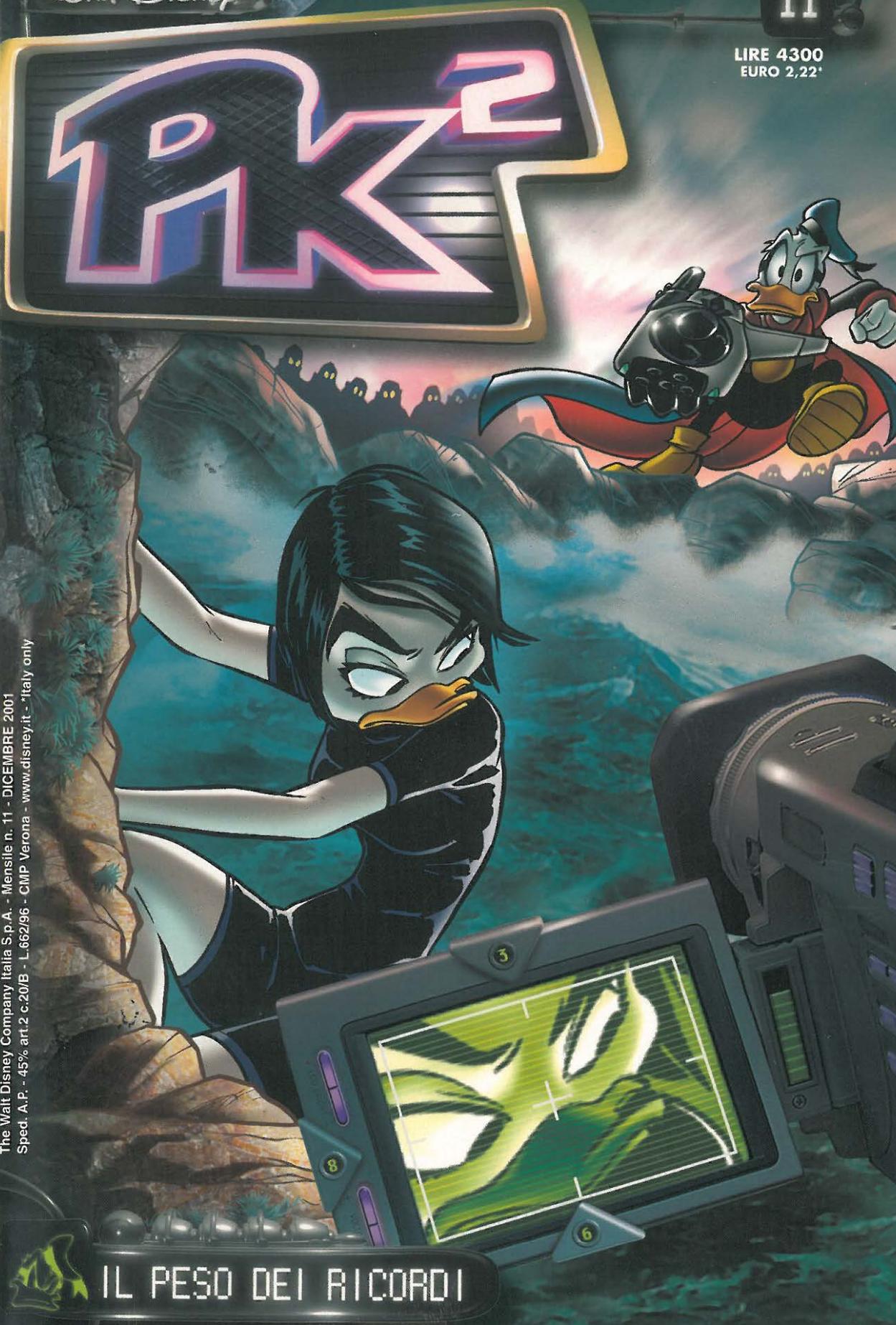


WALT DISNEY

11

LIRE 4300
EURO 2,22*



The Walt Disney Company Italia S.p.A. - Mensile n. 11 - DICEMBRE 2001
Sped. A.P. - 45% art.2 c.20/B - L.662/96 - C.M.P. Verona - www.disney.it - Italy only

IL PESO DEI RICORDI

CoNoSci TE sTeSsO?

