

Tales of the real Ghostbusters

Von RaoulVegas

Kapitel 18: Pirates game

Fünf Monate später...

Hart drückt sich die Schaufel in die schwere, feuchte Erde hinein. Doch sie erreicht bei weitem nicht die Tiefe, die ihr Benutzer erwartet hat. Stattdessen scheint sie auf etwas Unnachgiebiges zu stoßen. Ein dumpfer Knall dringt durch die dunkle Erde und hinterlässt deutliche Verwirrung auf dem Gesicht des Mannes. ‚Vermutlich nur ein Stein...‘, geht es ihm durch den Kopf und er zieht die Schaufel wieder ein Stück zurück. Als er sie erneut in die Erde rammt, ertönt abermals ein dumpfer Knall, doch es hört sich so gar nicht nach einem Stein an. Verwirrt kratzt sich der Bauarbeiter am Hinterkopf, legt die Schaufel beiseite und geht auf die Knie. Mit den Händen schiebt er die lockere Erde zur Seite. Was darunter zum Vorschein kommt, ist tatsächlich kein Stein. Es sieht eher wie Holz aus. Ein paar Augenblicke später hat er so viel Erde zur Seite geschoben, dass Metallbeschläge und ein schweres Schloss zum Vorschein kommen. Schlagartig muss Bob an eine Schatzkiste denken, wie man sie aus jedem Piratenfilm her kennt.

Durch die plötzliche Arbeitsunterbrechung seines Kollegen, kommt Bill zu ihm hinüber. „Hey Mann, was ist los? Wir haben noch verdammt viel zu tun, bis die anderen mit dem Material wiederkommen und es ist noch keine Zeit für eine Pause!“, mokiert er sich. Immerhin soll hier in ein paar Monaten ein fertiger Vergnügungspark stehen, was so nahe am Hafen und mitten in einem teilweise gerodeten Waldstück schon allein eine Herausforderung ist. „Ich bin da auf etwas gestoßen...“ Bob tritt ein Stück von dem ausgehobenen Loch zur Seite, damit sein Kollege hineinsehen kann. Mit erhobenen Augenbrauen betrachtet Bill den Gegenstand. „Sieht aus wie eine Kiste...“, stellt er fest. „Ja, ne Schatzkiste!“, erwidert Bob mit leuchtenden Augen. Amüsiert sieht Bill ihn an. „So ein Quatsch! So was gibt’s doch nur im Film.“, hält der Ältere schmunzelnd dagegen. „Nun hab doch mal ein bisschen Fantasie! Los, hilf mir das Ding da rauszuholen, dann wirst du schon sehen!“, weist Bob ihn an und steigt in das Loch. Schulterzuckend gesellt sich Bill zu ihm und gemeinsam versuchen sie die Kiste aus der Erde zu befreien.

Mühevoll wuchten die beiden Männer die schwere Truhe an die Oberfläche. Dabei ignorieren sie vollkommen die Tatsache, dass sie um die Kister herum lauter Knochen entdeckt haben, die eindeutig menschlich sind. So viel Fantasie hat dann noch nicht einmal Bob, um da das Richtige hineinzuzinterpretieren. Stattdessen überlegen sie, wie sie die Kiste am besten aufbrechen können. „Sieht echt wie eine Schatzkiste aus.“,

wirft Bill ein und reicht seinem Kollegen Hammer und Meißel. „Sag ich doch! Und wenn wir das Ding aufkriegen, dann sind wir reich, Mann! Reich!“, erwidert Bob enthusiastisch und holt zum Schlag aus. Als der Hammer mit einem hohen Klang auf das hintere Ende des Meißels trifft, erzittert plötzlich die ganze Truhe. Doch es bleibt nicht bei einem kurzen Zittern, nein, die ganze Kiste beginnt zu hüpfen, als wäre ein wildes Tier darin eingesperrt, dass raus möchte. Erschrocken weichen die beiden Bauarbeiter zurück.

Dann dringt auf einmal ein dichter, weißer Rauch aus dem Schlüsselloch des massiven Schlosses. Es wirkt, als hätte irgendetwas in der Kiste angefangen zu brennen. „Explodiert sie jetzt?“, fragt Bill erstickt. Bob antwortet ihm nicht, sieht nur wie gebannt auf den Rauch, der sich jetzt verdichtet und eine Gestalt anzunehmen scheint. Kurz darauf werden menschliche Züge sichtbar, zerrissene Kleider, zottige Haare. Der Geist schlägt die leeren Augen auf und funkelt die Männer wütend an. Dann zieht er seinen erschreckend echten Säbel aus seiner vermoderten Gürtelschnalle und schwängt ihn wild umher. „Mein Schatz!“, gebärt sich das durchscheinende Wesen lautstark. „Nehmt eure dreckigen Hände von meinem Schatz, ihr elenden Landratten!“ Schlagartig ergreifen Bob und Bill die Flucht. Säbelschwingend verfolgt sie der Geist über die halbe Baustelle, ehe er zu seinem Schatz zurückkehrt.

