

SHIVA, LA MENTE BERSERKER

di Matteo Gambaro

GIO.CO.

<http://digilander.iol.it/alaine/GdC>

INTRODUZIONE:

Questo GdC è basato sul romanzo "Shiva in Steel", appartenente al ciclo dei Berserker creato dal famoso scrittore e giornalista americano Fred Saberhagen. La parola "berserker" deriva dalla mitologia scandinava e significa "guerriero invasato": nel suo ciclo di romanzi e racconti, Saberhagen sfrutta questa espressione così evocativa per esasperare lo stereotipo fantascientifico del robot assassino, fino a creare una vera e propria "popolazione" di macchine letali in grado di autoreplicarsi e coordinarsi per combattere la specie umana. I Berserker sono in sostanza robot intelligenti creati da una razza ormai estinta per combattere un'atavica e dimenticata guerra intergalattica: dai sofisticati cannoni c-plus, ai siluri spaziali, fino alle semplici tenaglie seghettate, ogni strumento è lecito per questi mostri d'acciaio privi di coscienza. Ma con il trascorrere dei millenni e la scomparsa delle due antichissime razze rivali, i Berserker hanno continuato a perpetrare il loro programma che li obbliga a distruggere qualsiasi forma di vita indiscriminatamente, fino a giungere all'epoca in cui l'uomo (ora chiamato "solariano") esce dal suo sistema solare per colonizzare la Galassia, divenendo così automaticamente un nuovo obiettivo da annientare senza pietà. Nonostante questo, vi sono però alcuni solariani (chiamati "unità organiche amiche", dei Berserker naturalmente) erroneamente convinti che i Berserker uccidono solo per difesa o che rappresentano una sorta di evoluzione superiore e per questo li aiutano o li venerano come divinità.

Il nostro gioco inizia nella installazione militare solariana (leggasi "umana") di Hyperborea, ufficialmente una stazione meteorologica nata per raccogliere dati sul "tempo" galattico e sita su un grosso planetoido vicino alla colonia umana di Good Intentions.

Dagli ultimi rapporti della Forza Spaziale giunti dal lontano comando di Port Diamond, la nuovissima macchina Berserker denominata "Shiva" sarebbe passata entro due giorni in un settore vicino; gli ordini sono di intercettare Shiva e distruggerlo in un'imboscata prima che riesca a raggiungere la sua base nel sistema di Summerland (un tempo colonia umana, prima dell'arrivo dei Berserker). Shiva si è reso famoso per i suoi ultimi eclatanti successi: appare chiaro ai generali solariani che l'importanza di Shiva sta aumentando nelle gerarchie Berserker e fermarlo diventa essenziale, in quanto le sue tattiche astruse e devastanti si pensa siano frutto di un'anomalia al suo cervello optoelettronico. Nessuno l'ha mai visto, ma è certo che fermando Shiva si distruggerebbe anche quell'anomalia non riproducibile e quindi si toglierebbe un importante vantaggio al nemico. Per far questo, da Port Diamond sono partite 3 corazzate e diverse squadriglie di caccia della Forza Spaziale, che dovevano fare tappa a Hyperborea per rifornirsi e quindi proseguire per intercettare Shiva e la sua scorta: la flotta però è stata a sua volta intercettata da un contingente Berserker e la battaglia si è conclusa con una carneficina. Dallo scontro, solo 1 corazzata è riuscita a fuggire raggiungendo Hyperborea, mentre il resto della flotta è stato distrutto. Il timore di un altro attacco Berserker ha riunito nella base di Hyperborea un gran numero di persone.

PRESENTAZIONE DEI PROFILI DEI PERSONAGGI:

(da leggere a tutti prima di iniziare)

Comandante Claire Normandy: è una donna forte e autoritaria, da diversi anni posta a capo di questa postazione di frontiera nonostante il suo impeccabile curriculum militare. Si dice che da giovane fosse un pilota provetto e che sia sopravvissuta a più di qualche scontro ravvicinato con un Berserker. E' lei la carica più alta nella stazione di Hyperborea e a lei spetta sempre l'ultima parola.

Harry Silver: è un viaggiatore, un avventuriero e un presunto contrabbandiere, una di quelle figure dai contorni sfumati che danno fastidio a un sacco di gente. Sopravvissuto miracolosamente all'invasione Berserker nel settore Omicron, è giunto casualmente a Hyperborea e necessita di una riparazione allo scafo della sua nave, la "Strega di Endor". Un tempo era stato un militare ed ha già incontrato il capitano Normandy diversi anni fa; nell'ambiente è conosciuto come uno dei migliori piloti che ancora girano per lo spazio.

Capitano Marut: è al comando dell'unica corazzata sopravvissuta all'attacco Berserker. E' un militare oltranzista, totalmente dedito alla disciplina e al rispetto degli ordini. Odia i Berserker come (quasi) ogni altro essere umano e la sconfitta subita non l'ha demoralizzato più del dovuto.

Colonnello Khodark: è l'ufficiale di Hyperborea responsabile della sicurezza interna della base. E' un uomo forte e fidato, un ottimo soldato dai saldi principi, legato al comandante Normandy e sul quale quest'ultima può sempre contare. E' fra l'altro l'unico a possedere le chiavi delle celle della base.

Christopher Havot: è un uomo come tanti, infarcito di sogli di gloria e dell'odio verso le macchine assassine. Quando da Hyperborea è giunta al pianeta Good Intentions la richiesta di uomini da portare in battaglia, si è subito offerto volontario ed è poi stato scelto per essere addestrato come pilota di terza classe.

Becky Sharp: è stata per lungo tempo la compagna di Harry Silver. Presunta morta in situazioni misteriose proprio su Hyperborea (prima della costruzione della base), Harry ha invece scoperto che si era unita sotto falso nome alla setta dell'Imperatore Julius su Good Intentions. Giunta alla base insieme ad altri volontari dell'Imperatore, ha rincontrato Harry dopo molti anni e ha abbandonato la setta per arruolarsi nella Forza Spaziale. E' un'eccellente pilota, quasi quanto il suo ex-compagno.

Karl Enomoto: è un altro volontario giunto da Good Intentions. E' un uomo come molti altri, ma a differenza di Havot ha già una certa esperienza di volo e possiede una particolare predisposizione a manovrare l'artiglieria, perciò è stato subito arruolato nella Forza Spaziale.

Imperatore Julius: è essenzialmente un uomo carismatico con un grande sogno. L'autoelettosi Imperatore della Galassia (come molti altri illustri sconosciuti come lui) ha riunito attorno a sé un migliaio di persone che lo venerano come un dio ed hanno abbandonato tutto per seguirlo su Good Intentions. La sua principale politica si basa sull'odio verso i Berserker, ma in concreto non ha mai fatto nulla per combatterli: ora però ha raccolto un centinaio di volontari ed ha raggiunto la base di Hyperborea con la speranza di unirsi alla lotta della Forza Spaziale.

