



HALO OBLIVION

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](http://dnb.d-nb.de) abrufbar.



Amerikanische Originalausgabe:

»HALO: Oblivion – A Master Chief Story« by Troy Denning
published in the US by Gallery Books, An Imprint of Simon & Schuster Inc.,
New York, September 2019.

Copyright © 2019, 2023 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: Karin Weidlich

Umschlaggestaltung: tab indivisuell, Stuttgart

Satz: Greiner & Reichel, Köln

Druck: GGP Media, Pößneck

Printed in Germany

YDHALOM002

ISBN 978-3-8332-4343-1

1. Auflage, März 2023

Auch als E-Book erhältlich: ISBN 978-3-7367-9808-3

Findet uns im Netz:

www.paninicomics.de



PaniniComicsDE

ANMERKUNG DES HISTORIKERS

Am 15. April 2526, mehr als ein Jahr, nachdem der Planet Harvest während des Erstkontaktes an die Allianz gefallen war, schlug die Menschheit zurück. Im Zuge von Operation: STILLER STURM drang eine kombinierte Streitmacht aus Spartans und OAST-Absprungtruppen erstmals in feindliches Gebiet vor, wo sie eine Versorgungswelt am äußersten Rand der Hegemonie angriffen, zwei außerirdische Städte dem Erdboden gleichmachten, eine Orbitalwerft auslösichten und eine feindliche Flotte dezimierten. Nun, kaum sechs Monate später, bringt die Allianz ihre ganze Militärmacht zum Einsatz. Jede Woche fallen zwei bis drei menschliche Kolonien, und neue Invasionsrouten tun sich auf, bevor der Flottengeheimdienst der Erde sie auch nur identifizieren kann. Wie alle Spartans eilt auch Team Blau von einem Notfall zum nächsten; es ist ein verzweifelter Versuch, der Sturmwoge der Gewalt Einhalt zu gebieten. Doch inzwischen zweifelt selbst die Führungsriege des Weltraumkommandos der Vereinten Nationen daran, dass sich diese Woge überhaupt noch aufhalten lässt ...

1. KAPITEL

14:03 Uhr, 5. Juni 2526 (Militärkalender)

Nasimbrücke, Samalat-Schlucht
Karposgebirge, Planet Mesra, Qusdar-System

Die gepanzerten Allianzfahrzeuge schälten sich am gegenüberliegenden Rand der Schlucht aus dem wolkenverhangenen Dschungel, eine nicht enden wollende Reihe von schlanken Umrissen, die auf Kissen aus Luft die schlammige Straße emporglitten. Aus einer Entfernung von fünf Kilometern wirkten die Panzer so groß wie eine Fingerspitze, ihre pfeilförmigen Hüllen gekrönt von einem Paar Plasmakanonen und so tiefviolett, dass sie beinahe mit der Dämmerung verschmolzen. Zwischen ihnen bewegten sich mehr als hundert kleinere Gefechtsvehikel und die zylindrischen Umrisse von drei KBF – Kampf-Brückenbaufahrzeuge –, Letztere eingehüllt in das schwache Schimmern der Energieschilder.

Ein KBF konnte eine Teleskopplattform ausfahren und damit in weniger als einer Minute eine kilometerbreite Schlucht passierbar machen. Die Nasimbrücke in die Luft zu jagen, würde den feindlichen Vormarsch also nicht aufhalten; die Außerirdischen würden die Samalat-Schlucht trotzdem mit geballter Macht überqueren, und das fünfte Ghost-Bataillon würde dennoch hundert gepanzerte Fahrzeuge aufhalten müssen ... mit wenig mehr als Handgranaten und schultergestützten Raketenwerfern.

Eine unmögliche Aufgabe.

Das fünfte Ghost-Bataillon war auf ein Viertel seiner ursprünglichen Stärke zusammengeschrumpft, was gerade mal zweihundertachtzig Soldaten entsprach. Sie hatten kaum noch Verpflegung, medizinische Vorräte oder Munition, außerdem hatten sie gerade eine zweitägige Schlacht hinter sich, und sie waren die letzten dreißig Stunden ohne Pause marschiert, weil sie das einzige verbliebene Bataillon der Miliz von Mesra waren und *irgendjemand* den feindlichen Vormarsch ja aufhalten musste. Die Pioniertruppe der 24. Marinebrigade brauchte Zeit, um die gewaltige Xenotim-Mine im benachbarten Tal zu zerstören – und dabei ging es nicht nur darum, die unterirdischen Anlagen zum Einsturz zu bringen; nein, sie mussten die Tunnel mit Nuklearsprengköpfen pulvrisieren, damit das Erz ganz sicher niemandem mehr von Nutzen sein könnte.

John-117 wusste nicht viel über Xenotim, nur dass es eine Quelle von Ytterbium und Erbium war, Lanthanoiden, die eine wichtige Rolle bei der Herstellung ultraeffektiver Laser und kompakter Fusionsreaktoren spielten. Deswegen war es ungemein wichtig, dass die Minen nicht in die Hand der Allianz fielen. Wichtig genug jedenfalls, um Team Blau bei einem simplen Verzögerungsmanöver einzusetzen.

Mesra besaß reiche Vorkommen zahlreicher Lanthanoid-Erze – die meisten von ihnen in der Nähe uralter Höhlensysteme, die Jahrtausende vor der Ankunft der ersten menschlichen Kolonisten entstanden waren –, außerdem war es zufällig eine der wenigen Welten, die beim Angriff der Allianz von einem planetenweiten Plasmabombardement verschont geblieben waren. Daraus hatten die Analytiker des Kampfverbands X-Ray geschlossen, dass die Aliens die Bergbauanlagen von Mesra intakt einnehmen wollten, und Admiral Preston Cole hatte die lokale Miliz gebeten, sich nicht mit dem Rest der Bevölkerung evakuieren zu lassen, sondern stattdessen dem UNSC zu helfen und der Allianz die

Suppe zu versalzen. Die Mesranis hatten bis zum letzten Mann geschworen, ihre Heimat nicht zu verlassen, ehe sie nicht jeden Außerirdischen getötet hätten, der einen Fuß auf ihren Planeten setzte.

So ein Schwur war selbst nach Spartan-Standards reichlich übertrieben, aber die Mesranis hatten bewiesen, dass es nicht nur so dahergesagt war. Während der verbissenen Schlachten der letzten acht Tage hatten sie Brigade um Brigade geopfert, um zu verhindern, dass die Allianz irgendeine der Minen intakt eroberte. Jetzt war nur noch dieses letzte geschwächte Bataillon übrig, um die abgelegensten Erzvorkommen des Planeten zu schützen. John war froh, dass er und Team Blau noch rechtzeitig eingetroffen waren, um ihnen zu helfen.

Vor allem, da die Mesranis ihr letztes Gefecht schlugen, nur um dem Rest der Menschheit ein klein wenig mehr Zeit zu erkaufen.

John zog sich vom Rand des Bergkamms zurück, der oberhalb der Schlucht aufragte. Auf der Rückseite dieses Hangs versuchten die meisten Mesranis gerade in hastig ausgehobenen Gräben ein wenig zu schlafen. Der Rest von Team Blau – Fred-104, Kelly-087 und Linda-058 – war zu der behelfsmäßigen Landezone auf einem Absatz am Fuß des Hanges hinabgestiegen, um Ausrüstung zu holen. Vermutlich kletterten sie inzwischen schon wieder aus dem Tal hoch.

