

HALO

STILLER STURM

EIN MASTER-CHIEF-ROMAN

TROY DENNING

Basierend auf dem
Xbox-Videogame-Bestseller

Panini BOOKS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über hiip://dnb.d-nb.de abrufbar.



Amerikanische Originalausgabe:

»HALO: Silent Storm – A Master Chief Story« by Troy Denning
published in the US by Gallery Books, An Imprint of Simon & Schuster Inc.,
New York, September 2018.

Copyright © 2018, 2022 by Microsoft Corporation. All rights reserved.
Microsoft, Halo, the Halo logo, Xbox, and the Xbox logo
are trademarks of the Microsoft group of companies.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Schlossstr. 76, 70176 Stuttgart.

Geschäftsführer: Hermann Paul
Head of Editorial: Jo Löffler
Head of Marketing: Holger Wiest (email: marketing@panini.de)
Presse & PR: Steffen Volkmer

Übersetzung: Andreas Kasprzak & Tobias Toneguzzo
Lektorat: Thomas Gießl & Katja Böhm
Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Druck: GGP Media, Pößneck
Printed in Germany

YDHALOM001

ISBN 978-3-8332-4265-6

1. Auflage, August 2022

Auch als E-Book erhältlich: ISBN 978-3-7367-9831-1

Findet uns im Netz:
www.paninicomics.de



PaniniComicsDE

*Für Ross und Ashley.
Die Zukunft gehört euch.*

ANMERKUNG DES HISTORIKERS

Am 1. März 2526, ungefähr ein Jahr nach dem Verlust von Harvest, wo der erste Kontakt zwischen Menschheit und Allianz stattgefunden hatte, startete Vizeadmiral Preston Cole mit der größten Flotte in der menschlichen Geschichte eine Gegenoffensive. Bei seinem Versuch, die Kolonie zurückzuerobern, standen vierzig Schlachtschiffe des Kampfverbands X-Ray einem einzigen Superzerstörer der Allianz gegenüber. Cole verlor dreizehn Schiffe, ehe es ihm schließlich gelang, sich gegen die unglaubliche Feuerkraft des Feindes durchzusetzen. Da eine Handvoll weiterer Kolonien bereits der Invasionsflotte der Allianz zum Opfer gefallen war und zahlreiche weitere Welten in ihrem direkten Pfad lagen, wechselte das United Nations Space Command zu einer neuen Strategie – ein verzweifelter Versuch, die größte Bedrohung aufzuhalten, der die Menschheit sich je gegenübergesehen hatte.

1. KAPITEL

03:42 Uhr, 5. März 2526 (Militärkalender)

Starry Night, UNSC-Prowler der *Razor*-Klasse

Im hohen äquatorialen Orbit, Planet Netherop, Ephyra-System

Die fernen Lichtflecken von fünf außerirdischen Raumschiffen durchstießen die braunen Wolken um Netherop und stiegen auf einem Schweif weiß glühender Treibgase in den Orbit empor. Der Angriffsplan sah vor, sich an die Geschwindigkeit des Feindes anzupassen und dann eine Einheit Spartans abzusetzen, die durchs Vakuum in den Hangar des Mutterschiffs fliegen würde. Aber diese Außerirdischen hatten während der letzten fünfzehn Sekunden – seit sie auf den Schirmen der *Starry Night* aufgetaucht waren – ungefähr um das Zwanzigfache beschleunigt und John-117 war nicht sicher, ob der Prowler der *Razor*-Klasse bei diesem Tempo mithalten konnte.

Überhaupt gab es bei dieser Operation einige offene Fragen. Zum Beispiel: Handelte es sich bei diesen kleinen Schiffen um Aufklärungsmaschinen oder um Kampffäger? Und war ihr Mutterschiff nur eine Beobachtungsfregatte oder eine Angriffskorvette? John wusste weder, wie groß die Besatzung dieses Schiffes war, noch wie viele von ihnen im Nahkampf ausgebildet waren – oder warum die Allianz an diesem Treibhaus von einem Planeten interessiert war, dessen ursprüngliche Bewohner vermutlich

schon vor Jahrhunderten bei lebendigem Leib gekocht worden waren.

Aber eines stand fest: Die Außerirdischen waren der Feind und heute würden sie sterben.

Er beobachtete weiter die fünf kleinen Maschinen auf dem taktischen Monitor, der an der Wand des Abwurfhangars angebracht war, bis eine schneidende weibliche Stimme auf dem internen Bordkanal der *Starry Night* ertönte.

»Alle Mann gut festhalten. Die Trägheitskompensatoren werden bei diesem Beschleunigungsschub nicht mitkommen.«

»Verstanden.«

John und die elf anderen Spartans gingen in geduckte Haltung und stemmten sich gegen die Beschleunigung des Prowlers. Einen Moment später hörten sie bereits das gedämpfte Klappern und Klimpern, als schlecht gesicherte Ausrüstungsteile nach hinten gegen die Wand rutschten. »Wie lange, bis wir die Ziele eingeholt haben?«, fragte er.

»Kommt drauf an.«

Als keine genauere Erklärung folgte, sagte John: »Das war keine Antwort, Ma'am.«

Er versuchte, sich die Ungeduld nicht an seiner Stimme anmerken zu lassen. Halima Ascot mochte eine ungezwungene Art haben, aber sie war immer noch ein Captain des United Nations Space Command, und er war nur ein fünfzehn Jahre alter Petty Officer First Class. Nicht, dass sein Alter eine Rolle spielte. Das Geburtsdatum in den Dienstakten aller Spartans war gefälscht; soweit es die Mannschaft der *Starry Night* anging, war keiner von ihnen jünger als neunzehn.

Davon abgesehen waren John und die anderen Spartans alles andere als normale Fünfzehnjährige. Im Alter von sechs hatte man sie für ein streng geheimes Programm ausgewählt, um mithilfe von Bioaugmentationen Supersoldaten aus ihnen zu machen. Das Ziel war es gewesen, sie zur Befriedung eines eskalierenden Auf-

standes in den Kolonien einzusetzen, der die junge, interstellare Zivilisation der Menschheit zu zersplittern drohte. Aber dann war die Allianz aufgetaucht und die Prioritäten hatten sich geändert.

So war das Leben eines Spartan. Er ging dorthin, wo er gebraucht wurde. Er beschwerte sich nicht. Und er tötete, wen immer er töten musste. Ganz einfach.