ISTRUZIONI:

da 5 a 8 giocatori

Dopo aver letto l'introduzione e la presentazione dei profili dei personaggi, distribuite le schede ai vari giocatori senza consultare le Soluzioni, la cui lettura sarà effettuata solamente alla fine della simulazione. Stabilite quindi un tempo massimo di gioco (consiglio dai 45 ai 90 minuti). L'inizio del gioco sarà dato dalla lettura della sezione "Il progetto". Attenzione: le sezioni componenti "Le soluzioni" non dovranno essere lette anticipatamente. Più oltre verrà spiegato come utilizzare queste parti.

I PERSONAGGI:

Per poter giocare è necessario che siano presenti almeno: il comandante Normandy, Harry Silver, il capitano Marut, il colonnello Khodark e Christopher Havot. Gli altri personaggi rendono il gioco certamente più divertente e più simile al romanzo, ma sono facoltativi.

NOTIZIE RISERVATE:

A tutti i giocatori vengono fornite delle notizie riservate: ogni partecipante è libero di usarle come meglio crede e di dargli il giusto peso ed attendibilità. Essendoci una parte introduttiva riservata alla presentazione dei personaggi, ogni notizia contenuta nella propria scheda dovrà essere considerata come riservata.

Ogni altra notizia o quant'altro non è specificatamente detto nelle schede dei giocatori o nelle istruzioni, deve essere integrato dalla fantasia, mentre per quello che riguarda problemi generali starà al Decisore (comandante Normandy) gestire con ordine il dibattito.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Inizialmente si svolgerà la distribuzione casuale delle schede personaggio e quindi si passerà alla lettura ad alta voce del paragrafo "Il progetto": il Decisore dovrà pronunciarsi se accettare o meno la proposta esposta nella sezione "Il progetto" ed, in ogni caso, come disporre le forze designano i piloti alle astronavi.

Svoltosi un primo rapido dibattito pubblico, i giocatori parleranno liberamente fra di loro; in questa fase avranno la possibilità di convincere gli altri delle proprie ragioni e cercheranno di influenzare le conclusioni del Decisore.

Al termine di questa fase il Decisore riconvoca la riunione ed espone la sua proposta definitiva; un'ulteriore (molto rapido) dibattito può permettere qualcuno ad esporre le proprie ragioni e cercare di modificare le decisioni del Decisore.

Una volta presa questa decisione, ovvero scaduto il tempo fissato senza che sia stata presa una decisione, si passerà alla lettura delle Soluzioni vere e proprie.

TERMINE DEL GIOCO:

Il gioco termina quando il Decisore dichiara di aver raggiunto il verdetto definitivo. In caso di scadenza del tempo prefissato senza che il Decisore abbia deciso, gli verranno assegnati altri 2 minuti per riflettere o porre ulteriori brevi domande, scaduti i quali dovrà necessariamente prendere una decisione. Si passerà quindi alla lettura degli "Scenari conclusivi".

IL PROGETTO:

Dopo la notizia dell'attacco Berserker alla flotta partita da Port Diamond, il comandante Normandy ha messo la stazione in preallarme ed ha richiesto volontari dal vicino pianeta Good Intentions, temendo che la corazzata scampata al disastro fosse stata seguita.

Nel frattempo il capitano Marut, dopo lo sbarco di emergenza su Hyperborea con l'unica corazzata sopravvissuta all'imboscata, va a rapporto dal comandante Normandy e le spiega la situazione.

A Port Diamond gli avevano assegnato un compito preciso: intercettare e distruggere Shiva nel settore Summerland. Marut non ha intenzione di trasgredire a questi ordini, nonostante quasi tutta la sua flotta sia stata spazzata via, e richiede formalmente l'appoggio di mezzi e uomini alla Normandy. Ha anche un piano preciso, che per sommi capi comporta l'impiego di molti mezzi ed un particolare "camuffamento".

Il comandante della base ora ha una decisione importante da prendere e per farlo decide di chiamare a sé le persone più esperte al momento presenti nella base; una volta riuniti nel suo ufficio, darà la parola a Marut che spiegherà il suo piano.

Sia nel caso che il comandante Normandy ordini di restare su Hyperborea sia che ordini l'attacco alla base Berserker di Summerland, il passo successivo sarà designare i piloti alle astronavi: qui sia la Normandy che Marut (che è stato designato dalla Normandy quale comandante della flotta d'attacco) avranno voce in capitolo, oltre che a Khodark per quanto riguarda le nuove reclute, anche se la prima potrà sempre far valere il proprio grado e potrà disporre di tutti, senza eccezione alcuna.

La flotta di Hyperborea allo stato attuale si compone di:

- poche decine di lance spaziali: piccole e maneggevoli, richiedono un solo pilota. Sono molto veloci ma la potenza di fuoco è limitata, perciò possono affrontare i nugoli di Berserker più piccoli che solitamente si lanciano all'attacco delle navi solariane;
- la Galaxy dell'imperatore Julius: è una nave di media grandezza ma richiede due soli piloti. Ha una buona potenza di fuoco ma non è molto maneggevole nelle manovre rapide che spesso richiede un combattimento, soprattutto per piloti inesperti. Per ogni evenienza, anche l'imperatore può disporre di un proprio uomo come pilota;
- la Strega di Endor di Harry Silver: è un'ottima nave, grandezza media ma ottima maneggevolezza. E' nata come nave commerciale, ma per la sua massima efficienza richiede fino a tre uomini d'equipaggio. Può essere resa più efficace dotandola di un potente cannone c-plus distolto dalla difesa di terra, ma in tal caso il terzo pilota è essenziale;
- la corazzata di Marut: è grande e potente, molto lenta ma con un'impressionante potenza di fuoco. Richiede un equipaggio numeroso per poter essere sfruttata al meglio;
- ad Hyperborea vi sono inoltre numerose postazioni difensive terrestri, composte sia da cannoniere potenti ma fisse nel terreno che da unità semoventi per la difesa della base.

La scelta quindi è nel dividere i presenti fra la potente corazzata di Marut, la maneggevole "Strega di Endor" di Harry Silver, eventualmente armata di un cannone c-plus, la "Galaxy" dell'imperatore Julius, poche decine di lance spaziali e le postazioni difensive terrestri.

In alternativa, la Normandy può anche scegliere di non impiegare un determinato personaggio e farlo rimanere nella base.

