheint nicht das Einzige zu sein, dass der Geist angeschleimt hat...“, ertönt es nun von Ray. Gemeinsam betrachten sie das Bild, an dem sich die durchschimmernde Gestalt bei seiner Entdeckung vergriffen hat. Es zeigt einen Marienkäfer, der einen Grashalm entlang krabbelt. Der Halm biegt sich unter dem Gewicht eines großen Tautropfens an seiner Spitze. In der wässrigen Perle spiegelt sich der Sonnenaufgang in einem beachtlichen Schauspiel aus Orange und Rot, sodass der Tautropfen fast so aussieht, als wäre er aus geschmolzenem Glas. An sich wäre das Bild ein sehr harmonischer Anblick, wäre da nicht ein dicker Fleck Ektoplasma quer über das Gemälde geschmiert. Doch es ist nicht einfach nur ein Schmierfleck. Die glibberige Masse ist zu Buchstaben geformt, die das Wort 'Voleur!' bilden. „Was glaubt ihr, bedeutet das?“, fragt Winston irritiert. „Ich meine, ihr seht doch auch, dass da ein Wort in dem Schleim steht, oder?“ „Durchaus. Voleur ist Französisch und heißt Dieb.“, erklärt Egon und richtet seine Brille. „Also beschuldigt dieser Geist jemanden als Dieb?“, hackt Peter nach und betrachtet angewidert den Glibber. „Sieht so aus. Fragt sich nur, wer hier seiner Meinung nach was gestohlen hat...“, entgegnet Raymond nachdenklich.

„Vielleicht hält er den Künstler, diesen Ringley, ja für einen Dieb...“, wirft Winston ein. „Das kann gut möglich sein. Hier sind noch mehr beschmierte Bilder.“, teilt ihnen der Tüftler mit. Und tatsächlich sind fast alle Bilder und Skulpturen im hinteren Bereich des Saales mit Ektoplasma verunstaltet. Auf ihnen prangert ebenfalls das Wort Dieb,

auf einigen steht aber auch Betrüger. Nach einer kurzen Diskussion sind sich die Jungs einig, dass mehr hinter dem Ganzen stecken muss. Dieser Geist ist nicht hier, um Leute zu erschrecken oder die Kunstwerke zu ruinieren. Im Gegenteil, er versucht die Lebenden auf etwas aufmerksam zu machen, dass ihn so sehr beschäftigt, dass er keine Ruhe finden kann und in dieser Welt gefangen ist. Um in die Glückseligkeit eintreten zu können, muss er erst seine Aufgabe erfüllen, sein Herz von all der Last befreien und dazu braucht er Hilfe. Da er sich scheinbar aber nicht artikulieren kann, hat er es mit den Worten auf den Bildern versucht. Doch die Mitarbeiter des Museums haben das natürlich nicht verstanden. Die sogenannten Geisterjäger wirken da schon offener, allerdings sind sie auch gefährlich.

Vorsichtig beobachtet das durchschimmernde Wesen die vier Männer. Sie besprechen ihr weiteres Vorgehen. Von seinem sicheren Versteck, in einem großen Kronleuchter an der Decke aus, kann der Geist sie reden hören. Für ihn klingt es so, als wollen sie die Jagd auf ihn beenden. Etwas holprig versuchen sie herauszufinden, was die Worte zu bedeuten haben, die er auf den Bildern hinterlassen hat. Mit einem müden Lächeln hört er, wie ihre Gedanken in die richtige Richtung gehen. Das ist gut, wirklich gut. Doch sie müssen noch viel tiefer graben, um die ganze Wahrheit zu erfahren und es muss ihnen auch gelingen, das Museum davon zu überzeugen und den Betrüger seiner gerechten Strafe zu zuführen. Das wird ein hartes Stück Arbeit und es sind nur noch zwei Tage bis zur Eröffnung der Ausstellung...

