

Tales of the real Ghostbusters

Von RaoulVegas

Kapitel 11: Zombie Walk

Drei Wochen später...

Prall und knochenweiß erhebt sich der Vollmond über dem Hügel des Green-Wood Friedhofs. Der Schnee ist inzwischen geschmolzen, doch die Februarkälte hat Brooklyn noch fest in ihren eisigen Klauen. Dicke, undurchdringliche Bodennebel schlängeln sich wie anmutige Katzen zwischen den Grabsteinen hindurch. Alles wirkt friedlich und still. Dunkle Schatten suchen sich ihren Weg über die hartgefrorenen Wiesen, vorbei an zahlreichen Mausoleen und Grabmählern. Bunte Totenblumen versuchen verzweifelt der bitteren Kälte standzuhalten, doch es ist vergebens. Zu glitzernden Skulpturen vereist, erhoffen sie die wärmende Sonne des Morgens und dennoch wissen sie, dass es längst zu spät ist und kein Sonnenstrahl sie mehr am Leben erhalten kann. Der heisere Ruf einer einsamen Eule wird hörbar, ehe sie lautlos ihre Flügel spreizt und sich im Zwielight des Mondes verliert. Kurz darauf erklingt die Glocke der kleinen Kapelle auf dem höchsten Punkt des Hügels. Mitternacht, Geisterstunde. Doch was sich nun ereignet, hat nichts mit umherspukenden, körperlosen Wesen zu tun. Nein, es sind die Toten, die sich ihren Weg aus der kalten Erde bahnen.

Hier und da beginnt der Rasen aufzubrechen, wie morsche Äste unter einer starken Hand. Erdbrocken und Steine rollen zur Seite, als würden sie den Gewalten eines übergroßen Maulwurfs zu entfliehen versuchen. Steife Finger wühlen sich durch die Spalten ins Freie. Haltlos klammern sie sich in den eisigen Boden und doch spüren sie weder die nächtliche Kälte, noch den Schmerz, als ihre tote Haut von Steinen und Wurzeln zerschnitten wird. Halb verweste Körper schieben sich aus dem Untergrund an die Oberfläche. Ihre glasigen Augen sehen nach endloser Zeit der Dunkelheit erstmals wieder das Mondlicht. Ein dumpfes Stöhnen entkommt ihrer Kehle. Der Tod hat ihnen längst die Fähigkeit zu Sprechen geraubt, dennoch kommunizieren sie über diese unheimlichen Laute miteinander, als hätten sie nie etwas Anderes getan. All die Empfindungen, die sie als Lebende hatten, sind nun verschwunden, haben keine Bedeutung mehr für sie. Die einzigen Gefühle, die sie noch haben, ist der unbändige Wunsch nach Rache und ein Hunger, der niemals gestillt werden kann. So erheben sich die Zombies aus ihren letzten Ruhestätten und schlurfen mit ihren verfaulten Leibern auf das große Tor des Friedhofs zu.

Sie kennen nur ein Ziel und nichts und niemand kann sie daran hindern, es zu erreichen. Langsam lassen sie den Eingang von Green-Wood hinter sich und schieben

sich mit endloser Geduld eine schmale Straße entlang. Zu dieser späten Stunde ist kaum noch ein Mensch unterwegs und erst recht keiner verirrt sich in die Nähe dieser Anlage. Also setzen die Untoten ihren Weg ungetrückt fort, bis sie schließlich an einem fünf Meilen entfernten Grundstück ankommen. Dieses ist von einem hohen Bauzaun umgeben. Ein großes Schild weist daraufhin, dass hier demnächst der Bau eines modernen Einkaufszentrums beginnen soll. Schwere Maschinen stehen schon bereit und warten nur darauf, auf dem Gesicht von Mutter Erde einen neuen Schandfleck zu hinterlassen. Auf dem hinteren Teil des Grundstücks steht ein kleines Häuschen, in dem der Bauherr sein Büro eingerichtet hat. Er ist eifrig bemüht, seine Vorstellungen so schnell wie möglich in die Tat umzusetzen und daher ist es auch nicht verwunderlich, dass er zu dieser späten Stunde noch arbeitet. Im Schein einer Lampe sitzt Richard Kinnell hoch konzentriert über seine Blaupausen gebeugt, raucht eine Zigarette nach der anderen und bereitet alles für den morgigen Spatenstich vor.

Die Dringlichkeit seines Vorankommens wird von der Tatsache angeheizt, dass er das Grundstück nicht rechtmäßig erworben hat. Eigentlich gehört es einer schottischen Familie in x-wievielter Generation, die auf diesen Stück Land eigentlich ein Waisenhaus errichten wollte. Doch unglücklicherweise ist der gute Mister O'Malley verstorben, ehe er diesen Plan in die Tat umsetzen konnte. Sein letzter, lebender Verwandter, sein Sohn Kevin, ist seit zwei Jahren in Kenia, um dort als Arzt zu arbeiten und Krankenhäuser zu bauen. Die Nachricht vom Tod seines Vaters hat ihn zwar schon lange erreicht und er war auch zu seiner Beerdigung anwesend, doch das Stück Land hat er völlig vergessen. Die Briefe, die ihm die Stadt diesbezüglich geschrieben hat, haben ihn in Afrika nie erreicht. So ist es Kinnell gelungen, das Grundstück unter der Hand zu erwerben und dort illegal zu bauen. Ehe der dämliche Arzt wieder nach Amerika kommt, ist das Einkaufszentrum längst fertig. Er könnte natürlich dagegen klagen und Schadensersatz verlangen, doch ehe das durch ist, ist Richard mit dem Geld schon längst über alle Berge.

Vor sich hin glucksend, raucht Kinnell vergnügt seine Zigarette. Wer soll ihn schließlich jetzt noch aufhalten? Genau, einfach niemand! Plötzlich vernimmt er in der Stille seines Büros ein seltsames Geräusch. Es kommt von draußen und hört sich an, wie ein Haufen alter Leute, die halb erstickt versuchen Luft zu holen. Schwere Schritte nähern sich der kleinen Hütte und das merkwürdige Keuchen wird immer lauter. Wütend drückt Kinnell seine Zigarette in den Aschenbecher. Er hält das Ganze für einen billigen Scherz. Irgendwelche Betrunknen treiben sich hier auf seinem Stück Land herum und versuchen ihn von der Arbeit abzuhalten! Eine unerhörte Frechheit ist das! Der fast zwei Meter große Mann erhebt sich grummelnd von seinem Stuhl, der es ihm mit einem erschöpften Ächzen dankt, und nähert sich der Tür. Direkt neben dem einzigen Eingang befindet sich ein Fenster. Dadurch kann er eine Horde Leute erkennen. Er schätzt ihre Zahl auf gut zwanzig und für ihn besteht kein Zweifel, dass es sich um irgendwelche Penner handelt.

Sieh sich nur mal einer ihre zerfetzten und schmutzigen Kleider an. Und erst ihre Gesichter, ungewaschen und dreckig, wie die eines Schornsteinfegers. Angewidert rümpft er die Nase und krempelt sich die Ärmel seines Hemdes hoch. Die können was erleben! Zornig reißt er die Tür auf und holt Luft, um diesen Pennern gehörig die Meinung zu geigen. Als seine Blicke aber auf die trüben, toten Augen der keuchenden Menge vor sich fallen, bleibt ihm jedes Wort im Hals stecken. Wie erstarrt steht er im

Türrahmen und sieht sich fassungslos um. Dass dort seine keine Penner, keine Hausierer und auch keine betrunkenen Obdachlosen, nein, es sind Monster! Schreckgestalten aus furchterregenden Alpträumen, die einem um den Verstand bringen. Unwillkürlich fängt der großgewachsene Mann an zu zittern und stößt dabei einen Laut aus, der nach einem verängstigten Kind klingt. Kinnell hat sich immer für furchtlos gehalten. Ein imposanter Mann, der mit einfach allem fertig wird und dem man blind folgt, egal wie bescheiden die Situation auch sein mag. Man ist von seiner Führungsqualität überzeugt, selbst wenn man sie nie miterlebt hat.