IL COMANDANTE CLAIRE NORMANDY:

- Hai un passato brillante di combattente e, dopo una faticosa carriera, ti è stato assegnato il comando di questa stazione di frontiera.
- Hyperborea solo all'apparenza è un centro per lo studio del tempo galattico, ma in realtà è una base bene armata che custodisce nella massima segretezza importanti computers riservati al potenziamento dei sistemi di spionaggio del comando centrale solariano di Port Diamond.
- Conosci Harry Silver ed il suo valore, sai che potrà essere fondamentale se impiegato in battaglia con la sua nave ma vorresti che si arruolasse ufficialmente nella Space Force, come tutti gli altri volontari.
- Sai per esperienza che Khodark è un ufficiale fidato e razionale. Lui, fra le altre cose, supervisionava anche le esercitazioni dei volontari giunti da Good Intentions.
- Conosci le potenzialità terrificanti di Shiva e sai che eliminarlo è una delle priorità della Space Force. D'altro canto, Hyperborea è uno dei centri strategici solariani più importanti e lasciarlo indifeso è un grosso rischio.
- Sei generalmente refrattaria a non rispettare gli ordini del comando di Port Diamond. Naturalmente a Hyperborea sei la massima autorità ed ogni tua decisione verrà rispettata.
- La tua base dispone di poche decine di lance e di una fregata, in quanto la vera forza della base sono le potenti difese di terra. Ad esse possono aggiungersi la Strega di Endor di Harry Silver e la Galaxy dell'Imperatore Julius. Ciononostante, le forze solariane sono ancora esigue.
- Due giorni fa Port Diamond ti ha segnalato la possibile presenza di una spia di Kermandie nella base. Kermandie è un pianeta vicino Good Intentions, comandato da un monarca non allineato politicamente con la Space Force. Ora le tue preoccupazioni sono accentuate dal fatto che molta gente è entrata alla base in seguito alla tua richiesta di volontari.

Obiettivo: devi valutare attentamente se appoggiare il piano di Marut (l'unico possibile per rispettare gli ordini di attacco a Shiva) o se restare a difendere la base contro un possibile attacco Berserker (nell'ipotesi che Marut sia stato seguito). Inoltre dovrai anche decidere sulle altre questioni che verranno eventualmente sollevate nel consiglio.

HARRY SILVER:

- La tua presenza a Hyperborea non è casuale: oltre ad essere la postazione più vicina ad Omicron, settore da cui sei fuggito per un attacco Berserker, è anche il planetoide dove Becky Sharp, prima di abbandonarti, si è liberata di una preziosa valigetta.
- Con attente ricerche hai ritrovato la valigetta nera, che contiene ancora il suo prezioso carico: i cimeli dell'ex-presidente di Kermandie, assassinato dall'attuale dittatore. Sai che ci sono molte persone disposte a pagare un mucchio di soldi per quella valigia.
- Kermandie è un pianeta vicino Good Intentions, comandato da una dittatura non allineata politicamente con la Space Force, dove sai di essere ricercato per aver sottratto quei cimeli pericolosi per il regime.
- Un tempo eri arruolato nella Space Force ed hai conosciuto il comandante Normandy su Good Intentions. Nonostante l'ambiente militare non ti sia particolarmente gradevole, hai rispetto di quella donna.
- La tua esperienza di pilota e la tua profonda conoscenza dei Berserker ti dicono che il piano del capitano Marut è semplicemente un suicidio: se la Space Force ha fatto partire 3 corazzate, è evidente che attuare la missione con l'unica rimasta, pur appoggiata da altre navi minori, è una follia. D'altro canto, non sei in grado di proporre un piano alternativo migliore.
- Sei interessato a partecipare alla battaglia, ma solo se ti faranno pilotare la tua nave: la Strega ha però bisogno di 3 componenti, uno dei quali vorresti che fosse Becky Sharp. Inoltre, hai paura di perdere la tua autonomia e per questo non sei molto propenso (anche se non lo escludi categoricamente) ad arruolarti nella Space Force.
- Un tempo stavi insieme a Becky Sharp, ma poi ti ha abbandonato fuggendo con la valigetta. La credevi morta, ma hai scoperto che si era unita al popolo dell'Imperatore Julius: ora che l'hai ritrovata, vorresti non abbandonarla più ma temi che essere troppo avventato la farà scappare nuovamente.
- Christopher Havot e Karl Enomoto non ti convincono fino in fondo: sembrano buoni soldati, ma hai l'impressione che abbiano qualcosa da nascondere. Come te, d'altronde.

Obiettivo: devi convincere assolutamente la Normandy a rifiutare il piano di Marut, pur sapendo che è anche l'unico per attaccare Shiva. Se possibile, preferiresti restare a disposizione della Normandy come unità combattente civile, comandando la tua nave.

IL CAPITANO MARUT:

- La pesante sconfitta subita non ti ha demoralizzato: sai che la distruzione di Shiva è fondamentale per la Space Force e sei determinato a rispettare gli ordini. Ma per farlo, ti serve l'appoggio del comandante Normandy. Il tuo piano è semplice: riunire quante più navi possibile, camuffarle da unità Berserker in modo da ingannare i sensori ottici nemici nel sistema di Summerland e quindi conquistare la base Berseker con un'azione rapida. A questo punto, quando arriveranno Shiva e la sua scorta, troveranno la loro base in mano nemica e non avranno più scampo.
- Ritieni il tuo piano l'unico fattibile ed attuabile in tempi brevi per portare a termine la missione. Nessuno d'altronde è in grado di proporre alternative più valide.
- Pur riconoscendo il valore di Harry Silver, lo ritieni un sovversivo: se dev'essere impiegato in battaglia, dev'essere assolutamente arruolato. Inoltre, non vuoi che guidi la propria nave, perché ritieni che una volta nello spazio fuggirebbe per scampare al pericolo invece di combattere.
- Hai bisogno di piloti validi; non ti importa da dove vengano o cos'abbiano fatto in passato, l'importante è che siano giudicati buoni piloti e che vengano arruolati. In tal senso, ti fidi dei giudizi dati dal colonnello Khodark.
- Ritieni comunque che le impressionanti abilità di Enomoto impongano di affidargli la gestione del cannone c-plus, soprattutto se questo fosse installato sulla Strega.

Obiettivo: devi convincere la Normandy dell'importanza di portare a termine la missione che ti è stata affidata a Port Diamond.

IL COLONNELLO KHODARK:

- Sei il responsabile della sicurezza della base, custode delle chiavi della prigione, e rispondi unicamente al comandante Normandy a cui sei fedele.
- Fonti governative di Good Intentions ti hanno comunicato che Christopher Havot è un maniaco omicida fuggito da un manicomio criminale. Per sicurezza, preferiresti venisse rinchiuso: ci pensano già i Berserker a decimare gli esseri umani.
- Havot ed Enomoto nell'addestramento si sono dimostrati i piloti migliori fra i volontari giunti da Good Intentions: hai riportato i loro giudizi in un apposito referto. Solo il secondo però risulta attualmente già arruolato, in quanto primo del suo corso.
- Sei particolarmente impressionato dalle abilità di Enomoto come artigliere.
- Ritieni che lasciare la base indifesa per andare alla caccia di un Berserker, per quanto potente, sia un rischio troppo elevato: se il nemico ne approfittasse per conquistare Hyperborea, la Space Force subirebbe un danno irreparabile.
- Kermandie è un pianeta vicino Good Intentions, comandato da una dittatura non allineata politicamente con la Space Force e quindi una minaccia per Hyperborea. Sei al corrente che Kermandie ha in questi mesi aumentato l'impiego di spie su Good Intentions: ciò ti fa temere una infiltrazione nella base.