C'è un solo, autentico mistero nell'universo: i puzzle. Chi li fa? Come vengono fabbricati? Come fanno a far quadrare tutti quei minuscoli pezzettini? E, mistero ancora più misterioso: che cosa spinge esseri umani apparentemente normali a perdere lunghi pomeriggi e talvolta intere notti a incastrare frammenti di cielo, brandelli di montagne, particelle di animale, schegge

di facce? Ora, immaginiamo che il passato di ciascuno di noi (di voi) sia un puzzle e che un mago cattivo ne abbia nascosto una tessera, o forse più di una. La prima cosa che salterebbe all'occhio sarebbe proprio quell'assenza. Che cosa c'era,

in quel buco? Be', potreste dire: quello è il mio passato. So io che cosa c'è. Lo so benissimo. Io mi conosco alla perfezione. Conosco la mia storia. E questo non è un mistero: è una bugia. Nessuno vi conosce peggio di voi stessi. Nel passato/puzzle di Everett una tessera si è persa. Un papero mascherato è forse l'unico in grado di ritrovarla.

**La memoria è il
luogo immaginario dove
le cose vere
accadono di nuovo**

Direttore responsabile

Claretta Muci

Restyling editoriale e grafico

Ezio Sisto, Davide Catenacci,
Luana Ballerani - Idea grafica
di copertina: Aldo Carrier Ragazzi

Testi

Stefano Ambrosio, Gianfranco Cordara,
Fausto Vitaliano

Redazione

Ezio Sisto (caporedattore centrale),
Lidia Cannatella (caporedattore),
Santo Scarcella (caposervizio),
Barbara Schwartz (caposervizio),
Silvia Banfi, Davide Catenacci,
Stefano Petruccioli, Gabriella Valera

Art director

Aldo Carrier Ragazzi

Redazione grafica e artistica

Vito Notarnicola (caposervizio),
Luana Ballerani, Manuela Fecchio,
Cristina Meroni

Segreteria di redazione

Mila Botton (responsabile),
Monica Gazzoli (ricerca fotografica),
Antonella Sgarzi

Hanno collaborato al progetto

Francesco Artibani, Alessandro
Barbucci, Gianfranco Cordara, Tito
Faraci, Augusto Macchetto, Roberta
Migheli, Claudio Sciarrone, Alessandro
Sisti, Stefano Turconi, Too Much
Copertina

Claudio Sciarrone e Andrea Cagol

IL PESO DEI RICORDI

Soggetto e sceneggiatura

Davide Catenacci
e Gianfranco Cordara

Disegni

Claudio Sciarrone
Lettering Fiorenza Gallazzi
Colori

Litomilano (Carugate - Milano)

The Walt Disney Company Italia Spa

Presidente:

Umberto Virri

Direttore generale publishing:

Alessandro Belloni

Direttore divisione periodici:

Mauro Lepore

Marketing - Direzione: Gabriella Crespi

Marketing manager: Domenico Luciano

Product manager: Illeana Cappelletti

Segreteria: Silvia Brandi

Pubblicità - Direzione: Daniela Gnocchi

Advertising coordinator: Cristina Galoppi

Produzione - Direzione: Franco Zanaboni

Coordinamento: Domenica Viviani

Coordinamento estero - Silvia Figini (responsabile),
Paolo Tirelli

Abbonamenti - Direzione: Andrea Grampa

Subscription manager: Alessandro Doninelli

Customer and service assistant: Marinella Schieppati

Segreteria: Donata Fallani

Divisione periodici Disney - via Sandro Sardi 1

20121 Milano - tel. 02/290851 - fax 02/29085162

Servizio Abbonati: tel. 199190019 - fax. 02/29085190

Pubblicazione registrata presso il Tribunale

di Milano n. 385 del 10 giugno 1996

Fotolito: Litomilano - Carugate (Mi)

Stampa: Rotolito Lombarda - Cemusco s/n (Mi)

Pubblicità: Mondadori Pubblicità S.p.A.