Doch jetzt fühlt er sich alles andere als stark und durchsetzungsfähig. Im Moment ist er wieder vier Jahre alt und fürchtet sich vor den Monstern, die unter seinem Bett lauern oder in seinem Schrank hocken könnten und ihn auffressen wollen, sobald er die Augen schließt. Mit gurgelnden, stöhnenden Lauten strecken die wandelnden Leichen ihre verwesten Finger nach ihm aus. Mit gierigen Blicken versuchen sie ein Stück von ihm zu erhaschen, ihm die Haut von den Knochen zu reißen und sich an dem gütlich zu tun, was daraus hervortropft. Richards Panik wird immer größer und er kann spüren, wie die rettende Ohnmacht ihre lüsternen Hände nach ihm ausstreckt. Doch das darf er auf keinen Fall zulassen! Wenn er jetzt das Bewusstsein verliert, ist er diesen Ungeheuern hilflos ausgeliefert. Sie werden ihn bei lebendigem Leib auffressen, ohne das er sich auch nur irgendwie dagegen wehren kann. Dieser Gedanke holt ihn hart in die Wirklichkeit zurück. Erschrocken reißt er die Augen auf und spürt, wie sich die kalten, steifen Finger der Untoten in sein Hemd graben. „Nein!“, wirft er ihnen atemlos entgegen. Er schluckt trocken.

„NEIN!“, kommt es kurz darauf weit kräftiger. Mit einem heftigen Ruck tritt er nach hinten. Sein Hemd gibt einen widerlichen Laut von sich, als ein großes Stück davon abgerissen wird und in den grabschenden Händen der fauligen Gestalten zurückbleibt. Doch damit begnügen sie sich nicht. Als sie erneut ihre Finger nach ihm ausstrecken und sich in den schmalen Eingang drängen, schlägt er ihnen die Tür vor der Nase zu. Dachte er zumindest. Doch die Holztür trifft nur hart und dumpf gegen die Hände der fremden Wesen. Kinnell kann Knochen brechen hören und das widerwärtig-feuchte Geräusch ihrer aufgedunsenen Haut, die unter dem heftigen Schlag aufplatzt. Ihm wird augenblicklich schlecht, doch er reißt sich zusammen. Begierig drängen sich die Leichen in den Durchgang und versuchen in die kleine Hütte zu gelangen. Da sie sich aber alle gleichzeitig versuchen hindurchzuschieben, bleiben sie unweigerlich stecken. Das gibt Richard einen Moment Zeit, um seine Lage zu analysieren. Wild jagen seine gehetzten Augen durch das Büro und suchen nach einem Ausweg. Er muss hier dringend raus, denn lange wird das dünne Holz der drängenden Wesen nicht mehr Herr sein.

Seine einzige Fluchtmöglichkeit besteht aus einem schmalen Fenster neben seinem Schreibtisch. Skeptisch betrachtet er es einen Augenblick. Es sieht nicht so aus, als würde er dort durch passen, doch was für eine Wahl hat er denn schon, wenn er nicht gefressen werden will? Kurz bevor es dem ersten Zombie gelingt, sich doch durch die Tür zu quetschen, wendet sich Kinnell ruckartig um, klammert sich wie ein Ertrinkender an seinen schweren Schreibtisch und rammt ihn dann mit einer einzigen, kraftvollen Bewegung gegen den Eingang. Die Leiche, die es fast geschafft hat, hineinzukommen, wird zurückgeschleudert und prallt hart gegen ihre Kollegen. Gemeinsam werden sie zu Boden gestoßen und liegen hilflos wirkend, wie ein Bündel

aus zuckenden Armen und Beinen am Boden. Für einen Moment ist Richard von diesem Anblick wie hypnotisiert, dann richten sich die ersten wieder auf und ihm fällt ein, dass er ja eigentlich hier raus wollte. Er stolpert zum Fenster hinüber und reißt es auf. Derweilen drängen sich die Untoten wieder in die Türöffnung.

Mit einem flüchtigen Blick über die Schulter, schwingt der Bauherr ein Bein in die eisige Nachtluft. Er schiebt den Oberkörper hinterher, sodass ihm ein frostiger Windstoß um die Nase fegt. Doch dann bleibt er stecken! Es geht weder vor noch zurück. Wieder ergreift ihn Panik und er versucht verzweifelt freizukommen. Dumpf kann er Geräusche aus dem Inneren der Hütte hören. Das gierige Stöhnen und Keuchen der Toten, ihre kratzenden Nägel auf dem Holz des Türrahmens und des Tisches und, oh nein, das schabenden Geräusch, das entsteht, wenn die schweren Beine des Schreibtisches über den rauen Fußboden geschoben werden. Es klingt nur sehr schwerfällig und langsam, da die Bewegungen der Untoten sehr unkoordiniert sind, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis es ihnen gelingt, den Durchgang freizubekommen.

Wie ein Verrückter versucht Richard sich zu befreien, doch es klappt einfach nicht. Hinter ihm plötzlich ein lautes Kreischen, als der Tisch ruckartig wegrutscht. Polternd fällt er um und lässt dabei die ganze Hütte erzittern. Kinnell wird ganz blass. Sein Herz scheint ein paar Schläge auszusetzen und er muss es regelrecht zwingen, seinen Dienst wiederaufzunehmen. Dann jedoch rast es so heftig los, dass ihm fast der Atem stockt. Hecktisch versucht er sich irgendwie zu bewegen, doch er scheint sich nur noch tiefer in die Miesere reinzureiten. Kaum noch ein klarer Gedanke verlässt sein Gehirn. Auf einmal legt sich fast schon zärtlich eine eisigkalte Hand auf seinen schweißnassen Rücken, tastet einen Moment daran entlang und greift dann mit aller Kraft zu. Ein stechender Schmerz durchfährt Richards Rücken, als sich die harten Nägel in sein Fleisch graben. In Gedanken schließt er schon mit seinem Leben ab, unternimmt aber dennoch einen letzten, verzweifelten Fluchtversuch. Wie durch ein Wunder löst er sich plötzlich aus dem Fensterrahmen und stürzt auf den Schotter der Baustelle.

Mit entsetztem Blick sieht er die Zombies in der Öffnung auftauchen. In ihren Händen halten sie ein großes Stück von seinem Hemd. Im fahlen Licht der Baulaternen kann er Blutspuren darauf erkennen. Einer der Untoten steckt sich den Stofffetzen in den Mund und nuckelt an dem köstlichen Lebenssaft. Dieser furchtbare Anblick bringt Richard wieder auf die Beine. Er muss ein Versteck finden und Hilfe rufen. Taumelnd macht er ein paar Schritte und sieht sich um. Auf der Baustelle gibt es sonst keine Gebäude. Aber da steht ein Bulldozer. In dessen Führerhaus wäre er bestimmt sicher. Hinter sich hört er das hungrige Keuchen der Untoten. Als er einen Blick riskiert, fällt einer von ihnen durch die Fensteröffnung, erhebt sich erstaunlich schnell und wankt auf ihn zu. Seine Kollegen verfolgen denselben Plan und purzeln in die Nacht hinaus. Kinnell kann es kaum fassen. Diese Wesen sehen zwar wie die billigen, schlurfend-langsam Zombies aus den drittklassigen Horrorfilmen aus, doch sie haben mit ihnen kaum etwas gemeinsam. Stattdessen wirken sie eher wie Betrunkene oder geistig Umnachtete auf einem Mördertrip.

