

I Liberi Compagni

Un'avventura per GUS Barbarian
da Manuel Paccagnella alias Aendil <mgiles@email.it>

Indice generale

Prologo.....	1
Il villaggio.....	2
Luxur.....	2
Zarallo.....	3
Le foreste.....	3
Urkharr.....	5
1 – Sala d'ingresso.....	6
2 - Armeria.....	6
3 - Dormitorio.....	6
4 - Infermeria.....	6
5 – Magazzino.....	7
6 – Quattro corridoi.....	7
7 – Fonte sotterranea.....	7
8 – Tempio goblin.....	7
9 – Stanza dei tesori.....	7
10 – Prigionieri.....	7
11 – Stanza del comando.....	7
Corsa a Sukhmet.....	8
Successo.....	8

Prologo

Questa avventura è stata concepita per inserirsi in una campagna e giocata tra le avventure “Incubi Notturni” e “Chiodi Rossi”, create da *Gabriele Pellegrini alias TheKeeper*¹. La parte seguente è tratta appunto da “Chiodi Rossi”.

I Regni Neri del sud sono in fermento come non si vedeva da 100 anni a questa parte. Le popolazioni selvagge di queste regioni si stanno pian piano ribellando ai domini stygiani e i confini della Stygia sono diventati incandescenti. La provincia cuscinetto del Darfar ha ceduto e così le orde urlanti dei neri si stanno aprendo la strada verso il cuore della Stygia. L'aria porta odore di guerra imminente. Si dice che i Regni Neri, divisi da guerre intestine e da odi tribali, abbiano trovato un grande stregone che li ha unificati per scacciare l'oppressore stygiano.

Il Re di Stygia, Tutomen II, deciso a soffocare la rivolta sul

nascere ha mandando molte truppe a tenere e a difendere i confini e ha chiesto aiuto ad un famoso gruppo di avventurieri chiamati i Liberi Compagni. Questo gruppo è una specie di piccolo esercito di mercenari comandati dal famoso ex generale di Hyperborea Zarallo, considerato uno dei più esperti strateghi delle terre di occidente. I Liberi Compagni, tutti esperti combattenti, hanno più volte dimostrato la loro abilità e capacità nel portare a termine i compiti più ardui, naturalmente dietro ad un adeguato compenso che ha più volte prosciugato le casse dei regni occidentali. Re Tutomen ha promesso a questo manipolo di avventurieri tanto oro da coprire ciascuno di loro dalla testa ai piedi e a Zarallo e ai suoi sottotenenti un possedimento a testa. Il compito che il Re ha affidato loro è quello di penetrare le linee nemiche e distruggere la fonte di potere che le tiene unite; cioè il grande stregone.

I pg, sfuggiti a fatica da un'esecuzione capitale, attraversato faticosamente il deserto dello Shem e aver sconfitto un demone delle tenebre, raggiungono un villaggio sulle rive dello Styx, dove vengono a conoscenza della missione dei Liberi Compagni e delle ricchezze che potrebbero derivarvi. Al momento gli

¹ Che è anche il creatore di GUS, potete trovare tutto su:
<http://run.to/icb>

avventurieri di Zarallo si trovano a Luxur, poche miglia a sud. L'unico modo per unirsi ai Liberi Compagni e sperare così di venire ricompensati è di portare a Zarallo la testa di un capo goblin di nome Urkhar che da mesi sta saccheggiando i villaggi nel raggio di miglia. I goblin di Urkhar hanno come base un sotterraneo a circa 10 miglia a ovest di Luxur, non se ne conosce l'ubicazione esatta.

Zarallo, nel frattempo si sarà messo in marcia per Sukhmet, dove farà rifornimenti prima di addentrarsi nei Regni Neri. I pg avranno 11 giorni per trovare il covo di Urkhar, ucciderlo e raggiungere l'hyperboreano a Sukhmet, coprendo circa 400 miglia. Se non vi riusciranno, i Liberi Compagni partiranno senza di loro.



Il villaggio

I pg sono finalmente arrivati, dopo un lungo ed estenuante viaggio attraverso il deserto dello Shem, alla riva settentrionale dello Styx. Guadato lo Styx arriveranno in un piccolo villaggio.