Obiettivi: per te la sicurezza della base è prioritaria. Inoltre, devi cercare di convincere la Normandy a non impiegare Havot in battaglia.

CHRISTOPHER HAVOT:

- Sei un maniaco omicida fuggito dal manicomio criminale di Good Intentions per arruolarti come volontario nella Space Force, nella speranza di poter pilotare un monoposto che ti consenta poi di fuggire dal settore di Hyperborea.
- Non ami i Berserker, ma ti hanno sempre portato fortuna perché le tue numerose evasioni da prigioni e ospedali hanno sempre avuto in qualche modo a che fare con loro. Invece gli esseri umani ti sono indifferenti: per te sono come elementi di disturbo e se intralciano i tuoi progetti, sono sacrificabili senza rimorsi.
- Ti sei rivelato fra i migliori piloti del corso di addestramento dei volontari e sai che anche il colonnello Khodark, in quanto supervisore delle nuove reclute che ha compilato i referti con i giudizi, ed il tuo compagno di corso Enomoto lo sanno.
- Non sei ancora stato arruolato, ma sei pronto a farlo in ogni momento e guidare una lancia spaziale per combattere contro i Berserker.
- Fra le molte nave che hai visto nella base, la migliore per la fuga ti sembra la Strega di Endor, anche se una lancia spaziale ha il vantaggio della guida solitaria mentre la Strega richiederebbe tre persone per raggiungere la massima efficienza.

Obiettivo: devi convincere i tuoi superiori ad arruolarti e farti combattere su di una lancia spaziale. Durante lo scontro, approfitterai della confusione per fuggire.

BECKY SHARP:

- Sei stata per un periodo l'amante di Harry Silver, seguendolo nelle sue avventure spaziali durante le quali hai fatto molta esperienza come pilota.
- Hai rubato insieme ad Harry alcune reliquie da Kermandie, un pianeta vicino Good Intentions comandato dalla monarchia, contenute in una valigetta: sono i cimeli dell'ex-presidente di Kermandie, assassinato dall'attuale dittatore.
- Stanca del rapporto con Harry Silver, eri fuggita con la valigetta ma te ne sei liberata sull'allora abbandonato asteroide di Hyperborea prima di unirti al popolo dell'illuminato imperatore Julius.
- Ti senti attratta dal tuo vecchio compagno, ma ritieni che un ritorno di fiamma sia non solo pericoloso ma anche controproducente in questa situazione. Ciononostante hai lasciato l'imperatore Julius per stargli vicina.
- Sei pronta a combattere per difendere la base, ma ritieni il piano del capitano Marut assolutamente folle: le difese dei Berserker sono troppo avanzate per poterle ingannare con simili trucchetti.
- Puoi sbagliarti, ma hai qualche sospetto su Enomoto: uno dei seguaci dell'imperatore, che proviene da Kermandie te ne ha parlato come un buon segugio; e se fosse qui a dare la caccia a voi?

Obiettivo: desideri per quanto possibile restare vicina a Harry Silver e appoggerai le sue proposte. La tua speranza è che, finita questa storia possiate andarvene insieme, come ai vecchi tempi.

KARL ENOMOTO:

- Sei una spia di Kermandie, un pianeta vicino Good Intentions comandato dalla monarchia e schierato politicamente contro la Space Force. Il sovrano ti ha inviato in una missione di recupero: sai che Harry Silver ha rubato una valigetta con importanti reliquie appartenenti al regime e devi assolutamente recuperarle.
- Sei stato il miglior pilota all'addestramento dei volontari giunti da Good Intentions, insieme ad Havot, con una particolare predisposizione per i sistemi difensivi delle astronavi.
- Sai che la nave con i migliori sistemi difensivi, dopo la corazzata del capitano Marut che ha già un suo equipaggio, è proprio la Strega di Endor di Silver.
- Sai che appoggiando il piano di Marut avresti diverse possibilità di farti assegnare alla Strega, soprattutto se fosse dotata del cannone c-plus, anche se poi la missione è talmente rischiosa da farti temere di non tornare mai più indietro. D'altro canto, restando su Hyperborea difficilmente riusciresti ad accedere alla Strega per recuperare la valigetta.

Obiettivo: devi cercare di farti assegnare alla Strega di Endor per avere qualche chance di portare a termine la missione. Ancora meglio se Harry Silver non ci fosse e la guida fosse affidata ad altri.

L'IMPERATORE JULIUS:

- Ti sei autoproclamato Imperatore della Galassia ed hai radunato sotto la tua egida un migliaio di persone. Un tempo avevi un sogno, creare un regno giusto, equo, paritario per tutti: ma in pratica ti sei trovato a vagare per anni con la tua congrega di accoliti prima di stabilirti a Good Intentions, trovando molte ostilità da parte del Sindaco.
- La tua linea politica si basa fundamentalmente sull'odio verso i Berserker e sulla necessità di salvaguardare i valori umani.
- Ti senti profondamente deluso: le tue aspettative sono andate sempre più disilluse con gli anni, così come il tuo prestigio che un tempo ti ha visto anche come personaggio politico illustre in contatto con le autorità della Space Force. Inoltre sei circondato da persone che cercano in te una guida perché non hanno carattere sufficiente per vivere una vita indipendente, gente nata per farsi comandare. Ora desideri soltanto lottare e morire gloriosamente, in modo che il tuo nome si preservi nella storia.

Obiettivo: metti a disposizione la tua nave per combattere i Berserker e più il piano comporta atti eroici e gloriosi, più sei disposto ad appoggiarlo.

SOLUZIONI:**1) Se il comandante Normandy ha ordinato l'attacco alla base Berserker di Summerland:**

Iniziano i preparativi per camuffare le navi disponibili come Berserker, con l'intento di ingannare i sensori nemici per i pochi minuti necessari allo sbarco sulla base di Summerland.

2) Se il comandante Normandy ha ordinato di restare su Hyperborea:

Subito dopo la decisione, un segnale di pericolo risuona nell'ufficio della Normandy: un sensore a lungo raggio ha individuato una presenza ostile nel settore.

Immantinente, il pensiero va ai Berserker che hanno attaccato Marut; la Normandy ordina l'allarme rosso per tutta la base,.