Doch der Bauherr bleibt sicher nicht hier, um herauszufinden, welche Abweichungen noch vorhanden sind. Er legt einen Trap ein und stolpert in Richtung Bulldozer. Mit etwas Abstand folgen ihm die Leichen. An dem Fahrzeug angekommen, fummelt er

hektisch in seiner Hosentasche nach dem Schlüssel. Zuerst denkt er völlig aufgelöst, dass er ihn bei seiner Flucht verloren hat, während das unmenschliche Stöhnen hinter ihm immer näherkommt. Dann jedoch ertasten seine Finger die Plastikummantelung am hinteren Ende des Schlüssels. Mit zitternden Händen starrt er ihn einen Moment lang an, dann versenkt er ihn im Schloss und fällt förmlich auf den Sitz. In letzter Sekunde gelingt es ihm, die Tür zu zuziehen und die Verriegelung zu aktivieren. Nahezu wütend prallen die verwesenen Hände der wandelnden Toten auf das Sicherheitsglas des Fensters. Richard entspannt sich etwas. Hier werden sie definitiv nicht so schnell reinkommen.

Das wäre zumindest schon mal geschafft. Jetzt muss sich Richard nur überlegen, wie er Hilfe rufen kann. Er richtet sich aufrecht in dem gefederten Sitz auf und denkt nach. Dann fällt sein Blick auf die Mittelkonsole des Bulldozers. Über dem klobigen Schaltknüppel befindet sich ein weißer Hörer - das Bordtelefon - mit dem sich der Fahrer und seine Kollegen unterhalten können. Damit kann man aber auch jede andere Person kontaktieren. Kinnell fällt ein Stein vom Herzen, allerdings schreckt er kurz darauf ziemlich zusammen, als die Zombies beginnen, mit den Fäusten auf die Scheibe einzuschlagen. Nein, mit den dummen Filmgestalten haben diese Viecher wirklich nicht viel gemeinsam. Mahnend wirft er ihnen einen strengen Blick zu und greift nach dem Telefon. Hastig wählt er die Nummer der Polizei. Nachdem es ein paar Mal geläutet hat, meldet sich eine übermüdete Männerstimme. „Polizeistation, siebzehntes Revier. Offizier Miller, was kann ich für sie tun?“, kommt es halb gähnend aus dem Hörer. Unter anderen Umständen würde Richard jetzt nicht abgeneigt sein, ihn für seine unprofessionelle Art zu rügen, doch im Augenblick ist er nur heilfroh mit einem lebenden Menschen sprechen zu können.

Aufgebracht schildert er dem Polizisten was vorgefallen ist. Er hat seine Geschichte noch nicht ganz beendet, da unterbricht ihn Miller. „Sagen sie mal, sind sie betrunken oder so?“ Irritiert umklammert Kinnell den Hörer fester. „Wie kommen sie denn darauf? Ich meine es ernst!“, gibt er zurück. „Ja, klar und ich bin der Weihnachtsmann! Sie wissen aber schon, dass es strafbar ist, diese Notrufnummer zu verarschen, Kumpel?“, erwidert Miller einerseits glucksend, andererseits streng. „Natürlich weiß ich das! Aber hier draußen sind wirklich Zombies und sie versuchen mich zu fressen, verdammt noch mal!“, kommt es ungehalten von dem Bauherrn. Ein Lachen ertönt am anderen Ende, dann die gedämpfte Stimme eines anderen Polizisten. „Zombies, echt? Das ist ja mal was ganz Neues!“, lacht der zweite. „Definitiv! Der Kerl muss dermaßen high sein!“, erwidert Miller kichernd, ohne sich die Mühe zu machen, die Sprechmuschel zu bedecken. Fassungslos verfolgt Richard diesen ignoranten Akt, während die Untoten weiterhin auf die Scheibe einhämmern. „Hey, lass mich mal mit dem Kerl reden!“, entgegnet Millers Kollege und der Hörer wird weitergereicht.

„Hey Zombie-Mann, alles frisch?“, fragt er frech. Das Grinsen ist seiner Stimme überdeutlich anzuhören. „Was sind sie nur für eine hirnlose Bande? Wie ist ihr Name, damit ich mich bei ihrem Vorgesetzten beschweren kann!“, fordert Kinnell zu wissen. „Offizier Thompson und die hirnlose Bande zählt als Beamtenbeleidigung und dürfte ihnen wohl mehr Ärger einbringen, als das, was sie unserem Chef erzählen wollen. Aber mal ernsthaft, Kumpel. Zombies? Als hätten wir nichts Besseres zu tun, als solchem Schwachsinn nachzujagen. – Aber, wenn du von deinem Trip wieder runtergekommen bist, kannst du es ja mal bei diesen Spinnern von den Ghostbusters

versuchen. Ich bin sicher, ihr habt euch viel zu erzählen!" Jetzt kann man die beiden Beamten lauthals lachen hören. Unverständlich werfen sich die zwei noch ein paar Scherze entgegen und dann wird der Anruf einfach unterbrochen. Wie geohrfeigt starrt Kinnell den Hörer an, aus dem jetzt stetig das Freizeichen zu hören ist. Er kann es einfach nicht fassen und das soll dein Freund und Helfer sein? Na, herzlichen Dank auch! Doch was hat dieser Thompson gesagt? Er soll die Ghostbusters anrufen?

Angestrengt denkt der Bauunternehmer nach. Den Namen hat er schon ein paar Mal gehört, doch bis zu diesem Tag hat er so einen Mist genauso wenige geglaubt, wie die Existenz von Zombies. Und doch trommelt diese Unwirklichkeit unablässig an die Scheiben des Bulldozers. Was hat er also zu verlieren? Diese Spinner sind wohl seine einzige Hoffnung, das Ganze lebend zu überstehen, also was soll's... Mit einem tiefen Seufzen wählt er die Null und wartet darauf, dass sich das Fräulein von der Auskunft meldet. „Ja, verbinden sie mich bitte mit den Ghostbusters.“, fordert er. Am anderen Ende tritt ein kurzes Schweigen ein, doch Richard kann genau hören, dass das Mädchen ein Kichern zu unterdrücken versucht. Sie räuspert sich bemüht. „Sehr wohl, Sir.“ Dann ein Klicken in der Leitung und es beginnt am anderen Ende zu Klingeln.

Derweilen liegen die vier Geisterjäger friedlich in ihren Betten und träumen den Schlaf der Gerechten. In letzter Zeit hatten sie so viel zu tun, dass ihnen eine entspannte Nacht sehr lieb wäre. Bis jetzt sieht es auch sehr gut aus. Der Morgen ist nur noch einen Katzensprung entfernt. Dann wird die wohlverdiente Ruhe der Jungs aber jeher unterbrochen, als das Telefon neben Peters Bett zu Leuten beginnt. Das schrille Geräusch zerreißt die Stille wie ein Messerschnitt. Venkman denkt jedoch überhaupt nicht dran, ranzugehen. Wäre ja noch schöner! Immerhin ist es noch nicht mal sieben Uhr und sie sind erst vor drei Stunden ins Bett gekommen. Stattdessen zieht er sich die Decke über den Kopf und dreht sich auf die andere Seite. Vom anhaltenden Klingeln werden die anderen nun auch wach. Keiner von ihnen will es nach dieser kurzen Pause so recht für wahr halten. „Herr Gott, Peter! Geh ans Telefon!“, grummelt Winston verschlafen vom Nebenbett. Allerdings hätte er seine Forderung auch gleich an den Apparat selbst richten können und hätte dieselben Chancen gehabt. „Schlafen...!, ertönt es müde, aber endgültig unter Peters Decke hervor.