Zumindest *hoffte* John, dass sie auf dem Rückweg waren. Diese Schlacht würde früher als erwartet losbrechen und sie waren noch längst nicht mit dem Graben fertig. Er stieg ungefähr ein Dutzend Meter den Hang hinab, um die schlafenden Mesranis nicht zu stören, dann arbeitete er sich seitlich an dem nebelumhüllten Berghang entlang, auf den Kommandoposten des Fünften Bataillons zu.

Das knorrige Unterholz in diesem Teil des Dschungels war unter einer Schicht hauchfeiner Spinnennetze verborgen, die es unmöglich machten, den Boden unter den eigenen Füßen zu

sehen. Das Gespinst war nicht dick genug, um jemanden in seinen Bewegungen zu behindern, aber es verbarg jede Menge Bodenunebenheiten und umgestürzte Baumstämme – Stolperfallen, die einen taktisch soliden Plan ganz schnell in ein Desaster verwandeln konnten. John nahm sich vor, diesen Faktor im Hinterkopf zu behalten.

Er erreichte den Außenposten: einen nach oben hin offenen Bunker, der in die Rückseite des Berghangs hineingegraben worden war. Ein armlanges Spinnenwesen kauerte auf der Spitze des Erdwalls, von wo aus es abwechselnd seine feinen Netze am Boden und die Soldaten in der Grube unter ihm beobachtete. Seine Mandibeln waren groß wie Kampfmesser, und über seinen pelzigen Beinen glänzten acht nach oben ausgerichtete Augen, aber das Tier sah gefährlicher aus, als es eigentlich war. Solange man nicht eine Hand oder ein Bein in eins ihrer Brutnester streckte, waren die Biester relativ harmlos, und die Mesranis machten in der Regel einfach einen kleinen Bogen um sie.

Im Innern des Bunkers arbeitete ein Dutzend mesranischer Techniker an Funkgeräten und taktischen Sensorstationen. Vier Offiziere hatten sich um einen tragbaren Feldtisch versammelt und sich auf dem unebenen Grund nach vorn gebeugt, während sie mehrere Monitore betrachteten, die mit ferngesteuerten Beobachtungskameras verbunden waren. Im Vergleich zu regulärer Militärtechnologie war das System primitiv und umständlich, aber einen großen Vorteil hatte es: Es funktionierte ganz ohne Satelliten oder Drohnen, und in einer Umgebung, wo der Feind sowohl in der Luft als auch im Orbit die Oberhand hatte, war das nicht zu unterschätzen.

John wählte eine freie Stelle, dann sprang er in den Bunker hinab. Kurz richteten sich alle Augen auf ihn – wenn ein Spartan in einer vierhundertfünfzig Kilo schweren Mjolnir-Kampfrüstung in ein zwei Meter tiefes Loch sprang, konnte jeder seine Landung spüren, selbst schlafende Soldaten –, dann widmeten

sich die Mesranis wieder ihren Aufgaben. Nur der befehlshabende Major, eine schlanke Frau mit Kampfhelm und schlammverschmierter Uniform im Dschungeltarnmuster, ließ ihren Blick ein wenig länger auf ihm verweilen.

»Sind Sie die Verstärkung, die mir versprochen wurde?«

»Ja, Ma'am.« Durch die transparente Sichtscheibe ihres Helms konnte John eine schlanke Nase, hohe Wangenknochen und schwarze Brauen über müden, eingesunkenen Augen sehen. Sie hatte einen breiten Mund mit schmalen Lippen, die von Flüssigkeitsmangel und zu viel Herumgekaue gezeichnet waren. Er salutierte vor ihr. »Master Chief John-117, zu Diensten.«

Sie hob die Finger an den Helm, aber die Bewegung sah mehr nach einem saloppen Gruß als nach einem militärischen Salut aus.

»Sie haben eine Zahl als Nachname, Eins-Eins-Sieben?«

»Ma'am, es wäre einfacher, wenn Sie mich John oder Master Chief nennen.« Er konnte ihr nicht erklären, dass die Nummer dem streng geheimen SPARTAN-II-Supersoldatenprogramm entstammte, daher versuchte er, das Thema zu wechseln, indem er sein Visier der unleserlichen Aneinanderreihung von Buchstaben auf dem Namensaufnäher des Majors zuwandte. »Verzeihung, Major. Wie spricht man Ihren Namen korrekt aus?«

»Bah'd de Gaya y Elazia de los Karim.« Sie nahm die Hand wieder runter und ihre Mundwinkel krümmten sich vor Belustigung.

»Es wäre einfacher, wenn Sie mich Bah'd nennen.«

John senkte zackig die eigene Hand. »Ja, Ma'am.«

»Bah'd.«

»Ja, Ma'am.« John schnitt eine Grimasse, noch während er sprach. Er und Team Blau hatten die letzten Tage an der Seite der Mesranis gekämpft, aber er fand die egalitäre Einstellung der Miliz noch immer befremdlich, und sosehr er sich auch anstrengte, er vergaß stets, ihre Offiziere beim Vornamen anzusprechen. »Verzeihung, Ma'am ... Ich meine, *Bah'd*.«

»Schon besser.«

Bah'd blickte über den hinteren Rand des Bunkers den Hang hinab. Dort unten, aus der Richtung der Xenotim-Mine kommend, arbeiteten sich die Silhouetten von drei riesigen Gestalten langsam durch das moosüberwucherte Unterholz nach oben. Jede von ihnen war mit Munitions- und Sprengstoffkisten beladen; außerdem hatten sie sechs große M68-Gausskanonen dabei, die sie von zerstörten Warthog-Geländewagen abmontiert hatten. Wie John trugen auch die drei anderen Spartans energiebetriebene Kampfrüstungen, aber das SPARTAN-Programm war noch immer so jung, dass jede ihrer Rüstungen als Teil des COBALT-Feldtestprojekts mit unterschiedlichen Modifikationen versehen war – sie sahen aus wie Variationen desselben Grundtyps, jede in einem anderen Farbton.

»Ich hatte gehofft, dass mehr von Ihnen kommen würden«, sagte Bah'd. »Diese Schlacht wird eine verdammt knappe Geschichte.«

»So knapp nun auch wieder nicht«, erwiderte John. »Wir werden sie aufhalten.«

»Mit sechs Gausskanonen?« Bah'd schüttelte ihren behelmten Kopf. Nach UNSC-Luftunterstützung fragte sie gar nicht erst. Bei der niedrigen Wolkendecke und der erdrückenden Lufthoheit der Allianz hätte ein Sparrowhawk über diesem Schlachtfeld keine zwei Minuten überlebt. »Ich nehme an, Sie haben noch nicht oft gegen Panzerkolonnen gekämpft, John. Ihre Gausskanonen werden maximal ein paar Schüsse abgeben können, bevor diese Wraiths sie ausschalten.«

»Wraith« war der geläufige Spitzname der Menschen für die großen Schwebepanzer der Allianz. Bevor er seinen Beobachtungsposten verlassen hatte, hatte John in der feindlichen Kolonne fünfzig dieser Wraiths gezählt. Seit ihrer Ankunft auf Mesra hatten er und Team Blau mindestens doppelt so viele feindliche Kampffahrzeuge zerstört, aber er versuchte gar nicht erst, das Bah'd zu erklären; sie hätte ihm ohnehin nicht geglaubt.