3) Se il primo tempo è scaduto senza che sia stata presa una decisione:

La discussione sembra doversi protrarre ancora a lungo, ma viene bruscamente interrotta da un segnale di pericolo che risuona nell'ufficio della Normandy: un sensore a lungo raggio ha individuato una presenza ostile nel settore.

Subito il pensiero va ai Berserker che hanno attaccato Marut; la Normandy ordina l'allarme rosso per tutta la base, ma ora c'è il problema impellente di come impiegare i presenti per l'imminente scontro.

SCENARI CONCLUSIVI: Per arrivare alla conclusione della nostra avventura, bisognerà valutare il modo in cui il comandante Normandy ha impiegato gli uomini a disposizione, a seconda del tipo di scenario prescelto.

Si dovrà così vedere prima se i giocatori sono partiti per Summerland o sono rimasti a Hyperborea, dopodiché si dovranno sommare i punteggi assegnati all'impiego di ciascun personaggio in una data postazione armata.

La somma così calcolata vi darà la scenario conclusivo della vicenda.

A Summerland:

	Hyperborea	Lancia spaziale	Galaxy	Strega di Endor	Corazzata
Harry Silver	-5	+1	+2	+10	+2
Capitano Marut	-5	/	+2	+5	+10
Colonnello Khodark	+5	+2	+2	+2	+2
Christopher Havot	+5	-2	-5	-5	-2
Becky Sharp	-5	+1	+2	+10	+2
Karl Enomoto	-2	+1	+2	+5	+5
Imperatore Julius	/	/	+5	+2	/

A Hyperborea:

	In Base	Difese di terra	Lancia spaziale	Galaxy	Strega di Endor	Corazzata
Harry Silver	-5	+5	/	+1	+10	+2
Capitano Marut	-5	-2	/	+1	+2	+10
Colonnello Khodark	+1	+5	+1	/	+1	/
Christopher Havot	+5	/	-2	-5	-5	-1
Becky Sharp	-5	+1	/	/	+10	+1
Karl Enomoto	-2	+5	+1	+2	+5	+2
Imperatore Julius	-2	/	/	+5	+2	/

Dopo aver sommato i punteggi risultanti a seconda dell'impiego dei vari personaggi, leggere lo scenario conclusivo di riferimento.

Attenzione: se giocate in meno di 8 persone, sottrarre 5 alle fasce di punteggi per ogni personaggio mancante. Es.: se giocate in 7, le fasce andranno da -20 a +11, da +12 a +22, ecc. Se giocate in 5, le fasce andranno da -20 a +1, da +2 a +12, ecc.

In ogni caso, ciascun finale va raffrontato e analizzato in funzione dei singoli obiettivi di ciascun giocatore.

Ciascuno perciò alla fine leggerà il proprio obiettivo.

In particolare, per personaggi quali Enomoto o Havot (ma anche per gli altri) molto dipenderà da come verranno impiegati non solo loro ma anche gli altri personaggi: se ad esempio Enomoto viene assegnato alla Strega insieme a Silver, è evidente che anche in caso di successo della missione il suo obiettivo non verrà raggiunto.

1) Nel settore Summerland:

La piccola flotta, camuffata da navi Berserker, è partita alla volta del settore Summerland per conquistare la postazione nemica e tendere un agguato mortale a Shiva.

Usciti dal tunnel iperspaziale avete individuato la base nemica ed i numerosi sensori Berserker posti a difesa: tutto sembra andare per il meglio.

Ma dopo pochi secondi l'esplosione di una lancia spaziale indica che le difese Berserker vi hanno smascherato e si prepara un attacco devastante.

La vostra corazzata punta ad attaccare la base nemica, anche grazie alla più lunga gittata delle sue armi, mentre le lance spaziali si aprono a ventaglio e tentano di difenderla intercettando i missili che la stanno puntando.

Nel frattempo la Strega di Endor e la Galaxy manovrano per prepararsi ad affrontare il nugolo di macchine Berserker che si sta sollevando dall'asteroide di Summerland.

- Σ da - 20 a +16 punti: il primo assalto è durissimo e la vostra flotta risente di perdite rilevanti, considerato anche il numero esiguo delle sue unità. I Berserker sono veloci, precisi e dispongono di un arsenale potentissimo.

Ormai appare chiaro a tutti voi che il piano di Marut era solo una follia, destinato fin dall'inizio al fallimento. Inoltre, la vostra flotta è stata impostata nel peggiore dei modi e uomini di valore sono stati sprecati su mezzi dal basso potenziale.

Ad aggravare la situazione, con rilevante anticipo rispetto ai calcoli degli esperti solariani, esce dall'iperspazio anche Shiva con la sua scorta.

Il cervello Berserker non è particolarmente distinguibile nel mezzo della sua scorta, ma anche se lo fosse voi non avreste il tempo per osservarlo; immediata, una pioggia di missili si abbatte sulle vostre navi. La corazzata non è protetta a sufficienza e viene distrutta da un siluro, mentre la Strega viene circondata da Berserker che la fanno a pezzi.

Vista la brutta situazione, le lance spaziali rimaste tentano la fuga, lasciando così la più lenta Galaxy sola e senza scampo.

A seguito della battaglia, la flotta Berserker muove verso Hyperborea e, trovandola con le sole difese di terra (potenti ma insufficienti per il numero degli attaccanti), si impossessa di tutto il settore (compresi Good Intentions e Kermandie): tutti gli umani vengono trucidati e viene così inflitto un durissimo colpo alla Space Force.

Praticamente tutti i personaggi in gioco vengono uccisi dai Berserker.

- Σ da +17 a +27 punti: il primo assalto è durissimo e la vostra flotta risente di perdite rilevanti, considerato anche il numero esiguo delle sue unità. I Berserker sono veloci, precisi e dispongono di un arsenale potentissimo.

Ormai appare chiaro a tutti voi che il piano di Marut era solo una follia, destinato fin dall'inizio al fallimento. Inoltre, la vostra flotta non sfrutta al meglio tutte le sue potenzialità e risente di numerosi punti deboli: in particolare, alcuni uomini validi sono stati utilizzati su mezzi che non conoscono a pieno e quindi non rendono la massima efficienza.

Ad aggravare la situazione, con rilevante anticipo rispetto ai calcoli degli esperti solariani, esce dall'iperspazio anche Shiva con la sua scorta.

Il cervello Berserker non è particolarmente distinguibile nel mezzo della sua scorta, ma anche se lo fosse voi non avreste il tempo per osservarlo; immediata, una pioggia di missili

si abbatte sulle vostre navi. La corazzata manovra con tempismo ed evita il primo grosso attacco, ma la maggior parte delle lance spaziali (vero filtro ai nugoli di piccoli Berserker lanciati nello spazio) sono ormai distrutte.