„Was wissen wir denn über diesen Ringley? Vielleicht finden wir ja einen Hinweis für seinen Betrug...“, wirft Winston in den Raum. Die Jungs verteilen sich in dem großen Saal und lesen die wenigen Tafeln durch, auf denen der Werdegang des Künstlers niedergeschrieben ist. Viel gibt es jedoch nicht herauszufinden. John Ringley ist fünfunddreißig Jahre alt und hat nach seinem Schulabschluss an der Kunsthochschule von New York studiert. Danach ist er in der Welt herumgereist und war bei mehreren, kleinen Künstlern in der Leere. Leider sind keine Namen seiner Meister hinterlegt, da sie größtenteils selbst nicht gerade berühmt waren oder sich bedeckt hielten. Vor gut einem Jahr kam Ringley wieder zurück nach New York. Bis dahin hatte er allerhand Bilder und Skulpturen geschaffen, die aber vorher niemand gesehen hat. Eher durch Zufall wurde sein Talent dann von einem Kunstkenner entdeckt, der ihm diese Ausstellung gesponsert hat. Alles in allem klingt es wie jede zweitklassige Story eines jungen Künstlers der Moderne.

„Das bringt uns auch nicht weiter. Um Rauszufinden, wen er bestohlen hat, müssten wir erst mal rausbekommen, mit wem er zusammengearbeitet hat. Wenn das selbst alles namenlose Künstler waren, hat er vielleicht von ihnen geklaut?“, kommt es nachdenklich von dem Schwarzhaarigen. Ihm ist anzusehen, dass ihm dieser Fall durchaus Spaß macht. Seine Vorliebe für Krimis macht sich hier durchaus bezahlt, auch wenn hier kein Mord vorgefallen ist. Zumindest deutet noch nichts daraufhin. „Was ist, wenn dieser Ringley bei so einem alten Knacker gelernt hat? Ich meine, so ein griesgrämiger, alter Typ, der vollkommen zurückgezogen seiner Malerei nachgeht und sonst keine Freude mehr im Leben hat. Der vielleicht gar kein so großes Interesse mehr am Berühmtsein hat. Ringley lernt bei ihm und der alte Kerl stirbt dann wohlmöglich sogar währenddessen. Kann es dann nicht sein, dass Ringley seine Kunstwerke als die seinigen ausgeben könnte, wenn sie sonst kaum einer kennt?“, kommt Peter der Gedanke. Immerhin sah der Geist ja aus wie ein alter Mann.

„Dieser Venkman hat ein ganz schön freches Mundwerk, aber er trifft den Nagel leider Gottes auf den Kopf...“, denkt sich der Geist. Die vier jungen Männer beratschlagen die Idee des Brünetten und halten sie durchaus für plausibel. Langsam schwebt der Geist näher heran. Für ihn besteht kein Zweifel, dass Leute, die sich selbst als Geisterjäger bezeichnen, vor ihm keine Angst haben. Sonst wäre ihre Arbeit ja auch irgendwo sinnlos. Dennoch verringert er den Abstand zu ihnen nur mit Bedacht. „Aber wie bekommen wir raus, wer der echte Künstler ist? Schließlich brauchen wir einen greifbaren Beweis, sonst ist das alles sinnlos.“, fragt Ray. „Da muss ich dir zustimmen. Ich denke aber, - oh...“, setzt Egon an und verstummt dann. Verwundert drehen sich die anderen drei um, damit sie sehen können, was den Blonden so abrupt zum Schweigen gebracht hat. Überrascht zucken sie jedoch zusammen. Direkt hinter dem Mechaniker schwebt der Geist, den sie vor wenigen Augenblicken noch einfangen wollten. Die schemenhafte Gestalt hebt beschwichtigend die Hände und deutet an, dass von ihr keine Gefahr ausgeht.