Siete in una piccola radura, in mezzo alla rigogliosa vegetazione. Ci sono poche case di legno, con il tetto a spiovente e per lo più ad un solo piano. Vedete gli abitanti del villaggio, con semplici vesti da lavoro che girano indaffarati senza badare troppo al vostro arrivo, probabilmente sono abituati ai forestieri. Tra le case, poco più avanti c'è un edificio più grande degli altri.

I villici sono per lo più contadini e boscaioli. Se verranno interrogati tratteranno i pg con indifferenza. Il villaggio infatti è una sorta di crocevia per i viaggiatori che arrivano dal nord.

Se si dirigeranno verso l'edificio più grande scopriranno che è una taverna al cui interno potranno racimolare qualche informazione.

Vi avvicinate alla costruzione. E' a due piani e dall'insegna appesa sopra la grande porta capite che si tratta di una taverna. Forse potrete ricavare un po' di informazioni utili.

Se i pg decidono di entrare, leggere quanto segue, altrimenti sentiranno dei villici parlare di grandi tesori avviarsi verso la locanda.

L'interno della taverna è abbastanza spazioso, c'è una sola grande sala che occupa gran parte del primo piano, una rampa di scale che porta la piano superiore e in fondo una porta che dà probabilmente alla cucina. Seduti ai tavolo ci sono soprattutto abitanti del villaggio, ma vedete anche alcuni uomini qua e là coperti da vesti da viaggio. Sono evidentemente forestieri.

C'è un solo tavolo libero, i pg possono sedersi e subito l'oste chiederà loro le ordinazioni.

Mentre siete seduti al vostro tavolo, sentite un contadino di fianco a voi parlare con i suoi compagni: "Avete sentito dell'enorme ricompensa che il re ha promesso ai Liberi Compagni?", e uno degli altri rispondere: "E chi sarebbero questi Liberi Compagni?". "Ma come fai a non saperlo? Sapevo che eri un ignorante, ma fino a questo punto non l'avrei mai immaginato!" "E' inutile che fai il saccente, cosa aspetti vai avanti." "Che volete che vi dica, i Liberi Compagni è un gruppo di esperti mercenari comandati da Zarallo che si mettono al servizio dei regni che sono in grado di pagarli. Il re li ha ingaggiati per sedare le rivolte nei Regni Neri, e se riusciranno nell'impresa verranno praticamente ricoperti d'oro." "Accidenti! Ce ne vorrebbe a noi un po' di quell'oro, così potrei comprarmi una bella casa e andarmene a vivere in città." "Già, e poi chi sarebbe questo Zarallo?" "Ma come, nemmeno questo sai! Sei più ignorante del mulo che uso per arare i campi! E' un ex generale hyperboreano e secondo molti è uno dei più abili strateghi delle terre occidentali. Dicono che ora dovrebbe essere a Luxur per discutere gli ultimi dettagli."

La città di Luxur si trova poche miglia a sud del villaggio, a piedi bastano poche ore di marcia. Ci dovrebbero essere tutti gli elementi per spingere i personaggi ad andare verso Luxur, se non altro per fare rifornimenti, al villaggio infatti, oltre alla taverna ci sono solo case.

Luxur

Luxur è la capitale amministrativa della Stygia, pertanto bisogna fare attenzione a rispettare le usanze della città e non infrangere le leggi, altrimenti la punizione sarà esemplare. Infatti, i malfattori vengono puniti con pene che vanno dalla mutilazione alla morte da una corte speciale. I corpi vengono poi lasciati a decomporsi negando così, secondo le credenze degli stygiani, la vita eterna offerta da Set.

Luxur è una grande città, abitata essenzialmente da ricchi mercanti e funzionari reali. Le case sono eleganti, a più piani e ben tenute. Le strade di selciato vengono calpestate dai carri e dai piedi di centinaia di persone ogni giorno. I quartieri sono ricchi di mercanti che vendono ogni genere di merce (quindi si possono trovare anche fabbri, armerie e locande²). Se si cerca attentamente, in qualche strada poco affollata è possibile acquistare degli antidoti per il veleno dei serpenti che abitano nelle foreste della regione. Vengono venduti di contrabbando perchè nella Stygia venire morsi da un serpente è considerato un onore, e morire a causa del morso significa che si è stati scelti da Set. Una dose di antidoto costa 8 ma.