Sede Centrale: 20090 Segrate (Milano) - tel. 02/75421 -

fax 02/75423334

Diffusione e distribuzione: A&G Marco Spa, via Forze-

za 27- 20126 Milano - tel. 02/25261 - fax 02/27000823

CODICE ISSN: 1125-5404

PK2 n. 11 - © Disney

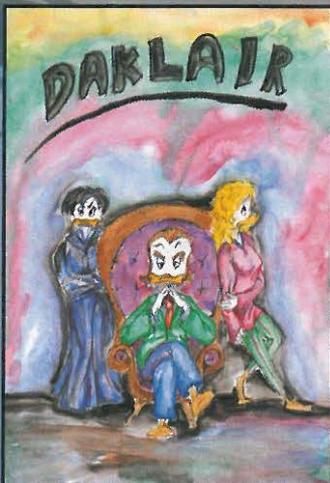


Questo periodico è iscritto alla
Federazione Italiana Editori Giornali

Molti pensano che tutto ciò che sappiamo fare è dire cavolate, scrivere stupidaggini e occuparci di idiozie. Sono complimenti che, benché imbarazzati, accettiamo di buon cuore. Tuttavia, vogliamo meritarcì il vostro apprezzamento facendo ogni giorno qualcosa di più. Vogliamo migliorare il mondo. Cominciamo chiedendovi di appoggiare la nostra campagna per l'eliminazione dagli schermi televisivi di quel broccolo con occhiali e capelli lunghi che si piazza alle spalle dei giornalisti per farsi vedere in TV da sua nonna. Non ne possiamo più! Se anche voi siete con noi, fatecelo sapere. Gli consegneremo le vostre lettere insieme a un biglietto di sola andata per dove gli pare. Aiutateci!

ONLY FOR FANS

Questo pregevole acquerello è opera di Rossano Caprilli, di Viareggio. Sapreste indovinare il microscopico errore commesso dal pur bravo e incolpevole Rossano?



Come posso fare a convincere mia mamma che non siete dei bradipi deficienti?

*Susanna Bonalda,
Cene (Bg)*

Potresti cominciare a dirle che noi non viviamo sugli alberi. Quindi, non siamo bradipi.

Quanti zeri ha il vostro stipendio?

*Emanuele Lupica,
Saponara (Me)*

Parecchi zeri. Solo zeri.

Mi sono messo in testa di spedirvi un disegno. Come giudichereste la mia tecnica?

*Mattia Amadori,
Carbonia (Ca)*

A gesti. Per certe cose, le parole non bastano.

Vi seguo sin dalla vostra nascita.

*Tiziano Orelli,
greyleaf@...*

Chissà come doveva essere bello Catenacci con il pagliaccetto.

Un giorno voglio diventare come voi. Che cosa devo fare?

*Mattia Semenzato,
mattia13@...*

Curare molto bene la crescita dei peli superflui. Poi vedrai che il resto verrà da sé.

Rupert Potomac si chiama come Rupert Everett, mentre Everett Ducklair si chiama anche lui come Rupert Everett. Vi dice niente tutto ciò?

*Stefano Petraglia,
Savona*

Sì. Che dovresti uscire un po' a giocare.

Come dice Torquato Tasso: "La varietà di accidenti nella varietà di azioni non richiede nessuna virtù d'arte. La varietà di accidenti nell'unità d'azione richiede virtù." E solo un consiglio.

*I fratelli BemBarukim,
famdebenedittis@...*

Catenacci l'ha capito alla perfezione. E per manifestare il suo consenso, è svenuto.

Volevo comunicare che non fu Walt Disney a inventare Paperino, bensì Giovanni Verga, che nei Malavoglia inserì il personaggio di Piedipapera.