Schwerfällig richtet sich der Schwarzhaarige auf und blickt verstimmt auf den zerwühlten Haufen auf dem anderen Bett. „Warum versuche ich es eigentlich?“, fragt er sich halblaut selbst und sieht, wie auch Ray und Egon sich hinsetzen. Schließlich erhebt sich Winston und geht zum Telefon. „Hallo?“, fragt er gähmend. Angestrengt hört er zu. Doch die wilden Schilderungen des verstörten Anrufers vertreiben seine Müdigkeit schnell. „Ok, bleiben sie ruhig. Wir kommen so schnell es geht!“, verspricht er dem Mann und legt auf. „Ich fürchte, wir werden dringend gebraucht, Leute.“, gibt er seinen Kollegen zu verstehen und rutscht kurz darauf an der Stange hinab. Egon und Ray verlassen ebenfalls ihre Betten, doch Peter rührt sich kein Stück. „Kümmerst du dich bitte darum...“, entgegnet der Blonde Raymond. Akribisch beginnt Egon damit seine Brille zu putzen. Der Mechaniker zieht Peter derweilen die Decke weg.

Dieser rollt sich nur noch weiter zusammen und versucht das grelle Licht im Zimmer zu ignorieren. „Peter, wir haben einen Auftrag. Komm, steh auf!“, versucht es der Jüngere und rüttelt ihn an der Schulter. „Ich will aber nicht! Wir sind doch gerade erst

ins Bett gegangen...“, jammert Venkman müde. „Ich weiß, aber Arbeit ist nun mal Arbeit.“, erwidert Ray und versucht ihn umzudrehen. Das gelingt ihm auch, doch dann passiert etwas Unerwartetes. So müde und verstimmt, wie der Brünnette auch sein mag, überrumpelt er den Rothaarigen dennoch. Er packt ihn an der Vorderseite seines Schlafanzugs und zieht ihn zu sich ins Bett. Hilflös kommt Ray neben ihm zum Liegen und findet sich kurz darauf in Peters Armen wider. Venkman kuschelt sich fest an ihn, als wäre der Jüngere ein übergroßes Plüschtier. Ein tiefroter Schimmer breitet sich auf Ray's Wangen aus und er blickt Hilfe suchend zu Egon hinüber.

Dieser setzt sich seine Brille auf die Nase und mustert das Bild, das sich ihm bietet mit erhobener Augenbraue. Dann nimmt er die Brille wieder ab und putzt sie erneut. „Peter, dein Verhalten ist mehr als kindisch und unangebracht. Da ist es wirklich kein Wunder, dass die Leute uns für wunderbar halten...“, kommt es resignierend von dem hochgewachsenen Mann, der endlich den störenden Fleck auf seinem Brillenglas beseitigt hat. „Peter...“, jammert nun auch Ray und versucht sich aus dem Griff des anderen zu befreien, doch der Brünnette drückt ihn nur noch mehr an sich. „Du bist ja nur neidisch, weil du nichts zum Kuscheln hast...“, wirft Peter Egon nun vor und streckt ihm die Zunge entgegen. Die Stirn des Blondes legt sich in Falten. „Mit Sicherheit nicht. Doch wenn du so dringend etwas zum Kuscheln brauchst, versuch es doch zur Abwechslung mal mit deinem Protonenstrahler...“, erwidert der Blonde pikiert und wendet sich der Stange zu. „Hey, braucht ihr da oben eine Extraeinladung?“, ruft Winston hinauf.

„Wir kommen schon.“, entgegnet ihm Egon und wirft Venkman einen mahnenden Blick zu. Der Anführer gibt schließlich sein Opfer frei und setzt sich hin. „So nötig hab ich es ja nun auch wieder nicht und lebensmüde bin ich schon gar nicht...“, schmolzt er dem Tüftler entgegen. Dieser bedenkt ihn mit einem wissenden Blick und verschwindet dann durch das Loch im Boden. Ray folgt ihm schnell, ehe Peter noch mehr Anhänglichkeit zu Tage fördert. Murrend erhebt sich der Brünnette. „Ihr seid alle Spielverderber...“ Wäre ja auch zu schön gewesen, mal eine Nacht durchzuschlafen oder ein bisschen mit Ray spielen zu können, ohne gleich Ärger zu bekommen. Bei der vielen Arbeit in letzter Zeit, hatte er für den Mechaniker so gar keinen Moment und hat es sich doch aber so sehr gewünscht. Stattdessen konnte er mehr als einmal beobachten, wie Ray und Winston sich geküsst haben oder tiefe Blicke austauschten, wenn sie sich unbeobachtet gefühlten. Er hätte dem Schwarzhaarigen nur zu gern mal die Meinung gezeigt, aber auch dafür schien keine Zeit zu sein. Aber irgendwann wird er schon welche finden und dann wird er Winston von seinem Platz verdrängen und Ray wird wieder ihm gehören!

Nicht lange später erreicht Ecto-1 die Baustelle, auf der Kinnell von den Zombies umzingelt ist. Oder es vielmehr war. Denn als die Jungs kampfbereit aus dem Wagen steigen und sich vorsichtig dem Bulldozer nähern, ist nichts Ungewöhnliches zu sehen. Die Sonne linst bereits hinter dem Horizont auf und die einzige Person, die die Jungs entdecken, ist Kinnell selbst, der noch immer im Führerhaus der schweren Maschine hockt. Als er die Geisterjäger erblickt, kommt er jedoch vorsichtig heraus und sieht sich aufmerksam um. Schließlich räuspert er sich, richtet sein zerfetztes Hemd, so gut es geht und stapft dann auf sein Büro zu. Verwundert sehen die vier ihm nach und folgen dann. „Hey, sind sie der Kerl, der uns angerufen hat?“, ruft Peter ihm nach. „Ja! Kommen sie mit...“, weist er sie an und betritt die inzwischen ziemlich ramponierte

Hütte. Schulterzuckend sehen sich die Jungs einen Moment lang an, dann folgen sie dem Mann zu seinem Büro. Im Innern des kleinen Holzhäuschens herrscht das reinste Chaos.

Nach ein paar Augenblicken beginnt Kinnell zu erzählen, was er erlebt hat. Aufmerksam hören ihm die Geisterjäger zu. Wenigstens etwas, worüber er erleichtert sein kann, erst recht nach der unglaublichen Hilfe, die ihm die Polizei zu Teil werden ließ. Allerdings scheint er nicht bei allen Ghostbusters auf Verständnis zu stoßen. „Das klingt ja alles wunderbar und es sieht auch aus, als wäre hier schwer was los gewesen, doch wo sind dann diese angeblichen Zombies jetzt?“, wendet sich Peter skeptisch an Richard. „Das weiß ich nicht. Sie sind verschwunden, als die Sonne anfang aufzugehen.“, entgegnet der Bauherr. „Hm...“, gibt Egon von sich und die Blicke der anderen wenden sich ihm zu. „Laut Tobin´s Geisterführer sind die meisten Zombies eher nachtaktiv und verstecken sich bei Tageslicht, ähnlich wie Vampire.“, liest er. „Wenn es wirklich Untote gewesen sind, wo sind sie dann jetzt, wo die Sonne aufgegangen ist?“, fragt Winston. Ray entdeckt an der Wand den Ausschnitt eines Stadtplans. „Nur ein paar Meilen von hier ist der Green-Wood Friedhof. Gut möglich, dass sie von da gekommen sind.“

„Dann sollten wir uns da mal umsehen. Vielleicht finden wir einen Hinweis, wer diese Untoten zu Lebzeiten waren und was sie wollen...“, grübelt Egon. „Ich kann ihnen sagen, was sie wollen! Sie wollen mich fressen!“, erwidert Kinnell aufgebracht. Mit Engelsgeduld mustert der Blonde den Mann vor sich, der ihn noch ein gutes Stück überragt. „Natürlich wollen diese Wesen sie fressen, das liegt in ihrer Natur. Doch sie tun es nicht ohne Grund. Laut Tobin entstehen Zombies auf zwei Arten. Entweder sie werden für ihren schlechten Lebenswandel nach ihrem Tod bestraft und sind dazu verdammt, auch anderen schlechten Leuten eine Lektion zu erteilen, oder sie wollen sich für erlittenes Unrecht an ihren Peinigern rächen.“, mahnend betrachtet der Tüftler sein Gegenüber. „Wofür entscheiden sie sich, Mister Kinnell?“ „Ich weiß nicht, wovon sie reden...“, erwidert Richard, doch etwas in seinen Augen sagt den Jungs, dass er wohlmöglich doch etwas weiß.