Argwöhnisch mustert Peter den alten Geist, immerhin will er nicht wieder eine Schleimduche haben. Raymond hingegen ist ganz fasziniert von der Tatsache, dem Wesen so nahe zu sein. Mit einem freundlichen Lächeln tritt er sogar vorsichtig einen Schritt näher. „Oh hallo. Mein Name ist Ray und das sind meine Kollegen.“, begrüßt er ihn sanft. Der Geist deutet ein Winken an und zeigt dann auf seinen Mund. „Du kannst wohl nicht sprechen, stimmst?“, fragt Winston. Der Geist schüttelt traurig den Kopf. „Macht ja nichts. Aber vielleicht kannst du uns ja helfen? Wir werden dich auch nicht einfangen, ganz ehrlich.“, erwidert der Rothaarige. Ein eifriges Nicken kommt als Antwort. „Moment mal! Immerhin werden wir dafür bezahlt, diesen Geist einzufangen, also mach hier nicht solche Versprechungen!“, fährt Peter ihn grob an. Dafür erntet er aber auch gleich einen missbilligen Blick von seinen Kollegen und dem Geist. „Nun mal langsam, Peter. Sicherlich werden wir dafür bezahlt, ihn zu beseitigen. Dabei ist es doch aber vollkommen egal, ob wir ihn einfangen oder er von selbst verschwinden, wenn seine Aufgabe hier erfüllt ist. – Aus wissenschaftlicher Sicht ist es eine unglaubliche Gelegenheit, einer ektoplasmischen Erscheinung so nahe kommen zu können. Wir könnten viel von ihm lernen. Denk doch mal daran.“, rügt ihn Egon.

Mit verschränkten Armen starrt Peter den Tüftler an und dann den Geist. „Gut, von mir aus. Aber wehe dem, er schleimt mich noch mal voll. Dann steck ich ihn in die Falle, ob ihr wollt oder nicht!“ Aufgeregt setzt Ray das Gespräch fort. „Ok, du hast doch bestimmt mitbekommen, was wir vorhin besprochen haben. Stimmt es denn, dass du der Geist des Künstlers bist, den Ringley bestohlen hat?“ Langsam schwebt das Wesen hinab und setzt sich auf eine der Skulpturen. Resignierend lässt es die Schultern hängen und nickt dann traurig. „Man, dass ist echt mies. – Wir müssen diesen Betrug aber irgendwie beweisen. Hast du da zufällig eine Idee?“, hakt Winston nach. Zielstrebig schwebt der Geist zu einem der Bilder, die er noch nicht mit Ektoplasma beschmiert hat und deutet auf die rechte, untere Ecke. „Natürlich, die Unterschrift!“, entkommt es Egon. Der Blonde nähert sich dem Bild und beugt sich so weit nach vorn, wie es die Samtschnur erlaubt. Im Schein des Punktstrahlers erkennt er die Signatur von Ringley. Doch etwas daran ist merkwürdig. „Hm...“, macht er nachdenklich und leuchtet die Stelle zusätzlich mit der Taschenlampe aus.

„Hast du was gefunden, Egon?“, fragt Ray. „Ich glaube schon. Komm doch bitte her

und sieh dir das mal an!“, fordert er den Mechaniker auf. Dieser wirft ebenfalls einen Blick auf die Unterschrift. „Es ist kaum zu sehen, aber es sieht aus, als wäre die Ecke im Nachhinein noch mal überarbeitet worden. – Die Farben stimmen nicht völlig überein...“, bemerkt der Jüngere. „Exakt! Ringley muss versucht haben, die Farbgebung zu kopieren, was ihm auch ziemlich gut gelungen ist. Doch wenn man genau hinsieht, bemerkt man, dass die Nuancen sich ein bisschen unterscheiden. Und dann hat er seinen Namen dorthin gesetzt.“ Bestätigend nickt der Geist und sieht die Jungs hilfesuchend an. „Das ist doch schon mal was! Jetzt müssen wir nur noch den Namen des echten Künstlers freilegen, um das Ganze aufzudecken.“, erwidert Winston zuversichtlich. „Und wie willst du das anstellen? Immerhin kannst du die Farbe ja nicht mal eben wegradieren.“, mischt sich Peter ein.