»Wir werden kontinuierlich unsere Position ändern«, sagte er stattdessen. »Zwei Schüsse, dann wechseln wir die Stellung. Und immer so weiter.«

»Zu Fuß?«, fragte Bah'd. Mit einem Gewicht von über hundert Kilo waren die M68er alles andere als handlich, wenn sie nicht auf ein Fahrzeug montiert waren. »Wie soll das denn bitte gehen?«

»Es würde zu lange dauern, das zu erklären.« Einmal mehr wichen John der Frage aus. Nur wenige Leute hatten die nötige Sicherheitsfreigabe, um über das SPARTAN-Programm informiert zu werden. Und selbst wenn Bah'd eine davon gewesen wäre, hätte John keine Lust gehabt, ihr zu erzählen, dass er und die anderen Mitglieder von Team Blau als Sechsjährige für ein streng geheimes Projekt ausgewählt worden waren, das genetisch manipulierte Supersoldaten aus ihnen machen sollte. »Aber wir schaffen es, das können Sie mir glauben.«

Bah'd ließ den Blick erneut abschätzend über seine Kampfrüstung schweifen, von seinem kantigen Helm bis zu seinen klobigen Stiefeln. John war froh, dass das reflektierende goldene Visier seine Miene verbarg. Die biologischen und extrem schmerzhaften Augmentationen, denen er zu Beginn der Pubertät unterzogen worden war, hatten seine Größe auf über zwei Meter und sein Gewicht auf fast hundertdreißig Kilogramm anschwellen lassen. Das änderte aber nichts daran, dass er nur fünfzehn Jahre alt war, mit einem jugendlichen Gesicht, dem die Selbstsicherheit einer erfahrenen Offizierin wie Bah'd fehlte.

Schließlich nickte der Major. »Also gut, John. Ich glaube Ihnen.« Sie wandte sich ihren erschöpften Offizieren zu und bedeutete ihnen herüberzukommen. »Es ist schließlich nicht so, als hätten wir eine andere Wahl.«

John wartete, während sie ihm die Offiziere vorstellte, die die drei Kompanien des Bataillons anführten – oder was noch davon übrig war. Dabei nannte Bah'd die beiden Männer und die Frau nur bei ihren Vornamen. Alle drei wirkten nach zahlreichen Tagen

ununterbrochener Kämpfe und Märsche ausgezehrt, mit eingefallenen Augen und Wangen, und keiner von ihnen sah älter aus als drei- oder vierundzwanzig. Nur einer trug den Doppelbalken eines Captains an seinem Kragen, die anderen waren noch immer Lieutenants – ein sicheres Zeichen, dass sie auf die Schnelle ausgewählt worden waren, um den Platz ranghöherer Offiziere zu übernehmen, die im Kampf gefallen waren.

»Wie Sie sehen können, ist der Feind bei seinem Vormarsch sehr vorsichtig.« Bah'd deutete auf den linken Monitor, wo ein Schwarm brusthoher, maskentragender Zweibeiner zu sehen war, der vor den langsam dahinschwebenden Truppentransportern durch den Nebel stapfte. Das UNSC hatte diese kleinen Wesen »Grunts« getauft, und sie waren eine von insgesamt fünf Allianz-Spezies, gegen die John bislang gekämpft hatte.

»Wir vermuten, dass die Allianz mit einem Angriff mehrere Kilometer unterhalb der Nasimbrücke rechnet«, fuhr Bah'd fort, »und damit, dass sie sich danach jeden Meter erkämpfen müssen. Tja, hätten wir genügend Leute, würden wir es auch genauso machen.«

Während sie sprach, loderte am Rand des Bildschirms ein Feuerball auf und Fetzen eines unglückseligen Grunts wurden zwei Meter hoch in die Luft geschleudert. Sofort schwenkten die Geschütztürme der Truppentransporter herum und begannen, das nahe Unterholz niederzumähen. Dabei explodierte ein halbes Dutzend weiterer Tretminen in lodernden Flammensäulen. Die Grunts warfen sich panisch in Deckung, und zwei von ihnen hatten das Pech, auf Minen zu landen, die sie wie ein feuriger Geysir zurück in die Höhe katapultierten. Kurz darauf zuckten vom linken Rand des Bildes Plasmastrahlen heran, als weitere Fahrzeuge außerhalb des Erfassungsbereiches das Feuer eröffneten.

»Die Aliens haben unser erstes Minenfeld erreicht, das heißt, sie sind fünf Kilometer von der Brücke entfernt«, erklärte Bah'd. »Es gibt noch drei weitere solcher Felder zwischen ihrer jetzigen

Position und der Zwei-Kilometer-Marke, alle im Dickicht entlang des Weges platziert.«

»Um dafür zu sorgen, dass die Allianz auf der Straße bleibt«, schlussfolgerte John. »Und danach?«

»Ein Kilometer Antifahrzeugminen«, antwortete der Mann mit den Captains-Balken – Bah'd hatte ihn als Aurello vorgestellt. »Unter dem Schotteroberbau und an der Straßeninnenseite platziert.«

»Warum nicht auch an der Außenseite?«, fragte John. »Nicht genug Minen?«

Aurellos Augen blickten ins Nichts, und es dauerte fast fünf Sekunden, ehe er begriff, dass man ihm eine Frage gestellt hatte.

»Dank der 24ten Marinebrigade haben wir mehr als genug Minen«, sagte er dann. »Alles, was uns fehlte, war Zeit. Wenn wir die Außerirdischen zwingen, näher am Rand der Schlucht zu bleiben, stürzen ein paar ihrer Fahrzeuge vielleicht in die Tiefe.«

»Wir haben gelernt, jeden Vorteil zu nutzen, den wir kriegen können«, hängte Bah'd an. »Der letzte Kilometer vor der Brücke ist stark vermint und wir haben weiteren Sprengstoff entlang der Schlucht vergraben. Mit ein wenig Glück wird der gesamte Rand wegbrechen, wenn sie ihre Brückenfahrzeuge einsetzen.«

»Das Glück ist dem gewogen, der vorbereitet ist«, erwiderte John. Das hatte Franklin Mendez immer gesagt, der leitende Ausbilder der Spartans auf Reach. »Und Sie scheinen definitiv vorbereitet zu sein.«

Erneut gruben sich Falten in Bah'ds Augenwinkel und sie wechselte einen Blick mit Aurello. John wusste nicht, was sie so amüsan fand, aber er nahm keinen Anstoß daran. Dieses gesamte Bataillon würde vermutlich in ein paar Stunden tot sein, insofern lockerte er gern die Stimmung auf, auch wenn das auf seine Kosten ging.

Er wandte sich dem mittleren Monitor zu, der eine dreidimensionale Karte des erwarteten Schlachtfeldes zeigte, und fragte: »Wo sollen wir Stellung beziehen?«

»Vielleicht sollten wir Ihnen erst mal sagen, was wir geplant haben«, entgegnete Bah'd. »Dann können wir das immer noch besprechen.«

»Besprechen?«

John linste zur Zeitanzeige des Head-up-Displays an der Innenseite seines Helms hoch. Der Computer der Mjolnir-Rüstung – der durch ein Neuralimplantat an seiner Schädelbasis direkt mit seinem Bewusstsein verbunden war – zeigte ihm sofort die erwartete Ankunftszeit der feindlichen Kolonne an. Manchmal hatte John das Gefühl, dass ein Geist in seinem Kopf lebte. Andererseits erlaubte ihm die Neuralschnittstelle auch, eine fast fünfhundert Kilo schwere Rüstung ebenso mühelos zu bewegen wie seinen eigenen Körper ... und eine Unzahl taktischer Daten zu verarbeiten, ohne in irrelevanten Details zu ertrinken. Hätte er das Implantat nicht, wäre er allein in den letzten sechs Wochen mindestens ein Dutzend Mal gestorben.