„Haben sie vielleicht irgendwelche Feinde, die kürzlich verstorben sind? Haben sie etwas Gesetzwidriges getan?“, hakt der Schwarzhaarige nach. „Nichts dergleichen!“, beharrt Kinnell, doch der verräterische Ausdruck in seinen Augen erscheint erneut. „Ach ja? Und was ist dann das hier?“, blafft Peter ihn an und hält ihm einen Stapel Papier vor die Nase, den er auf dem Boden gefunden hat. Richards Augen weiten sich einen Moment erschrocken, dann entreißt er Venkman die Seiten. „Geben sie das hier! Das geht sie überhaupt nichts an!“, motzt er zurück und faltet die Blätter zusammen. „Mag schon sein, dass mich das nichts angeht, aber dann sind sie selbst schuld, wenn sie gefressen werden!“, drohend baut sich der Brünette vor dem weit größeren Mann auf. „Was steht denn auf dem Papier?“, will Ray jetzt wissen, doch Kinnell stellt sich stur. „Da steht, dass dieses Grundstück eigentlich einem O´Malley gehört und hier ein Waisenhaus gebaut werden sollte, anstatt eines Shoppingcenters.“, berichtet der Anführer der Geisterjäger.

Erkenntnis huscht über Winstons Gesicht. „O´Malley, sagst du? Der Mann war berühmt für seine Aufopferung, insbesondere Kindern gegenüber. Überall im Land hat er Waisenhäuser, Schulen und Krankenstationen bauen lassen. Das Waisenhaus, in dem

ich aufgewachsen bin, wurde auch von ihm finanziert. Doch ich glaube, er ist vor nicht allzu langer Zeit verstorben.“, berichtet der Bauarbeiter. „Ich glaube, mich zu erinnern, davon in der Zeitung gelesen zu haben. – Sein gesamtes Vermögen ging an wohltätige Zwecke. Aber er hatte noch irgendwo einen Sohn oder so, der ihm Ausland arbeitet...“, erinnert sich der Mechaniker. „Da haben wir also unser Motiv! Kann es sein, dass sie hier illegal bauen und damit den Zorn der Zombies auf sich gezogen haben?“, konfrontiert ihn Venkman. „Das ist eine haltlose Anschuldigung und ich werde mich dazu nicht äußern!“, brüllt Richard. Wütend starren sich die beiden Männer an und es sieht so aus, als würden sie jeden Augenblick auf einander losgehen. Dann fängt Peter plötzlich an zu grinsen und wendet sich ab.

„Gut, wie sie meinen. Ist mir auch egal. Ich will eh zurück ins Bett. Wir sind hier fertig, Jungs. Schnappt euer Zeug und dann hauen wir ab. Soll er sich doch fressen lassen. Ein korrupter Bauunternehmer mehr oder weniger fällt in New York eh nicht auf.“ Gesammelt verlassen die Geisterjäger die kleine Hütte und lassen Kinnell einfach so stehen. Mit offenem Mund starrt dieser den vier jungen Männern nach. Für einen Moment ist er gewillt, sie gehen zu lassen. Irgendwie wird er schon damit fertig und vielleicht war das Ganze ja auch nur eine einmalige Sache und diese Biester kommen nicht wieder. Im selben Atemzug könnte er sich für diesen Gedanken aber auch schon selbst ohrfeigen. Als Teenager hat er genug schlechte Horrorfilme gesehen, um zu wissen, dass Zombies nicht eher Ruhe geben, bis sie dich erwischt haben. Die Untoten, die hinter ihm her sind, haben vielleicht nicht viel mit diesen Gestalten gemeinsam, doch etwas sagt ihm, dass sie mindestens genauso hartnäckig sind und allein kann er es unmöglich mit zwanzig von diesen Dingen aufnehmen. „Warten sie!“, ruft er den vieren schließlich hinterher. ‚Ich hab’s gewusst!‘, geht es Peter durch den Kopf und er dreht sich mit einem vielsagenden Lächeln wieder herum.

Nach einem Sprung über sein angekratztes Ego, erzählt Richard ihnen dann doch, was er für miese Geschäfte gemacht hat, um an das Grundstück zu kommen und das O’Malley tatsächlich einen Sohn hat. Dieser aber in Kenia arbeitet und von dem Stück Land vielleicht gar nichts weiß. „Warum denn nicht gleich so?“, grinst Venkman ihm triumphierend entgegen. „Und was werden sie jetzt machen?“, fragt der Bauherr leicht nervös. „Da wir jetzt ja wissen, warum die Untoten hinter ihnen her sind, müssen wir Hand in Hand arbeiten, um das Ganze zu beenden. Sie werden sich mit O’Malley’s Sohn in Verbindung setzen und ihm die ganze Sache gestehen und dafür sorgen, dass das Projekt hier so fortgesetzt wird, wie es ursprünglich geplant war.“, entgegnet ihm Winston streng. „Das kann ich nicht! Das wäre mein Ruin!“, protestiert Kinnell. „Halb so wild. Sie finden sicher ein anderes Schlupfloch für irgendwelche krummen Dinger. Und außerdem haben sie für eine ganze Weile doch erst mal ausgesorgt, wenn sie im Gefängnis sitzen.“, höhnt Peter, was ihm einen zu tiefst bösen Blick einbringt, den er beinahe gierig in sich aufsaugt, wie ein Lappen einen Schluck Wasser.

„Sie können sich aber auch fressen lassen und damit dem Steuerzahler viel Geld ersparen!“ „Schon gut, ich mach es ja...“, resigniert Richard. „Sehr gut. Und wir werden heute Abend wiederkommen, wenn die Zombies sich erheben. Da es keine Geister sind, können wir sie auch nicht einfangen, doch wir können sie mit unseren Strahlern in Schach halten.“, ergänzt Egon. „Würden wir sie mit den Strahlen denn nicht vernichten?“, fragt Winston, der noch genau die Warnung im Kopf hat, was passiert, wenn einer von ihnen getroffen wird. „Zombies haben übermenschliche Kräfte. Wenn

wir die Frequenz niedrig ansetzen, werden wir sie nicht verletzen, nur ein bisschen ärgern, so ähnlich wie bei dem Terrorhund.“, entgegnet Ray. „So ein Unsinn! Jagen sie die Biester in die Luft, dann ist ein für alle Mal Schluss damit!“, wirft Kinnell plötzlich ein. Geschockt blicken ihn die Jungs an. „Mister Kinnell, sind sie sich eigentlich darüber im Klaren, dass diese Wesen einmal Menschen waren und nur dazu gezwungen sind, dies zu tun, weil sie keine andere Wahl mehr haben? Wie können sie nur so etwas von uns verlangen? Außerdem könnte ihre Vernichtung eine Kettenreaktion auslösen, die noch mehr Untote aus ihren Gräber auferstehen lässt und dass wäre äußerst unschön...“, kommt es durchdringend von Egon.