*Giacomo Margotti,
folly_day@...*

Non c'è che dire. Stiamo tirando su una generazione di raffinati intellettuali.

Mi farebbe piacere se mi mandereste la Pkard.

*Matteo,
Caselle Torinese (To)*
Come non detto.

Volevo congratularmi con la vostra magnifica rivista. Ma come fate a inventarvi così tante storie?

*Simone,
simonenox@...*
Un'alimentazione sana ed equilibrata, esercizio fisico, le giuste ore di riposo e una volta al mese un bel week-end dentro a una betoniera.

Mi chiamo Matteo Capozucca...

*Matteo Capozucca,
Roma*
Pensa: fossi stato americano, ti saresti chiamato Matthew Headpumpkin e magari vincevi un Oscar.

Potreste mandarmi la copia del diploma di 5° elementare di Bertoni? Perché ho i miei dubbi che sia stato promosso.

*Marco Bodini,
bodinimarco@...*
E invece Bertoni ha superato brillantemente l'esame con una tesi intitolata: "Le aste e i puntini come forma di comunicazione con gli alieni." Gli insegnanti hanno espresso il loro apprezzamento denunciandolo alle autorità di pubblica sicurezza di Urbino.

Di tutte le foto che ci sono sul sito, mi piace soprattutto il sorriso di Cristina Meroni.

*Daniele,
danieleb@...*
Non è un sorriso. È un tic.

Quanto siete prolissi!

*Claudio Imperatori,
cobrapel@...*
È vero.

Le vostre battute sono contagiose. Ho cominciato a rispondere alle persone che mi fanno domande nello stesso modo in cui voi rispondete alle lettere nella PkMail.

suwa@...
Ossia? Per iscritto e in Blur medium, corpo 10,5 su 12?

Mi sono seccata. Perché non pubblicate mai una mia lettera? Che cosa vi ho fatto?

*Federica,
teffa_180@...*
Cucini con troppa margarina. Non ci piace la gente che cucina con troppa margarina.

LA LETTERA DELL'ANNO

Mi chiamo Luca, ho nove anni e sono un fan di PK. Vorrei sapere se posso ricevere per posta PK, perché i miei genitori dicono che mi rovina il cervello e non vogliono comprarmelo.

Luca srumolo@...

Caro Luca, di' a mamma e papà, da parte nostra che siamo grati per le loro parole garbate e le critiche costruttive.

Secondo me Sisto e Catenacci devono essere dei gran rubacuori.

alegiiov@...
Già. E se la cavano piuttosto bene anche con le galline.

Ho mandato cinque mail a Topolino e non sono mai stato pubblicato. Adesso provo con voi.

*Marta Larva,
larvamarta@...*
Non dimenticarti di scrivere anche a Tex. Sicuramente o lui o Kit Carson ti danno retta.

Sono quell'imbecille che vi spediva i fax in triplice copia.

*Giacomo Cianfagna,
Bracone Palata (Cb)*
A quanto sembra, ti hanno rilasciato. Ci fa molto piacere.

Non avete niente da fare e volete smettere di farlo?

Scrivete alla PkMail dove la perdita di tempo

diventa arte: Redazione di PK - C.P. 340 - 20102 Milano.

Fax: 02-29085162.

E-mail: pk@disney.it

Come mai Tyrrell, pur essendo un drone come Lyla, non risente degli stessi suoi problemi?

Salvatore Pinto,
sapinto@...

Com'è che Everett non si è accorto che Lyla è un drude?

Enrico Bettola,
m.didoni@...

Essere un drude è una faccenda complessa. Lyla è un dido, ma anche Tyrrell è un druido. Insomma, sono entrambi due drughì, ma ciascuno è droindo a modo suo. Ed è sicuramente meglio tacere dei droni, per pudore...

Lo sapete che devo leggere almeno quattro volte la storia per capirne il senso?

Messaggio da cellulare
Sei messo meglio di Sciarrone, che non legge le sceneggiature, eppure riesce lo stesso a disegnare le storie che gli affidiamo.

