JENNIFER CRUSIE
BOB MAYER

Von allen guten Geistern geküsst

GOLDMANN
Lesen erleben

Buch

Die junge Restauratorin Mab Brannigan wird von ihrem Onkel, dem Besitzer eines etwas heruntergekommenen Vergnügungsparks, gebeten, den Karussells und Figuren in *Dreamland* zu altem Glanz zu verhelfen. Mit Feuereifer macht sie sich ans Werk, um dem zauberhaften Park wieder Leben einzuhauchen. Doch schon bald merkt sie, dass in *Dreamland* mehr Leben und Zauber steckt, als ihr lieb ist: Denn neben Karussellpferden und Schießbudenfiguren bevölkert auch eine Gruppe von Dämonen das Areal. Als dann auch noch der unverschämt charmante und gut aussehende Joe auftaucht, weiß die sonst so vorwitzige Mab nicht mehr, wo ihr der Kopf steht – und um ihr Herz ist es auch nicht viel besser bestellt. Ehe sie es sich versieht, fahren nicht nur Mabs Gefühle Achterbahn, sondern sie steckt auch mitten im größten Abenteuer ihres Lebens. Denn je näher sie ihm kommt, umso mehr beschleicht Mab das Gefühl, dass Joe etwas vor ihr verbirgt …

Autoren

Jennifer Crusie gehört in Amerika zu den erfolgreichsten Autorinnen romantischer Komödien. Die New-York-Times-Bestsellerautorin begeistert auch in Deutschland seit langem mit ihren Romanen Leser und Kritiker gleichermaßen. Jennifer Crusie unterrichtet Literatur an der Ohio State University.

Bob Mayer gehörte früher den Green Berets, einer Spezialeinheit des US-Militärs, an. Heute ist er erfolgreicher Bestsellerautor. Er hat 32 Romane unter seinem eigenen Namen und eine Vielzahl anderer Bücher unter verschiedenen Pseudonymen veröffentlicht.

Von Jennifer Crusie außerdem bei Goldmann lieferbar:

Ohne Kuss ins Bett. Roman (47495)
Liebe und andere Zufälle/Heiße Liebe zum Dessert. Zwei Romane in einem Band (13456)
Die Naschkatzen/Verliebt in eine Diebin. Zwei Romane in einem Band (46447)

Zusammen mit Bob Mayer
Klappe, Liebling. Roman (47607)

Jennifer Crusie
Bob Mayer

Von allen guten Geistern geküsst

Roman

Übersetzt
von Eva Kornbichler

GOLDMANN

Die Originalausgabe erschien 2010
unter dem Titel »Wild Ride«
bei St. Martin's Press, New York

Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das FSC®-zertifizierte Papier *München Super* für dieses Buch
liefert Arctic Paper Mochenwangen GmbH.

1. Auflage
Deutsche Erstveröffentlichung August 2012
Copyright © der Originalausgabe 2010
by Argh Ink LLC. and Robert J. Mayer
Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2012
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH
Dieses Werk wurde vermittelt durch die Literarische Agentur
Thomas Schlück GmbH, 30827 Garbsen.
Umschlaggestaltung: UNO Werbeagentur, München
Redaktion: Ilse Wagner
MR · Herstellung: Str.
Satz: omnisatz GmbH, Berlin
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
Printed in Germany
ISBN: 978-3-442-47687-9

www.goldmann-verlag.de

Für Calliope Jinx,
die Jenny die Augen für die
Bedeutsamkeit des Großmutterdaseins öffnete,

und

Bobs Sohn Corey Cavanaugh (1986–2007)
»Alles könnte auch ganz anders sein, nichts muss so sein«.

Kapitel 1

Zwanzig Minuten vor Mitternacht saß Mary Alice Brannigan auf dem Dach eines Karussells des Vergnügungsparks *Dreamland* und betrachtete ihr Werk im Lichtschein der kleinen Lampe an ihrem gelben Schutzhelm.

Es war ihr gut gelungen.

FunFun, der rothaarige hölzerne Clown, der mit gekreuzten Beinen neben ihr auf der Spitze des Daches saß, war komplett restauriert und erstrahlte wieder in altem Glanz. Von allen Clowns hier im Park, einschließlich der mit *Fun*-Clownköpfen gekrönten Abfallbehälter und des zweieinhalb Meter großen eisernen *Fun*-Clowns am Eingang von *Dreamland*, war ihr dieser der liebste: Er strahlte überwältigende Fröhlichkeit aus, hatte mit einer gelb behandschuhten Hand seinen blau-grün gestreiften Mantel zur Seite geschoben, um stolz seine orangefarben und gold karierte Weste zu zeigen, und streckte die andere Hand über den Kopf in die Höhe; einst hatte er darin eine goldene Panflöte gehalten, doch er hatte sie schon vor langer Zeit verloren.

»Keine Angst, mein Guter«, meinte sie beruhigend, »ich habe deine Flöte hier.« Dabei klopfte sie mit der Hand auf ihre Arbeitstasche.