Tief in seinem Innern wusste John, dass es falsch gewesen war, ihn seiner Familie in einem so jungen Alter wegzunehmen – und dass er seine Entführer hassen sollte, weil sie ihn um eine normale Kindheit gebracht hatten. Aber er tat es nicht. Im Gegenteil: Sie hatten aus einem Pausenhofrabauken erst einen Soldaten gemacht und dann den Anführer einer der besten Kampfseinheiten des UNSC. Er war ihnen *dankbar*.

Und er war verdammt stolz, dass sie ihn ausgewählt hatten.

Captain Ascot ging nicht auf seine Bemerkung ein, also fügte John hinzu: »Wir brauchen eine kleine Vorwarnung, bevor der Einsatz beginnt, Ma'am. Sobald wir unsere Atemgeräte einschalten, haben wir nur für neunzig Minuten Luft.«

»Dessen bin ich mir bewusst, Petty Officer«, sagte Ascot. »Und genau deswegen wird es vielleicht keinen Einsatz geben. Das Mutterschiff ist gerade auf der gegenüberliegenden Seite des Orbits.«

Was bedeutete, dass es vor den Überwachungssystemen der *Starry Night* verborgen bleiben würde, bis beide Schiffe wieder auf derselben Seite des Planeten waren, aber das war wohl kaum ein Grund zur Sorge. Der Prowler beobachtete die Allianschiffe nun schon seit mehr als einem Tag und das Mutterschiff war nie länger als zwanzig Minuten am Stück sichtbar gewesen.

»Dann ist die Situation unverändert«, erwiderte John. »Ich sehe da kein Problem.«

»Das Problem sind die Grundsätze des Orbitalfluges«, klärte Ascot ihn auf. »Sie können nicht einfach schneller losfliegen als geplant und zum Absetzpunkt rasen. Wenn Sie das versuchen, wird Ihre gesamte Einheit kurzerhand aus dem Orbit geschleudert.«

»Ich weiß.« Im dritten Jahr der Spartan-Ausbildung hatte John im Physikunterricht klassische Mechanik durchgenommen. Aber das war inzwischen fünf Jahre her und der damals neunjährige John-117 hatte sich viel mehr für taktische Theorie interessiert als für Newtons Bewegungsgesetze.

»Wir müssen in einen niedrigeren Orbit gehen, um sie einzuholen, und dann unsere Flugbahnen neu angleichen, damit wir an Bord gelangen.«

»Und Sie müssen die ganze Zeit über vor den fremden Schiffen verborgen bleiben«, fügte Ascot hinzu. »In ihrem aktuellen Orbit dauert es mindestens siebenzig Minuten, bis Sie sie erreichen. Und danach müssen Sie immer noch an Bord gelangen und ein fünfhundert Meter langes Schiff voller KGMs einnehmen.«

KGM stand für »kleine grüne Männchen« – ein Ausdruck, der sich bis zu den ersten Meldungen über unidentifizierte fliegende Objekte auf der Erde der 1950er zurückverfolgen ließ. Weil eine der Spezies der Allianz eine Körpergröße von nur anderthalb Metern hatte, mutmaßten einige Analytiker vom Militärischen Nachrichtendienst, dem Office of Naval Intelligence, kurz ONI, dass der Feind die Erde vielleicht schon in der Vergangenheit besucht haben könnte. Aber John bezweifelte das. Wäre die Allianz schon einmal auf der Erde gewesen, wäre der Planet jetzt nur noch ein weiterer verglaste Felsbrocken.

»Wir können es schaffen.«

Hoffentlich klang er zuversichtlicher, als er sich fühlte. Einerseits waren er und die anderen Spartans die tödlichsten Soldaten, die die Menschheit je hervorgebracht hatte. Andererseits war die Menschheit vor dem ersten, blutigen Kontakt mit der Allianz nicht einmal sicher gewesen, ob es überhaupt andere intelligente Spezies da draußen gab. Insofern ließ sich nicht bestreiten, dass John und seine Kampfeinheit selbst im besten Fall nur teilweise auf diesen Einsatz vorbereitet waren.

Aber das würde er nicht zugeben. Wenn sein Team heute ent-

geschlossen kämpfen sollte, dann musste er absolute Überzeugung ausstrahlen.

Ascot schwieg zu seiner Zusicherung, und John beschloss, noch eins draufzusetzen: »Das ist mein Ernst, Ma'am. Spartans arbeiten schnell.«

»Niemand ist *so* schnell«, entgegnete sie. »Hören Sie ... Sie haben einen Spielraum von maximal fünfzehn Minuten. Wenn jemandem die Luft ausgeht, nachdem Sie an Bord sind, kann die *Starry Night* nichts tun, um Ihnen zu helfen.«

»Ich weiß Ihre Sorge zu schätzen.« Aber davon verunsichern ließ er sich nicht. Das SPARTAN-II-Programm war so geheim, dass nicht mal Prowler-Captains alles über die Fähigkeiten der Supersoldaten wussten, die sie ins Gefecht trugen. »Aber unser Sauerstoffvorrat ist nebensächlich, sobald wir erst an Bord sind. Die Atmosphäre auf dem Mutterschiff sollte für Menschen atembar sein.«

»Es gibt einen großen Unterschied zwischen *sollte sein* und *ist*.«

»Die Wahrscheinlichkeit ist groß. Sie haben die Geheimdienstberichte gelesen. Es gibt nur eine anaerobe Allianzspezies.«

»Nur eine anaerobe Spezies, von der das ONI *weiß*«, korrigierte Ascot. »Aber wer sagt, dass es nicht Dutzende mehr gibt, die alles Mögliche von Kohlenstoff bis Kobalt atmen? Das UNSC hat noch viel über die Allianz zu lernen.«

»Ja, Ma'am. Deswegen ja diese Operation.«

»Vorsicht, Spartan«, warnte sie ihn. »Wer den Captain seines Trägers wütend macht, sieht so schnell kein Land mehr.«

»Das war nicht meine Absicht, Ma'am.« Es gefiel John nicht, um Erlaubnis für eine Mission bitten zu müssen – noch dazu eine, die ihnen ONIs Sektion Drei übertragen hatte – aber solange sie an Bord waren, saß Ascot als Captain der *Starry Night* am längeren Hebel. »Ich finde trotzdem, dass wir das Risiko eingehen müssen.«

»Das habe ich bereits bemerkt.«

Ascots Ton klang verständnisvoll. Das UNSC wusste so gut wie nichts über ihren neuen Feind. Falls die Spartans das Allianzschiff eroberten, dann sollten die Wissenschaftler von ONIs Sektion Drei – der Sektion für Geheimprojekte – die Technologie rekonstruieren und die Geheimnisse lüften können, die die überlegenen Slipspace-Antriebe und die nahezu undurchdringlichen Energieschilde der Allianz umgaben. Mehr noch, sie könnten versuchen, die Leistungsgrenzen der hochmodernen feindlichen Waffen auszuloten und vielleicht sogar ein paar bis dato verborgene Schwachstellen entdecken. Mit ein wenig Glück könnten sie sogar herausfinden, aus welchem Winkel der Galaxis diese Außerirdischen stammten ... und warum sie so darauf versessen waren, die Menschheit auszulöschen.