Hilflos verbarrikadieren sich die beiden Männer in einem kleinen Baucontainer, der ihnen als Büro und Pausenraum dient. „Verdammt, das – das ist ein Geist!“, stammelt Bob. „Das kannst du aber laut sagen und ich wusste doch, dass das keine gute Idee war...“, erwidert Bill und wirft seinem Kollegen einen strengen Blick zu. „Ja, hab schon verstanden. Es ist meine Schuld. Aber was machen wir denn jetzt? Der wird bestimmt nicht so schnell verschwinden und so können wir nicht weiterarbeiten. Das gibt mächtig Ärger, wenn die anderen wieder da sind...“ „Jetzt hab ich mal eine verrückte Idee. Aber, wenn es so eine Schatzkiste und dann auch noch einen Geist gibt, dann klingt sie gar nicht mehr so verrückt.“, kommt es von Bill. „Und die wäre?“ „Rufen wir die Geisterjäger!“

Etliche Kilometer entfernt beginnt das Telefon im Hauptquartier der Ghostbusters zu läuten. Schwungvoll nimmt Janine den Hörer ab und hört sich das aufgeregte, beinahe unverständliche Gestammel der beiden Bauarbeiter an. Sie notiert alles auf einem Zettel und drückt dann auf die Einsatzglocke. Doch in der alten Feuerwache bleibt es entgegen jeder Erwartung stumm. Verwirrt betrachtet sie den Knopf auf ihrem Schreibtisch, dann fällt ihr wieder ein, dass die Glocke gestern einen Kurzschluss hatte und Ray und Egon gerade dabei sind, sie zu reparieren. Also steht sie auf und ruft die Treppe herauf. „Winston, bist du da?“ Kurz darauf erscheint der Schwarzhaarige am oberen Treppenabsatz. „Ja. Was gibt es denn?“ „Arbeit. Ein Geist treibt sich auf der Baustelle am Hafen rum.“, entgegnet sie ihm. „Etwa da, wo dieser Vergnügungspark gebaut wird?“, hakt er nach. „Ja, genau da. Sagst du den anderen Bescheid? Die Glocke funktioniert ja noch nicht wieder.“ „Klar, mach ich.“

Nur einen Moment später erscheint Winston im Flur, wo Ray und Egon am Hauptverteiler der Einsatzglocke herumbasteln. „Ah! Ich glaube, ich habe den Fehler gefunden! Hier ist ein Kabel aus der Halterung gerutscht.“, berichtet Raymond. Egon schiebt sich die Brille hoch und betrachtet das Ganze. „Ja, das sieht wie der Fehler aus.“

– Laut Bauplan ist das eines der vier akustischen Verbindungen.“, erwidert der Blonde mit einem Blick auf den Schaltplan, den er neben sich auf dem Boden ausgebreitet hat. „Na, wie sieht´s aus, Jungs?“, fragt Winston. „In fünf Minuten müssten wir fertig sein.“, lächelt der Mechaniker zufrieden. „Prima, wir haben nämlich einen neuen Auftrag, unten am Hafen. Auf der Baustelle des Vergnügungsparks.“, entgegnet Winston. „Gut, wir kommen gleich. Bereite doch schon mal Ecto vor.“, schlägt Egon vor. „Klar, dann sagt ihr aber Peter Bescheid.“, kontert der Schwarzhaarige und wendet sich zum Gehen.

Während Raymond den Fehler der Einsatzglocke behebt, begibt sich Egon ins Schlafzimmer, um Peter Bescheid zu geben. Wie nicht anders von dem Blondem erwartet, liegt der glorreiche, stets hochmotivierte Anführer der Ghostbusters zusammengerollt auf dem Bett und hält ein Nickerchen. Nicht zum ersten Mal fragt sich Egon, wie man nur so viel schlafen und dennoch immer müde sein kann. Mit einem Schulterzucken nähert er sich dem Bett und stupst den Brünetten an. „Peter, die Pflicht ruft!“, teilt er dem Liegenden mit. Dieser bewegt sich leicht grummelnd und rollt sich noch mehr zusammen. „Ich ruf zurück...“, gibt er schließlich nuschelnd von sich und kommt gar nicht auf den Gedanken aufzustehen. „Das ist aber keine zufriedenstellende Antwort auf meine Aussage.“, erwidert der Tüftler und rückt sich leicht genervt die Brille zurecht. „Es ist auch nicht sonderlich zufriedenstellend, mich immer beim Schlafen zu stören!“, kontert Peter leicht giftig und zieht sich das Kissen über den Kopf. „Gut, wie du meinst.“, tut Egon das Ganze ab und verlässt das Zimmer.