»Bei allem Respekt, Bah'd, ich bin mir nicht sicher, ob wir Zeit für Besprechungen haben. Die ersten Wraiths werden die Nasimbrücke in – John konsultierte die Ankunftszeit auf seinem HUD – »achtundsiebzig Minuten erreichen. Mein Team und ich müssen Schussbahnen freiräumen und Stellungen ausgraben.«

»Warum verschwenden Sie dann Zeit damit, mich nach meinen Wünschen zu fragen?« Bah'ds Tonfall wechselte von hart zu nachsichtig. »Hier bei der Miliz von Mesra arbeiten wir zusammen.«

»Ja, Ma'am«, sagte John. »Verzeihung, Ma'am.«

Bah'd verdrehte die Augen angesichts seiner reflexartigen Höflichkeit, dann blickte sie den weiblichen Lieutenant an. »Hiyat, was denken Sie?«

Hiyat war eine hochgewachsene Frau mit kaffeebrauner Haut und bernsteinfarbenen Augen, die aller Müdigkeit zum Trotz belustigt funkelten.

»Ja, Ma'am.« Sie warf John einen entschuldigenden Blick zu, nur um nachzuschieben: »Natürlich, Ma'am.«

Alle lachten, aber John fand ihren erzwungenen Humor im Angesicht des sicheren Todes ein wenig irritierend. Unverhältnismäßige Reaktionen waren ein Anzeichen von Kriegsneurosen, vor allem bei erschöpften Soldaten, die zu viele Stimpacks benutzten, um wachsam zu bleiben. Dennoch zwang er ein kurzes, kratziges Lachen durch die externen Lautsprecher seines Helmes. Es war nie gut, ein Spielverderber zu sein.

Hiyat machte einen Schritt zurück, dann fuhr sie mit dem Finger den Verlauf einer Dschungelstraße nach, die von der Nasimbrücke aus an dieser Seite der Schlucht entlangführte. Nach ungefähr einem Kilometer beschrieb sie eine scharfe Haarnadelkurve um den Rand des Berghanges herum, zurück in Richtung des Kommandopostens, ehe sie abknickte und zu der drei Kilometer entfernten Xenotim-Mine hinabführte. Entlang ihrer gesamten Länge war diese Straße das einzige Stück ebenes Terrain auf der Karte.

»Wie Sie sehen können«, begann Hiyat, »verläuft die Ytterbium-Straße unter unserer Position entlang, von der Nasimbrücke bis zur Abzweigung zur Doukala-Xenotim-Förderanlage. Auf den gesamten zwei Kilometern ist sie mit Lotus-Antipanzer-Ladungen vermint.«

»Der Feind wird also nur langsam vorankommen und den ganzen Weg über ein leichtes Ziel für Angriffe sein.«

John betrachtete die steilen Hänge auf der Rückseite des Sarpe-sikamms. Wenn die Wraiths hier die Fahrbahn verließen, würden sie vermutlich ins felsige Tal unter ihnen hinabstürzen. Er streckte den Arm über Hiyats Schulter vor und tippte dort den Bildschirm an, wo die Straße über die Felswände einer keilförmigen Schlucht hinwegführte. Sie war auf der Karte als Kharsis-Klamm markiert.

»Haben Sie darüber nachgedacht, an dieser Klamm zusätzliche Sprengladungen zu platzieren?«

Hiyat reckte den Hals, während sie an Johns Arm entlangblickte, als wäre ihr gerade erst aufgefallen, wie groß er eigentlich war.

Nachdem ihre Augen seine Fingerspitze erreicht hatten, richtete sie sie wieder auf sein Visier.

»Das haben wir bereits getan«, erklärte sie. »Und darum wird es auch unsere wichtigste Aufgabe sein, ihre Brückenfahrzeuge auszuschalten.«

»Falls wir die zerstören können«, führte Aurello aus, »kommen die Wraiths nicht weiter, wenn wir die Kharsis-Klamm sprengen. Der Allianz wird nichts anderes übrig bleiben, als auszusteigen und die Doukala-Mine zu Fuß anzugreifen. Ihre Marinebrigade sollte sie lange genug zurückhalten können, bis die Pioniere mit ihrer Arbeit fertig sind.«

John fragte nicht, warum es der Marinebrigade zufallen würde, den Infanterieangriff zurückzuhalten. Die Samalat-Schlucht war auf Höhe der Nasimbrücke einen Kilometer breit. Das war mehr als das Doppelte der effektiven Reichweite eines tragbaren Raketenwerfers; die Mesranis konnten den Feind also erst auf dieser Seite der Schlucht angreifen. Hier drüben wäre die Entfernung aber so gering – sogar im besten Falle weniger als zweihundert Meter – dass es eine riskante, blutige Schlacht werden würde. Selbst wenn ihr Plan perfekt aufging, würden keine Ghosts mehr *übrig* sein, wenn die Allianz die Klamm erreichte.

John blickte Bah'd an. »Was wenn Team Blau die Brückenfahrzeuge auf der anderen Seite der Schlucht aufhalten könnte?«

»Können Sie denn?«

»Unsere M68-Gausskanonen haben eine effektive Reichweite von acht Kilometern«, sagte John. »Die Schlucht ist nur ein Achtel so breit. Die Lufthoheit des Feindes wird das größere Problem sein.«

»Da können wir helfen«, warf Hiyat ein. Sie legte zwei Finger auf den Bildschirm und zog sie in einer Zangenbewegung zusammen, woraufhin sich der Kartenausschnitt vergrößerte und auch die bergige Landschaft an beiden Enden der Nasimbrücke sichtbar wurde. »Unser Bataillon hat zwölf Luftabwehrbatterien auf diesen

Bergen platziert, direkt unter der Wolkengrenze. Unsere Raketen werden die feindlichen Bodenfahrzeuge also von oben treffen.«

»Sehr gut.« Natürlich würden die Raketenbatterien nicht alle Angriffsfahrzeuge der Allianz ausschalten. Aber angesichts des bergigen Terrains und der niedrigen Wolkendecke sollte dieser ungewöhnliche Angriffswinkel die feindlichen Piloten aus dem Konzept bringen – und *dieser* Vorteil könnte ausreichen, um Team Blau zum Erfolg zu verhelfen. »Dann wird Team Blau die Brückenfahrzeuge ausschalten, bevor sie die Schlucht überqueren.«

»Und da sind Sie sicher?«, fragte Bah'd.

»So sicher, wie ich es unter den gegebenen Umständen sein kann.« John begann allmählich zu glauben, dass die Ghosts diesen Tag tatsächlich überleben könnten, sofern sie die Sprengung der Nasimbrücke genauso gründlich vorbereitet hatten wie den Rest ihrer Pläne. Zumindest sollte das Bataillon aber der 24. Brigade genug Zeit verschaffen können, um die Doukala-Mine zu zerstören *und* die Überlebenden zu evakuieren. Erneut berührte er den Bildschirm. »Wenn die Allianz das andere Ende der Brücke erreicht, werden sie Drohnen losschicken, um Ihre Sprengladungen zu entschärfen.«

Die Drohnen waren eine weitere Spezies innerhalb der feindlichen Reihen: insektenartige Wesen mit Flügeln. Die meisten Allianzbrigaden hatten mindestens eine leichte Kompanie mit hundert Drohnen dabei, die als ihre Späher fungierten.

»Wir haben Attrappen und Störfallen. Die Brücke wird hochgehen, wenn wir bereit sind, da können Sie Gift drauf nehmen.«

»Gut«, nickte John. »Dann sollten Sie warten, bis die ersten Wraiths beinahe unsere Seite erreicht haben. Wenn die Brücke in die Luft fliegt, während die Kolonne in Bewegung ist, wird die Verwirrung uns mehr Zeit verschaffen, um unsere Ziele anzuvisieren.«

Der dritte Lieutenant, der bislang stumm geblieben war, trat vor. John konnte sich nicht an seinen Namen erinnern, also

blendete der Computer der Mjolnir-Rüstung ihn auf dem HUD ein: JAKOME.