»Aber es ist meine Entscheidung«, fuhr Ascot fort. »Und ich muss sichergehen, dass Sie die Risiken verstehen. Unsere Panzerung wird selbst im besten Fall auf eine harte Probe gestellt, und es gibt mehr Variablen, als wir zählen können. Sollte irgendetwas bei dieser Operation schiefgehen, wären wir machtlos.«

»Wenn Sie damit sagen wollen, dass wir auf uns allein gestellt wären – Spartans sind ausgebildet ...«

»Ich *sage*, dass die *Starry Night* alles tun wird, um dieser Mission zum Erfolg zu verhelfen«, unterbrach Ascot ihn. »Aber wenn sich ein Risikofaktor vermeiden lässt, so wie dieser Orbitalflug, dann wäre es vielleicht klüger, auf eine bessere Gelegenheit zu warten.«

»Bei allem Respekt, Ma'am, ich muss Ihnen widersprechen.« John wusste, dass sie es gut meinte, aber er zog ihren Vorschlag nicht einmal in Erwägung. Je länger sie warteten, desto größer war die Wahrscheinlichkeit weiterer fataler Komplikationen – und weiterer persönlicher Zweifel, die an ihm nagen würden. »Wir sind bereits seit einem Tag hier und unser Glück wird nicht ewig währen. Früher oder später wird eine Feindpatrouille die *Starry Night* entdecken – oder ein zweites Allianzschiff wird auftauchen. Oder der feindliche Kommandant entscheidet, dass sie wieder

von hier verschwinden sollten. Mir fallen ein Dutzend Faktoren ein, die diese Operation kippen könnten, wenn wir es jetzt nicht riskieren.«

Nachdem Ascot einen langen Moment geschwiegen hatte, seufzte sie. »Mir leider auch.« Es folgte leises Stimmengemurmel, als sie sich mit jemandem auf der Brücke besprach, dann: »Also schön, Spartan. Sie haben Erlaubnis, mit der Operation fortzufahren. Schleudermanöver in fünf Minuten.«

»Verstanden«, bestätigte John. »Danke.«

»Danken Sie mir nicht, Junge. Das ist kein Gefallen.«

Sie unterbrach die Verbindung, und John blieb mit der Hoffnung zurück, dass dies wirklich die richtige Entscheidung war. Sein bester Freund, Samuel-034, war vor ein paar Monaten bei einem ganz ähnlichen Entermanöver gestorben – tatsächlich war jenes Manöver die Inspiration für ihren aktuellen Plan gewesen –, und John konnte sich noch immer nicht erklären, was damals schiefgelaufen war.

Sämtliche Spartans des UNSC waren an Bord eines modifizierten Pelican-Truppentransporters gewesen, auf dem Rückweg von einem Besuch auf Chi Ceti IV, als sie ein Allianz-Schlachtschiff entdeckt hatten, das im Angriffsanflug auf ihre Trägerfregatte war. Die beiden Schiffe hatten sich bereits auf dem Weg dorthin beharkt, und der Fregatte war nur knapp die Flucht gelungen. Nun hatte der Feind sie wieder aufgespürt, und es war offensichtlich, dass das UNSC-Schiff kein zweites Gefecht überleben würde. Also gab John seinen Spartans den Befehl, den Pelican zu verlassen und das feindliche Schlachtschiff zu entern.

Er versuchte sich einzureden, dass sie keine andere Wahl gehabt hatten – wären sie umgekehrt, dann wären die dreiunddreißig Spartans auf einer todgeweihten Kolonie gestrandet. Ja, es war die richtige Entscheidung gewesen, ganz sicher.

Nicht zu vergessen: Der Grund für ihren Besuch auf Chi Ceti IV war, dass die Spartans dort ihre neuen, hochmodernen

Mjolnir-Rüstungen erhalten hatten. Mit ihrer Neuralschnittstelle, den leistungssteigernden Schaltkreisen und ihrer Titanlegierung verliehen sie den Trägern das Gefühl, unbesiegbar zu sein, und John brannte genauso darauf wie die anderen, diese neue Rüstung in der Praxis zu testen. Also zögerte er nicht, als das Allianzschiff erneut auftauchte: Er führte seine Einheit in ein improvisiertes Entermanöver.

Ihr hochriskanter Angriff war erfolgreich gewesen – aber er hatte auch ein Opfer gefordert. John und zwei weitere Spartans, Samuel-034 und Kelly-087, hatten das Schiff abgefangen, ein Loch in die kampfgeschwächte Hülle gesprengt und ein Trio von Anvil-II-Sprengköpfen in der Nähe des Reaktorkerns platziert ... und dann hatte ein glücklich gezielter Plasmastrahl eine Schwachstelle in Sams Rüstung gefunden und die darunterliegende Versiegelung zerfetzt.

Es gab nur einen Fluchtweg: Sie mussten wieder aus dem Schiff ins All springen, wo Sam den Druckabfall in seiner Rüstung nicht überleben würde. Anstatt ihn zu einem so langsamen und qualvollen Tod zu verdammen, hatte John ihm darum befohlen, zurückzubleiben und die Sprengköpfe zu verteidigen, bis sie detonierten.

Die Entscheidung verfolgte ihn selbst heute noch in seinen Träumen. Das war es, was ihm am meisten zu schaffen machte. Er hatte schon viele Soldaten sterben sehen, erst in der Ausbildung, dann auf dem Schlachtfeld, und nie hatte er deswegen Selbstzweifel empfunden. Aber Sam hatte direkt seinem Befehl unterstanden, und John konnte das Gefühl nicht abschütteln, dass sein Freund heute noch an seiner Seite kämpfen würde, wäre die Mission nur etwas besser geplant und etwas weniger riskant gewesen.