Der Mechaniker ist gerade dabei, das Werkzeug wieder einzusammeln, als Egon zu ihm stößt. „Und? Steht er auf?“, fragt er den Blondem beiläufig. „Ich fürchte, er zieht es vor, weiterzuschlafen.“ So etwas hat sich Ray schon irgendwie gedacht. Peter zum Aufstehen zu bewegen, ist in etwa schon wer, als würde man einem Kind verbieten wollen, die Süßigkeiten anzurühren, die direkt vor seiner Nase liegen. „Oh, ich denke, er wird gleich ganz schnell wach sein!“, entgegnet er mit einem leicht frechen Lächeln. Als sich der Kleinere wieder dem Schaltkasten zuwendet, kann sich Egon nur zu gut vorstellen, was jetzt kommt. Geschickt führt der Rothaarige zwei Kabel zusammen und plötzlich wird die Feuerwache vom ohrenbetäubenden Schrillen der Einsatzglocke durchflutet. Überrascht zuckt Janine an ihrem Schreibtisch zusammen und blickt Winston mitleidig an, der sich durch den schlagartigen Lärm den Kopf am Autodach angestoßen hat. Mit schmerzlich verzogenem Gesicht reibt er sich über die Stelle. „Ich könnte mich irren, aber ich glaube, die Glocke funktioniert wieder...“, teilt er Janine zu einem schiefen Lächeln bemüht mit.

Im selben Augenblick ertönt von oben ein überraschter Schrei, gefolgt von einem lauten Poltern. „Scheint so und Peter ist wohl auch endlich wach! Tut es sehr weh?“, kommt es von Janine, während der Lärm langsam verstummt. „Ach, es geht schon.“, grinst Winston Richtung Obergeschoss. Derweilen rappelt sich Peter wieder auf und tritt auf den Flur hinaus. „Sag mal, habt ihr sie noch alle?“, blafft er die beiden anderen an. Unschuldig blicken sich Ray und Egon an. „Warum regst du dich denn so auf, Peter? Wir reparieren doch nur die defekte Glocke, wie du weisst.“, antwortet ihm der Tüftler. „Ja, genau. Aber wo du schon mal wach bist, wir haben einen neuen Auftrag. Also mach dich bitte fertig, ok?“, fügt Ray hinzu und bemüht sich Zusehens, nicht zu lachen. Warnend mustert Peter seine beiden Kollegen einen Moment, dann schnaubt er resignierend. „Schon verstanden, ihr habt gewonnen...“, gibt er grummelnd zurück

und verschwindet im Schlafzimmer, um sich etwas anzuziehen.

Kurz darauf verlässt Ecto-1 das Hauptquartier und fädelt sich in den mäßigen Verkehr ein. Mit Sirene und Warnlicht versucht sich der umgebaute Miller-Meteor den Weg freizumachen, was ihm mehr oder weniger gut gelingt. Nach einer Weile kommt das Waldstück um den Hafen in Sichtweite. Etwa in der Mitte der üppigen Vegetation wurde eine Lichtung geschaffen, auf der große Baumaschinen das Bild dominieren. Anstatt Gras finden sich hier plattgewalzte Erde mit tiefen Reifenspuren, ausgehobene Gruben und abgesteckte Stücke, die den Standpunkt für Fundamente markieren sollen. Der weißlackierte Wagen parkt zwischen den Bäumen, vor einem hohen Zaun, der das Betreten der Baustelle verhindern soll. Die vier Jungs sind noch nicht einmal ganz ausgestiegen, da kommen ihnen zwei Bauarbeiten entgegengerannt. „Da sind sie ja endlich!“, ruft ihnen einer der beiden entgegen. Geduldig hören sich die Geisterjäger an, was Bob und Bill zu berichten haben. Anschließend zeigen sie den Jungs, wie sie die Baustelle betreten können, bleiben aber selbst außerhalb des Ganzen.