Er grinste schief auf sie hinab, oder zumindest auf den Boden. Als ein Luftzug mit all der beißenden Kälte einer Ohio-Oktobernacht sie traf, schlang Mary Alice Brannigan, kurz Mab genannt, ihren formlosen Malerkittel aus Leinen enger um sich und ließ den Blick über ihren Park schweifen. Nun

ja, es war nicht ihr Park, aber sie hatte ihn schön restauriert, selbst wenn er jetzt für Halloween wegen der Zellophantüten, die um alle Laternen gewickelt waren, in diesem scheußlichen Orange schimmerte und die blattlosen Baumäste in der gruseligen Beleuchtung wie knochige Hände wirkten. Monatelang hatte sie recherchiert und geplant, Studenten bei Hilfsarbeiten angeleitet und die entscheidenden Detailarbeiten mit eigener Hand ausgeführt, und nun war es geschafft: Sie hatte *Dreamland* wieder in ein wahres Schmuckstück verwandelt.

Wenn ihre Mutter sie jetzt hätte sehen können, hätte sie der Schlag getroffen.

Ich hab's wirklich endlich geschafft, dachte Mab zufrieden. Da musste sie erst neununddreißig Jahre alt werden, aber nun war sie nicht nur im Park, nein, sie hatte ihn sogar gerettet. *Sobald ich mit dem Wahrsager-Automat fertig bin, ist dieser Park wieder so, wie er ursprünglich einmal war. Und ich gehöre auch hierher, ich habe seine Seele gerettet.*

Und das Schönste dabei war, das alles in einer friedvollen Nacht betrachten zu können, ohne irgendwelche …

»Sind Sie da oben, Mab?«, schrie Glenda von unten.

… Leute in der Nähe, die einen dabei störten.

»Machen Sie Schluss damit, was immer Sie da auch tun, und kommen Sie runter«, rief Glenda, und der ermunternde Ton in ihrer Stimme klang ebenso metallen-platinhell wie ihr Haar, und ebenso echt. »Wir begleiten Sie zurück zum *Dream Cream*, damit Sie ins Bett kommen. Sie brauchen Ihren Schlaf, Schätzchen.«

Mab knirschte mit den Zähnen. Kaum erlaubte sie sich einmal einen Augenblick, um ihr Werk zu bewundern, schon tauchte wieder jemand auf und schrie sie an.

Sie zog ihre Arbeitstasche näher zu sich heran und nahm die Panflöte heraus, sorgsam darauf achtend, dass sie keines der fünf kleinen Rohre zerkratzte, die zu einem Stück zusam-

mengegossen waren. Dann fischte sie eine Tube Schnellkleber aus der Tasche und erhob sich vorsichtig. Sie streckte sich, um die Panflöte in *FunFuns* leerer Hand festzukleben, und legte dabei den Kopf in den Nacken, damit der Lichtstrahl ihrer Stirnlampe die Hand traf.

Ein kleiner schwarzer Rabe kam herangeflattert und landete auf dem Kopf des Clowns.

»Hau ab, Frankie«, flüsterte sie dem Vogel zu und versuchte sachte, ihn zu verscheuchen, ohne dabei die Flöte oder den Klebstoff fallen zu lassen oder selbst ins Leere zu stürzen. Frankie war zwar klein geraten, aber er besaß scharfe Krallen und einen mörderischen Schnabel, vor dem sie einen gesunden Respekt hatte.

Frankie flatterte auf und ließ sich dann auf der emporgestreckten Hand des Clowns nieder; dabei krächzte er Mab an, und es klang rau wie ein Reibeisen, mit dem man über eine rostige Eisenstange scheuerte.

Aschenputtel hatte Rotkehlchen, die ihr das Haar ordneten, dachte Mab. *Ich dagegen habe einen Raben, der meine Arbeit sabotiert*.

Mab hörte von unten die heisere Stimme von Glendas Freundin Delpha wie ein Echo von Frankies Gekrächze: »Sie ist da oben, Glenda. Frankie weiß es.«

»Ich weiß es auch«, erwiderte Glenda und rief dann lauter: »Ich meine es ernst, Mab, hören Sie *sofort* auf damit, was immer Sie auch da oben machen.«

Mab beugte sich vor, die Tube Klebstoff in der einen Hand, die Panflöte in der anderen, und blickte Frankie direkt in die Augen.

»Diese Flöte gehört in diese Hand, du Vogel«, erklärte sie ihm todernst. »Stell dich nicht zwischen mich und meine Arbeit.«

Eine Minute lang erwiderte Frankie ihren Blick mit ruhi-

gem, aufgeweckt blitzendem Auge, dann krächzte er wieder, ein Klang, der über Mabs Rückgrat raspelte, und flatterte davon.

»Na also.« Mab hielt die Flöte mit der Seite, an der sich ein abgebrochener Metallstift befand, bereit, reckte sich, drückte eine großzügige Menge Klebstoff in das Loch in *FunFuns* Handfläche und versenkte dann den Metallstift darin. Sie hielt die Flöte eine Minute lang unbeweglich fest, wobei sie die drängenden Rufe von unten, sofort herabzukommen, ignorierte. Schließlich rüttelte sie ein wenig an der Flöte, um zu prüfen, ob sie festsaß.