Restando praticamente solo la Galaxy e la Strega in appoggio alla corazzata, i solariani sanno di non avere più molte chance. Le prime in particolare sono impegnate contro Berserker di medie dimensioni, lasciando la corazzata sola al suo destino.

In breve tempo, la battaglia si risolve a favore delle macchine assassine: mentre la Galaxy viene distrutta e la corazzata è circondata da Berserker, la Strega ripiega e torna ad Hyperborea ritenendo inutile anche il suo sacrificio. A seguito della battaglia, la flotta Berserker muove verso Hyperborea: qui vi sono solo le difese terrestri a difendere la base, mentre la Strega di Endor può rivestire l'unica funzione di portare in salvo la Normandy e gli ufficiali rimasti alla base.

Shiva si impossessa di tutto il settore (compresi Good Intentions e Kermandie, i cui abitanti vengono sterminati) e infligge un durissimo colpo alla Space Force.

Tutti i personaggi posti su lance spaziali, sulla Galaxy e sulla corazzata perdono la vita. Anche chi resta nella base o su uno dei pianeti verrà ucciso. Coloro che rientrano con la Strega si salveranno, ma subiranno un processo dalla corte marziale della Space Force dove verranno vagliate le responsabilità di ciascuno (anche dei civili che hanno partecipato all'attacco): primaria era infatti la difesa della base di Hyperborea, ora caduta in mano nemica.

- Σ da +28 a +40 punti: il primo assalto è durissimo e la vostra flotta risente di perdite rilevanti, considerato anche il numero esiguo delle sue unità. I Berserker sono veloci, precisi e dispongono di un arsenale potentissimo.

Ormai appare chiaro a tutti voi che il piano di Marut era solo una follia, destinato fin dall'inizio al fallimento. Inoltre, la flotta solariana pur essendo ben impostata strategicamente, risente di alcuni elementi non ben sfruttati ed i Berserker sono esperti nel far leva sui più piccoli punti di cedimento nemici.

Ad aggravare la situazione, con rilevante anticipo rispetto ai calcoli degli esperti solariani, esce dall'iperspazio anche Shiva con la sua scorta.

Il cervello Berserker non è particolarmente distinguibile nel mezzo della sua scorta, ma anche se lo fosse voi non avreste il tempo per osservarlo; immediata, una pioggia di missili si abbatte sulle vostre navi.

Le difese solariane impostano un'intricata maglia difensiva, dove però il bombardamento nemico riesce ad aprire non poche falle. Le lance spaziali si concentrano in difesa della corazzata, mentre la Strega e la Galaxy agiscono autonomamente per distruggere alcune delle navi nemiche più grosse.

Purtroppo però i Berserker sono troppo numerosi: le navi della flotta di Shiva continuano a vomitare centinaia di piccole macchine ed anche da Summerland i Berserker di terra non cessano di bombardare gli incursori umani. Ma la flotta continua a resistere, finché la corazzata non riceve il primo grosso colpo: un siluro la centra alla fiancata e la nave inizia a precipitare verso l'asteroide nemico.

Presi dal panico, i piloti solariani sulle lance battono in ritirata, mentre solo la Galaxy e la Strega tentano un'ultima disperata difesa. Ma quando la Galaxy si lancia verso un eroico tentativo di distruggere Shiva e viene fatta a pezzi dalle navi della sua scorta, anche la Strega torna verso Hyperborea.

A seguito della battaglia, la flotta Berserker muove verso Hyperborea: qui trovano un'esigua difesa spaziale, composta dai piloti fuggiti da Summerland, e dalle difese terrestri. La lance allora si pongono a difesa della ritirata della Strega, che può solo rivestire l'unica funzione di portare in salvo la Normandy e gli ufficiali rimasti alla base.

Shiva si impossessa di tutto il settore (compresi Good Intentions e Kermandie, i cui abitanti però fanno a tempo a fuggire grazie alle difese di Hyperborea) e infligge un durissimo colpo

alla Space Force.

I personaggi che manovravano le lance spaziali si salvano, così come coloro che fuggono con la Strega di Endor. I personaggi militari subiranno un processo dalla corte marziale della Space Force, dove verranno vagliate le responsabilità di ciascuno: primaria era infatti la difesa della base di Hyperborea, ora caduta in mano nemica.

- Σ da +41 a +50 punti: il primo assalto è durissimo e la vostra flotta risente di perdite rilevanti, considerato anche il numero esiguo delle sue unità. I Berserker sono veloci, precisi e dispongono di un arsenale potentissimo.

Ormai appare chiaro a tutti voi che il piano di Marut era solo una follia, destinato fin dall'inizio al fallimento. Fortunatamente il comandante Normandy ha saputo sfruttare gli uomini a disposizione nel migliore dei modi e la flotta solariana non sembra presentare grossi punti deboli, al di fuori del numero esiguo di unità.

Ad aggravare la situazione, con rilevante anticipo rispetto ai calcoli degli esperti solariani, esce dall'iperspazio anche Shiva con la sua scorta.

Il cervello Berserker non è particolarmente distinguibile nel mezzo della sua scorta, ma anche se lo fosse voi non avreste il tempo per osservarlo; immediata, una pioggia di missili si abbatte sulle vostre navi. La corazzata manovra con tempismo ed evita il primo grosso attacco, mentre le veloci lance spaziali riescono a intercettare alcuni dei siluri più grossi e pericolosi.

La Galaxy e la Strega iniziano un duello a distanza contro i Berserker più grossi della scorta di Shiva, mentre le lance spaziali tentano di contenere l'ondata di piccoli Berserker che continua incessante dalle altre navi nemiche e dall'asteroide di Summerland. La corazzata di Marut invece, impegna le sue batterie proprio fra i cannoni di terra di quest'asteroide e le più grosse navi Berserker.

Il primo segnale d'allarme è dato dal cedimento improvviso della rete difensiva delle lance spaziali; soverchiati dal numero dei nemici, i piloti delle piccole lance hanno ripiegato verso la corazzata e molti sono rimasti uccisi. Questo ha permesso alle macchine assassine di circondare la corazzata e dare una svolta decisiva alla battaglia.

Harry Silver comprende subito che le cose volgono al peggio e consiglia la ritirata: i motori della corazzata però sono irrimediabilmente danneggiati e la nave si dirige proprio al centro della flotta nemica senza possibilità di scampo.

In questo inarrestabile tragitto, la corazzata riesce però a distruggere alcune delle più grosse navi Berserker, aiutata dalla Galaxy di Julius che si lancia eroicamente per distruggere Shiva: purtroppo non riesce nel suo intento finale, ma un grosso Berserker viene comunque polverizzato.