Il gruppo dei Liberi Compagni si trova al momento alloggiato in una elegante palazzina nei pressi del centro della città vicino agli edifici amministrativi. Una volta arrivati nel quartiere sarà facile trovare l'edificio seguendo gli schiamazzi dei soldati al suo interno.

L'edificio è un po' più grande degli altri e sentite gli schiamazzi farsi sempre più forti man mano che vi avvicinate. Sentite risate, decine di voci divertite che conversano e anche della musica, sembra quasi una festa da villaggio.

La porta di entrata è aperta e non sorvegliata. All'interno dell'edificio illuminato a giorno da un grande camino, gli uomini di Zarallo si stanno divertendo, chi bevendo abbondantemente ai tavoli e conversando, chi ballando con delle belle donne. Zarallo è in una stanza al piano superiore a consultare carte geografiche e preparando la sua strategia per la missione che lo attende.

I soldati sono così di buonumore che tratteranno i pg con fare divertito, esaltando le proprie capacità di combattenti rispetto a quelle dei nuovi venuti. Se gli verrà chiesto di Zarallo indicheranno la grande scala di legno che sale al secondo piano.

Zarallo

Salite le scale di legno e mano mano che salite la luce si fa sempre più debole. Quando arrivate in cima alle vostre spalle la luce del salone al piano terra lancia solo un debole alone che cinge gli ultimi gradini che riuscite a vedere lì in basso. Davanti a voi un lungo corridoio immerso nelle tenebre con delle porte di legno chiuse su entrambi i lati termina alcune decine di metri più avanti, dove vedete filtrare della luce da sotto l'ultima porta a destra. Di fronte a quella porta ci sono le scale che portano al terzo piano.

Le porte chiuse del secondo e terzo (l'ultimo) piano danno a degli alloggi, con un letto con un baule ai suoi piedi e un armadio. In ogni stanza si ha 1 probabilità su 1d6 di trovare qualche moneta lasciata da un soldato di Zarallo in un baule.

² Per i prezzi dei vari equipaggiamenti vedi l'ambientazione di Barbarian sul sito di TheKeeper.

Se i proveranno ad ascoltare eventuali rumori provenire dalla stanza non sentiranno nulla apparte il rumore di qualche foglio girato ogni tanto.

Se busseranno verranno ricevuti da Zarallo, che li tratterà in modo non troppo brusco ma con una buona dose di fretta.

Zarallo è un uomo di media statura, corporatura robusta e dai capelli corvini che porta i segni di una lunga carriera militare. E' un po' sorpreso di vedervi ma vi chiede il motivo della vostra visita.

Se interrogato sui suoi piani, non si lascerà sfuggire nulla. Zarallo non è interessato ad arruolare nuovi mercenari, e i pg non sono i primi a chiederglielo, così la sua risposta sarà questa:

*L'uomo di fronte a voi si lascia scappare una breve risata.
"Se proprio ci tenete ad unirvi a noi dovete dimostrare di esserne degni. Solo esperti avventurieri combattono ai miei ordini, non ho tempo di badare a voi bambini. Qui vicino, poche miglia a ovest, c'è un insediamento di goblin alla cui testa è un capo di nome Urkhar. Stanno dando parecchi grattacapi in zona con i loro sacchetti. Portatemi la sua testa prima della nostra partenza da Sukhmet. Partiremo domani da Luxur, avete 11 giorni per raggiungerci. Ora levatevi dai piedi."*

Detto questo chiuderà la porta in faccia ai pg, questa volta a chiave. Se tenteranno ancora di entrare Zarallo li minaccerà con una balestra e chiamerà rinforzi.

Una volta tornati al piano inferiore, riconosceranno in uno dei mercenari che stanno facendo baldoria l'uomo stygiano che ha derubato uno dei pg a Shumir e ha quasi causato la loro morte. E' impensabile di attaccarlo in una stanza piena di soldati, seppure sbronzi sono sempre abili combattenti.

Le foreste

Le foreste a ovest di Luxur celano la caverna che costituisce l'entrata al covo di Ulkhar. Una volta che i pg saranno partiti, ogni miglio dovranno effettuare un tiro su individuare di diff. 16 per trovare delle tracce del sotterraneo. Le prime 2-3 miglia non troveranno nulla, poi potranno trovare delle vecchie tracce (seguire tracce diff 15) di piedi goblin, e il 9° e 10° miglio potranno dedurre dalla conformazione del terreno che la caverna è nelle vicinanze (natura diff 15).