»Ich verstehe nicht, John.« Jakome war ein Mann mit kantigem Gesicht, eingesunkenen Augen und einer breiten Nase. »Wenn wir die Brücke so früh sprengen, und Sie die Brückenfahrzeuge zerstören, bevor sie einsatzbereit sind, wie sollen wir dann den Rest der Kolonne angreifen?«

»Das müssen wir nicht«, erwiederte John. Vermutlich hatte der Schlafmangel Jakomes Gedankenprozess verlangsamt. »Die Kolonne wird auf der anderen Seite der Schlucht festsitzen und die Doukala-Mine bleibt sicher.«

»Aber die Aliens werden außer Reichweite sein«, konterte Jakome.

»*Und die Doukala-Mine bleibt sicher*«, wiederholte John. »Ehe der Feind einen neuen Angriff starten kann, hat die 24te die gesamte Mine in radioaktive Schlacke verwandelt.«

»Sagen Sie«, entgegnete Aurello. »Aber wenn wir den Aliens Zeit zum Nachdenken geben, werden sie einen anderen Weg finden, die Mine einzunehmen.«

»Es gibt keinen anderen Weg«, beharrte John. »Sobald die Brücke zerstört ist, müssten sie einen groß angelegten Luftangriff starten, und nicht mal die Allianz kann so eine Operation ohne Vorbereitungszeit durchführen – nicht bei der dicken Wolkendecke über diesem Dschungelgebirge.«

»Sie haben keine Ahnung, was die Allianz kann«, brummte Aurello. »Wenn die letzten sechs Wochen das UNSC etwas gelehrt haben, dann doch sicher, dass man mit *allem* rechnen muss.«

Da hatte er natürlich recht. Vor sieben Wochen waren John und drei Spartan-Teams gemeinsam mit dem 21ten OAST-Absturzbataillon an Operation STILLER STURM beteiligt gewesen – einem streng geheimen und hochriskanten Vorstoß in das Territorium der Allianz. Ihr Ziel war es gewesen, die Außerirdischen hart zu treffen und der Menschheit die nötige Zeit zu

verschaffen, damit sie Gegenmaßnahmen gegen die Allianztechnologie entwickeln konnte. Die Operation hatte in der Zerstörung von zwei feindlichen Städten, einem orbitalen Flottenversorgungsring und acht Großkampfschiffen gegipfelt.

Und doch hatte dieser Erfolg nichts geändert. Keine zwei Wochen später war die Allianz zurückgekehrt, mit mehr Flotten, als das UNSC im Auge behalten konnte, und Team Blau war nach Circinius IV entsandt worden, um die überlebenden Kadetten der Corbulo-Akademie für Militärwissenschaft zu retten. John hatte es lediglich geschafft, drei Studenten lebendig von dem Planeten fortzubringen, doch selbst das war noch ein gutes Ergebnis verglichen damit, wie sich der Krieg andernorts entwickelte. Die Invasion wurde mehr und mehr zu einem Ansturm, und es verging kein Tag, an dem die Außerirdischen nicht einen weiteren menschlichen Außenposten zerstörten oder irgendein UNSC-Konvoi spurlos verschwand. Alle zwei bis drei Wochen fiel eine Welt, und neue Einfallsrouten taten sich so schnell auf, dass nicht mal der Flottengeheimdienst ONI hinterherkam. Weil die meisten Schlachtfeldinformationen schon veraltet waren, wenn sie eingingen, versuchte das Flottenkommando inzwischen auch nicht mehr, an einer koordinierten Kernstrategie festzuhalten. Stattdessen operierte jeder Kampfverband mehr oder weniger eigenständig – nicht der beste Weg, um einen Krieg zu bestreiten, aber im Moment war es das Beste, was die Menschheit tun konnte.

Doch das würde sich ändern müssen.

Nach einem Augenblick sagte John: »Wir wissen vielleicht nicht alles über die Fähigkeiten des Feindes, aber das ändert nichts an den grundlegenden Feldtaktiken. Und die grundlegendste Feldtaktik von allen lautet: ›Opfere deine Soldaten nicht, wenn es nicht sein muss.‹«

»Aber wir dürfen den Aliens keine Zeit geben, sich neu zu formieren.« Aurello blickte zu Jakome und Hiyat hinüber, die beide

energisch nickten, dann fuhr er fort: »Wir müssen sie weiter unter Druck setzen. Das hier ist der Ort, wo wir uns an ihnen rächen.«

»Rächen?« Hatte John etwas verpasst? Die Mesranis waren disziplinierte Soldaten und disziplinierte Soldaten stürzten sich nicht einfach nur aus Hass in einen Selbstmordangriff. »Was hat Rache mit dieser Operation zu tun?«

»Die Nasimbrücke ist ein Nadelöhr«, sagte Jakome. »Und die Ytterbium-Straße ist ein Spießrutenlauf. Unsere Raketen werden wie Regen auf sie herabprasseln.«

»Wie ... Regen«, wiederholte John. Auf Reach hatte man ihn auch in Schlachtfeldpsychologie ausgebildet, darum wusste er, dass zu viel Stress Soldaten bisweilen zu unbedachten, mörderischen Wutausbrüchen trieb. Aber solche Episoden entstanden aus dem Eifer des Gefechts heraus, ohne Vorwarnung; sie wurden nicht sorgsam geplant, so wie der Angriff, den die mesranischen Offiziere gerade vorschlugen. John drehte sich zu Bah'd herum. »Was für Kampfstimulanzien nehmen Sie?«

»Stimulanzien?« Bah'ds Augen wurden schmal. »Wollen Sie irgendetwas andeuten, John?«

»Major, ich mache keine Andeutungen.« Ihre gereizte Reaktion verwirrte John. Stimpacks gehörten zur Standardausrüstung von UNSC-Spezialeinheiten – die oft tagelang ohne Schlaf kämpfen mussten –, aber in der Hitze eines langwierigen Gefechts konnte es leicht geschehen, dass man zu viel davon nahm. »Ihre Offiziere haben sich auf ein sinnloses Ziel versteift. Das ist ein klassisches Symptom einer Stim-Überdosis.«

Bah'ds Stimme nahm einen eisigen Ton an. »Die Mesranis benutzen keine Stimpacks, John.«

»Nein?« John blickte die Lieutenants an. Er war nicht sicher, ob er Bah'd glauben sollte. Diese Leute hatten drei Tage nur mit Kämpfen und Marschieren verbracht, ganz ohne Schlaf. Dass sie ohne Aufputschmittel noch so wach und geistesgegenwärtig waren, erschien ihm unwahrscheinlich. »Sind Sie da sicher?«

»Ganz sicher, John.« Kein Zweifel, Bah'd war aufrichtig wütend. »Wir würden unsere Körper nie mit diesem Gift vollpumpen.«

John sah die Empörung in den harten Augen ihrer Untergebenen. Aber wenn sie keine Stimpacks benutzten, war das nur noch mehr Grund zur Sorge. Das menschliche Gehirn brauchte Schlaf, um die Schadstoffe abzubauen, die sich während des Wachseins ansammelten, und John wusste, dass schon 24 Stunden ohne Ruheperiode zu Konzentrations- und Gedächtnisstörungen führten. Nach 48 Stunden begann das Gehirn, sich kurzzeitig abzuschalten. Man sprach dabei zwar von Sekundenschlaf, aber diese Phasen konnten bis zu einer halben Minute andauern, und was auf sie folgte, waren Verwirrung und Orientierungslosigkeit. In einer Kampfsituation konnte das verheerende Auswirkungen haben. Nach 72 Stunden war die Schadstoffkonzentration im Gehirn so hoch, dass schwerwiegende Aussetzer bei Konzentration, Motivation und Gedächtnis praktisch unvermeidlich wurden – und auch Halluzinationen gehörten zu den typischen Symptomen.