Doch sie hatten keine Zeit gehabt, um besser zu planen, keine Gelegenheit, das Risiko zu minimieren. Rückblickend sah John nur wenig, was er hätte anders machen können. Trotzdem hatte er

nicht vor, heute wieder jemanden zu verlieren. Darum trugen die Spartans Notfall-Siegelschaum, zusätzliche Düsenpacks und Peilsender bei sich ... genug Ausrüstung, um gegen jeden möglichen Notfall gewappnet zu sein.

Und dennoch machte John sich Sorgen. Größtenteils lag es daran, wie wenig das UNSC noch immer über den Feind wusste. John führte seine Spartans praktisch blind in den Kampf, und seine Ausbildung hatte ihn gelehrt, dass das ein sicherer Weg in die Katastrophe war.

Aber sie *mussten* es versuchen.

John blickte sich in dem Abwurfhangar um. Ihn selbst eingeschlossen, bereiteten sich gerade zwölf Spartans auf den Einsatz vor. Ihre kantigen Helme und die klobige Mjolnir-Kampfrüstungen verliehen ihnen etwas Robotisches. Ausnahmsweise sahen ihre Körperpanzer nicht alle identisch aus; um die individuellen Stärken der Spartans zu unterstützen und die neuesten Systeme zu testen, waren die Rüstungen vorübergehend modifiziert worden. Außerdem waren sie alle mit einer lichtbrechenden Schicht überzogen, die sie vor feindlichen Sensoren verbergen sollte – dieselbe Beschichtung, die auch die Prowler des UNSC schützte.

Im Moment konnten sie nur raten, ob sich diese Maßnahmen wirklich bezahlt machen würden. Das Einzige, was das UNSC über die Sensortechnologie der Allianz wusste, war, dass sie in aktivem Zustand einen Großteil des elektromagnetischen Spektrums abdeckte. Theoretisch sollte die Technologie also nach denselben grundlegenden Prinzipien funktionieren wie die Sensorsysteme der Menschen – sie sandten ein Signal aus und suchten nach Reflektionen, die von verborgenen Objekten zurückgeworfen wurden. Aber wie gesagt, das war nur eine Theorie. Ebenso gut könnten die Signale, die das UNSC aufschnappte, das Nebenprodukt einer Quantenscanner-Technologie sein, die sich menschliche Forscher nicht einmal in ihren wildesten Träumen vorzustellen vermochten.

Ein weiterer guter Grund, warum sie ein Feindschiff erobern sollten.

Die Beleuchtung des kleinen Hangars verdunkelte sich zu einem fahlen Violett, was bedeutete, dass die *Starry Night* noch drei Minuten vom Startpunkt ihres Manövers entfernt war. Das dunklere Licht würde weniger Aufmerksamkeit erregen, wenn die Hangarluke aufglitt; außerdem hatten die Spartans so Gelegenheit, ihre Augen an die Dunkelheit des Alls zu gewöhnen, bevor sie absprangen.

»Prüft noch mal alles!«, befahl John. Die Spartans hatten ihre Ausrüstung bereits zweimal kontrolliert, seit sie den Hangar betreten hatten, aber das hier war weniger Inspektion, sondern mehr ein Ritual, um sich vor der Mission zu konzentrieren. »Und dann seht euch euren Nebenmann genau an. Ich will keine losen Riemen oder halb offene Magnetklammern sehen.«

Mehrere Anzeigen in seinem Helm blinkten auf, als elf Spartans den Befehl bestätigten, und John begann, seine eigene Checkliste durchzugehen. Waffen? Geladen und gesichert. Rüstung? Fest versiegelt. Sauerstofftanks? Angeschlossen. Lenkdüsen? Startklar. Ersatzkanister? Aufgeschraubt. Mechanismus zum Abwerfen der Düsenpacks? Bereit. Als er fertig war, drehte er sich zu seinem Inspektionspartner herum – einem Spartan namens Fred-104, der sich durch seinen trockenen Sinn für Humor auszeichnete – und ließ seinen Blick über dessen Rüstung gleiten. Die Platten der äußeren Panzerung saßen perfekt, es gab keine Kratzer oder Schrammen, die die lichtbrechende Beschichtung beeinträchtigen könnten, die Waffen waren alle sicher eingehakt und die Düsenpacks wölbten sich unterhalb des Fusionsreaktors.

John klopfte Fred auf die Schulter, um anzuzeigen, dass alles in Ordnung war, dann ließ er dessen Inspektion über sich ergehen. Als der andere Spartan ihn schließlich anstieß, glühten in seinem Helm bereits fünf Statusleuchten in hellem Grün. Die ersten drei repräsentierten die anderen Mitglieder von Johns eigenem

Team, Team Blau. Das vierte Licht stand für Team Gold unter der Führung von Joshua-029, und Licht Nummer fünf symbolisierte Kurt-051 und sein Team Grün. Alles in allem zwölf Spartans, bereit, wie menschliche Geschosse ins All hinauskatapultiert zu werden.

»Diese Abfangmission wird leichter als die bei Chi Ceti IV«, sagte John. »Aber falls ihr das Ziel verfehlt, brecht aus dem Orbit aus und schaltet eure Düsen ab. Bewahrt die Ruhe ...«

»Und geht sparsam mit eurem Sauerstoff um«, warf Kelly-087 aus Johns Team ein. Sie war die schnellste der Spartans, körperlich ebenso wie geistig. »Das hast du bereits gesagt. Zweimal.«

»Ich gehe nur sicher, dass niemand es vergisst.«

»Außerdem sollten wir unsere Peilsender erst aktivieren, wenn der Kampf vorbei ist«, fügte Linda-058 an. Sie war wortkarg und zurückhaltend, aber die beste Scharfschützin unter den Spartans – und ebenfalls ein Mitglied von Johns Team. »Wir vergessen es schon nicht.«

»Was ist eigentlich los?«, wollte Kurt wissen. Er hatte eine ausgezeichnete Menschenkenntnis, fand überall schnell Freunde und war ebenso umgänglich wie direkt. »Warum bist du so nervös?«

»Ich bin nicht nervös«, erklärte John. Bei den meisten Einheiten hätte diese Art Unterhaltung an der Grenze zur Insubordination gekratzt – aber die Spartans waren nicht wie die meisten Einheiten. Sie hatten seit ihrer Kindheit zusammen trainiert und sie waren ebenso Familie wie sie eine Einheit waren. Um die Wahrheit zu sagen, wäre John besorgt gewesen, wenn sie *nicht* so offen reagieren würden. »Ich will nur keine bösen Überraschungen.«