Ciao. Mi presento. Mi chiamo Rebecca e organizzo serate. Siccome ho pensato che siamo tutti coetanei, ti chiedo se ti va di ricevere le mie proposte per entrare gratis in alcuni locali.

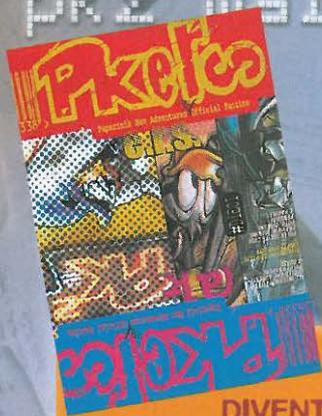
Rebecca,
rebe@...

Tanto per cominciare, Sisto non è coetaneo di nessuno. Secondo: Catenacci gratis nei locali entra da sempre. E ci esce allo stesso prezzo.

Hello. I'm interested in buying the very first magazine of PK (Evraniani). I can't get it in Norway, so is it possible to buy it from you?

Gaute Gjerlow Remen,
Norvegia

Don't preoccup, Gaute. Our grand collaborator Bertoni is partit just quest mattin with the motorin. In the portapacc he has mess the jornalett you want. Aspett tranqui. Adieu.



DIVENTA ANCHE TU UN SIMPATICO COW-BOY!

Non occorre fare un corso.

Qui si parla del catalogo **ULTIMA FRONTIERA**, un florilegio di oggetti e oggettini tra cui spiccano i 5 volumi monografici dedicati a **LYLA, UNO, XADHOOM, RAZZIATORE** e **EVRONIANI**.

Chi se li compra tutti in un colpo solo (telefonando allo 039/2020350) otterrà uno sconto anche senza chiederlo.

E non solo: un regalone talmente esagerato da farvi sentire in colpa: il **PK TECH BOOK**, una collezione di Pk Files e Pk Projects.

Be', certo, e poi, per chi si abbona c'è Pkers, la fanzine pkappica più unofficial che c'è. Strade possibili per abbonarsi, due: comporre il numero 199190019 oppure digitare www.disney.it.



IMPARA L'ARTE

Enrique Spacca, di Orbetello (Gr), ha realizzato una versione pikappica della *Creazione di Adamo*, il capolavoro di Michelangelo. L'astuto Enrique sta in questo momento dipingendo la *Minni Lisa*, una simpatica versione topesca della *Gioconda*. Il sorriso è lo stesso. Le orecchie, un po' più grandi.



UPDATING updating update

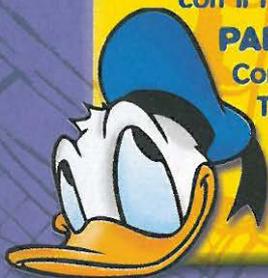


PIKAPPA

Lottare a tempo di musica è decisamente faticoso! Del resto, quando un esercito di droidi fabbricati con chip di contrabbando irrompe nella base segreta dell'eroe mascherato proprio durante un concerto, Pikappa non può che passare all'azione... Vai con il rock'n'roll!

PAPERINO

Come si può rifiutare un favore all'amica e collega Tempest Gale in cerca di un luogo dove esibirsi con la sua band? Ecco perché Paperino, nei panni del suo alter ego mascherato, ha convinto Lyo a trasformare la Century in un auditorium. Ma chi pulirà al termine del concerto?



ANGUS FANGUS

La buona stella del mastino del giornalismo è in fase calante! Da quando il mirino delle sue inchieste si è spostato su Everett Ducklair, ha ottenuto solo fallimenti. Anche l'intervista in diretta TV con il magnate della finanza si è risolta in una figuraccia. Ma è l'ora della resa dei conti!

EVERETT DUCKLAIR

È noto che il miliardario ha fondato un impero finanziario in pochi anni, grazie alle sue invenzioni, prima di esiliarsi volontariamente a Dhasam-Bul per meditare. Ma se è riuscito a nascondere per tanto tempo l'esistenza di due figlie, quali altri incredibili segreti si celano nel suo passato?