Es gab ein scharfes Klicken, als wäre der Metallstift irgendwo eingerastet …

Was, zum Teufel, war das?, fragte sie sich.

»Also bitte, wenn Sie's nicht anders wollen«, rief Glenda jetzt unfreundlich, »dann komme ich rauf.«

Mit ihren fünfundsechzig Jahren war Glenda wahrscheinlich besser in Form als Mab mit neununddreißig, aber es war dunkel, und Glenda nahm nach sechs Uhr abends gern einen bis drei Cocktails zur Brust, und wenn sie auch oft lästig war, wollte Mab doch nicht, dass sie zu Tode kam, daher …

»Augenblick!« Mab schraubte die Kappe auf die Klebstofftube, schob sie zurück in die Malertasche und begann, über das türkis-blau gestreifte Karusselldach hinunterzukriechen, wobei sie sich zur Sicherheit an dem goldfarbenen Spannseil festhielt.

Der Lichtstrahl von Mabs Stirnlampe fiel auf Glenda, die unten auf dem gepflasterten Gehweg stand, eine Hand in die Hüfte gestemmt, mit der anderen eine Zigarette schwenkend. Ihr drahtiges weißes Haar schimmerte über ihrem pinkfarbenen Angorapullover. Neben ihr blickte die alte, kleine Delpha mit ihren schwarzen Augen unter zusammengezogenen Brauen hinauf, das unwahrscheinlich schwarze Haar zu bei-

den Seiten des eingefallenen Gesichts wie aufgemalt am Schädel klebend; der Rest von ihr verschwand schier unter ihrem dunkelblauen Schal, der mit der dunklen Nacht verschmolz.

Frankie kam herabgeflattert und setzte sich auf Delphas Schulter.

Wie der Todesvogel, dachte Mab. »Glenda, ich bin fast fertig …«

»Fertig?« Glenda lächelte zu ihr auf und wirkte aus irgendeinem Grund angespannt. »Aber Süße, Sie sollten da oben gar nichts tun …«

Eine Gestalt stolperte aus der Dunkelheit heran und rempelte Glenda an, Glenda stieß gegen Delpha, Delpha taumelte zurück, wobei Frankie seinen Halt verlor, und Frankie stürzte sich auf den Angreifer, der aufschrie und blindlings nach ihm schlug.

Frankie flatterte in die Höhe und setzte sich neben Mab auf die Kante des Karusselldachs, und der Mann blickte auf.

Mab sah braunes Haar, Triefaugen und ein unrasiertes Gesicht über einem orangefarbenen Bengalenhemd. Suffkopf Dave, einer der Stammgäste im Bier-Pavillon, der den Park spätestens bei Torschluss vor einer Dreiviertelstunde hätte verlassen sollen. Wahrscheinlich war er zum Pinkeln zwischen die Bäume geschwankt und hatte sich dann verirrt. Wieder einmal.

»Wasssndass?« Suffkopf Dave blinzelte zu ihr hinauf, und Mab wurde klar, dass er sie nur als ein großes, helles Licht am dunklen Himmel wahrnahm.

»Hier ist Gott, Dave. Geh nach Hause, werde nüchtern, besorg dir einen Job, und saufe dich nie mehr zu. Sonst fährst du zur Hölle.«

Suffkopf Dave sackte das Kinn herab, wodurch er noch dämlicher wirkte als sonst.

»Geh nach Hause, Dave, der Park ist schon geschlossen«,

ermahnte Glenda ihn und blickte wieder zu Mab hinauf. »Ich muss mit Ihnen reden. Hören Sie auf, und kommen Sie runter.«

Suffkopf Dave glotzte sie an. »Du redes' mi' Goott?« Wieder blinzelte er in die Höhe, dann dämmerte ihm etwas. »Das 's nich' Gott. Bis' du das, Rotkopf?«

»Nein«, log Mab.

»Na guut«, murmelte Suffkopf Dave und taumelte davon.

»Kommen Sie, Mab, dann begleiten wir Sie zum *Dream Cream*«, rief Glenda. »Es ist zu gefährlich für Sie, allein hier herumzuwandern.«

»Ich wandere seit Monaten allein in diesem Park herum, und jetzt sagen Sie mir plötzlich, es wäre zu gefährlich?«

»Na ja, Dave ist hier.«

»Mit Suffkopf Dave werde ich doch mit links fertig.«

»Jetzt wird es hier gefährlich.« Glenda wedelte vage mit ihrer Zigarette herum. »Es ist … Oktober.«

»Ach ja. Der gefährliche Monat.« Mab schüttelte den Kopf, und der Lichtstrahl ihrer Stirnlampe schwankte wie besoffen umher. Dann kroch sie wieder über das gestreifte Metalldach in die Höhe. Die Parkleute waren eben verschroben, das war alles. Das kam wohl davon, dass sie immer hier lebten. Wenn man rund um die Uhr in *Dreamland* lebte, wurde man ein bisschen plemplem.