„Das gefällt mir gar nicht...“, kommentiert Winston dieses Verhalten, auch wenn er es nachvollziehen kann. Langsam sehen sich die vier Männer um und nähern sich dabei immer weiter der Stelle, an der die Schatzkiste steht. Als sie etwa die Mitte des Baugrundstücks erreicht haben, bleiben sie alle schlagartig stehen. Sie beschleicht das ungute Gefühl beobachtet zu werden, doch sie können nicht sagen, wo es herkommt. „Was glaubt ihr, wo sich der Geist versteckt hat?“, fragt Peter schließlich. In diesem Moment werden plötzlich Scheinwerfer auf die vier gerichtet. Überrascht blinzeln die Jungs ins grelle Licht, nur um festzustellen, dass die Lichter zu einem Bagger in der Nähe gehören. „Sagten die beide Herren nicht, das sie im Moment allein auf der Baustelle sind?“, hackt Egon nervös nach. „Ja, das sagten sie...“, erwidert Winston.

Plötzlich schalten sich auch die Scheinwerfer an allen anderen Maschinen ein. „Ich hoffe, ich irre mich, aber das erinnert mich an ein Buch, das ich mal gelesen hab...“, wirft Raymond ein. Bedrohlich heulen die Motoren der Baufahrzeuge auf. „Ach ja? Lesen ist sehr ungesund, Ray. Ich warte lieber, bis der Film rauskommt, falls wir das hier überleben...“, versucht Venkman es bemüht ironisch überkommen zu lassen. Langsam beginnen sich die Baumaschinen von der Stelle zu bewegen und die Geisterjäger zu umzingeln. „Darauf brauchst du nicht zu warten, Venkman. Den Film gibt es schon!“, erwidert der Schwarzhairige beunruhigt. „Ok. Will ich wissen, wie der ausgeht?“ „Nein...“, lautet die knappe, aber völlig ehrliche Antwort. „Na schön, aber vielleicht sagt mir einer von euch beiden dann, was die Leute gemacht haben, um den Autos zu entkommen.“ Unschlüssig sehen sich Raymond und Winston an, während die Baufahrzeuge einen Kreis um sie bilden, der immer enger wird.

„Naja, das Ganze spielte auf einem abgelegenen Rastplatz und die Leute haben sich in dem Imbiss dort versteckt. Haben versucht abzuwarten, bis den LKWs der Sprit ausgeht...“, erklärt der Mechaniker. „Hat ihnen aber auch nicht so viel genützt, da die Wagen irgendwann das Häuschen gerammt haben...“, ergänzt Winston. „Klingt ja richtig aufmunternd. – Aber wir sind Geisterjäger und diese Autos werden eindeutig von dem Geist kontrolliert, der hier wütet. Also Feuer frei auf die Blechlawine!“, weist Peter seine Leute an. Mit einem zustimmenden Nicken beginnen die Jungs damit, die Bagger, Dampfwalzen und Betonmischer mit Protonenstrahlen zu beschießen. Die

heftige Überladung lässt die Stromkreise der Fahrzeuge zusammenbrechen, wodurch sie scheinbar unbrauchbar werden. Qualmend kommen die Maschinen zum Stehen. Erleichtert atmen die vier durch, doch es ist noch längst nicht überstanden.

Aus einem der großen Bagger erhebt sich ein Licht und manifestiert sich zu einer Gestalt. Mit gezogenem Säbel fliegt der Geist dicht über seine Widersacher hinweg. „Verschwindet! Das ist mein Schatz und niemand wird ihn mir wegnehmen!“, kreischt der Pirat. Mit Mühe gelingt es den Jungs unter der halbgesenkten Schaufel eines Baggers in Deckung zu gehen. „Sagte er Schatz?“, fragt Venkman ungläubig. „Hörte sich so an. Die Bauarbeiter meinten doch auch, sie haben eine Truhe gefunden, bevor der Geist aufgetaucht ist.“, entgegnet Winston. „Dabei muss es sich um die Kiste dort hinten handeln.“, deutet Egon. In der Ferne können sie eine Kiste erkennen, um die der Geist nun herumschwebt, wie ein scharfer Wachhund. „Wie aufregend, ein echter Piratenschatz!“, freut sich Raymond, zum Leid seiner Kollegen.