»Als ob es viel Raum für Überraschungen gäbe«, bemerkte Fred. Abgesehen davon, dass er Johns Inspektionspartner war, war er auch der stellvertretende Teamleiter und das vierte Mitglied von Team Blau. »Wir schleichen uns auf ein außerirdisches Schiff und töten alles, was keine Spartan-Rüstung trägt. Und sollte jemand

das Schiff verfehlen, zieht er den Kopf ein, bis der Kampf vorbei ist, und ruft erst dann um Hilfe. Ganz einfach.«

»Wenn man es so ausdrückt, dann ja«, sagte John. Niemand hatte die fünf Prowler erwähnt, die sich in der Nähe für etwaige Rettungseinsätze bereithielten, und er hatte nicht vor, daran etwas zu ändern; das würde die anderen nur nervös machen. »Tut mir leid, falls ich zu sehr ins Detail gehe, aber was wir über diese Außerirdischen wissen, würde auf eine Serviette passen.«

»Aber ist das nicht unser Vorteil?«, warf Joshua ein. »Wir wissen, was wir *nicht* wissen, und deswegen sind wir vorsichtig. Aber die Außerirdischen studieren uns Menschen vielleicht schon eine ganze Weile. Sie werden glauben, mehr über uns zu wissen, als sie eigentlich tun, und das macht sie verwundbar.«

»So hatte ich noch gar nicht darüber nachgedacht.« Unwissenheit als Vorteil zu bezeichnen, war nie eine gute Idee, aber Joshuas Optimismus gefiel John. »Guter Punkt. Die Außerirdischen haben keine Ahnung, wie hart wir zuschlagen können. Noch Fragen?«

Die Reihe von Statusanzeigen in seinem Helm blinkte rot.

»Also gut«, nickte John. »Captain Ascot hat recht: Das wird eine knappe Kiste. Aktiviert die Atemgeräte erst, wenn wir draußen sind. Wir werden vielleicht jede Sekunde Luft brauchen, die wir dabeihaben.«

Die Warnlampen über der Luke wechselten von Rot zu Gelb und Ascots scharfe Stimme hallte einmal mehr aus den Lautsprechern der *Starry Night*. »Eine Minute bis zum Beginn des Manövers.«

John und die anderen Teamleiter gingen vor der Abwurf Luke in Position, und die Mitglieder ihrer Teams reihten sich hinter ihnen auf, wobei jeder nach den Düsenpacks seines Vordermanns griff. Trotz ihrer körperlichen Augmentationen und der mechanischen Leistungssteigerung durch die Mjolnir-Rüstungen würden sie sich während des Schleudermanövers nicht aneinander festhalten

können – dafür war die Beschleunigung viel zu groß – aber John wollte, dass die Teams zumindest dicht genug zusammenblieben, um einander im Falle eines Notfalls helfen zu können.

Die Warnlampe begann zu blinken.

»Dreißig Sekunden«, verkündete Ascot.

»Ab jetzt Funkstille«, befahl John.

Kaum dass er die Worte ausgesprochen hatte, deaktivierte der interne Computer seiner Mjolnir-Rüstung jegliche externe Kommunikation. Dabei reagierte er nicht auf den Befehl seines Trägers, sondern auf dessen Absicht, die der Computer durch das neuronale Implantat an seiner Schädelbasis auffing. Diese Schnittstelle erlaubte es John, die fünfhundert Kilo schwere Rüstung ebenso schnell und mühelos zu bewegen wie seinen eigenen Körper. Gleichsam musste er nur an die anderen Spartans denken, um aktuelle Informationen über ihren Status zu erhalten. Obwohl er die Rüstung bereits seit ein paar Monaten benutzte, fand er das Ganze manchmal immer noch unheimlich – vor allem, wenn ein Zielkreuz oder eine Statusmeldung auf seinem HUD erschien, bevor es überhaupt bewusst aufgerufen hatte.

Die Warnlampen sprangen auf Grün um und die *Starry Night* wirbelte in einer scharfen Wende von ihrem bisherigen Kurs fort. In diesem Moment ging das Kommando über die Mission auf John über – nicht dass es gerade einen Unterschied machte. Während der nächsten Sekunden bestimmten allein die Gesetze der klassischen Mechanik über ihr Schicksal. John hätte den Start nicht abbrechen können, selbst wenn er es gewollt hätte.

Sein Gewicht verlagerte sich nach achtern. Die Warnlampen erloschen, die beiden Hälften der Abwurfkluge teilten sich und glitten in die Wände zurück, sodass eine quadratische Öffnung mit einer Seitenlänge von jeweils vier Metern entstand. Man hatte den Druck im Hangar vor dem Manöver nicht verringert, damit die explosive Dekompression die Spartans zusätzlich beschleunigte.

Im selben Moment, als er den Druck entweichender Luft spürte, sprang John.

Das Erste, wonach seine Augen suchten, waren die fünf weißen Stecknadelköpfe über der braunen Sichel von Netherop. Er entdeckte die Antriebsemissionen der Allianz-Flieger mehr oder weniger dort, wo er sie erwartet hatte, und er behielt sie im Blick, während sein Körper die ganze Wucht der Dreißig-G-Beschleunigung zu spüren bekam. Obwohl der Druck des hydrostatischen Gels in seiner Mjlnir-Rüstung ihn schützte, schrumpfte sein Blickfeld zusammen, und Schmerzen stachen in seine Brust, während das Blut gleichzeitig in den hinteren Teil seines Körpers schoss.

Ein paar Sekunden blieb der schimmernde Schweif des außerirdischen Antriebs im Zentrum seines HUDs, wobei er allmählich größer und heller wurde, als die Spartans aufholten. Der Bewegungstracker zeigte ihm außerdem die drei anderen Spartans von Team Blau, die in einer geraden Linie hinter ihm angeordnet waren. Die anfängliche brutale Beschleunigung hatte ihre Gruppe auseinandergerissen, aber jetzt waren sie wieder zusammen. Team Gold und Team Grün waren bereits außer Reichweite seines Bewegungstrackers, er konnte also nur hoffen, dass ihr Absprung ebenso erfolgreich verlaufen war.

Dann begannen die Antriebsschweife über sein Display zu wandern, ebenso wie der braune Horizont von Netherop, und er erkannte, dass sie den ersten Wendepunkt auf ihrem Vektor erreicht hatten. Also lehnte er sich in die Bewegung und die Sterne wirbelten verschwommen an ihm vorbei. Ein Blick auf die Anzeigen verriet ihm, dass Team Blau in einer langen, geschwungenen Kurve auseinanderdriftete.