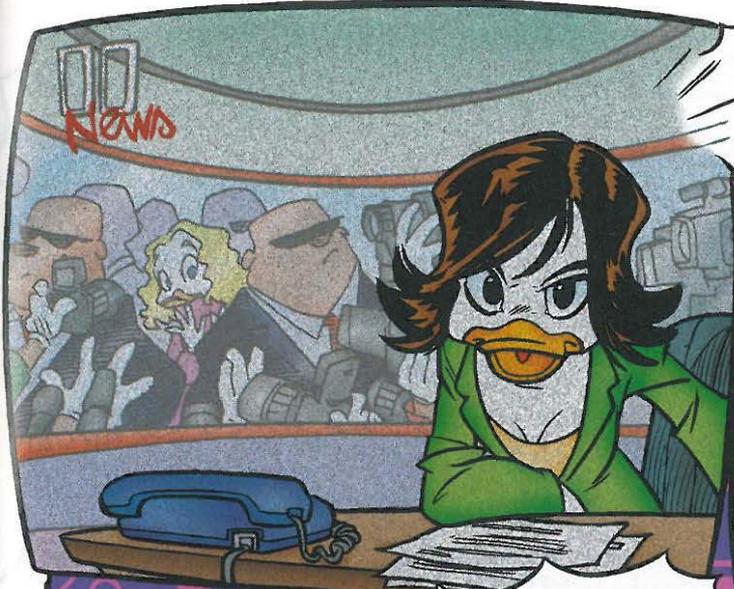
KORINNA DUCKLAIR

È una delle due figlie di Everett Ducklair, ma la permanenza in una capsula criogenica le ha fatto perdere parzialmente la memoria e ora è molto adirata con il genitore. Se aggiungete che possiede il potere di stimolare le paure inconsce delle sue vittime, capirete perché è un tipo poco raccomandabile...



Ogni mese, in questa pagina, l'aggiornamento su chi sta facendo che cosa (come, dove, perché...)





...NONOSTANTE LE SMENTITE ARRIVATE DALL'UFFICIO STAMPA DELLA DUCKLAIR ENTERPRISE...

...L'UNICA COSA CERTA E' CHE JUNIPER DUCKLAIR NON E' L'UNICO MISTERO NELLA VITA DEL CELEBRE MILIARDARIO...

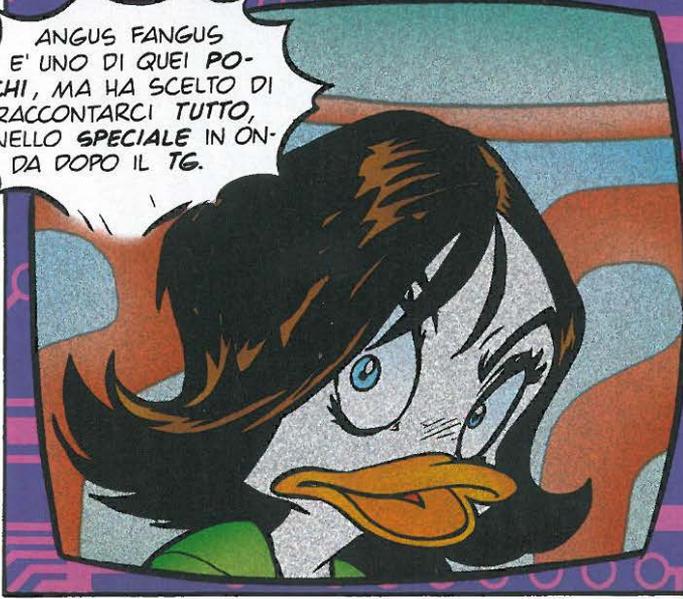
POCHI SANNO DA DOVE VENGA, COME ABBAIA FATTO FORTUNA, CHI SIA VERAMENTE EVERETT DUCKLAIR!