Ehe einer der anderen eine Antwort geben kann, heulen erneut die Motoren der Baumaschinen auf. Erschrocken flüchten die Jungs aus dem Schutz der Baggerschaufel, die in diesem Augenblick krachend auf dem Sand aufschlägt. „Ich dachte, wir hätten sie lahmgelegt...“, jammert Peter. „Rein theoretisch müsste es auch so sein, doch der Geist scheint die Schaltkreise zu manipulieren.“, erwähnt Egon. Erneut eröffnen sie das Feuer auf die Fahrzeuge, doch diesmal stoppen sie nicht. Garstiges Lachen ertönt stattdessen aus dem Fahrerinnen. Hilflos suchen die vier Männer nach einem Unterschlupf. Doch hier gibt es keinen geräumigen Imbiss, wie im Film. Hier gibt es nur den winzigen Bürocontainer der Baustelle und der würde nicht mal einem halbherzigen Angriff dieser wildgewordenen Maschinen standhalten. „Das bringt nichts!“ „Stimmt. Solange die Kiste hier steht, wird der Spuk nicht vorbei sein, fürchte ich...“, erläutert der Tüftler.

„Ich hab eine Idee, aber dafür müssen wir zu der Truhe.“, wirft Peter ein. Die anderen blicken ihn an, als würde er nur wieder einen seiner Scherze machen, doch dem ist nicht so. Gemeinsam kämpfen sie sich durch die wütenden Baumaschinen. Entgehen dabei nur ganz knapp dem Schicksal überfahren zu werden. „Schießt auf die Reifen, dann erschwert es ihnen das Vorankommen!“, ruft Ray. Die glühenden Protonenstrahlen graben sich in die dicken Reifen hinein, schmelzen sie, bringen sie zum Platzen. Ein Fahrzeug nach dem anderen wird langsamer oder fällt sogar um. Aber eine Handvoll kämpft sich dennoch durch den weichen Untergrund und kommt bedrohlich näher. Doch die Jungs gewinnen dadurch genug Vorsprung, um die Kiste zu erreichen. Erschöpft kauern sie sich in den Sand neben dem Loch und betrachten, wie die todbringenden Fahrzeuge immer näherkommen und das wutentbrannte Kreischen des Geistes dabei stetig lauter wird.

Plötzlich verdunkelt sich der Himmel, als würde gleich ein heftiges Unwetter über sie herniedergehen. Sämtliche Lampen, die automatisch auf die Dunkelheit reagieren und die Baustelle erhellen sollen, zerspringen in einem Regen aus feinem Glas. Abgesehen von den Scheinwerfern der Fahrzeuge, ist es stockdunkel auf dem Grundstück geworden. Dann glimmt ein anderes Licht zwischen den Bäumen auf, die das Grundstück umrunden. *Dieses Licht, das durch die Bäume schwebt, ruft Erinnerungen an Piratengeschichten wach, die er als Junge gern gelesen hat. Böse Männer, die im Dunkel der Nacht unterwegs sind, um Golddublonen zu vergraben.

Und natürlich stürzt einer von ihnen auf die Truhe in der Grube, eine Kugel im Herzen, weil die Piraten glauben – jedenfalls behaupteten das die Verfasser dieser schaurigen Geschichten -, dass der Geist des toten Kameraden die Beute bewachen würde. Geistesgegenwertig blickt Winston die Grube hinab und erblickt eine Hand voll Knochen. Ihm wird klar, dass an so einer Geschichte durchaus etwas Wahres dran sein kann.

Mit heulenden Motoren kämpfen sich die Fahrzeuge ihren Weg voran, begleitet vom Wutgeschrei des Geistes. Fest entschlossen erhebt sich Peter und richtet seinen Protonenstrahler auf die Schatzkiste. „Hey, du Geist! Noch einem Meter weiter und wir jagen deinen Schatz in die Lucht, Freundchen!“ Drohend sammeln sich die glühenden Protonen an der Spitze der Kanone. Und ganz plötzlich bleiben die Maschinen stehen, das laute Brummen ihrer aufgeheizten Motoren verstummt. „Oh! Das wagt ihr nicht, ihr Landratten!“, schimpft der Pirat. „Willst du das Risiko wirklich eingehen? Ein Schuss und von der billigen Kiste ist nur noch Sägemehl übrig!“, kontert Peter. Knurrend zieht der Geist erneut seinen Säbel und stürzt auf ihn zu. „Ich hab dich gewarnt!“, grölt Venkman und feuert. „NEIN!“, kreischt der Piratengeist mitten im Flug. Dann lichtet sich der aufgespritzte Sand wieder und offenbart, dass Peter gemogelt hat. Der Schuss ging neben der Truhe in den Boden, doch der verbrannte, zum Teil geschmolzene Sand macht dem Geist klar, welche Zerstörungskraft in diesen feuerspuckenden Kanonen steckt.