„Doch, dass geht! Solche Gemälde bestehen immer aus mehreren Farbschichten übereinander, mit denen der Künstler rumprobiert hat. Ist eine Schicht getrocknet, bildet sich dabei eine Art Patina auf der Oberfläche. Wie ein Luftfilm, der die Schichten sozusagen voneinander trennt. Findet der Künstler eine Schicht nicht so gelungen, kann er sie daher ohne großen Aufwand wieder entfernen. Dazu braucht es nur einen weichen Schwamm und warmes Seifenwasser.“, erläutert der Mechaniker. „Schön und gut, aber du glaubst doch nicht allen Ernstes, dass uns das Museum an den Bildern rumpfuschen lässt, nur, weil wir da so eine Idee haben.“, setzt Peter nach. „Vermutlich nicht. Aber wenn wir ein Bild von dem echten Künstler finden, dass hier schon hängt, dann können wir es vielleicht beweisen.“, denkt Winston nach. „Und wie willst du so ein Bild finden?“, fragt Venkman. „Das Museum verfügt doch über eine sehr umfangreiche Bibliothek. Dort wird sich doch sicher etwas finden. Beispielsweise in einem Kunstlexikon. Da stehen auch Namen von weniger bekannten Künstlern drin.“, schlägt der Tüftler vor.

Nach einer fast endlosen Diskussion mit dem Nachtwächter, betreten die Jungs schließlich die Bibliothek. Der riesige Saal ist bis unter die Decke vollgestopft mit abertausenden Büchern, die sich mit Kunst aus der ganzen Welt befassen. „Oh Mann, das kann eine Weile dauern...“, kommt es resignierend von dem Schwarzhaarigen. Etwas hilflos beginnen die Jungs mit ihrer Suche, nur wissen sie gar nicht so recht, wonach sie eigentlich suchen. Schließlich kennen sie den Namen des echten Künstlers nicht und Ringley ist noch so jung, dass er in keinem der Lexika erwähnt wird. Die Zeit vergeht und der Morgen dämmt langsam, während die Müdigkeit ihre liebkosenden Finger nach den Ghostbusters ausstreckt. Ray fallen langsam die Augen zu. Nur mit Mühe gelingt es ihm, den schwergewordenen Kopf wieder anzuheben. Plötzlich knallt jedoch ein dickes Buch vor ihm auf den Tisch. Erschrocken zuckt er zusammen, blickt auf, nur um ein weiteres Mal zu erschrecken. Vor ihm schwebt der Geist des verstorbenen Künstlers. Er hat die ganze Zeit versucht, bei der Suche zu helfen und nun ist er sich sicher, dass richtige Buch gefunden zu haben.

Schnell ergreift es Ray und blättert nach der richtigen Seite. Es ist ein Buch über die Kunst in Polen, wie er schnell feststellt. Etwas irritiert blickt er den Geist an und blättert dann weiter. Schließlich gibt er einen erstaunten Laut von sich. „Jungs, das müsst ihr euch ansehen!“, ruft er aufgeregt. Die drei übrigen Geisterjäger kommen zu ihm hinüber. Die Farbfotographie in dem Buch zeigt das Bild der Motte, die bei Mondschein einen Apfel isst. Es ist ganz unzweifelhaft das Bild, das im Ausstellungsraum hängt. „Wirklich sehr faszinierend!“, gibt Egon verächtlich von sich.

Ringley scheint wahrhaftig ein Betrüger zu sein. „Kein Zweifel, der Typ ist ein mieser Dieb!“, entgegnet auch Peter und schüttelt sich unwillkürlich. Das Bild unter der Motte zeigt die übergroße Kakerlake, vor der sich Venkman so erschreckt hat. Neben den beiden Fotografien ist ein kleines Portrait eines alten Mannes zu sehen. Sein Alter dürfte irgendwo zwischen siebzig und achtzig liegen und er sieht aus wie das lebendig gewordene Gegenstück zu dem Geist. Ein kurzer Text erstreckt sich zwischen den Bildern und gibt Aufschluss über den Künstler.