Numerose lance spaziali e la Strega di Endor riescono a tornare a Hyperborea e si preparano a ricevere il contrattacco nemico. Questo però non giunge: i Berserker hanno subito grosse perdite nello scontro e, prima che riescano a riorganizzarsi, da Port Diamond arriveranno ingenti rinforzi a difesa di Hyperborea.

A seguito dell'attacco, la Space Force aprirà un'inchiesta dalla quale sorgeranno grosse responsabilità della Normandy per aver lasciato Hyperborea priva di difese spaziali: grazie però alla sua anzianità e al buon esito dell'azione, la Normandy subirà solo una nota di biasimo dalla base di Port Diamond.

2) Nel settore Hyperborea:

Uomini e donne sono stati impiegati per difendere la base dall'improvviso attacco Berserker.

L'attacco è durissimo e dalle manovre astruse ma efficaci, appare subito evidente che Shiva in persona guida il suo esercito. Per il comandante Normandy si profila così l'occasione di distruggere

il pericoloso avversario. Le difese di terra, con i loro missili a lunga gittata, offrono un'ottima copertura alle navi solariane che si lanciano all'attacco.

- Σ da - 24 a +15 punti: i Berserker sono veloci e aggressivi, dispongono di un arsenale devastante e appaiono subito decisi a scendere sull'asteroide.
- Le difese automatiche di terra fanno bene il loro dovere e distruggono senza tregua gran parte dei piccoli Berserker che impediscono alle lance spaziali di raggiungere le più grosse macchine assassine. Purtroppo però la Normandy ha molto mal impiegato i suoi uomini e i solariani non riescono a sfruttare i buchi creati nelle maglie difensive nemiche. Molti siluri lanciati verso l'asteroide raggiungono gli obiettivi e con due soli attacchi, le difese terrestri sono già dimezzate.
- La corazzata, trovata così senza coperture da terra, è in balia dei Berserker che iniziano a sfondargli lo scafo.
- La Strega tenta di correre in aiuto, ma viene colpita ai motori ed è costretta ad un atterraggio di fortuna.
- In retroguardia, le lance spaziali e la Galaxy cercano di contenere l'atterraggio di centinaia di Berserker terrestri, ma ormai la vostra flotta è schiacciata dal peso dei più grossi Berserker che, avvicinandosi ancor più a Hyperborea, distruggono la Galaxy e si dedicano poi a colpire una ad una tutte le lance spaziali.
- La base non ha più difese al di fuori di poche e insufficienti unità terrestri. Shiva, atterrato anch'esso con la sua scorta, raggiunge le sale interne fino al cuore della base: il centro di elaborazione dati.
- Ora Hyperborea è definitivamente in mano nemica, tutti i solariani vengono metodicamente eliminati e nel giro di poche ore l'intero settore (compresi Good Intentions e Kermandie) viene ripulito dalla presenza umana.
- Il colpo subito dalla Space Force è tremendo.
- Σ da +16 a +26 punti: i Berserker sono veloci e aggressivi, dispongono di un arsenale devastante e appaiono subito decisi a scendere sull'asteroide.
- Le difese automatiche di terra fanno bene il loro dovere e distruggono senza tregua gran parte dei piccoli Berserker che impediscono alle lance spaziali di raggiungere le più grosse macchine assassine. Purtroppo però la Normandy non ha impiegato al meglio i suoi uomini e i solariani non riescono a sfruttare del tutto i buchi creati nelle maglie difensive nemiche. Molti siluri lanciati verso l'asteroide raggiungono gli obiettivi e con due soli attacchi, le difese terrestri sono già dimezzate.
- La corazzata, trovata così senza coperture da terra, è in balia dei Berserker che iniziano a sfondargli lo scafo. Con un'ultima strenua difesa, i suoi missili riescono però a distruggere alcune fra le più grosse macchine nemiche.
- La Strega tenta di correre in aiuto, ma viene colpita ai motori ed è costretta ad un atterraggio di fortuna.
- In retroguardia, le lance spaziali e la Galaxy cercano di contenere l'atterraggio di centinaia di Berserker terrestri, ma ormai la vostra flotta è schiacciata dal peso dei più grossi Berserker che, avvicinandosi ancor più a Hyperborea, distruggono la Galaxy e si dedicano poi a colpire una ad una tutte le lance spaziali.
- Con le sole difese terrestri rimaste, riuscite solo a rallentare la discesa di Shiva sull'asteroide.
- Ciò è sufficiente alla Normandy per raggiungere il centro elaborazione dati e distruggere i computers prima dell'arrivo del nemico. All'arrivo di Shiva alla base, però, non c'è più scampo per nessun essere umano.
- Ora Hyperborea è definitivamente in mano nemica, tutti i solariani vengono metodicamente eliminati e nel giro di poche ore l'intero settore (compresi Good Intentions e Kermandie) viene ripulito dalla presenza umana.

Il colpo subito dalla Space Force è tremendo, ma lo sarebbe stato molto di più se Shiva fosse riuscito ad impossessarsi dei dati contenuti nei computers della base.