„Der nächste Schuss geht nicht daneben, Kumpel. Also steck dein Brotmesser weg!“, weist der Brünette ihn an. Argwöhnisch überlegt der Geist. Schließlich lässt er den Säbel zu Boden fallen. „Das ist mein Schatz! Den bekommt ihr nicht!“, betont er trotzig. „Wir wollen ihn auch gar nicht. Wir wollen nur, dass du verschwindest und die Leute hier ihre Arbeit machen lässt.“, erklärt Raymond. „Das kann ich nicht. Ich muss den Schatz bewachen!“, erwidert der Geist. „Das habe ich befürchtet...“, gibt Winston leise von sich. Die anderen wenden ihm den Blick zu. „Wie meinst du das?“, hakt der Mechaniker nach. „Naja, ich habe als Kind viele Piratengeschichten gelesen. Und da war es oftmals Brauch, dass der Captain einen der eigenen Männer erschossen hat und er dann mitsamt der Truhe begraben wurde. Sein Geist war dazu verflucht, den Schatz solange zu bewachen, bis der Captain wiederkehrt und ihn von seiner Aufgabe entbindet.“, erzählt der Schwarzhäarige und deutet dann in die Grube mit den Knochen.

Grübelnd legt sich Egon eine Hand an die Lippen. „Der letzte Pirat, der New York heimgesucht hat, lebte vor über hundert Jahren. Er kann also unmöglich herkommen, um seinen Schatz zu heben und unseren Geist hier zu erlösen.“ „Somit ist er wohl auf ewig verflucht, hier zu spuken, wenn wir ihn nicht einfangen.“, legt Ray nach. „Findet ihr es denn richtig, ihn einfach einzufangen, wenn er doch gar nichts dafür kann?“, fragt Winston. „Immerhin ist es ja unser Job, ihn einzufangen...“, erwidert Peter. „Eigentlich ist es unser Job, ihn zu beseitigen. Dies legt nicht nahe, wie dies genau geschehen muss. Wir könnten ihn also auch vertreiben oder umsiedeln.“, kontert Egon. Leicht schmollend wirft der Brünette ihm einen Blick zu, den der Tüftler jedoch gelassen erwidert. „Schön, mag sein. Aber wie willst du das dann machen?“, will Venkman nun wissen. „Vielleicht sollten wir mit ihm reden. Wenn wir rauskriegen, wer sein Captain war, wissen wir vielleicht, wo wir ihn hinbringen können...“, legt Ray nahe.

„Was flüstert ihr da die ganze Zeit? Verschwindet endlich und gebt mir meinem Schatz!“, protestiert der Geist, traut sich aber nicht näher heran, da Peter immer noch den Strahler auf die Truhe gerichtet hält. Die Jungs ignorieren ihn allerdings, da sie so in ihr Gespräch vertieft sind. Dem verfluchten Piraten gefällt das aber kein bisschen. Wütend mustert ihr diese Bande armseliger Spinner, die ihn von seinem Schatz trennt. Ganz langsam, ohne den Blick von den Männern zu nehmen, schwebt der Geist näher an den Boden heran, verweilt und schwebt wieder tiefer. Scheinbar sind diese Trottel tatsächlich so mit sich beschäftigt, dass sie gar nichts mehr mitbekommen. Innerlich kann der Pirat nur mit dem Kopf schütteln, äußerlich versucht er sich ein durchtriebenes Grinsen zu verkneifen. Schließlich berühren seine Finger den feuchten Sand. Hastig ergreift er seinen Säbel und geht damit auf die Jungs los.

Das scharfgeschliffene Metall zischt pfeifend durch die Luft und verfehlt Egons Gesicht nur um wenige Millimeter. Allerdings zieht sich nun ein feiner Schnitt quer über seine Brillengläser. Mit weit aufgerissenen Augen und dem Schrecken deutlich im Gesicht, landet der Tüftler auf seinem Allerwehrtesten und starrt ungläubig zu dem Geist empor, der wieder zum Angriff ansetzt. Knurrend springt Peter wieder auf und zielt mit seinem Strahler auf den Geist. „Na, warte, Freundchen! Dafür brenn ich dir ein hübsches Muster in deine faulige Visage!“ wild jagen die Protonen durch den dunklen Himmel. Nur mit Mühe gelingt es dem Piraten auszuweichen. Dann jedoch trifft der Strahl den Säbel. Blaugelbe Funken sprühen auf und schließlich tropft das geschmolzene Metall zu Boden. Zischend landet es auf dem Sand. Ungläubig starrt der Geist den verbliebenden Griff seiner Waffe an. „Wie kannst du es nur wagen, elende Landratte?“, gebärt er sich wütend und sucht nach einer neuen Angriffsmöglichkeit.