Contemporaneamente al tiro per individuare dovranno anche effettuare un tiro per gli incontri casuali:

1d6	Incontro
1	1d3 lupi comuni
2	x
3	1 orso piccolo
4	x
5	1 serpente piccolo

<i>1d6</i>	<i>Incontro</i>
6	x

Lupo comune

For:	8
Des:	10
Cos:	7
Vol/Cor:	6
Taglia:	piccola
Res:	12
Bo:	+1
Movimento:	quadrupede (RA)
Attacchi:	morso 1d3+1 8

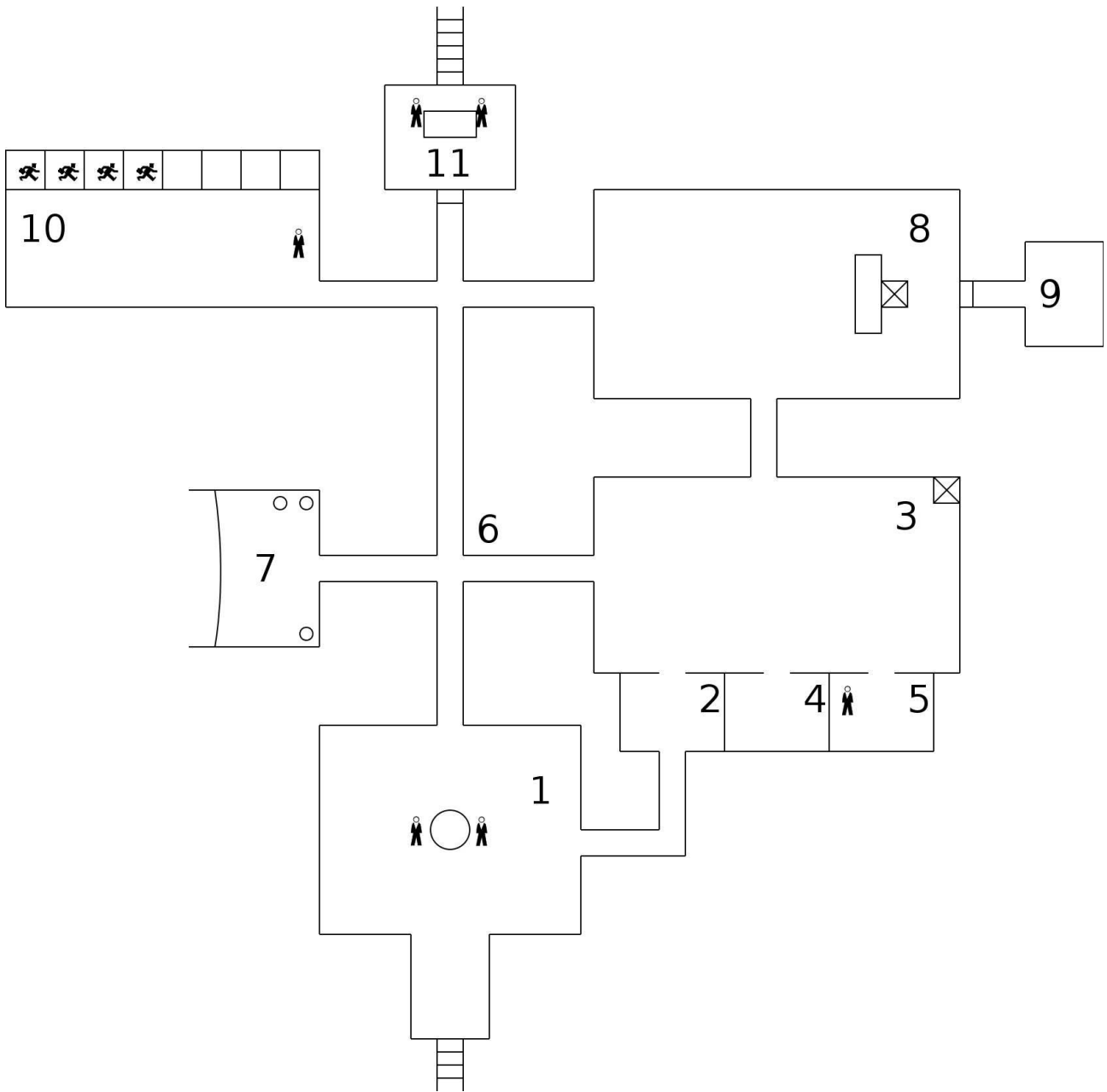
Orso piccolo

For:	10
Des:	5
Cos:	10
Vol/Cor:	10
Taglia:	media
Res:	25
Bo:	+2
Movimento:	quadrupede (LE)
Attacchi:	2 artigli 2d6+2 7 travolgere 3d6 6

Serpente piccolo

For:	4
Des:	9
Cos:	2
Vol/Cor:	6
Taglia:	piccola
Res:	4
Bo:	0
Movimento:	strisciante (ML)
Attacchi:	morso 1d3 8

Nota: La vittima del morso velenoso del serpente piccolo, subisce subito 1d3 danni e deve affrontare una prova di Cos diff 14 per non rimanere avvelenato. In caso di avvelenamento, il malcapitato subisce 1d3 danni ogni ora finchè non gli viene somministrato un antidoto.



Urkharr

L'entrata al covo è costituita da una caverna scavata nel fianco di una collina. Questa caverna non è sorvegliata, specialmente di giorno, quando i goblin riposano (sezione 4). Dopo pochi metri c'è una scalinata di rozza pietra, larga circa 2m che scende sottoterra.

1 – Sala d'ingresso

Dopo una discesa di pochi minuti, i pg poseranno i piedi sul pavimento dell'insediamento di goblin. C'è un corridoio largo 4m e lungo 10m che da su una stanza a sezione quadrata di 20m di lato. Al centro c'è un grande braciere con un fuoco scoppiettante che illumina tutto lo spazio circostante. Ai lati di questo braciere ci sono due guardie armate di piccole