„Und wie wollen sie sie dann loswerden?“ „Die einzige Möglichkeit darin besteht, sich ihnen zu stellen. Wenn wir sie heute Abend zusammentreiben, müssen sie hier sein und das Ganze richtigstellen. Sie sozusagen um Verzeihung bitten, damit sie sich wieder zur Ruhe begeben.“, erklärt Raymond. „Das sagen sie ja nur, um mich zu ärgern...“, wirft der Bauherr misstrauisch zurück. Doch in den Gesichtern der vier Männern kann er deutlich lesen, dass es ihr voller Ernst ist. Einen Moment hadert er mit sich, dann stimmt er dem Ganzen doch zu. Die Geisterjäger ziehen ab und lassen ihn allein zurück. Nur mit größtem Unwillen setzt er sich anschließend mit Kevin O'Malley in Verbindung und schildert ihm die Sache. Einen Augenblick hat Richard sogar mit dem Gedanken gespielt, einfach abzuhausen, vielleicht nach Kuba zu flüchten, wo ihn keiner kennt und dort neu anzufangen. Doch den Warnungen der Ghostbusters entnimmt er, dass das nicht klappen wird. Egal, wo er sich zu verstecken versucht, die Zombies werden ihn finden und wenn sie es nicht tun, werden ihnen andere folgen, wie in einem endlosen, grotesken Kreislauf. Verständlicherweise findet Kevin die Sache nicht gerade witzig, doch er ist natürlich bereit, Kinnell seiner gerechten Strafe zu zuführen und das Grundstück wieder zu bekommen. Weshalb er sich auch in das nächste Flugzeug nach Brooklyn begeben und heute Nacht hier aufschlagen wird. Das wäre irgendwie geschafft, nun heißt es warten...

Am Abend, als die Sonne schon fast hinter dem Horizont verschwunden ist, machen sich die Jungs wieder auf den Weg. Sie erreichen das Baugrundstück kurz nach Einbruch der Dunkelheit. Ein mehr als nervöser Kinnell erwartet sie bereits Händeringend. „Da sind sie ja endlich!“, ruft er ihnen vorwurfsvoll entgegen, kaum, dass sie aus dem Wagen ausgestiegen sind. „Nun bleiben sie mal auf dem Teppich! Ist doch noch gar nichts passiert...“, erwidert ihm Peter und gähnt herzhaft. Sie waren den Tag über so sehr mit den Vorbereitungen für diesen Einsatz beschäftigt, dass sie ihr Schlafdefizit noch gar nicht nachholen konnten und das kratzt gewaltig an Venkmans Nerven. Richard schweigt und blickt stattdessen starr auf die Baustelleneinfahrt. Er kann förmlich spüren, wie die Gestalten in diesem Moment aus der kalten, feuchten Erde emporsteigen. Sich durch Steine und Wurzeln kämpfen und dabei diese unmenschlichen Geräusche von sich geben, als würden sie schreckliche Schmerzen haben oder drohen, an irgendetwas zu ersticken. Ein Schauer gleitet seinen Rücken hinab.

Mit einem gewissen Unbehagen beobachtet er, wie die Jungs ihre Ausrüstung zusammensammeln und über die richtigen Einstellungen ihrer Waffen diskutieren. Merkwürdige Geräte sind das. Ein bisschen sehen sie aus wie Flammenwerfer, nur das sich auf ihrem Rücken keine Tanks mit brennbarer Flüssigkeit befinden. Doch bei dem, was er inzwischen so alles aufgeschnappt hat, handelt es sich um mindestens genauso

gefährliche Geräte. Die Zeit vergeht. Inzwischen funkeln Dutzende Sterne am finsternen Himmel über ihnen. Überall auf der Baustelle breiten sich beunruhigende Schatten aus, die sich vor den grellen Scheinwerfern und Laternen auf dem Grundstück zu verstecken versuchen. Jedes noch so kleine Geräusch macht ihn nervös. Kinnell kann nur hoffen, dass diese Verrückten auch wirklich wissen, was sie da tun, andernfalls war es das endgültig. Nach einer Weile scheinen die vier Männer einsatzbereit zu sein und gemeinsam postieren sie sich vor der kleinen Holzhütte. Kinnell steht in der Tür und blickt wieder unruhig auf die Einfahrt. Er hat die Anweisung erhalten, in der Hütte zu bleiben, bis die Jungs das Ganze unter Kontrolle haben und die Schlichtung beginnen kann.

Richard hofft, dass O'Malley's Sohn hier ebenfalls bald aufschlagen wird. Er wollte sich gleich nach seinem Anruf ins nächste Flugzeug setzen. Aber von Kenia bis hierher, dauert es gut fünfzehn Stunden. Ein Blick auf seine Uhr verrät ihm, dass der Bengel frühestens in einer Stunde hier sein wird, wenn heute überhaupt noch. Er gibt ein schwermütiges Seufzen von sich. Warum muss so ein unglaublicher Mist ausgerechnet ihm passieren? In seinem Berufsleben hat er schon mehr illegale Geschäfte gemacht, als irgendetwas anderes und ausgerechnet für das hier soll er jetzt auf so hirnerbärmte Weise bestraft werden? Kinnell kann es einfach nicht fassen. Was ist nur aus diesem Land geworden, wenn man nicht mal mehr ein bisschen Schwarzbauen kann, ohne gleich von Zombies gefressen zu werden? Weiter kommt er allerdings nicht mit seinem theatralischen Gedanken. Vor ihm spannen die vier Jungs ihre Muskeln an und heben die Pistolen ihrer futuristischen Waffen. Kurz darauf vernimmt auch er das atemlose Schnaufen und Keuchen der Untoten, die bedächtig die Straße hinabwandeln.

Ein paar Minuten später passiert der erste von ihnen das Einfahrtstor und schlurft auf dem festgestampften Kies auf sie zu. Dicht folgen ihm die anderen, wie ein militärischer Stoßtrupp aus wandelnden Toten. „Heilige Scheiße...“, entkommt es Venkman angewidert. „Oh nein...“, lässt Kinnell verlauten und schließt schnell die Tür der Hütte. Angsterfüllt blickt er durch das Fenster neben dem Eingang. Die vier Männer stehen nun ganz allein dort draußen, wie die kleinste Kavallerie der Welt. Richard ist sich nicht sicher, ob er ihnen Glück wünschen oder hoffen soll, dass die Zombies lange genug mit ihren blutigen Körpern beschäftigt sind, damit er doch noch abhauen kann. Die Anspannung steht den Geisterjägern deutlich ins Gesicht geschrieben. Selbst nach all der übernatürlichen Erfahrung, die sie bisher sammeln konnten, ist dies doch eine echte Herausforderung. „Das werden ja immer mehr...“, kommt es zweifelnd von Winston, der die schwankenden Körper wie hypnotisiert anstarrt.

Bis zu diesem Moment haben sich die Zombies noch in einem typisch langsam-schlurfenden Gang bewegt, den jedes kleine Kind aus dem Fernsehen kennt. Als sie jedoch die Worte des ehemaligen Bauarbeiters hören, heben sie ihre verfaulten Köpfe und mustern sie mit ihren seelenlosen Augen. Der erste von ihnen lässt ein gutturales Stöhnen hören, das fast klingt, als würde jemand in einem engen Rohr feststecken und langsam ersticken. Für seine toten Kollegen scheint es aber ein Schlachtruf zu sein. Sie wissen, dass sich Kinnell in der Hütte versteckt, wie ein feiges Kaninchen vor einer Schlange und sie wissen auch, dass die anderen Männer ihn versuchen werden zu beschützen. Folglich sind auch sie Störenfriede, die bestraft und vernichtet werden

müssen. Plötzlich kommt Bewegung in die faulige Truppe. Nahezu geschmeidig beenden sie ihren schlurfenden Gang und verfallen in eine Art Trap. Dabei sehen sie aus wie lahrende Pferde, die vor einem Feuer versuchen zu flüchten. Nur das sie keineswegs an Flucht denken, sondern von ihrem unbändigen Wunsch nach Rache und ihrem unstillbaren Hunger angetrieben werden.