„Wie ich es wagen kann? Wie kannst du es wagen, uns so hinterhältig anzugreifen?“, kontert Peter wütend und legt wieder an. „Nicht Venkman! Du machst ihn nur noch wütender!“, versucht Winston ihn zu beruhigen. „Na und? Ich bin auch wütend und er hört dennoch nicht auf, mich zu ärgern! Also helft mir gefälligst oder soll ich das Biest etwa allein einfangen?“ Einen Moment sehen sich die drei unschlüssig an, dann ergreifen sie ihre Strahler. Wie wildgewordene Blitze zucken die Protonen durch die Dunkelheit. Der Himmel antwortet ihren Bemühungen mit einsetzendem Donner. Nach einer Ewigkeit trifft den Geist einer der Strahlen mitten in den Rücken und bindet ihn an sich. Schreiend versucht sich der Pirat loszureißen. Ehe das jedoch passieren kann, erfassen ihn auch die übrigen Strahlen und ziehen ihn Richtung Boden, wo schon eine Falle auf ihn wartet.

Sie öffnet sich und gleißendes Licht erfasst den Geist, zieht ihn an wie ein Magnet. So sehr er es auch versucht, er kann sich dagegen nicht wehren. Unter lauten Protestschreien wird er letztendlich eingesagt. Die Falle schnappt zu und schließt ihn ein. Kleine, statische Funken zucken über die Oberfläche der Falle, leichter Qualm steigt auf, bis die Verriegelung aktiviert wird. Dann ist es still, abgesehen vom Donner, der weiterhin über den Himmel jagt. Schwach sind nun auch Blitze hinter den dunklen Wolken zu sehen. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis ein kalter Märzregen über sie herniedergehen wird. Aber bis dahin werden sie längst wieder auf dem Weg nach Hause sein. „Geschafft! Lasst uns bloß abhauen.“, gibt Peter von sich. „Und was machen wir mit der Schatztruhe?“, fragt Ray. „Wir sollten sie dem historischen

Museum übergeben.“, meint Egon und betrachtet verstimmt den langen Kratzer auf seiner Brille.

„Na schön. Lasst sie uns schnell zu Ecto bringen. Ich will nicht nass werden.“, pikiert sich Venkman. Er und Winston ergreifen die Griffe an den Seiten der Kiste. Als sie sie allerdings hochheben wollen, beginnt die Falle in Ray's Händen wieder Funken zu sprühen. Überrascht hält der Mechaniker sie ein Stück von sich weg. „Was ist denn nun los?“ Es wird immer heftiger. Die Falle zuckt und zappelt an ihrem Verbindungskabel, wie ein wildgewordener Bienenstock in einem billigen Zeichentrickfilm. „Oh nein!“, entkommt es Egon. Der Schock steht ihm deutlich ins Gesicht geschrieben. Er reißt dem völlig perplexen Mechaniker die Falle aus der Hand und schleudert sie davon. Noch ehe sie auf dem Boden aufschlägt, explodiert sie mit einem lauten Knall in tausend Stücke. Mit offenem Mund starren die Geisterjäger auf die Überreste des kleinen Geisterkäfigs. „Was zum...?“, entkommt es Winston. „Die Verbindung des Geistes zu der Schatztruhe ist wohl so groß, dass die Falle dem nicht standhalten konnte...“, erklärt Egon, auch wenn er nicht minder überrascht ist.

Schneller, als die Jungs gucken können, stürmt der Geist heran und wirft sich auf die Kiste. „Ihr habt nicht das Recht, mir meinem Schatz wegzunehmen, ihr Diebe!“, beschimpft er sie. „Technisch gesehen bist du hier der eigentliche Dieb, da du die Sachen ja den armen Menschen gestohlen hast. Wir wollen sie lediglich den Hinterbliebenen zurückbringen.“, korrigiert ihn der Tüftler. Verwirrt betrachtet ihn der Pirat einen Augenblick lang. Dann huscht Verzweiflung über sein Gesicht hinweg. „Oh, mein Captain, wo bist du nur? Warum kommst du nicht, um mir zu helfen?“ „Tja, vielleicht, weil er einfach mal schon Wurmfutter ist!“, wirft Venkman ihm kalt entgegen. „Herr Gott, Peter!“, entkommt es Ray entsetzt. „Was sagst du da?“, fragt der Geist. „Dein geliebter Captain ist mausetot, Kumpel! Der kann nicht mehr kommen, um dir zu helfen oder dich zu erlösen! Du musst den ganzen Rest der Ewigkeit damit verbringen, auf diese wertlose Kiste aufzupassen! Was sagst du dazu?“, grinst der Brünette gehässig.