- Σ da +27 a +41 punti: i Berserker sono veloci e aggressivi, dispongono di un arsenale devastante e appaiono subito decisi a scendere sull'asteroide.
Le difese automatiche di terra fanno bene il loro dovere e distruggono senza tregua gran parte dei piccoli Berserker che impediscono alle lance spaziali di raggiungere le più grosse macchine assassine. La Normandy ha ben impiegato i suoi uomini e i solariani riescono a sfruttare i buchi creati nelle maglie difensive nemiche.
Mentre la corazzata, scortata dalla Galaxy e da numerose lance spaziali superano il primo sbarramento Berserker e attaccano le più grosse macchine nemiche, le difese di terra intercettano i siluri lanciati verso la base e molte delle unità Berserker che tentano di atterrare.
La Strega di Endor subito dopo il decollo viene colpita ai motori ed è costretta ad un atterraggio di fortuna: il suo equipaggio si unisce ai soldati che pattugliano l'asteroide in cerca dei pochi Berserker che sono riusciti ad atterrare.
Purtroppo sia la corazzata che la Galaxy vengono irrimediabilmente danneggiate durante l'esplosione di una imponente nave Berserker e in breve tempo vengono smontate pezzo per pezzo dalle più piccole macchine assassine, senza lasciare scampo ai suoi equipaggi.
Ormai appare chiaro a Shiva che i solariani hanno ben resistito all'attacco e il cervello Berserker ordina la ritirata: Hyperborea è salva, ma la più pericolosa macchina Berserker mai creata è ancora in circolazione nello spazio.
Gli uomini morti in battaglia verranno ricordati come eroi, mentre gli altri (dopo aver ripristinato i danni alla base) potranno usufruire di un periodo di licenza per potersi divertire (o allontanarsi da Hyperborea).
- Σ da +42 a +50 punti: i Berserker sono veloci e aggressivi, dispongono di un arsenale devastante e appaiono subito decisi a scendere sull'asteroide.
Le difese automatiche di terra fanno bene il loro dovere e distruggono senza tregua gran parte dei piccoli Berserker che impediscono alle lance spaziali di raggiungere le più grosse macchine assassine. La Normandy ha impiegato al meglio i suoi uomini e i solariani riescono a sfruttare i buchi creati nelle maglie difensive nemiche.
L'apporto più rilevante è certamente dato dalla corazzata di Marut, che purtroppo paga caro i suoi successi: i numerosi colpi subiti dalle macchine assassine hanno danneggiato irrimediabilmente lo scafo della nave, che inizia un lento tragitto verso il sole. Accortosi della forza devastante dei Berserker, prima di morire Marut ammetterà che il piano da lui inizialmente proposto era una follia.
Nel frattempo la Strega di Endor viene colpita nel combattimento ma non è distrutta: con un atterraggio di fortuna, tutto l'equipaggio si salva e si andrà ad unire alle pattuglie di soldati che danno la caccia ai Berserker scesi a terra.
Mentre le lance spaziali si occupano degli ultimi Berserker spaziali rimasti, la Galaxy si lancia in un eroico attacco direttamente verso quello che l'imperatore ha indiscutibilmente riconosciuto come Shiva: sognando di legare per sempre il suo nome alla distruzione del più pericoloso Berserker mai creato, Julius muore ma inutilmente in quanto quello che aveva individuato non era Shiva. Ma il suo nome verrà comunque ricordato dal suo popolo quale condottiero nella battaglia in cui effettivamente Shiva è stato sconfitto, anche se non da lui. I giocatori assegnati alle difese di terra, alle lance spaziali e alla Strega di Endor possono dirsi salvi, ma l'effettiva vittoria va raffrontata con i singoli obiettivi di ciascuno. In particolare, se Havot era sulla Strega di Endor non potrà fuggire ma verrà nuovamente arrestato e rinchiuso. Se Silver guidava la sua nave, Enomoto non potrà recuperare la valigetta. In ogni caso, Becky Sharp e Harry Silver se ne andranno insieme a battaglia conclusa.

SHIVA, LA MENTE BERSERKER

Shiva, che era effettivamente sceso a terra per raggiungere i computers della base, verrà distrutto dalle unità di terra salariane, anche se nessuno saprà mai quale fra i Berserker distrutti era effettivamente la grande mente nemica.

Il successo solariano è totale: gloria per la Normandy e i suoi ufficiali, mentre nell'euforia del momento chi vorrà e ne avrà l'occasione potrà approfittarne per lasciare Hyperborea senza essere notato.

COME SI E' SVOLTA LA VICENDA NEL ROMANZO DI SABERHAGEN:

Ecco molto sinteticamente come si svolge la trama nel romanzo.

Il capitano Marut convince (grazie soprattutto al suo entusiasmo e alla sua ostinazione nel seguire gli ordini di Port Diamond) il comandante Normandy a dargli il suo benestare per eseguire un attacco a sorpresa alla base Berserker di Summerland, nonostante le forti e assennate opposizioni di Harry Silver. Il principio è: se noi dobbiamo attaccare Shiva, conquistiamo la base su cui deve atterrare e lasciamo che Shiva venga da noi. Per far questo, Marut propone di "camuffare" le astronavi umane da Berserker.

I preparativi vengono però interrotti da un'incursione Berserker nel settore di Hyperborea. Le intuizioni di Silver erano giuste: Hyperborea è più di una stazione meteorologica, è una base di elaborazione dei codici criptati Berserker. Anche Shiva lo sa ed è intenzionato a penetrare nella base. Scatta l'allarme generale e tutte le possenti difese del planetoido entrano in azione: al contempo, tutte le navi disponibili cercano di decollare per difendere la base dalle macchine spaziali. La battaglia è cruenta e molti Berserker spaziali si sacrificano per riuscire a far atterrare unità di terra, le quali hanno l'ordine di espugnare la base umana e accedere ai sofisticati computer. Durante lo scontro, la corazzata di Marut riesce a sbaragliare moltissime unità Berserker, ma rimane irreparabilmente danneggiata e inizia una traiettoria discendente verso il sole di quel sistema: prima di morire, Marut ammetterà che aveva ragione Silver nel dire che il suo piano di attacco a Summerland era una follia.

Nel frattempo la battaglia si sposta a terra, dove molti Berserker sono riusciti ad entrare nella base. Havot, rivelatosi un maniaco omicida fuggito dal manicomio criminale di Good Intentions, era stato incarcerato da Khodark ma grazie all'allarme rosso riesce a fuggire e tenta di recuperare un'astronave per andarsene da Hyperborea. Harry Silver, intento ad aiutare i piloti meno esperti a decollare, dà la sua nave a Becky Sharp; ma prima del decollo, sale a bordo Havot che le spara e cerca di rubare la Strega di Endor, senza successo. Silver, accortosi dell'atterraggio di emergenza della Strega, riesce a raggiungerla e trova Becky in fin di vita: con lui c'è anche Enomoto e insieme portano Becky all'infermeria.

Enomoto è una spia di un altro pianeta chiamato Kermandie: qui vige una dittatura, dove Silver è ricercato perché ha sottratto dei cimeli dell'ex-presidente assassinato. Enomoto, incaricato di recuperare quei cimeli, riesce nel suo intento; in seguito all'attacco Berserker però perde il suo bottino, viene ferito da una macchina assassina ma riesce a cavarsela. Verrà in seguito incriminato per spionaggio.

Silver recupera i suoi cimeli smascherando così Enomoto e si mette alla caccia di Havot, che ha attentato alla vita di Becky. Quando lo trova, facendo finta di voler discutere una fuga di emergenza dalla base, porta Havot verso un locale dove sapeva esserci un Berserker non del tutto disattivato: la macchina cattura Havot e lo uccide in un modo piuttosto brutale.

Nel mentre, la battaglia prosegue con successo per gli umani: la flotta Berserker è ormai distrutta grazie alla corazzata di Marut ed alle difese di terra di Hyperborea, mentre i soldati terrestri che pattugliano il planetoido distruggono ad una ad una le macchine che incontrano.

Quanto a Shiva, l'imperatore Julius credeva di averlo attirato nella sua nave e decide di farsi saltare in aria, per passare alla storia come l'uomo che ha ucciso il Berserker più pericoloso mai creato: in realtà Shiva l'aveva ingannato, inviando nella sua astronave un'altra macchina, ma in ogni caso il Berserker non ha più scampo e prima o poi le squadriglie umane lo troveranno. Terminata la battaglia, Silver e Becky scappano da Hyperborea con la Strega di Endor, nel timore che l'arrivo di rinforzi militari umani possa procurar loro altri guai. In fondo, Silver è sempre stato allergico ad ogni tipo di autorità.