»Mab, kommen Sie jetzt sofort da runter!«

»Komme schon!«

Sie verschloss ihre Arbeitstasche, kroch zur anderen Seite des Karussells hinüber, wo die Leiter stand, und stieg langsam hinab, bis sie auf dem Kopfsteinpflaster stand, das die meisten Wege des Parks bedeckte.

Morgen würde sie bei Tageslicht herkommen und den Holz-*FunFun* des Karussells in all seiner Pracht betrachten, und dann war der Wahrsager-Automat an der Reihe …

Etwas Hartes traf sie mit Wucht, und sie verlor ihren Schutzhelm, als sie stürzte und sich den Kopf anschlug. »Autsch!«, schrie sie, packte ihren Helm und setzte ihn wieder auf, damit das Lampenlicht den Blödmann beleuchtete, der sie umgerannt hatte. »Verdammt, Dave …«

Riesige türkisfarbene Augen glühten unter eisernen orangeroten Locken auf sie herab. Über ihr ragte ein steifer, türkis gestreifter Mantel in die Höhe, und Metall knirschte protestierend, als es gebeugt wurde. Dann schloss das Ding langsam seine orangeroten Lippen und brummte »Mmmm«, öffnete sie metallknirschend wieder, um »Aaab« von sich zu geben, und das Grinsen wurde breiter und spaltete seine Metallwangen, während das Ding ihr seine gelb behandschuhte Hand entgegenstreckte, um ihr aufzuhelfen.

»FunFun?«, stieß Mab schwach hervor.

Das Ding nickte langsam und mit einem metallenen Knirschen.

Mab schrie auf.

Ethan John Wayne starrte über den Damm auf das verschlossene Eisentor, das Eingangstor zu *Dreamland*, während sein Taxi brummend in der Dunkelheit verschwand. Irgendetwas fehlte da auf der anderen Seite des Tores, aber er war schon so lange nicht mehr zu Hause gewesen, dass er sich nicht mehr erinnern konnte, was das war. Nun ja, sie hatten wohl manches umgestellt. In zwanzig Jahren konnte sich vieles ändern.

Er rieb sich über die Brust und fühlte dabei die Narbe, unter der die Taliban-Kugel steckte und auf sein Herz drückte. *Dreamland* war ein ebenso guter Ort, um zu sterben, wie irgendein anderer, und hier hatte er Familie, das bedeutete doch wohl etwas. Was, das wusste er selbst nicht so genau.

Er ließ seinen Rucksack zu Boden gleiten, zog einen ledernen Flachmann hervor und nahm einen kräftigen Schluck. Er

steckte die Flasche wieder weg und straffte die Schultern, um sich auf den Weg in den Park zu machen. Nicht gerade ein anheimelndes Zuhause, dachte er, aber wenigstens friedlich, keine Menschen, die …

Da gellte ein Schrei durch die Nacht. Er kam von irgendwo innerhalb des Parks. Ethan warf sich die Weste über, riss die 45er aus dem Rucksack und sprintete zum Eingangstor. Mit einem Sprung ging er das gut drei Meter hohe gusseiserne Tor an, griff nach einer Querstange direkt unter der Spitze, suchte mit strampelnden Füßen nach einem Halt und stürzte rücklings zu Boden.

Fluchend kam er auf die Beine und begann, am Tor hinaufzuklettern, während er gegen die Nebel der Trunkenheit ankämpfte. *Einsatz planen, Sir*. Er schob die Pistole in seine kugelsichere Weste, um beide Hände frei zu haben. Es dauerte länger, dieses verdammte Ding zu überwinden, als es sollte, und als er auf der obersten Stange saß, schwankte er und wäre beinahe gefallen; aber dann kletterte er abwärts und sprang den letzten Meter zum Boden, wobei er beinahe in die Golfkarren getaumelt wäre, die da in einer sauberen Reihe geparkt waren. Er zog das Schießeisen und rannte den Hauptweg entlang bis zum Karussell, wo er drei Gestalten beieinanderstehen sah.

Abrupt bremste er seinen Lauf, als er unter ihnen seine Mutter erkannte, die einen Arm um eine Frau gelegt hatte, die in einem unförmigen, langen, mit Farbspritzern befleckten Kittel steckte, einen gelben Schutzhelm auf dem Kopf.

»Was ist denn passiert?«, erkundigte er sich.

Seine Mutter blickte sich um, und da strahlte ihr Gesicht vor Freude. »Ethan!«, rief sie, stürzte auf ihn zu und umarmte ihn so kräftig, dass er kaum noch Luft bekam. »Was ist denn das?«, fragte sie, wich ein wenig zurück und klopfte mit den Knöcheln gegen seine Brust und gegen die Schutzweste, was ihn

vor Schmerz ächzen ließ, denn sie klopfte direkt auf die Kugel. »Ach, ist ja auch egal, Hauptsache, du bist wieder zu Hause!«

Sie schlang erneut die Arme um ihn, und Ethan tätschelte ihr den Rücken und erblickte dabei über ihre Schulter hinweg Delpha, die ihn anstarrte, und Frankie auf ihrer Schulter, der ebenfalls starrte. »Also bist du endlich zurück«, stellte Delpha fest. Ihre dünnen Lippen verzogen sich zu einem flüchtigen Lächeln, das sofort wieder verschwand, aber bei ihr hatte das ebenso viel Bedeutung wie Glendas Bärenumarmung.