Egal. Der Angriffstrupp hatte sich seinem Ziel ohnehin in loser Formation nähern sollen; dicht zusammengedrängt wären sie zu leicht zu erkennen gewesen. Alles, was John tun musste, war, seinen Kurs zu kontrollieren und weiter auf das ferne Allianzschiff zuzuhalten.

Kaum dass der Gedanke in seinem Kopf Gestalt angenommen hatte, erschien ein Wegpunkt auf seinem Display. John versuchte, sich darauf zu konzentrieren, auch wenn ihn dabei ein Schwindelgefühl überkam.

Vermutlich das Kohlendioxid. Es war inzwischen siebzig Sekunden her, seit sie aus dem Hangar gesprungen waren, und er hatte sein Atemgerät noch immer nicht aktiviert.

Wie auf ein Kommando leuchtete das Sauerstofflämpchen auf seinem HUD auf. Frische Luft flutete in seinen Körperanzug und das Schwindelgefühl ebte ab. Natürlich war es unheimlich, dass seine Rüstung wusste, was er dachte, noch bevor er es selbst tat, aber es befreite ihn von der Pflicht, die internen Systeme selbst zu kontrollieren, wenn er gerade Wichtigeres zu tun hatte.

Mit einem weiteren Gedanken aktivierte John die Düsen, aber nur in kurzen, knappen Stößen. Dabei achtete er darauf, sie entgegen der Bewegung des Wegpunkts zu zünden, damit das kleine X wieder ins Zentrum des Displays zurückwanderte.

Es dauerte nur ein paar Sekunden. Die feindlichen Antriebschweife waren zu dem Zeitpunkt bereits verschwunden, und John musste sich ins Gedächtnis rufen, dass die physikalischen Bewegungsgesetze ebenso für Allianzschiffe galten wie für ihre menschlichen Gegenstücke. Sobald sie den erwünschten Orbit erreicht hatten, mussten sie ihre Antriebe abschalten; würden sie weiter beschleunigen, würden sie höher und höher steigen und schließlich ganz aus dem Orbit ausbrechen.

Nur zu gern hätte John einen visuellen Beweis dafür gehabt, dass die Allianz nach wie vor der erwarteten Flugbahn folgte. Aber die Spartans waren noch achtzig Kilometer von ihren Zielen entfernt; viel zu weit, um die dunklen Schemen von Jagdmaschinen zu erkennen, die kaum ein Dutzend Meter lang waren und mit deaktivierten Antrieben dahinglitten.

Johns eigenes Team war auf seinem HUD ebenso wenig zu sehen – die maximale Reichweite des Bewegungstrackers lag bei

fünfundzwanzig Metern. Also schaltete er die Ansicht auf maximale Vergrößerung und benutzte anschließend das Düsenpack, um sich langsam um die eigene Achse zu drehen, während er die Umgebung nach seinen Spartans absuchte.

Anfangs sah er nur einen verschwommenen Fleck vor den fernen Sternfeldern. Aber als sich sein Körper in Richtung des Planeten drehte und der Hintergrund zu den braunen Wolken-schichten von Netherop wechselte, ließen sich die Umrisse deutlicher erkennen: winzige menschenförmige Silhouetten. Sollte die feindliche Patrouille in einem höheren Orbit über ihnen vorbeifliegen, könnten die Piloten die kleinen Schatten vielleicht bemerken und erkennen, worum es sich dabei handelte.

Aber das war unwahrscheinlich. Die Außerirdischen waren noch weiter von den kleinen Gestalten entfernt als John, und wenn überhaupt, würden sie nach fremden Raumschiffen Ausschau halten, nicht nach Menschen in luftdichten Rüstungen.

Es dauerte ein paar Minuten, aber schließlich hatte John alle zwölf Mitglieder der Einheit geortet, und eine Woge der Erleichterung spülte über ihn hinweg. Bei Chi Ceti IV hatten fast alle Spartans ihren Abfangvektor verpasst, und er hatte schon befürchtet, dass auch diesmal ein paar Soldaten abdriften würden. Aber diese Sorge entpuppte sich als unbegründet. Diesmal hatten die Spartans einen Plan, die nötige Ausrüstung und sie hatten Erfahrung in ihren neuen Mjolnir-Rüstungen gesammelt. Sie konnten nicht scheitern.

John würde das nicht zulassen.

2. KAPITEL

04:02 Uhr, 5. März 2526 (Militärkalender)

Spartan-Angriffstrupp

Im hohen äquatorialen Orbit, Planet Netherop, Ephyra-System

Die außerirdischen Jäger wurden immer deutlicher sichtbar – fünf dunkle Umriss, die sich vor der Wölbung von Netherops trübem Horizont abhoben und zu schlanken schwarzen Klingen heranwuchsen, während die drei Teams sich ihnen von unten und hinten näherten. Die Spartans glitten in einem sanften Winkel durch das Gravitationsfeld des Planeten, mit einer Geschwindigkeit von ungefähr dreiunddreißigtausend Kilometern pro Stunde, relativ zum Planeten. Bei diesem Tempo gab es keine Reaktionszeit.

Sollte ein Meteorit oder ein Stück Allianz-Schrott ihren Weg kreuzen, hätte keiner von ihnen eine Chance, noch auszuweichen. Denn wenn das Objekt auf ihrem Bewegungstracker auftauchte, hätte es bereits ein Loch in ihre Rüstung gerissen und wäre schon wieder mehrere Dutzend Kilometer entfernt.

Dennoch hatte John nicht das Gefühl, als würde er sich bewegen. Seit die Spartans aufgehört hatten zu beschleunigen, war es, als würden sie reglos im All treiben. Die Vestibularflüssigkeit in seinen Ohren war im Gleichgewicht und seine Organe hingen schwerelos in seinem Oberkörper. Nur die gewaltigen Wolkenwirbel von Netherop, die unter ihm vorüberzogen, vermittelten ihm

ein Gefühl von seiner wahren Geschwindigkeit. Die Wolken ... und die Schiffe, die während der letzten Minuten von dünnen, kleinen Dornen zu daumenlangen Klingen angeschwollen waren.