Der Geist macht große Augen, die wirken, als würde er gleich in Tränen ausbrechen. „Du lügst! Das ist nicht wahr!“, jammert der Pirat. „Es klingt zwar wirklich mies, wie Peter das gesagt hat, aber es ist leider so. Sieh dich doch nur mal um. Ist das die Welt, in der ihr Schiffe überfallen und Schätze vergraben habt?“, versucht es Raymond. Ungläubig lässt der Geist den Blick schweifen. Überall stehen Bäume, dicht an dicht. Seltsame Maschinen dominieren das Bild und der Hafen ist von hier aus nur zu erahnen. Dunkel erinnert er sich. Als er das letzte Mal hier war, war dies ein Strand. Einzelne Bäume standen in der Nähe, durchbrochen von zerklüfteten Felsen und das Meer schwappte laut gegen die Küste. Nein, das ist nicht die Welt, in der er gelebt hat. Doch was ist hier nur passiert? Wie lange bewacht er diese Kiste voller Gold und Edelsteine schon? „Alles so fremd. – Welches Jahr schreiben wir und ist das hier immer noch doch Bucht von Harpers Bay?“, fragt der Pirat mit bebender Stimme.

„Nein, das hier ist das Hafenviertel von New York und wir haben das Jahr 1989.“, antwortet ihm Winston. „1989? – Das kann nicht sein! Ich warte schon seit über hundert Jahren auf die Rückkehr meines Captains! Das ist unmöglich...“ Völlig aufgelöst starrt der Geist die Kiste an und kämpft mit den Tränen. „Er wird nicht kommen, um dich zu erlösen. Dennoch hast du deine Aufgabe erfüllt. Du hast diesen

Schatz all die lange Zeit bewacht und nun kannst du dich zur Ruhe setzen.“, versucht Winston ihn etwas aufzumuntern. „Wie soll das gehen?“, fragt der Pirat traurig. „Ganz einfach. Du gestattest uns die Kiste ins Museum zu bringen. Dort können sie herausfinden, wem ihr die Sachen gestohlen habt und sie den Leuten zurückgeben und dann kannst du in die Ewigkeit eintreten.“, erklärt Egon.

„Die Mühe kann sich das Museum sparen. Wir haben die Truhe einem spanischen Handelsschiff gestohlen, das gerade aus dem Orient kam. Der Captain hieß Fernando de Mozo...“, erwidert der Pirat. „Ich glaube, ich habe schon mal von diesem Herrn gehört. Diese Information dürfte es dem Museum auf jeden Fall viel einfacher machen, einen möglichen Nachfahren zu finden.“, kommentiert der Tüftler. „Ja, wahrscheinlich und vielleicht ist es ja auch besser so. Dann kann ich wenigstens ein bisschen wiedergutmachen, wo wir die armen Schweine doch über die Planke gejagt haben...“ In der Stimme des Geistes ist tatsächlich so etwas wie Reue zu hören, sodass selbst Peter seinen Strahler wieder wegsteckt, den er die ganze Zeit über auf den Geist gerichtet hielt.

Langsam beginnen die ersten Tropfen aus den dunklen Wolken zur Erde zu fallen, doch Donner und Blitz haben sich schon fast wieder verzogen. „Ok Leute, wenn das geklärt ist, lasst uns die Truhe ins Museum bringen, ehe wir völlig nass werden...“, weist Peter die anderen an. Unter den wachsamen Augen des Piratengeistes, tragen Venkman und Winston die Schatztruhe zu Ecto-1 und schieben sie auf die Ladefläche. Zu fünft fahren sie anschließend zum historischen Museum. Die Mitarbeiter der Abteilung für Seefahrt staunen nicht schlecht, als sie die erstaunlich gut erhaltene Kiste von den Geisterjägern überreicht bekommen. Und die Überraschung ist noch größer, als sie hören, wem der Schatz einst gehört hat. Mit einer gewissen Erleichterung im Herzen betrachtet der einstige Pirat das Ganze durch das Oberlicht hindurch. „Vergib mir, mein Captain, doch so ist es besser...“, haucht er in den strömenden Regen hinein, ehe er sich auflöst und in die Ewigkeit eintritt. Mit ihm geht der Regen und so erstrahlt dieser Tag in schönstem Sonnenschein, als die vier Ghostbusters nach getaner Arbeit das Museum verlassen und mit etwas Wehmut an dieses Abenteuer zurückdenken.