„Baldur de Rola, geboren 1908, war ein polnisch-deutsch-französischer Künstler. Über sein Leben und seine Werke ist nur wenig bekannt. Er lebte Zeit seines Lebens sehr zurückgezogen und widmete sich der Malerei und Bildhauerei. Die wenigen Werke, die man von ihm kennt, zeigen eine unglaubliche Detailtreue und Liebe zur Natur. Insbesondere Insekten haben es ihm dabei immer angetan und er versuchte, ihre winzige Welt einzufangen und für den Betrachter sichtbar zu machen. Dennoch empfand er nie das Verlangen, seine Kunstwerke öffentlich zu präsentieren. Bis zu seinem Tod 1983 sind von den, an die hundert Gemälden und Skulpturen nur eine Handvoll bekannt. Trotz seiner Zurückgezogenheit war er doch stets bemüht, talentierten, jungen Menschen den Weg in die Kunst zu ebnen. Bedauerlicher Weise kennt niemand den Aufenthaltsort seiner Kunstwerke. Nach seinem Tod sind sie spurlos verschwunden, was...“ Der Text geht auf der nächsten Seite noch etwas weiter, doch Ray stoppt an dieser Stelle. Am unteren Rand der Seite sieht man die Unterschrift von de Rola, wie er sie auf seinen Bildern und Skulpturen hinterlassen hat. Zusammen mit den Fotos, ist sie das wichtigste Beweismittel für die Jungs.

„Na, das sagt doch alles aus! Und ich denke, wir sollten diesem Ringley mal einen Besuch abstatten!“, schlägt Winston vor und zwinkert dabei dem Geist zu. Auf dessen Gesicht breitet sich ein kämpferisches Lächeln aus. So lassen sie den verwirrten Nachtwächter einfach stehen und fahren zu der Adresse des Betrügers. Im Osten geht langsam die Sonne auf und taucht den Himmel in ein drohendes Orangerot, das überdeutlich die Gefühle von Baldur widerspiegelt. Das Gebäude, in dem sich Ringley's Apartment befindet, liegt noch vollkommen still in den zarten Stunden des anbrechenden Morgens. Trotz der Tatsache, dass es Samstagmorgen ist und die Uhr gerade mal halb sechs geschlagen hat, sind die Jungs äußerst aufgeweckt. Die Müdigkeit, die sie in der Bibliothek ereilt hatte, ist der Vorfreude gewichen, die sie mittlerweile ausfüllt. Selbst Peter hat inzwischen Gefallen an der Sache gefunden, dem Geist zu helfen. Die Freude, gleich diesen Betrüger mit seinen Missetaten konfrontieren zu dürfen, überwiegt im Moment sogar das fast schon penetrante Vergnügen, das er empfindet, wenn er eine Rechnung ausstellen kann.

Das Gebäude befindet sich in einem ziemlich gehobenen Viertel von Manhattan und zeigt deutlich, wie gemütlich es sich Ringley auf den Lorbeeren eines anderen gemacht hat. Alles ist so sauber und wirkt neu und gepflegt. Als die Jungs die Stufen zu dem Loft hinaufsteigen, dass der Dieb bewohnt, kommen sie sich irgendwie fehl am Platz vor. In ihren Overalls wirken sie wie Kammerjäger in einem Herrenhaus – schmutzig, unerwünscht und lästig. Wie lästig sie allerdings wirklich sein können, wird jemand gleich zu spüren bekommen. Kaum, das die Ghostbusters an der Tür angekommen sind, trifft Peters Finger auch schon zielstrebig die Klingel und beginnt mit einem anhaltenden und Nerv tötenden Läutangriff. Ein gehässiges Grinsen breitet sich dabei auf seinem Gesicht aus, das seinen Kollegen beinahe einen Schauer über

den Rücken jagt. Manchmal sollte man sich wirklich nicht mit Venkman anlegen, wenn man weiß, was gut für einen ist...