Während ihre Silhouetten weiter heranwuchsen, wurden auch ihre seitlich geneigten Flügel und die Zwillingsskanonen an ihrem Bug sichtbar. Es handelte sich um eine exoatmosphärische Version der Ein-Mann-Maschinen, die die Piloten des UNSC »Banshees« getauft hatten. Banshees waren im Kampf nicht übermäßig zerstörerisch, dafür aber umso vielseitiger; je nachdem, welche Variante zum Einsatz kam, benutzte der Feind sie für alle möglichen Zwecke, von Patrouillen innerhalb der Atmosphäre bis hin zu orbitalen Abfangmanövern. Dementsprechend standen sie ganz weit oben auf der Wunschliste der Allianz-Gerätschaften, die die ONI-Wissenschaftler in die Finger bekommen wollten.

Andererseits: Was stand auf ihrer Wunschliste nicht ganz weit oben?

Seit dem ersten »Kontakt« zwischen Allianz und Menschheit war inzwischen mehr als ein Jahr vergangen. Damals waren die Außerirdischen nahe dem Planeten Harvest über eine Raumfahrt-route gestolpert. Ein Versuch der einheimischen Kolonisten, friedlich Kommunikation herzustellen, war in offene Gewalt eskaliert, als die Außerirdischen den Planeten bombardierten und jeglichen Funkkontakt mit anderen Welten blockiert hatten. Ihre Technologie war so überlegen, dass die Koloniale Militäradministration, die CMA (Colonial Military Administration), erst neun Monate später von dem Zwischenfall erfuhr, als die CMA *Heracles* – das einzig überlebende Schiff einer Mission, die der plötzlichen Funkstille auf Harvest nachgehen sollte – schwerbeschädigt von dort zurückkehrte. Was sie mitbrachte, war eine Botschaft der Außerirdischen: »*Eure Zerstörung ist der Wille der Götter und wir sind ihr Werkzeug.*«

Am 31. Oktober erreichte diese Kriegserklärung auch das Flottenkommando. Einen Tag später mobilisierte die Vereinigte Erd-

regierung das UNSC, die CMA und alle anderen Militärdienste, um die fremde Bedrohung zu bekämpfen. Die Spartans kamen erstmals am zweiten November zum Einsatz – und am siebenundzwanzigsten jenes Monats war Samuel-034 gestorben.

Das UNSC befand sich seit nunmehr vier Monaten im Kriegsmodus, aber es war immer noch völlig überrumpelt. Die Außerirdischen hatten die besseren Waffen, die schnelleren Schiffe, die überlegene Strategie und sie nutzten alle drei Vorteile effektiv. Wie aus dem Nichts tauchten sie aus dem Slip-space auf, um Basen zu zerstören oder Konvois aufzulauern, um Raumwerften aus dem Orbit zu sprengen oder Zivilisten mit hundert Meter breiten Plasmastrahlen zu Asche zu verbrennen. Das UNSC musste einen Konter gegen die Vorteile der Allianz finden – und im Moment war Johns Angriffstrupp ihre beste Chance. Vielleicht sogar ihre einzige.

Der Wegpunkt auf Johns HUD blinkte gelb. Er aktivierte seine Düsen und begann abzubremesen, während er gleichzeitig den Winkel seiner Flugbahn abflachte, bis er einen tieferen Orbit erreichte. Die Banshees waren dank der Vergrößerung seines Helms deutlich sichtbar – schwarze Silhouetten vor dem perlmuttgrauen Dunst der Mesosphäre von Netherop. Sie waren noch immer ein paar Kilometer vor den Spartans, zu weit entfernt, um sie vor den Langstreckensensoren abzuschirmen, über die das Mutterschiff womöglich verfügte.

Aber genau das war der Punkt: John wusste nicht, was für Sensoren die Allianz benutzte, oder mit welcher Präzision diese Sensoren Massesignaturen erfassten. Das war nur eine theoretische Möglichkeit, die die Wissenschaftler des UNSC in den Raum gestellt hatten. Angesichts der technologischen Überlegenheit des Feindes war es aber wohl besser, vom Schlimmsten auszugehen.

Er nahm sich ein paar Sekunden, um erneut seine Spartans abzuzählen. Als er sich vergewissert hatte, dass alle in Position waren,

zündete er noch einmal seine Düsen, um sich in einen noch tieferen Orbit zu manövrieren.

Die anderen Spartans folgten seinem Beispiel, dann begannen sie, sich an ihre Ziele heranzuschleichen. Dies war die gefährlichste Phase des Anflugs. Sie waren jetzt nahe genug, dass einer der feindlichen Piloten sie entdecken könnte, wenn er im richtigen Winkel über die Schulter blickte. Unter anderen Umständen hätte John Befehl gegeben, sich den Schiffen schnellstmöglich zu nähern. Aber um die Distanz zu überbrücken, müssten sie noch tiefer gehen, was bedeutete, dass die Spartans noch leichter zu erkennen wären. Also würden sie hinter den Banshees bleiben und auf das Beste hoffen.

Vierzig Minuten lang schoben sie sich Meter um Meter an ihre Beute heran und noch immer waren sie unentdeckt. Die Umriss der Flieger waren inzwischen kopfgroß, die Linien ihrer nach unten gewölbten Flügel als dreidimensionale Formen erkennbar. Auf der Taktikkarte seines Head-up-Displays rief John eine Projektion des Missionsstatus auf: Noch acht Minuten, dann sollte das Allianz-Mutterschiff über dem planetaren Horizont auftauchen. Danach würde die Masse des Planeten den Angriffstrupp nicht länger vor den Umgebungssensoren des Schiffes verbergen. Theoretisch sollten die Spartans weiterhin unsichtbar bleiben, genauso wie die *Starry Night* und die anderen Prowler es waren. Theoretisch ...

John streckte den Arm über seinem Kopf aus und bedeutete den anderen, sich hinter ihm zu sammeln, anschließend sanken sie in einen niedrigeren Orbit hinab, um die Banshees einzuholen. Die Spartans rückten dichter zusammen, wobei sie aber darauf achteten, weiterhin einen Abstand von ungefähr hundert Metern zwischen den einzelnen Teams einzuhalten. Diese Distanz war gering genug, um einander im Notfall beistehen zu können, aber gleichzeitig groß genug, um keinen auffälligen Haufen dunkler Umriss zu bilden – oder ein leichtes Ziel abzugeben, das mit einer einzigen Plasmasalve ausgelöscht werden konnte.