»Jawohl«, erwiderte Ethan. Aus den Augenwinkeln sah er den alten Gus vom hinteren Teil des Parks heranhumpeln.

»Wurde auch Zeit, dass du nach Hause kommst«, knurrte Gus mit überlauter Stimme, aber er schlug Ethan trotzdem kameradschaftlich auf die Schulter. »Gut, dass du wieder hier bist, Junge. Gerade rechtzeitig.«

Wofür?, fragte sich Ethan.

Glenda hob ihr tränenbenetztes Gesicht. »Wie lange kannst du denn bleiben? Bitte bleib lange.«

»Ich bin aus der Army raus. Ich bleibe hier«, antwortete Ethan, und Glenda blickte verständnislos drein, entschied aber offensichtlich, einem geschenkten Sohn nicht ins Maul zu schauen, denn sie ließ ihn los und klopfte ihm wieder auf die Brust.

»Ach, wie froh ich bin.« Tränen stiegen ihr in die Augen. »Ich bin so froh. Wir haben sogar einen Job für dich! Du kannst Gus beim Sicherheitsdienst helfen!«

»Ich will keinen Job, Mom. Ich will einfach nur etwas Ruhe und Frieden.« Er blickte sich um. »Wer hat denn gerade geschrien?«

»Das war ich«, erklärte die Frau in dem Kittel. »Tut mir leid, eigentlich bin ich nicht hysterisch. Aber mich hat gerade ein Clown niedergestreckt.« Sie hob eine Hand an ihren Hinterkopf. »Hab mir den Kopf angeschlagen.«

»Jemand hat Sie geschlagen?«, fragte Ethan und empfand so etwas wie Zorn. »Wo ist er?«

»Nein, nein, es ist in mich hineingerannt …« Sie verstummte und nahm ihren Helm wieder ab. »Ich glaube, ich blute.«

»Wohin ist er verschwunden?«, wollte Ethan wissen, und die Frau meinte: »Ich weiß nicht«, gleichzeitig mit Glenda, die ihn beschwor: »Lass es sein, Ethan.«

Ethan wollte etwas sagen, doch da warf ihm seine Mutter einen ihrer berühmten Keine-Widerworte-Blicke zu.

»Sie hat sich den Kopf angeschlagen und den Clown *halluziniert*«, erklärte Glenda laut und deutlich. Dann wandte sie sich der Frau im Kittel zu. »Das haben Sie *halluziniert*.«

Die Frau blinzelte und stimmte dann zu: »Ja, das war es wohl.«

»Na gut«, meinte Ethan und streckte die Hand nach ihr aus. »Lassen Sie mich nach Ihrem Kopf sehen.«

Sie wich einen Schritt zurück. »Nein, das will ich nicht.«

»Mab, Ethan war beim Militär«, erklärte Glenda stolz. »Ethan, das ist Mab, sie restauriert unseren Park.«

»Ich kenne mich in Erster Hilfe aus«, meinte Ethan, bemüht, diese Angelegenheit zu erledigen, bevor er vor Erschöpfung und Alkohol zusammenbrach.

»Trotzdem nein, lieber nicht.«

Ethan ging um die Frau herum, um ihren Hinterkopf zu sehen. Sie hatte dickes Haar, eine rotbraune, wirre Masse – die aussah, als hätte sie sich das Haar mit einem Messer geschnitten –, aber er konnte nicht allzu viel Blut entdecken, deswegen war es wahrscheinlich nur ein Kratzer, aber keine Schädelverletzung, denn dann hätte sie geblutet wie ein Schwein. Schädelverletzungen waren schlimm, die Blutungen waren kaum zu stoppen. Und wenn die Kugel den Schädelknochen traf … Ethan schloss eine Sekunde lang die Augen.

»Was tun Sie da?«, erkundigte sich die Frau.

»Es sieht nicht schlimm aus, nicht viel passiert. Wer hat Sie geschlagen?«

»Ein *FunFun* hat mich umgerannt.« Sie warf einen Blick hinauf auf das Karusselldach. »Ich habe da oben an dem *FunFun* gearbeitet, aber der ist ja noch da, und außerdem ist er aus Holz. Der, der in mich hineingerannt ist, war ein großer, einer mit Metallüberzug so wie der beim Eingangstor. Haben Sie ihn dort gesehen, als Sie hereinkamen?«

»Nein«, antwortete Ethan und wusste jetzt, was er dort vermisst hatte. Die verdammte Clownstatue.

»Dann war es wahrscheinlich der. Obwohl das natürlich verrückt klingt. Aber ich bin nicht verrückt.«

»Hm«, machte Ethan und blickte seine Mutter an, die zwar bei Verstand, aber ziemlich besorgt wirkte.