lance che fissano disinteressate la parete di fronte a loro. Il pavimento di pietra scavata abbastanza frettolosamente è polveroso e disseminati ovunque ci sono resti marcescenti dei pasti consumati. Il tanfo è molto forte, e qua e là c'è qualche cassa vuota.

Se le guardie goblin verranno attaccate direttamente in mischia correranno una verso la sezione 2, l'altra verso la 6, entrambe dirette a dare l'allarme ai compagni addormentati. Se le due guardie dovessero riuscire a dare l'allarme i goblin tenterebbero di prendere i pg vivi e rinchiuderli nelle prigioni (vedi sezione 10).

Goblin

For:	5
Des:	5
Cos:	4
Vol/Cor:	3
Taglia:	piccola
Res:	8
Bo:	0
Movim.:	normale (LE)
Attacchi:	lancia 1d6 8
Armatura:	cuoio 1d3

Tra i compagni c'è anche un comandante di nome Hork.

Hork

For:	7
Des:	7
Cos:	6
Vol/Cor:	5
Taglia:	piccola
Res:	12

Hork

Bo:	0
Movim.:	normale (LE)
Attacchi:	spada corta 1d6 8
Armatura:	cuoio 1d3

Urkharr

For:	11
Des:	11
Cos:	10
Vol/Cor:	9
Taglia:	piccola
Res:	20
Bo:	+2
Movimento:	normale (LE)
Attacchi:	spada 1d6+2 8
Armatura:	cuoio 1d3
<i>Nota:</i> Gli altri goblin, in presenza di Urkharr prendono un +1 ai loro tratti.	

2 - Armeria

Questa è l'armeria, accatastate contro le pareti si trovano delle armi di grezza fattura:

- 15 spade corte (1d6 +2 2ma)
- 25 lance (2d6 0 6ma)
- 30 pugnali (1d6+1 0 8mb)
- 10 archi (2d6 0 10ma)
- 50 frecce punta di ferro (4mb)

In questa stanza la luce della sezione 1 giunge molto fioca e non permette di vedere perfettamente nella semioscurità.

Dalla stanza a nord si sentono distintamente molte creature che russano rocamente.