Es gab nur einen Weg, den Auswirkungen von Schlafmangel entgegenzuwirken: Man steigerte kurzzeitig die Signalübertragung der Synapsen im Gehirn. Genau dazu dienten Stimpacks und genau darum waren sie im Kampf bisweilen notwendig. Falls es natürliche Methoden gab, die denselben Effekt erzielten, hatte John jedenfalls noch nie davon gehört.

Nach einer kurzen Pause sagte er: »Verzeihung – ich wollte niemanden beleidigen. Das UNSC hat wohl eine, ähm, pragmatischere Einstellung, wenn es um Kampfstimulanzien geht.«

»Das ist einer der Gründe, warum die Kinder von Mesra sich ihre eigene Welt gesucht haben.« Bah'd blickte ihre Lieutenants an, während sie sprach. »Und warum wir Rache an den Außerirdischen nehmen werden, die uns diese Welt wegnehmen wollen.«

»Schön, aber nicht *hier*.« Johns Ton war fest, aber rein technisch war es nur eine Bitte. Bah'd und die anderen hatten einen

höheren Rang als er, ganz zu schweigen davon, dass sie einem anderen Militär angehörten, das nicht derselben Befehlskette unterstand. »Wir müssen uns auf unser Ziel konzentrieren. Der Feind ist uns weit überlegen, und es ergibt keinen Sinn, ihn näher als unbedingt nötig an die Doukala-Mine heranzulassen.«

Bah'd schwieg so lange, dass John schon glaubte, sie wäre mit offenen Augen eingeschlafen, dann sagte sie schließlich: »Wir haben dasselbe Ziel, John. Wir wollen verhindern, dass Mesras Xenotim in die Hände der Allianz fällt. Aber die Mesranis haben noch ein weiteres Ziel: die Aliens zu töten, die auf unserer Welt eingefallen sind.«

»Sie werden mehr von ihnen töten, wenn Sie schlau kämpfen«, konterte John. »Ihr Bataillon könnte den Planeten gemeinsam mit der 24ten verlassen, sich ausruhen und auf hundert anderen Welten Rache an der Allianz nehmen.«

»Falls alles nach Plan läuft ... und der Feind auf der anderen Seite der Schlucht bleibt.«

Bah'd betrachtete erneut den linken Monitor, der die feindliche Fahrzeugkolonne auf ihrem Weg zur Nasimbrücke zeigte. Der Allianzkommandant hatte wegen der Minenfelder seine Marschbefehle geändert, und nun wurde die Kolonne von Ein-Personen-Angriffsfahrzeugen, kurz EAF, angeführt. Sie sahen aus wie Motorräder, nur ohne Räder und mit Flügeln an der Vorderseite. Einheiten von Drohnen-Spähern flogen neben der Kolonne her; ihre schimmernden Flügel wirkten kaum groß genug, um ihre mehrgliedrigen Körper in der Luft zu halten, und doch glitten sie sicher über das verminten Unterholz hinweg. Johns HUD zeigte ihm, dass die feindliche Streitmacht in siebenundsechzig Minuten ihre Seite der Brücke erreichen würde.

Ohne den Blick von dem Monitor zu nehmen, fragte Bah'd: »Verraten Sie mir, John-117, in wie vielen Schlachten Sie schon gekämpft haben?«

»Mehr als ein paar.« Diese Information unterlag natürlich der

Geheimhaltung, aber Bah'd musste verstehen, dass John mit der Stimme der Erfahrung sprach, wenn er einen Vorschlag machte. »Sehr viel mehr sogar. Ich könnte Ihnen nicht mal eine genaue Zahl nennen.«

»Dann also mehr als fünf?« Bah'd musterte weiterhin den Monitor. »Und wie viele dieser *vielen, vielen* Schlachten liefen genau nach Plan?«

»Keine einzige«, räumte er ein. »In der Regel konnten wir uns glücklich schätzen, wenn der Plan die ersten drei Minuten überlebte.«

Bah'd nickte. »Dieselbe Erfahrung habe ich auch gemacht.« Jetzt wandte sie sich wieder ihren Untergebenen zu. »Und deswegen schlage ich Folgendes vor.«

Die erschöpften Lieutenants strafften die Schultern, so wie Soldaten überall es taten, wenn sie neue Befehle erhielten, und John erkannte, dass die Besprechungsphase damit beendet war.

»Ich möchte, dass John und sein Team das Feuer auf die ersten Brückenfahrzeuge eröffnen, sobald sie eine reelle Chance haben, sie mit ihren Gausskanonen zu zerstören. Das wird die Aliens zwingen, schnell vorzustoßen, wenn sie die Brücke einnehmen wollen.«

Hiyat zog die Augenbraue hoch, Aurello und Jakome blickten nur verwirrt drein. Vielleicht lag es am Schlafmangel, denn John erkannte sofort, wie es weitergehen würde ... und es gefiel ihm kein bisschen.

»Sie wollen auf der anderen Seite der Schlucht einen Hinterhalt legen und die Brücke sprengen, *bevor* der Feind sie überquert?«

»Genau«, bestätigte Bah'd. »Das ist der letzte Ort, wo die Allianz uns erwarten wird. Sie werden im Minenfeld festsitzen, ohne vorrücken zu können, und unsere Raketen werden ihre Geschütze beharken.«

Aurello und Jakome grinsten breit, und Hiyat begann, enthusiastisch zu nicken. Selbst John musste zugeben, dass bei dieser

Lösung jeder bekam, was er wollte: Die Mesranis würden den Feind weiter unter Druck setzen und jede Menge Außerirdische töten, und die Allianz hätte praktisch keine Chance, die Doukala-Mine einzunehmen. Der einzige Punkt, der John übel aufstieß, war, dass zweihundertachtzig gute Soldaten bei einem Selbstmordangriff sterben würden – vom Ghost-Bataillon zu echten Geistern.

»Ja, das würde funktionieren«, sagte er. »Aber Sie werden gemeinsam mit dem Feind in der Falle sitzen und das muss nicht so sein. Zerstören Sie die Brücke einfach von dieser Seite der Schlucht aus.«

»Machen Sie sich Sorgen um uns, John?« Einmal mehr gruben sich Fältchen in Bah'ds Augenwinkel. »Wie nett von Ihnen.«

Sie widmete sich den Monitoren, wo Geysire aus Feuer und Erde in die Höhe stoben, als die EAF die feindliche Kolonne in das nächste Minenfeld führten. Bah'd sagte nichts, und ihre runden Schultern und ihr auf die Brust gesenktes Kinn legten den Schluss nahe, dass sie erneut in Sekundenschlaf verfallen war. Bei einer Einheit des UNSC wäre akuter Schlafmangel Grund genug, um das Urteilsvermögen eines Offiziers infrage zu stellen, womöglich sogar, um ihn vorübergehend seines Kommandos zu entheben. Aber John hatte keine Befehlsgewalt über die Miliz der Mesranis – und schon gar nicht über Bah'd –, außerdem hatte er sie mit seiner Stimulanzien-Frage bereits genug verärgert. Er konnte nicht riskieren, dass sie ihm die Unterstützung entzog. Nicht wenn er die Doukala-Mine beschützen wollte.

Bah'ds Kopf ruckte hoch, als sie in den Wachzustand zurückkehrte.