»Ich habe ihr noch gesagt, sie soll vom Dach runterkommen«, stieß Glenda hervor. »Ich habe ihr *gesagt*, sie soll aufhören zu arbeiten.«

Ethan sah sie an, als sei sie verrückt geworden, aber da packte Gus ihn am Arm und lenkte ihn ab. »Komm mit, ich zeig dir, wie man die Drachenbahn bedient. Jetzt, wo du endlich ganz hierbleibst, kannst du das übernehmen.«

»Sehen Sie«, wandte sich Glenda an Mab und tätschelte ihr den Arm, »alles wieder in Ordnung. Gus lässt die Drachenbahn zu Mitternacht laufen, ganz wie immer. Alles ist ganz normal. Keine großen eisernen … äh … Roboterclowns.«

»Roboterclowns?«, fragte die Frau ausdruckslos. »Gibt es im Park Roboterclowns?«

»Nein, nein.« Wieder tätschelte Glenda sie.

Tätscheln war das Hauptkommunikationsmittel seiner Mutter, dachte Ethan. Tätscheln und ein umfangreiches Repertoire an Blicken.

»Ich werde Sie zum *Dream Cream* hinüberbegleiten«, fuhr Glenda entschlossen fort. »Wir werden das Blut abwaschen,

eine Tasse Tee für Sie zubereiten, und dann sind Sie wieder so gut wie neu.«

Sie warf Delpha einen Blick zu, und Delpha nickte und verschwand dann in der Dunkelheit.

Glenda wandte sich lächelnd Ethan zu. »Und du, junger Mann, du kommst zu meinem Wohnwagen, sobald du mit Gus fertig bist. Morgen werde ich Hanks alten Wohnwagen für dich sauber machen und in Ordnung bringen. Dann hast du einen eigenen.« Ihre Augen wurden wieder feucht. »Ich bin so glücklich, dass du wieder zu Hause bist, Ethan.«

»Na klar«, erwiderte Ethan. »Aber mach keinen Wohnwagen für mich sauber, ich schlafe lieber im Wald. Bist du sicher, dass du nachts hier herumgehen kannst? Wenn jemand im Park lauert …«

»Alles in Ordnung«, versicherte seine Mutter fest, und er dachte: *Sie weiß, wer das war*. »Ich bin so froh, dass du zurück bist«, setzte sie hinzu.

»Ich auch, Mom«, log er und nahm sich vor, aus Glenda herauszubekommen, was, zum Teufel, hier vor sich ging.

Sobald sie das Karussell hinter sich ließen, erschien Ethan der Park düsterer, als er ihn in Erinnerung hatte. Dann sah er, dass das an den orangefarbenen Zellophantüten lag, mit denen die Straßenlaternen umwickelt waren. Offensichtlich standen die *Screamland*-Wochenenden des Parks bevor, deswegen lagen auch überall Skelette herum, und …

Ein Geist flog ihm ins Gesicht, mit leeren Augenhöhlen und aufgerissenem Mund, und beinahe hätte er sein Schießeisen gezogen, da wurde die Gestalt durch die Mechanik, an der sie befestigt war, wieder in den Baum neben ihnen zurückgezogen. Kein Geist, sondern nur ein Totenkopf, mit etwas weißem Stoff umkleidet, der wie Nebel wirkte, aber wahrscheinlich dünnes Mullgewebe war.

»*Herrje*«, kommentierte er, und Gus nickte zustimmend.

»Mab weiß, wie man Geister macht«, sagte Gus, und Ethan dachte: *Ich weiß auch, wie man Geister macht*, und er lockerte seinen Griff um die Pistole.

Er betrachtete prüfend den Zaun und entdeckte die rot leuchtende Quelle des Infrarotstrahls, der den Geist ausgelöst hatte. Die gleiche Vorrichtung, wie er sie von Afghanistan kannte, wo sie Minen ausgelöst hatte. Es lief ihm kalt den Rücken hinunter.

»Mabs Onkel hat ihr den Job besorgt«, fuhr Gus fort, während sie den Hauptweg entlang zur Rückseite des Parks gingen. »Glenda hatte erst ihre Zweifel, denn ihr Onkel ist Ray Brannigan, und du kennst doch die Brannigans. Aber als Mab erst mal hier war, war alles gut. Arbeitet wirklich sehr fleißig.«

»Die Brannigans?«, wiederholte Ethan fragend und hielt die Augen offen nach weiteren Trickgeistern zwischen all den Skeletten und Riesenspinnen, was bei seinem Alkoholpegel gar nicht so einfach war.

»Na ja, diese Verrückten, die immer erreichen wollten, dass wir schließen müssen.«

Ethan machte ein paar Stolperschritte und stieß gegen den Zaun, und erneut flog ein Geist auf ihn zu. Er schlug ihn zur Seite, während der Mechanismus ihn wieder zwischen die Bäume zurückzog. »Wenn ich schon mal nach Hause komme, musste das ausgerechnet in der *Screamland*-Saison sein?«

»Was?« Gus legte den Kopf schief.