3 - Dormitorio

In questa grande sala 20mx40m ci sono i giacigli di pagliericcio dei goblin, che di giorno occupano dormendo non troppo profondamente. La stanza è immersa nell'oscurità, fatta

eccezione per poche porce accese fissate alle pareti che proiettano coni di luce su alcuni giacigli. Dalla parte opposta della stanza si vede un passaggio, così come al centro della parete di sinistra.

Per evitare di svegliare i goblin è necessario che ogni pg superi una prova di muoversi furtivamente a diff. 14.

4 - Infermeria

Questa stanza è completamente buia, ed emana un fetore più forte delle altre stanze. Se illuminata i pg vedranno al suo interno un rozzo giaciglio di pietra e tutt'intorno un caos di bende e unguenti.

Una prova di erboristeria di diff. 14 rivelerà che gli unguenti sono semplici disinfettanti. Questi possono essere usati per curare delle ferite³.

In mezzo alle ampolline possono però trovare anche un paio di boccette contenenti l'antidoto al veleno dei serpenti.

5 – Magazzino

In questo magazzino ci sono delle provviste di cibo (carne essicata, pane duro, frutti) contenute in delle casse di legno scheggiato. Alcune casse contengono cibo andato a male.

Qui c'è un goblin che furtivamente sta arraffando del cibo da una cassa in prossimità dell'entrata. E' voltato di spalle e non noterà i pg se non avranno svegliato nessuno nel dormitorio. La luce delle torce però lo metterà in allarme. Si avranno pochi istanti per metterlo fuori combattimento prima che avverta i compagni. Dato che viene colto di sorpresa, il suo tiro per schivare subisce un malus di -2 (difficile).

6 – Quattro corridoi

Qui ci sono 4 corridoi ortogonali fra loro. Quello a sud porta nella sala di ingresso, quello a est riporta nel dormitorio.

Dal corridoio a ovest si sente un debole ma distinto gocciolio.

7 – Fonte sotterranea

Più che una stanza è una caverna, infatti l'unico segno delle mani goblin è l'ingresso scavato nella parete squadrata lunga 10m, e il pavimento che degrada dolcemente fino a immergersi in un piccolo lago sotterraneo. Non è illuminata e le torce non riescono a fare luce fino alla fine dello specchio d'acqua. L'acqua è abbastanza pura da essere potabile.

Addossate alla parete ci sono 4 botti piene di acqua stantia.

8 – Tempio goblin

Il tanfo è quasi insopportabile in questa grande stanza, che è un tempio a qualche oscura divinità goblin. Qui il pavimento è

coperto di assi di legno e lo spazio è per lo più vuoto, ad eccezione di una grande statua alta 9m di un grande goblin con una spada in una mano e una testa umana nell'altra. Di fronte a questa statua c'è un altare coperto di incrostazioni di sangue e con una serie di segni provocati dall'ascia usata per decapitare le vittime dei sacrifici.

Ai piedi della divinità goblin c'è un passaggio segreto che porta alla stanza dei tesori. Se si effettua con successo una prova di diff. 15 in Cercare/Individuare si possono vedere i contorni del passaggio. Questo va aperto azionando una delle tre leve incavate nel fianco dell'altare rivolto verso la statua.

Azionando quella di sinistra, dalla parete laterale partiranno 4 frecce, per evitare le quali si deve superare una prova di destrezza diff. 15 o subire 1d6+4 pf.

Quella centrale apre una botola esattamente sopra i pg che li farà cadere in una grande fossa piena di ossa e resti in decomposizione. Qui vengono buttati i resti dei sacrifici al dio goblin. La caverna è molto grande e c'è una grata sul soffitto, dalla quale si sentono i rumori del dormitorio. Il soffitto è posto a circa 4m dal pavimento.

Infine, la leva di destra aprirà il passaggio segreto per la stanza dei tesori.

9 – Stanza dei tesori

Dopo uno stretto cunicolo si giunge ad una stanza 10mx5m contenente:

- 1 spada lunga di buona fattura (2d6+2 -1 12ma)
- 1 ascia da battaglia (4d6 -2 2mo)
- 1 arco composito con intarsi stygiani (2d6+3 0 15mo 50m)
- sacchi di monete di bronzo (400 mb)
- 3 ma
- 4 mo

Sulla parete di fronte al cunicolo è scolpito un bassorilievo dello stesso dio goblin della statua.