Neun weitere, schrecklich lange Minuten verstrichen, dann waren die Spartans endlich dicht genug heran, um die knubbeligen Ausrüstungskapseln an den Flügelspitzen der Banshees zu erkennen. John hob erneut die Hand, aber diesmal schloss er sie zur Faust und drehte sie zur Seite. Der Trupp zog seine Formation weiter zusammen und positionierte sich neu, sodass sie in Zweier- oder Dreiergruppen fünfzig Meter direkt unter den feindlichen Maschinen flogen.

John reckte den Daumen hoch und benutzte sein Düsenpack, um unter dem Banshee ganz links in Position zu gehen. Fred setzte sich neben ihn, während Linda und Kelly in den Schatten des benachbarten Schiffes huschten. Team Grün und Team Gold verteilten sich auf die drei restlichen Flieger. Die Außerirdischen flogen unverändert weiter.

Bislang lief alles wie am Schnürchen. Aber das konnte sich jederzeit ändern und John wollte darauf vorbereitet sein.

Er löste sein Gaußgewehr, ein M99-Stanchion, von der Magnetklammer auf seinem Rücken und vergewisserte sich, dass eine Kugel in der Kammer war. Das M99 wurde normalerweise als Scharfschützengewehr für extreme Distanzen oder gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt, aber seine Zielgenauigkeit und sein rückstoßloser Feuermechanismus machte es zur ersten Wahl für Infiltrationseinsätze in der Schwerelosigkeit, und er hatte den halben Trupp damit ausgerüstet. Die andere Hälfte hatte M41-Raketenwerfer dabei. Die waren zwar nicht so treffsicher wie das M99, aber sie ließen sich vielfältiger einsetzen, außerdem konnten sie ebenso wie das M99 abgefeuert werden, ohne dass der Schütze in der Schwerelosigkeit unkontrolliert um die eigene Achse wirbelte.

Das Allianz-Mutterschiff war inzwischen über dem Horizont von Netherop aufgetaucht, aber wegen der milchigen Obergrenze der Atmosphäre war es nur als verwaschen grauer Klecks zu erkennen, kaum größer als ein Fingernagel. John wusste aber aus

der Missionsbesprechung, dass es ein langes, schlanker werdendes Heck hatte, das sich wie ein offener Haken nach unten wölbte.

Falls die Banshees sich an das zuvor beobachtete Vorgehen hielten, würden sie einen Wartungshangar an der Innenseite dieses Hakens anfliegen. Dort würde man sie überprüfen und dann wieder aus dem Hangar manövrieren, sodass sie unter dem lang gezogenen Heck hingen, wo sie sofort einsatzbereit wären.

Durch den Hangar vorzustoßen, würde nach Johns Schätzung der kniffligste Teil des Angriffs werden. Das Heck war ein offensichtlicher Flaschenhals, den man beim ersten Anzeichen von Ärger abriegeln würde – die Spartans mussten also entweder weiter vorn einen Weg an Bord finden ... oder sie mussten den Hangar einnehmen, ohne dass jemand Alarm gab.

Zumindest hatten sie Optionen.

Sie blieben unter den Banshees, während diese auf das Mutterschiff zuflogen. Der winzige Umriss wurde immer größer und dunkler, je höher er über Netherops Horizont aufstieg. Die ONI-Analytiker an Bord der *Starry Night* hatten die Länge des Schiffes mit 550 Metern beziffert, Höhe und Breite mit bis zu 110 Metern – also ungefähr dieselbe Größenordnung wie eine leichte UNSC-Fregatte. Die Standardbesatzung eines solchen menschlichen Schlachtschiffs betrug knapp 250 Crewmitglieder plus Kampfeinheiten, aber niemand konnte sagen, wie viele Außerirdische sich an Bord dieses Ungetüms tummelten.

Schließlich verschwand das Mutterschiff hinter den Banshees aus ihrem Blickfeld, und John gab seinem Angriffstrupp das Signal, sich dichter unter die Flieger zu klemmen. Der Abstand betrug jetzt nur noch ein paar Meter, aber das Mutterschiff befand sich inzwischen fast direkt über ihnen, jedenfalls relativ zum Planeten, und er wollte nicht riskieren, dass ein Außerirdischer zufällig durch ein Bullauge spähte und ein Dutzend menschlicher Silhouetten über den braunen Wolken von Netherop entdeckte.

John und Fred trennten nur ungefähr zwei Meter von ihrem

Banshee, einer links der Heckstabilisatoren, der andere rechts davon. Bei dieser geringen Entfernung konnten die Maschinen ihren Orbit vermutlich mit dem des Mutterschiffes synchronisieren, ohne ihre Hauptantriebe zu aktivieren, aber John hatte nicht vor, das Risiko einzugehen. So widerstandsfähig die neue Mjólnir-Rüstung auch sein mochte, er wollte nicht herausfinden, ob sie einem Feuerstoß aus weiß glühenden Antriebsgasen standhielten.

Wenig später war John froh, diese Vorsichtsmaßnahme getroffen zu haben, denn die Banshees hoben ihre Nasen an und zündeten eine halbe Sekunde lang ihre Hauptdüsen. Die Spartans folgten dem Manöver, aber ihre Düsenpacks konnten nicht mit der Schubleistung der außerirdischen Antriebe mithalten, und sie fielen rasch hinter den Banshees zurück. Einen Moment später konnten sie bereits wieder das Mutterschiff über sich sehen, eine riesige, tränenförmige Dunkelheit, die sich unheilvoll von der Sternenlandschaft ringsum abhob.

Die Banshees benutzten die Manövrierdüsen, um abzubremesen und ihre Orbits anzugleichen, dann senkten sie ihre Nasen wieder und positionierten sich etwa fünfzig Meter unter dem Bauch des Trägers – zweifelsohne warteten sie auf Andockergenehmigung.

Alle fünf Maschinen waren nach hinten gewandt, dem Inneren des gekrümmten Hecks zu; die Piloten konnten also nicht sehen, wie die Spartans aufstiegen und wieder unter ihnen in Position gingen. Die Unterseite des Mutterschiffes, die sich über den Banshees ausdehnte, war so dunkel wie ein Nachthimmel, was John zu der Annahme führte, dass es keine Aussichtsfenster oder Beobachtungskuppeln gab, von wo aus man den Angriffstrupp hätte erspähen können. Der Eingang des Wartungshangars hingegen war ein hell erleuchtetes, flaches Oval, das ihnen wie ein riesiges Auge zugewandt war. Noch waren die Spartans zu tief, um ins Innere sehen zu können, aber John war sicher, dass da drinnen jede Menge Mannschaftsmitglieder auf die Ankunft der Banshees warteten.