»Ich musste genau zur *Screamland*-Zeit nach Hause kommen!«, wiederholte Ethan lauter.

»Na klar musstest du«, sagte Gus. »Für Halloween ist ’ne große Party geplant, bis dahin ist der Park fertig restauriert. Freitag in ’ner Woche haben wir das Fernsehen hier, damit’s groß in den Nachrichten kommt, dann haben wir hier ’ne Masse Besucher.« Es klang stolz.

»Großartig«, kommentierte Ethan mit normaler Stimme und bemerkte, dass Gus es nicht hörte. Nun ja, er war alt geworden, und es konnte nicht gut für die Ohren sein, tagtäglich die Drachen-Achterbahn zu bedienen.

Zum Glück würde der Park nach Halloween geschlossen werden und bis zum Frühling geschlossen bleiben. Zwei Wochenenden voller kreischender Menschen und Geister in Mulltüchern würde er aushalten können, wenn er die Zeit, die ihm danach noch blieb, zurückgezogen und in Ruhe verbringen konnte.

Sie kamen an der Ruderbootanlegestelle vorbei. In den Schatten da draußen bewegte sich eine Gestalt, und Ethans Hand zuckte wieder zu seiner Waffe.

»Das ist Young Fred«, erklärte Gus.

Ethan entspannte sich. »Verwandt mit Old Fred?«

»Enkel. Old Fred is' vor ungefähr sieben Jahren gestorben, und Young Fred hat übernommen. Er war erst fünfzehn Jahre alt, aber er hat's angepackt.« Gus rief mit lauter Stimme zu dem Jungen auf dem Anlegesteg hinüber: »Was machst du hier draußen?«

Young Fred hob die Schultern und kam näher. »Hab von oben den Krawall gehört. Alles in Ordnung?«

»Mab ist runtergefallen«, antwortete Gus. »Wir gehen jetzt, um den Drachen fahren zu lassen.« Er wies mit einem Daumen auf Ethan. »Das hier ist Ethan, Glendas Sohn.«

Bei diesen Worten kam Young Fred bis zum Anfang des Anlegestegs heran. »Ich hab von Ihnen gehört«, sagte er, Bewunderung in der Stimme, zu Ethan. »Großer Held beim Militär. SEAL bei der *Navy*.«

»Special Forces«, berichtigte Ethan und fasste eine Abneigung gegen Young Fred.

»Hä?«, machte Young Fred.

»Green Berets«, fügte Ethan erklärend hinzu.

»Und was treiben Sie hier, Mann?« Young Fred überging den Hinweis. »Sie haben's doch geschafft, hier wegzukommen. Warum kommen Sie überhaupt wieder zurück?«

»Er ist wiedergekommen, weil das hier sein Zuhause ist«, mischte Gus sich verärgert ein. »Wir müssen weiter. Und du, ab mit dir, rauf in die Falle.«

Young Fred bedachte Ethan mit einem letzten ungläubigen Blick und ging dann zum Bootshaus zurück.

»Er wohnt da oben«, erklärte Gus. »Passt auf alles hier herum auf. Guter Junge.« Er klang so, als ob er seine Zweifel hätte.

Ethan blickte über den Anlegesteg hinweg zu dem großen Wachturm hinüber, der in der Mitte des Ruderbootsees dunkel in die Höhe ragte. Die Zugbrücke, die normalerweise auf das Ende des Anlegestegs abgesenkt war, war jetzt in die Höhe gezogen, und in dem Restaurant im Erdgeschoss des Turms waren keinerlei Lampen eingeschaltet, was ihm ungewöhnlich erschien, wenn ihn die Erinnerung nicht trog. Sein Gedächtnis war allerdings durch allzu viel Schnapskonsum leicht getrübt.

Sie kamen an dem stark ramponierten Wahrsager-Automaten vorbei – *Deine Zukunft für einen Penny!* –, der, wie er früh herausgefunden hatte, kompletter Humbug war, dann an Delphas zeltförmigem Stand mit dem Schild *Delphas Orakel: Die Wahrsagerin von Dreamland*, dem Zelt, in dessen Rückseite er ein Loch gebohrt hatte, um zu lauschen, wenn Delpha Wahrheiten verkündete, die keineswegs Humbug waren. Dann kamen sie zu dem Doppel-Riesenrad, wo er seinen ersten Kuss gestohlen hatte, und zu dem Piratenschiff mit dem Dutzend lustiger Kunststoffpiraten, die wie neu aussahen – Zeugnisse der Kunstfertigkeit dieser Brannigan-Frau, denn die Piraten waren seit jenem glorreichen Nachmittag, an dem er sie als Zwölfjähriger mit seinem Holzschwert vernichtend geschlagen und sich selbst zum König der Piraten er-