Fassungslos betrachten die vier, wie die Zombies auf sie zu gestolpert kommen. Innerlich können sie kaum begreifen, dass sie so schnell sind. In ihren Köpfen herrscht immer noch das lahrende Bild der Fernsehungeheuer vor, auch wenn sie wissen, dass sie kaum etwas mit ihnen gemein haben. „Was jetzt?“, fragt Ray zweifelnd. „Wir müssen sie zusammentreiben und versuchen, Kontakt mit ihrem Anführer aufzunehmen.“, entgegnet Egon. „Und wer ist der Anführer?“, fragt Peter. „Vermutlich Paul O’Malley, dem das Grundstück gehört hat. – Wenn mich nicht alles täuscht, ist es der Kerl an der Spitze.“, erwidert Winston und versucht, in dem Haufen verfaulten Fleisches irgendetwas Markantes zu erkennen. „Ok, Männer! Verteilt euch. Wir versuchen sie zu umzingeln und O’Malley von ihnen zu trennen!“, fordert Venkman. Die drei anderen nicken und wollen sich schon zerstreuen, als Peter noch einmal das Wort ergreift. „Du, Egon? Wenn einer von uns gebissen wird, werden wir dann auch Zombies?“ Wie angewurzelt verharren Ray und Winston und blicken den Blonden erschrocken an, während die Untoten immer näherkommen.

„Nein. Das ist genauso eine Hollywooderfindung, wie ihre angebliche Langsamkeit. – Wenn sie dich beißen, ist es vergleichbar mit dem Biss einer giftigen Schlange. Sie übertragen praktisch ihren Verwesungsprozess auf dich, der dich innerhalb kurzer Zeit tötet, solltest du ihnen entkommen und nicht gefressen werden...“, kommt es sachlich von dem Tüftler. Peter schluckt nervös. „Weißt du, Egon. Normalerweise finde ich es ja herzerwärmend, wenn ich mal verstehe, was du sagst, aber jetzt wünschte ich, ich hätte es nicht...“ Der Angesprochene räuspert sich verhalten. „Und ich wünschte manchmal, ich wäre so unwissend wie du, dann würden meine Hände jetzt nicht so zittern...“ Hilflo sehen sich die Jungs an und sammeln all ihren Mut für die Schlacht. Dann trennen sie sich und unrunden die Truppe aus beißwütigen Gestalten. Diese lassen sich davon aber nicht irritieren. Stattdessen setzen sie einfach ihren Weg zur Hütte fort. Nur einige Wenige entfernen sich von der Truppe, um sich der vier Störenfriede anzunehmen.

Mit Hilfe der Protonenstrahlen gelingt es den Jungs aber, sie wieder in den wandelnden Haufen zurückzudrängen. Allerdings finden das die Zombies ganz und gar nicht witzig. Sie ändern ihren Plan plötzlich und greifen nun die Jungs an. Jeder der vier steht nun fünf von diesen Gestalten gegenüber. Die niedrige Frequenz der Strahler kann ihnen nichts anhaben. Es ist mehr wie ein halbherziger Stoß, der sie einige Sekunden vom Weg abbringt und mehr nicht. Mit hungrig aufeinanderschlagenden Kiefern und grabschenden Händen drängen sie die Geisterjäger immer weiter auseinander. Überdeutlich sind sich die jungen Männer ihrer Übermacht bewusst und der Tatsache, dass das Ganze dennoch wie ein schlechter Horrorfilm wirkt. ‚Wir hätten uns nicht trennen dürfen...‘, geht es Peter durch den Kopf. ‚Im Film ist das immer ein großer Fehler...‘ Zutiefst bereut er seine Entscheidung, seine Kollegen diesem hungrigen Mob zum Fraß vorgeworfen zu haben. Jetzt ist es aber zu spät, sie sind bereits zu weit voneinander entfernt und eingekreist von diesen Wesen, um sich wiederzufinden. Plötzlich stößt Ray mit dem

Rücken gegen einen Widerstand. Es ist der Bulldozer, in dem sich Kinnell gestern Nacht versteckt hat. Doch der Mechaniker hat keine Chance ins Innere zu gelangen und Schutz zu suchen.

Stattdessen packt ihn einer der Zombies so grob bei den Oberarmen, dass er noch zwei Wochen später blaue Flecke haben wird. Ein gequälter Laut verlässt den Mund des Rothaarigen und dann kann er sich nicht mehr bewegen. Die Kraft dieser Gestalt ist einfach unglaublich, obwohl kaum etwas ihren Körper zusammenzuhalten scheint. Am ganzen Leib zitternd, gewinnt ein Teil seiner kindlichen Begeisterung aber die Oberhand und er betrachtet fasziniert das Wesen von sich. *Sein Kopf ist zur Hälfte zerschmettert. Sein Genick ist gebrochen. Aus der geschwollenen, verzerrten, rechten Schulter ragt der blanke Knochen des Schlüsselbeins hervor. Aus seinem Kopf sickern Blut und eine gelbe, eitrige Flüssigkeit seine verfaulte Wange hinab. Durch das Loch im Schädel kann Ray das Gehirn sehen, weißlich grau und tot. Es ist, als blickt man durch ein zerbrochenes Fenster. Das Loch ist ungefähr fünf Zentimeter breit; wenn der Zombie ein Kind im Schädel hätte, könnte er es fast durch dieses Loch zur Welt bringen – wie Zeus Athene seinem Haupt entspringen ließ. Im Gedanken hört er plötzlich seine gottesfürchtige Mutter sagen: ‚Tot ist tot!‘, und verspürt dabei den inneren Drang zu lachen.

Dieser Impuls wird so stark, dass er tatsächlich kichern muss. Wie oft hat er schon versucht, seiner Mutter klarzumachen, dass der Tod nur der Beginn eines anderen Lebens ist? Dies scheint den Zombies auf irgendeine Weise zu verwirren. Seine schnappenden Kiefer halten für einen Moment inne und dumpfe Laute verlassen seine Kehle, als wollte er fragen, was denn so lustig ist. Immer noch kichernd erhascht Raymond so einen besseren Blick auf das Gesicht der Leiche. Überrascht stellt er fest, dass es Paul O'Malley ist. Augenblicklich verstummt sein Lachen und er betrachtet den toten Mann vor sich mit großen Augen. Der Ausdruck im verfaulten Antlitz der Leiche wirkt so unglaublich traurig und schmerzlich, dass sich Ray am liebsten selbst ohrfeigen würde, weil er ihn ausgelacht hat. „Mister O'Malley, wir wollen ihnen doch nur helfen...“, setzt der Rothaarige an. In den trüben Augen des Zombies erscheint für einen Moment ein Ausdruck, der Erkenntnis sein könnte. Das gibt Ray genug Zeit, seine Protonenkanone zwischen sich und den Untoten zu bringen. Wie sich herausstellt, gerade noch rechtzeitig.