»Es hat nichts mit Nettigkeit zu tun, Bah'd.« John wusste, dass die Lautsprecher der Mjolnir-Rüstung seinen Worten ein zusätzliches Maß an Nachdruck verliehen, darum achtete er darauf, in sanftem Ton zu sprechen. »Das Fünfte ist ein gutes Bataillon und es muss heute nicht sterben.«

»Vielleicht nicht.« Bah'ds Stimme wurde zu einem Wispern, und ihre Augen waren hart wie Stahl, als sie sich zu John herumdrehte. »Aber die Aliens schon.«

2. KAPITEL

15:00 Uhr, 5. Juni 2526 (Militärkalender)

Sarpesikamm, Samalat-Schlucht
Karposgebirge, Planet Mesra, Qusdar-System

Die letzten Minen waren explodiert und die feindlichen Wraiths rückten in Zweierreihen vor. Ihre violetten Hüllen schwebten auf einem Kissen aus unsichtbarer Energie dahin, während sie sich an den qualmenden Hülsen zerstörter EAF vorbeischoben. Ihre Waffen hatten nicht genug Reichweite, um über die Samalat-Schlucht zum Sarpesikamm hinüberzuschießen, darum blieben ihre Plasmakanonen die ganze Zeit über auf den dschungelüberwucherten Hang oberhalb der Straße gerichtet. Jetzt, wo sie nur noch ein Kilometer von der Brücke trennte, befürchteten ihre Kommandanten sicher einen Flankenangriff aus der Distanz, und ebenso sicher hatten sie ein halbes Dutzend Taktiken in petto, um auf einen solchen Angriff zu reagieren.

John-117 wünschte nur, er wüsste, welche Taktik sie letztendlich wählen würden. Rascher Vorstoß mit gleißenden Kanonen oder das Halten der Position und gezielte Erwiderung des Feuers? Großflächiges Unterdrückungsfeuer oder radargestützter Präzisionsbeschuss? Koordinierter Gegenschlag oder freie Zielauswahl? Jede dieser Taktiken brachte eigene Gefahren und Möglichkeiten mit sich und bedurfte individueller Vorbereitungen. Das war

eines der schwierigsten Dinge beim Kampf gegen die Allianz – die Außerirdischen dachten nicht wie Menschen, dementsprechend schwer war es, ihre Entscheidung vorauszusagen.

John suchte noch immer nach verräterischen Hinweisen, als sich ein kopfgroßes Echsenwesen aus dem Blätterdach des Dschungels herabfallen ließ und ledrige Schwingen ausbreitete ... dann richtete es den Schwanz auf und landete auf der Mündung der Gausskanone. Sie hatten keine Stativen für die Waffen, darum lagen John und der Rest von Team Blau in niedrigen Kuhlen, die sie ausgehoben hatten, die langläufigen Waffen vor ihnen auf Haufen hochgeschaufelter Erde gestützt. Und jetzt blockierte die Kreatur ihm die Sicht – sowohl die Sicht seiner Augen als auch die Sicht durch die Zielloptik seines HUD.

Er wagte es jedoch nicht, das Tier zu verscheuchen. Die Allianz ließ den Sarpesikamm sicher von Spähern nach Geschützstellungen absuchen und ein erschrocken davonflatterndes Reptil würde ihre Aufmerksamkeit auf seine Position lenken.

»Blau Eins, mein Sichtfeld ist vorübergehend blockiert.« John benutzte den Teamkanal, eine sichere Verbindung, nur für ihn und die drei anderen Mitglieder von Team Blau. Die feindliche Signalüberwachung würde das Signal vermutlich aufschnappen, aber inzwischen jagte die Funkeinheit des Fünften Bataillons jede Sekunde hunderttausend Täuschsignale in den Äther. Die Chance, dass ausgerechnet Johns Meldung herausgepickt und entschlüsselt – oder gar zu ihrem Ursprung zurückverfolgt – wurde, war praktisch null. »Haltet mich auf dem Laufenden.«

»Das erste Brückenfahrzeug hat bereits das Schussfeld von Blau Vier erreicht.« Blau Vier war Linda-058, die sich am unteren Ende ihrer Schützenlinie postiert hatte, weil sie die beste Scharfschützin des gesamten SPARTAN-II-Programms war. »Es wird von vier Wraiths abgeschirmt.«

Damit hatten sie bereits gerechnet. Deswegen hatte Team Blau hoch oben auf dem Sarpesikamm Stellung bezogen. Hier waren

sie zwar einen zusätzlichen halben Kilometer von der Brücke entfernt, aber sie konnten über die großen Wraiths hinwegschießen und die Brückenfahrzeuge von oben treffen. Dennoch machte die Taktik John ein wenig nervös. Die Zielsoftware ihrer Mjolnir-Rüstungen würde die Flugbahn berechnen und den Geschossabfall in der überdurchschnittlich hohen Schwerkraft von Mesra auf ihren HUDs anzeigen. Doch selbst wenn ein Computer alles für sie berechnete, waren Schüsse von oben aus so großer Distanz knifflig, und wenn der erste danebenging, würden sie keine Zeit haben, um alles neu zu kalkulieren.

Nach einem kurzen Moment fragte John: »Haben wir trotzdem freies Schussfeld?«

»Ja«, bestätigte Linda.

»Gut«, murmelte John. Die Echse kauerte noch immer auf seiner Gausskanone und starrte mit halb aufgestelltem Nackenkragen an dem targemusterten Lauf entlang zu ihm herüber. Seinen Helm und seine Rüstung hatte er mit denselben hauchfeinen Netzen umhüllt, die den Dschungelboden bedeckten, aber sein Visier lag weiterhin frei. Vermutlich war das Tier von seiner eigenen Reflexion auf der goldenen Scheibe fasziniert. »Macht alle Meldung, wenn die Ziele eure Schusslinie erreichen.«

»Blau Zwei, hab das Ziel im Schussfeld«, sagte Fred-104, der stellvertretende Teamleiter, der sich durch seinen trockenen Humor auszeichnete. »Das ist die letzte Chance für die Mesranis, zur Vernunft zu kommen und sich zurückzuziehen.«

»Das werden sie nicht«, erwiderte John.

Trotz seiner Kritik hatte Bah'd den Großteil ihres Bataillons über die Brücke geführt, als die Allianzpanzer noch mehrere Kilometer entfernt gewesen waren. Ihren Vormarsch hatten die Mesranis geschickt hinter den Seitenbarrieren der Brücke getarnt, und sie hatten sich nur nach Minenexplosionen vorwärtsbewegt, wenn die feindliche Kolonne durch den Rauch geblendet wurde. Doch nun würde das Fünfte Bataillon auf der anderen Seite der

Schlucht festsitzen, egal ob Team Blau die Brückenfahrzeuge ausschaltete oder nicht, und das Wissen, dass so viele Mesranis in einer sinnlosen Schlacht ihr Leben wegwerfen würden, machte allen vier Spartans zu schaffen.

»Bist du da sicher?«, fragte Linda.

»Ganz sicher«, antwortete John. »Die Offiziere haben Angst, der Plan könnte nach hinten losgehen, wenn sie den Feind nicht kontinuierlich unter Druck setzen.«

»Und das hast du ihnen abgekauft?« Das war Kelly-087, die nie lange mit ihrer Meinung hinter dem Berg hielt. »Die wollen doch nur möglichst viele Aliens abschlachten.«

»Auch das«, räumte John ein. »Sie sprachen von Rache.«

Er hatte Bah'ds Plan akzeptiert, weil die Xenotim-Mine geschützt blieb und er die Kooperation der einheimischen Miliz brauchte. Es war die sichere Option gewesen. Natürlich hätte er auch auf seinem eigenen Plan beharren können. Ja, er hätte argumentieren können, dass Bah'd und die Lieutenants wegen ihres akuten Schlafmangels keine taktischen Entscheidungen treffen konnten. Vielleicht hätte er es sogar tun sollen. Aber dann hätte er wahrscheinlich die Unterstützung des Fünften Bataillons verloren und die Mission gefährdet – und die Mission kam zuerst.