Schnell werden hinter der Tür Geräusche laut und es dauert auch gar nicht lange, da wird sie aufgerissen und ein äußerst verstimmter und verschlafener Mann lässt sich blicken. Seine schulterlangen, braunen Haare sind völlig zerzaust und unter seinen Augen liegen dunkle Ringe, so als hätte er die Nacht damit verbracht, sich zu betrinken. Sein fast schon abgemagerter Körper ist nur mit einer Unterhose bekleidet, die ihm auch noch mehr als eine Nummer zu groß zu sein scheint. „Sag mal, habt ihr sie noch alle? Wisst ihr eigentlich, wie spät es ist?“, fragt John Ringley mit belegter Zunge. „Durchaus. Es ist fünf Uhr siebenunddreißig.“, entgegnet ihm Egon trocken. Vollkommen verständnislos starrt der angebliche Künstler den Blondnen an. „Wer zum Teufel seid ihr eigentlich?“, bringt er schließlich hervor. „Wir, mein Freund, sind die netten Geisterjäger aus der Nachbarschaft und ich glaube, wir sollten uns mal unterhalten!“ Während Peter das sagt, liegt ein überaus charmantes Lächeln auf seinen Lippen, das sonst wohl nur die aufreizende Damenwelt zu Gesicht bekommt. Doch kaum, dass er seinen Satz beendet hat, gefriert es zu einem Ausdruck des blanken Hasses und der Wut, der einen so scharfen Kontrast zu dem vorherigen Lächeln bildet, dass Ringley erschrocken schluckt.

Ehe er auch nur irgendwas erwidern kann, schubst Venkman ihn ziemlich grob in das Loft zurück. Als die Geisterjäger die Wohnung betreten, schließt sich die Tür hinter ihnen mit einer beunruhigenden Endgültigkeit. Völlig von dem Brünetten überrumpelt, stolpert John auf seine Couch und setzt sich unsanft hin. Drohend umringen ihn die vier Männer. „Was soll der Scheiß? Ich werde die Polizei rufen! Das ist Hausfriedensbruch!“, versucht sich Ringley hilflos zu behaupten. Mehr als unbeeindruckt beugt sich Peter zu ihm hinunter und funkelt ihn finster an. „Ach ja? Dann warte doch erst mal ab, bis ich meine Selbstjustiz an dir ausgeübt habe! Dann hast du den Bullen wenigstens was Spannendes zu erzählen! Aber halt, warte mal. - Ich denke, du kannst den Blauhemden etwas noch viel Aufregenderes erzählen, hab ich nicht recht?“ Doch etwas eingeschüchtert, drückt sich John in das Polster hinein und versucht den Blicken der ganz offensichtlich verrückten Männer auszuweichen. „Was labern sie eigentlich für einen Mist?“, fragt er kleinlaut. In seinem Gesicht kann man jedoch sehen, dass ihm durchaus der richtige Gedanke kommt.

„Oh, ich denke, du weißt ganz genau, wovon ich rede. Deine kleinen Betrügereien sind aufgefliegen. Also spuck's schon aus, ehe ich ungemütlich werde!“, droht Venkman ihm weiterhin. Schweigend stehen seine drei Kollegen hinter ihm und lassen ihm zur Abwechslung mal seinen Spaß. Ein kaum sichtbarer Schock gleitet über Johns Gesicht hinweg, dann gewinnt er wieder etwas von seiner Fassung zurück. „Ich weiß überhaupt nicht, wovon sie reden...“, gibt er kraftlos zurück. Allerdings ist ihm anzusehen, dass er innerlich schon aufgegeben hat, nach außen hin nur noch versucht, etwas von seiner Würde zu behalten. „Ich zeig dir, wovon ich rede, Freundchen...!“, warnt ihn Venkman und ballt drohend die Fäuste. Würde Winston ihn jetzt nicht zurückhalten, könnte das Ganze ziemlich eskalieren. Doch der Brünette lässt sich, wenn auch nur widerwillig, von dem Bauarbeiter beruhigen. Sein gehässiges Lächeln kehrt allerdings zurück. Mit einer fließenden Bewegung, schiebt sich Egon die Brille zurecht und tritt dann an Peters Stelle. „Sie brauchen ihr Vergehen nicht weiter zu leugnen, Mister Ringley. Wir haben Beweise für ihren Betrug gefunden und einen