10 – Prigionieri

Questa sala, grande quanto il tempio e il dormitorio (20mx40m) è occupata sul lato nord da una fila di 8 celle 5mx5m. Le 4 celle più lontane non sono vuote: in ogni cella ci sono 3 persone, sono villici che abitano nei paraggi, rapiti dalle proprie fattorie e che verranno utilizzati come sacrifici alla divinità goblin.

Un goblin semiaddormentato seduto su una sedia contro la parete dell'ingresso sorveglia le prigionieri e si occupa di buttare qualche avanzo ai prigionieri. E' armato con una lancia, e non si sveglierà se si supera una prova di muoversi furtivamente di diff. 14.

Addosso porta le chiavi per aprire le celle, che possono essere

³ Vedi la descrizione del tratto nell'ambientazione di Hyboria.

recuperate con una prova di destrezza di mani diff. 13. Se i prigionieri verranno liberati aiuteranno i pg nella missione vendicandosi sui poveri goblin addormentati. Se viene dato l'allarme da qualcuno, terranno impegnati i rinforzi per un certo tempo.

11 – Stanza del comando

Qui si trova Ulkhar. La stanza è 20mx20m e a differenza di tutte le altre, è isolata dal resto del dungeon da una robusta porta di legno (non è chiusa a chiave). All'interno Ulkhar è sveglio e sta progettando assieme al comandante Hork la prossima incursione nei territori umani. I pg non hanno bisogno di alcuna prova per sentire i due goblin che conversano con la loro voce roca.

Al centro del locale c'è un tavolo ingombro di mappe che occupa buona parte dello spazio. Alle pareti stranamente sono appesi degli arazzi, probabilmente rubati a qualche mercante che è finito nella fossa dei cadaveri.

Alle spalle dei goblin un'immagine del loro dio in atteggiamento di sfida scolpito in una nicchia rettangolare della parete. Alto quasi il doppio di un goblin normale è in realtà un passaggio segreto che da a una rampa di scale che portano in superficie. Urkhar, il solo a conoscerne l'esistenza oltre a Hork tenterà la fuga se vedrà che i pg sono in vantaggio.

Corsa a Sukhmet

Se i pg hanno guadagnato la testa di Urkhar senza farsi catturare avranno 10 giorni di tempo per percorrere la strada che li separa da Sukhmet. Le alternative sono essenzialmente 2:

- Dirigersi verso est fino alle rive dell'affluente dello Styx sul quale sorge Luxur e seguirne il corso fino al confine con le foreste nere, per poi voltare verso ovest e raggiungere finalmente Sukhmet. Così facendo si procederebbe più spediti e si correrebbero meno pericoli, ma il tempo stringe e per coprire quella distanza non basterebbero 10 giorni.
- Tagliare per la foresta dirigendosi direttamente a sud. Così la strada sarebbe sicuramente minore e con un ritmo di marcia sostenuto ci si potrebbe riuscire. Però al prezzo di affrontare qualche pericolo in più.

Se i pg optano per la prima soluzione ripasseranno per Luxur e occorrerà che si procurino dei cavalli. Se invece opteranno per la seconda bisognerà tirare per gli incontri casuali (vedi paragrafo "Le foreste") ogni 40 miglia, quindi circa una decina di volte.

Successo

Se i pg arriveranno in tempo, potranno presentarsi da Zarallo con il trofeo.

Sukhmet è un fortino costruito sul confine con i Regni Neri e presidiato da soldati stygiani. Circondato da delle mura di pietra

al suo interno ci sono poche costruzioni: dormitori, il refettorio, l'armeria e pochi altri.

Al loro arrivo, i pg basta che dichiarino alle guardie di dover vedere Zarallo e questi li condurranno da lui:

I soldati vi conducono all'alloggio di Zarallo, che aprendo la porta e vedendo di nuovo i vostri brutti musi appare piuttosto sorpreso.

"Ancora voi? Non mi dite che ce l'avete fatta!"

...

"Non ci posso credere... comunque io mantengo la parola data, siete dei nostri. Ora andate a farvi un bagno per l'amor del cielo! Puzzate come dei cadaveri!"

Se invece i pg ritardano, per questa volta gli è andata bene: Zarallo è ancora nel fortino, ci ha messo più tempo del previsto ad arrivare a Sukhmet...