Die Mission kam *immer* zuerst.

»Blau Drei, Ziel im Visier«, verkündete Kelly.

»Verstanden.«

Das Echsenwesen, das noch immer auf Johns Gausskanone hockte und Johns Blickfeld versperrte, fauchte seine Reflexion an. John war ungefähr ebenso weit von Kelly entfernt wie sie von Fred und sie hatte das Ziel keine zehn Sekunden nach Blau Zwei in ihrem Schussfeld gehabt. Nicht mehr lange und sie würden das Feuer eröffnen müssen.

Kaum dass der Gedanke in seinem Kopf Form angenommen hatte, blendete der Computer der Mjolnir-Rüstung einen

Sechs-Sekunden-Countdown auf seinem Frontsichtdisplay ein. Bei drei Sekunden aktivierte John die Lautsprecher seines Helms.

»Husch, Kleiner.«

Die Kreatur breitete ihre Flügel aus, als wollte sie davonflattern, aber dann riss sie den Schnabel auf und stürmte über den zwei Meter langen Lauf der Kanone auf ihn zu. Jetzt, wo der Ziel-sensor nicht länger verdeckt wurde, färbte sich das Fadenkreuz rot, und John wusste, dass das M68 *irgendetwas* anvisiert hatte. Er wusste nur nicht, was, weil das Echsenwesen nun sogar noch mehr von seinem Blickfeld blockierte. Er hob eine Hand, um das Tier zu verscheuchen ... da sah er einen Klumpen gelben Schleims aus seinem Rachen schießen.

John drehte den Kopf weg und ließ den Schleim gegen die Seite seines Helms klatschen, dennoch landeten zahlreiche gelbe Speichelfäden auf der linken Hälfte seines Visiers. Die Kreatur prallte gegen seinen Helm und begann sofort, zu kratzen und zu schnappen. Nach einer Sekunde bekam John sie schließlich zu fassen.

Er zerquetschte das Tier zwischen seinen Fingern – nicht aus Bösartigkeit, sondern weil er nicht riskieren konnte, dass es davonflog und seine Position verriet –, dann ließ er es auf den Boden fallen und wischte über sein Visier. Ohne Erfolg. Die linke Seite blieb gelb verschmiert, und er musste den Helm drehen, um die feindliche Kolonne klar zu sehen. Sein Zielkreuz folgte einem Wraith, der neben der blasenförmigen Fahrerkabine eines Brückenfahrzeugs herschwebte. Hinter diesem ersten Wraith folgten drei weitere, die ihr Bestes taten, um den zylindrischen Mittelteil des Fahrzeugs abzuschirmen, in dem sich die Brückenausrüstung befand.

Netter Versuch.

John drehte die Bildvergrößerung seines HUD hoch, bis er im Innern der Fahrerkabine die schnabelgleichen Schnauzen von vier Schakalen – eine hochgewachsene, vage vogelähnliche Spezies, mit der die Spartans schon zuvor Bekanntschaft gemacht hatten – erkennen konnte, dann neigte er die Mündung der Gausskanone

leicht nach oben, bis das Zielkreuz über dem vorderen Rand der runden Kabine lag.

»Blau Eins, Ziel anvisiert«, meldete er. »Es kann losgehen.«

Drei Statusleuchten auf seinem HUD blinkten grün, dann sagte Linda: »Blau Vier eröffnet das Feuer.«

Der Energieschild des Brückenfahrzeugs schimmerte grell, als Lindas erster Schuss sein Ziel traf. Dann legte Kelly mit ihrer Kanone nach und der Schild löste sich Funken sprühend auf.

Zu diesem Zeitpunkt waren die Wraiths bereits stehen geblieben und ihre stumpfen Nasen schwenkten in Richtung des Sarpesikamms herum. Ihre Plasmamörser waren die einzigen Waffen, die über die kilometerbreite Samalat-Schlucht hinwegfeuern konnten, aber sie waren fest im Chassis der Panzer verankert, weshalb sich das gesamte Fahrzeug dem Ziel zudrehen musste.

Linda und Kelly feuerten jeweils einen zweiten Schuss auf das Brückenfahrzeug ab und stanzten zwei sternförmige Löcher in die Fahrerkabine. Von innen spritzte Schakalblut gegen die zertrümmerte Scheibe.

Über den vier Wraiths vor dem Brückenfahrzeug stieg eine Salve aus Mörsergeschossen in die Höhe. Zu langsam. Kelly und Linda eilten bereits zu ihrer nächsten Position, noch bevor die Geschosse den Zenit ihrer Flugbahn überschritten hatten. Nun eröffneten John und Fred das Feuer auf die Fahrerkabine. Bereits nach je einem Schuss quollen Flammen und Rauch aus der zerstörten Fahrerkabine, also zielten sie bei ihrem zweiten Schuss auf den großen Frachtylinder.

Das Brückenfahrzeug scherte in Richtung der Schlucht aus, aber John hatte nicht vor, hierzubleiben und zu warten, was passieren würde. Er packte die Gausskanone mit beiden Armen und schnellte aus seiner Kuhle hoch wie ein Sprinter aus dem Startblock. Es gab keine furchterregendere Infanterieabwehr als eine Plasmaladung. Diese Geschosse erzeugten so gewaltige Hitze, dass sich die Einschlagstelle augenblicklich in Asche verwandelte; alles,

was sich in der Umgebung befand, wurde »nur« niedergewalzt und verkohlt. John hatte schon gesehen, wie sich Betonbunker nach einem direkten Treffer in Wolken aus weiß glühendem Staub auflösten und Beinahe-Treffer Soldaten in rauchende Haufen geschwärzter Knochen verwandelten.

Er rannte schräg über den Hang auf seine nächste Position zu. Wegen des Echsenschleims auf seinem Visier musste er sich entscheiden, ob er dabei die Allianz im Auge behalten wollte oder ob er den Helm besser wegdrehen und darauf achten sollte, wo er hintrat.

John wählte Letzteres.

Er hatte gerade fünf Schritte gemacht, als das weiße Licht der Plasmaexplosion den Dschungel ausblendete. Eine Schockwelle traf ihn von hinten und die Temperaturanzeige seiner Mjolnir schoss in die Höhe. John schaffte es, auf den Füßen zu bleiben, auch wenn er über den Stumpf eines riesigen Schwammbaums stolperte, den er kaum sehen konnte. Er fing sich und rannte weiter, wobei er die Knie bei jedem Schritt hochzog, um nicht an der nächsten Stolperfalle hängen zu bleiben. Seine Augen blieben die ganze Zeit über fest auf den Wegpunkt gerichtet, zu dem das HUD ihn führte – die nächste Bodenkuhle.

Alle drei Statusleuchten auf seinem Frontsichtdisplay leuchteten gelb. Das bedeutete, dass der Rest des Teams ebenfalls zu seinen nächsten Schützenpositionen unterwegs war. Wäre einer von ihnen bewegungsunfähig oder getötet worden, würden ihre Leuchten auf Rot umspringen.

John wechselte zum Funkkanal des Fünften Bataillons. »Das erste Brückenfahrzeug ist neutralisiert. Wir haben die Fahrer ausgeschaltet, können aber noch nicht bestätigen, dass es zerstört wurde.«

»Nun, ich kann es bestätigen.« Bah'd klang besorgt. »Es ist in die Schlucht hinabgestürzt und hat zwei Wraiths mitgerissen.«

»Sind das denn keine guten Neuigkeiten?«