Zeugen mitgebracht, der vor Gericht zwar kein Belangen hätte, sie aber jetzt sicher zu einem Geständnis bewegen kann.“

Völlig unverständlich mustert John den hochgewachsenen Mann vor sich. „Von was reden sie da eigentlich?“, beharrt er weiterhin. Doch Egon antwortet ihm nicht, sondern tritt nur zu Seite. Hinter dem Tüftler manifestiert sich eine schemenhafte Gestalt, deren Antlitz Ringley nur allzu vertraut ist und dennoch kann er es nicht glauben. „Nein! – Das ist unmöglich! Es gibt keine Geister!“, beginnt er zu wimmern und starrt mit schreckgeweiteten Augen auf die körperlose Gestalt seines ehemaligen Mentors. Baldur schwebt zielstrebig auf ihn zu und streckt die Hände aus, als wolle er ihn erwürgen. Sein tonloser Mund formt das Wort Voleur – Dieb. Kurz bevor die Geisterfinger ihn berühren, bricht John zusammen. „Ja – Ja – es stimmt! Ich habe seine Bilder gestohlen und als meine ausgegeben! Nur haltet mir dieses Ding vom Leib!“, wimmert er hilflos. Das Geisterwesen entfernt sich von ihm und damit ist die Sache erledigt.

Knapp eine Stunde später erreichen die Ghostbusters zusammen mit Baldur und Ringley das Museum. Die Jungs zwingen den Betrüger vor den Augen des Wachmanns seine Unterschrift von einem der Bilder zu entfernen und die Signatur des wahren Künstlers freizulegen. Nach einem Vergleich mit der Abbildung in dem Lexikon, steht die Sache auch für den Nachtwächter fest. Nicht lange danach trifft auch der herbeigerufene Direktor des Metropolitan ein. Fassungslos hört er sich die ganze Geschichte an. Schlussendlich verständigen sie die Polizei und Ringley wird wegen Betruges und Fälschung in mehreren Fällen festgenommen. De Montebello ist wegen der ganzen Sache ziemlich am Boden, immerhin sollte Ringley's Ausstellung am Montag eröffnen und nun steht er mit leeren Händen da und das wird das Museum Unsummen kosten. Als rettende Idee erweist sich jedoch die Tatsache, dass ihnen noch etwas Zeit bleibt, um das alles zu korrigieren. So stellen sie die Ausstellung einfach um, entfernen die falschen Unterschriften und enthüllen der Öffentlichkeit den wahren Künstler und die traurige Wahrheit über den Betrug.

Diese Sache bringt dem Museum weit mehr Besucher, als sie je erhofft haben und das Ganze wird, dank der Medienpräsenz zu einem vollen Erfolg, der auch den Geisterjägern ein hübsches Sümmchen einbringt. Nicht zuletzt dürfen die Jungs sogar im Fernsehen auftreten und erzählen, wie es ihnen gelungen ist, diesen spektakulären Betrug zu entlarven. Die Tatsache, dass ihnen angeblich der Geist des wahren Künstlers bei der Lösung des Ganzen geholfen hat, bringt zwar einige Lacher und ungläubige Gesichter, aber das kann den vieren völlig egal sein. Schließlich haben sie recht und das ist die Hauptsache. Und noch viel wichtiger ist doch, dass der wahre Erschaffer dieser herrlichen Gemälde und Skulpturen endlich seine Anerkennung bekommt und nun in Frieden ruhen kann!