Plötzlich fängt der Zombie wieder an, nach ihm zu schnappen, als würde er Ray's Worte für eine Lüge halten. Mit unendlicher Traurigkeit sieht der Mechaniker mit an, wie sich das Wesen in der Spitze seiner Waffe verbeißt und ihm dabei ein Zahn abbricht, der ein blutiges Loch in seinem Mund hinterlässt. „Mister O'Malley, ich...“, setzt der Geisterjäger an, doch dann wird die Situation von einem lauten Pfeifen durchbrochen. „Hey, ihr widerlichen Zombies! Hier bin ich! Ihr wollt mich, also kommt mich holen!“, brüllt Kinnell aus der Tür der kleinen Hütte hinüber. Augenblicklich lassen die Untoten von den vier Männern ab und wenden sich zu Richard. Gierig jagen sie ihm entgegen. Plötzlich wird dem Bauunternehmer klar, wie dumm seine Idee doch war und er verbarrikadiert sich schnell wieder in seinem Büro. Die wandelnden Leichen hämmern und kratzen über die Holztür und versuchen hinein zu kommen. Bis auf einen. O'Malley hält noch immer Ray gefangen und blickt ihn grunzend über den Lauf des Strahlers hinweg an, während schwarzes, stinkendes Blut aus seinem Mund herausquillt.

Für einen Moment glaubt der Rothaarige in den unartikulierten Geräuschen das Wort Betrüger hören zu können. Dann trifft ein saftiger Protonenstrahl mitten in den Rücken des Untoten. „Hey, du hässlicher Mistkerl! Ich bin der Einzige, der Ray so rumschupsen darf! Also nimm gefälligst deine widerlichen Hände von ihm!“, grölt Venkman zornig und legt all seine angestaute Eifersucht auf Winston in seine Worte. Ein tolles Gefühl, dem Ganzen mal Ausdruck zu verleihen, auch wenn es leider nicht den Richtigen trifft. Mit einem wütenden Stöhnen, wendet sich der zerfallene Körper, der einst dem gütigsten Mann New Yorks gehört hat, zu dem Brünetten um. In Peter sieht er nun sein nächstes Opfer und streckt seine klaubenden Hände nach ihm aus. Ray sieht das als Chance an. „Peter! Das ist O´Malley!“, ruft er seinem aufgebrachten Kollegen zu. Der Angesprochene versteht sofort und praktischerweise sind die anderen Zombies ja mit Kinnell beschäftigt.

Egon und Winston kommen ebenfalls herbei und zusammen umzingeln sie den eigentlichen Besitzer des Grundstücks. Mit ihren Strahlern halten sie ihn auf Abstand. „Mister O´Malley, wir wissen, was für ein Unrecht sie erfahren haben und sind hier, um das Ganze aus der Welt zu schaffen.“, setzt Winston an. Der Zombie scheint daraufhin etwas von seinem Elan einzubüßen. „Ganz recht! Kinnell ist da hinten in der Hütte und er ist bereit, ihnen das Grundstück wiederzugeben und zu verschwinden, damit hier das Waisenhaus gebaut werden kann, das sie sich gewünscht haben.“, ergänzt Peter. Paul scheint sich noch weiter zu beruhigen und wirft keuchend einen Blick zu der Hütte hinüber, die noch immer von den Angehörigen seiner Familie malträtirt wird. „Ihr Sohn ist auch schon auf dem Weg hierher, um das Ganze zu übernehmen. – Sie müssen diesen Mann nicht töten, er wird eine gerechte Strafe für sein Vergehen erhalten.“, kommt es von Ray. Bei der Erwähnung seines Sohnes, gibt der Verstorbene jeglichen Widerstand auf. Ein Laut verlässt seinen blutigen Mund, dem man mit Fantasie den Namen Kevin entnehmen kann. Vorsichtig lassen die Jungs ihre Strahler sinken.

„Bitte, Mister O´Malley, rufen sie ihre – Angehörigen zurück...“, kommt es flehend von Egon. Zögernd und abschätzend blickt sich Paul nach seiner aufgebrachten Familie um. In diesem Moment gelingt es ihnen, das Fenster neben der Tür zu zerschlagen. Mit lautem Klirren geht es zu Bruch und die hilflosen Rufe von Kinnell werden laut. Dann stößt der Anführer der Zombies einen durchdringenden Ton aus und die anderen wenden sich zu ihm um. Verständnislos mustern ihre toten Augen Paul, doch schließlich entfernen sie sich langsam von der Hütte. „So, Kinnell! Das ist jetzt ihr Auftritt!“, ruft Peter dem verschrecken Bauherren zu. Nur sehr widerwillig verlässt Richard die kleine Hütte und tritt auf den Kies hinaus. Unter den wachsamen Augen der Zombies und der Ghostbusters treffen sich Richard und Paul in der Mitte des Platzes. Die strengen Augen des Untoten treffen auf die ängstlichen des Betrügers. Eine ganze Weile herrscht Stille.

„Was zum...?“, ertönt plötzlich eine Stimme von der Toreinfahrt. Alle wenden sich dem Neuankömmling zu. Im Licht einer Laterne steht ein junger Mann mit schulterlangen, roten Haaren, die im Nacken zu seinem Zopf zusammengefasst sind. Sommersprossen schimmern auf seiner sonnenverbrannten Haut und verraten, dass er normalerweise sehr blass ist, doch die stetige Einstrahlung Afrikas hat sie etwas schwächer werden lassen. Seine jadegrünen Augen blicken sich voller Unglauben auf

dem Grundstück um. Als Kinnell ihm erzählt hat, dass Zombies auf seinem Stück Land wüten, hat Kevin es nicht wahrhaben wollen, doch nun sieht er sie wirklich. Paul gibt einen Laut von sich, der wohl so etwas wie Freude ausdrücken soll und wankt auf seinen Sohn zu. Dieser schreckt heftig zusammen und hebt abwehrend die Hände. Der Untote lässt sich davon jedoch nicht täuschen und verringert den Abstand beständig.

„V-Vater...?“, fragt Kevin schließlich völlig aufgelöst. Der Zombie scheint dies zu bejahen und der junge Schotte entspannt sich etwas. Seine Augen beginnen zu glänzen und schließlich rinnen ihm ein paar Tränen die Wangen hinab. Langsam kommt er seinem Vater entgegen und obwohl allein schon der Gedanke abstoßend ist, umarmen sich die beiden schließlich. Auch die anderen Untoten setzen sich in Bewegung und begrüßen ihren Sohn, Enkel, Cousin und was nicht noch alles. Einige Gesichter kannte Kevin bis dahin nur von alten Fotos und obwohl vor ihm die stinkenden, verwesenden Überreste seiner Ahnen stehen, könnte er kaum glücklicher sein. Die Geisterjäger betrachten das Schauspiel erleichtert, ihre Arbeit hier ist fast schon beendet. Verhalten meldet sich schließlich Kinnell zu Wort. Unter den Augen der Anwesenden entschuldigt er sich schließlich bei O'Malley und seinem Sohn, ja eigentlich bei ihnen allen. Er überreicht die Besitzurkunde des Grundstücks an Kevin und kaum eine Woche später wird hier der Bau des Waisenhauses beginnen.

Die Zombies haben somit einen Sieg errungen und sehen daher keinen Grund mehr, länger in der Welt der Lebenden zu verweilen. Gemächlich machen sie sich daher auf den Weg zurück zum nahegelegenen Green-Wood Friedhof. Kevin begleitet sie auf dieser letzten Reise und verabschiedet sich ein hoffentlich endgültiges Mal von ihnen. Nach diesem Abenteuer fühlt sich Kinnell mehr als bekehrt. Und scheinbar scheint Kevin einen ganz ähnlichen Gedanken zu haben. Er sieht nämlich davon ab, die Polizei zu benachrichtigen, um ihn für sein Vergehen anzuklagen. Der Schreck, den Richard in den letzten vierundzwanzig Stunden erlitten hat, ist Strafe genug. Stattdessen erteilt der junge O'Malley seiner Firma ganz offiziell den Auftrag für den Bau des Waisenhauses und vieler weiterer Projekte. Kinnell hat seine Lektion wahrlich gelernt und macht seine Arbeit ab jetzt wirklich gut und was das Wichtigste ist: nun auch ehrlich und aus den richtigen Gründen!