klärt hatte, in ziemlich schlechter Verfassung gewesen. Dann kamen die Spiele – Carls »Hau den Lukas« war noch immer da – und die Stände, an denen es viele leckere Sachen zu essen gab … sollte er nie mehr einen Pfannkuchen bekommen, dann wäre er zu früh gestorben … und schließlich die Stützen und Schienen der Drachen-Achterbahn mit dem massiven hölzernen Drachentunnel, der sich über dem höchsten Bahnbogen wölbte und die Wägelchen bei ihrem letzten großen Aufstieg verschluckte. Und dann noch die über zwei Meter hohe eiserne orange angestrichene Ringerstatue vor dem »Teste-deine-Kraft«-Kasten neben dem Eingang zur Achterbahn, die jetzt geflickt und frisch gestrichen besser aussah als neu. Das Ganze war fantastisch, nur an dem neu gestrichenen Drachentunnel ganz oben fehlte das Auge, das schon verloren gegangen war, seit Ethan sich zurückerinnern konnte.

Gus stieg die Stufen zu der hölzernen Einstiegsplattform hinauf und betrat den kleinen Stand, von dem aus die Fahrt gesteuert wurde. Er legte einen Schalter um, und Tausende von kleinen grünen Glühbirnen, die die Strecke der Achterbahn säumten, wurden hell.

Beleuchtet wirkte die Drachen-Achterbahn kleiner, als Ethan sie von früher in Erinnerung hatte, von damals, als er sich aus Glendas Wohnwagen fortgeschlichen hatte, um den Drachen um Mitternacht fliegen zu sehen; als Gus ihm Geschichten über Dämonen im Park erzählt hatte und ihn mitzählen ließ, wie oft die Wägelchen am Ende ihrer Fahrt ratterten, wenn sie am Drachenschweif ankamen. Fünf bedeutete, dass der Park sicher war, daran erinnerte er sich. Alle Dämonen hinter Schloss und Riegel. Gus hatte den Dämonen sogar Namen gegeben. *Tura*, die wie eine Meerjungfrau aussah – Ethan hatte in der Fantasie von ihr geschwärmt. *Fufluns*, der Spaß-Dämon. An zwei weitere konnte er sich nicht mehr erinnern. Und dann *Kharos*, der Teufel.

Direkt ein Wunder, dass er nie unter Alpträumen gelitten hatte. Zumindest nicht in der Kindheit.

Die frisch gestrichenen blauen und grünen Wägelchen waren zur Fahrt bereit, ihre Drachenschuppen glänzten in der grünen Beleuchtung der Schienen. Ethan stand neben Gus auf der Plattform, da zog Gus seine Taschenuhr hervor und öffnete den Deckel.

»Jetzt wird es Zeit.« Gus ließ die Uhr zuschnappen, steckte sie wieder in seine Westentasche, betrat den Bedienungsstand und drückte auf die Knöpfe.

Die Wägelchen setzten sich in Bewegung, fuhren in die erste Kurve, glänzten im Licht der Glühbirnchen, während sie die Steigung über dem Turmsee hinaufkletterten, und die gesamte Tragkonstruktion bebte, als wollte sie jeden Augenblick in Stücke brechen; dann sausten die Wägelchen abwärts durch die Kurven. Ethan sah stumm zu, bis sie schließlich langsam die Steigung zur letzten Schleife emporknarrten, zum Drachentunnel, der sich mindestens dreißig Meter hoch in die Luft schwang. Und die Holzstützen, die die Schienenbahn trugen, zitterten und ächzten protestierend. Die Drachenbahn würde keine Rekorde brechen, was die Höhe betraf. Oder die Länge. Oder die Sicherheit, dachte Ethan, der in schreckerfüllter Faszination dem Ächzen und Quietschen der Wägelchen lauschte, die klangen, als würden sie jeden Augenblick zusammenbrechen. Vielleicht sollte man die Bahn nicht öfter als unbedingt nötig in Betrieb nehmen.

»Gus? Vielleicht …«

Gus winkte ab, ging zum Ende der Plattform und öffnete die Sperrkette, die den Gang für das Servicepersonal verschloss. Er betrat den Gang und beugte sich dann vor und drückte sein rechtes Ohr auf eine der Schienen.

»Herrje, Gus, das ist gefährlich«, rief Ethan, aber der alte Mann hörte ihn nicht, er konzentrierte sich ganz auf die Vi-

GOLDMANN

UNVERKÄUFLICHE LESEPROBE

Jennifer Crusie, Bob Mayer

Von allen guten Geistern geküsst
Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 512 Seiten, 11,8 x 18,7 cm
ISBN: 978-3-442-47687-9

Goldmann

Erscheinungstermin: Juli 2012

Er ist ein Traummann – aber vielleicht zu perfekt, um ganz von dieser Welt zu sein?

Die Restauratorin Mab Brannigan wird von ihrem Onkel gebeten, den Karussells und Figuren in seinem Vergnügungspark Dreamland wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Als der unverschämt charmante und gutaussehende Joe dort auftaucht, ist es um die sonst so vorwitzige Mab geschehen. Doch irgendetwas versteckt er vor ihr. Und auch Dreamland scheint ein magisches Geheimnis zu verbergen ...

Der Titel im Katalog