E QUEI POCHI HANNO BUONI MOTIVI PER TACERE.



ANGUS FANGUS E' UNO DI QUEI POCHI, MA HA SCELTO DI RACCONTARCI TUTTO, NELLO SPECIALE IN ONDA DOPO IL TG.



MA PRIMA QUALCHE MINUTO DI PUBBLICITA'!



CHANNELOD
presenta
un'inchiesta di
ANGUS FANGUS

IL PESO DEI RICORDI





LE SEGUENTI IMMAGINI SONO UNA



UNA RICOSTRUZIONE BASATA SU TESTIMONIA



TESTIMONIANZE ATTENDIBILI!



EHI! C'E'
UN NAUFRAGO!
PRESTO! VENITE!



CHIAMATE
IL DOTTORE!
SUBITO!



TUTTO QUESTO ACCADEVA DICIASSETTE ANNI FA, SULLA SPIAGGIA DI GOOSE BEACH, UN PAESE DI SEDICIMILA ABITANTI SULLA COSTA NORD-OCCIDENTALE DEL PAESE.



OGGI CI TROVIAMO PROPRIO QUI, NELLA TAVERNA BLIND TRUT, DOVE IL GIOVANE NAUFRAGO VENNE CONDOTTO PER LE PRIME CURE DA UN UOMO CORAGGIOSO...



...EARIDAN McELOIN, UN PESCATORE DEL LUOGO.

EHM...SALVE...



POTETE DIRE COME SI CHIAMAVA IL GIOVANE NAUFRAGO?

EH?!



ALLORA?

UH?!

BE', VE LO DICO IO. IL SUO NOME ERA ... EVERETT DUCKLAIR! O ALMENO, COSI' DISSE DI CHIAMARSI.



OKAY!
STACCA. RI-
PRENDIAMO
PIU' TARDI ...

• REC TIME
05:09:38

SE IO FACCIO
UNA DOMANDA,
VOGLIO UNA RISPO-
STA! CI SIAMO
CAPITI?

• REC TIME
06:00:27

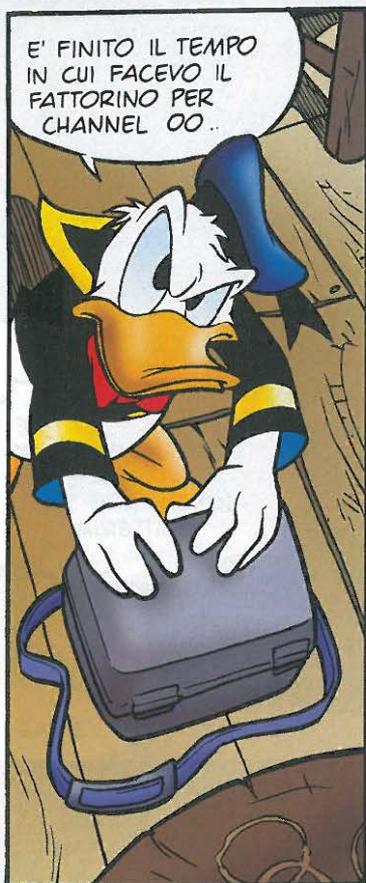
PLING

STOP

BATT 

VUOI
SPEGNERE LA TELE-
CAMERA, PAPERINO?
NON VOGLIO
CONSUMARE LA
BATTERIA.

RICORDATI CHE
SONO QUI COME
TUA GUARDIA DEL
CORPO, NON COME
TELEOPERA-
TORE!





...NON HA
DIGERITO PER
NULLA COME E' AN-
DATA L'INTERVISTA IN
DIRETTA E HA DECISO
DI METTERSI A
INDAGARE PIU'
A FONDO.



HO PAURA CHE
QUESTA VOLTA FAC-
CIA SUL SERIO. E QUAN-
DO CI SI METTE, SA
D'AVVERO SCAVARE
NEL FANGO!



E ALLORA?

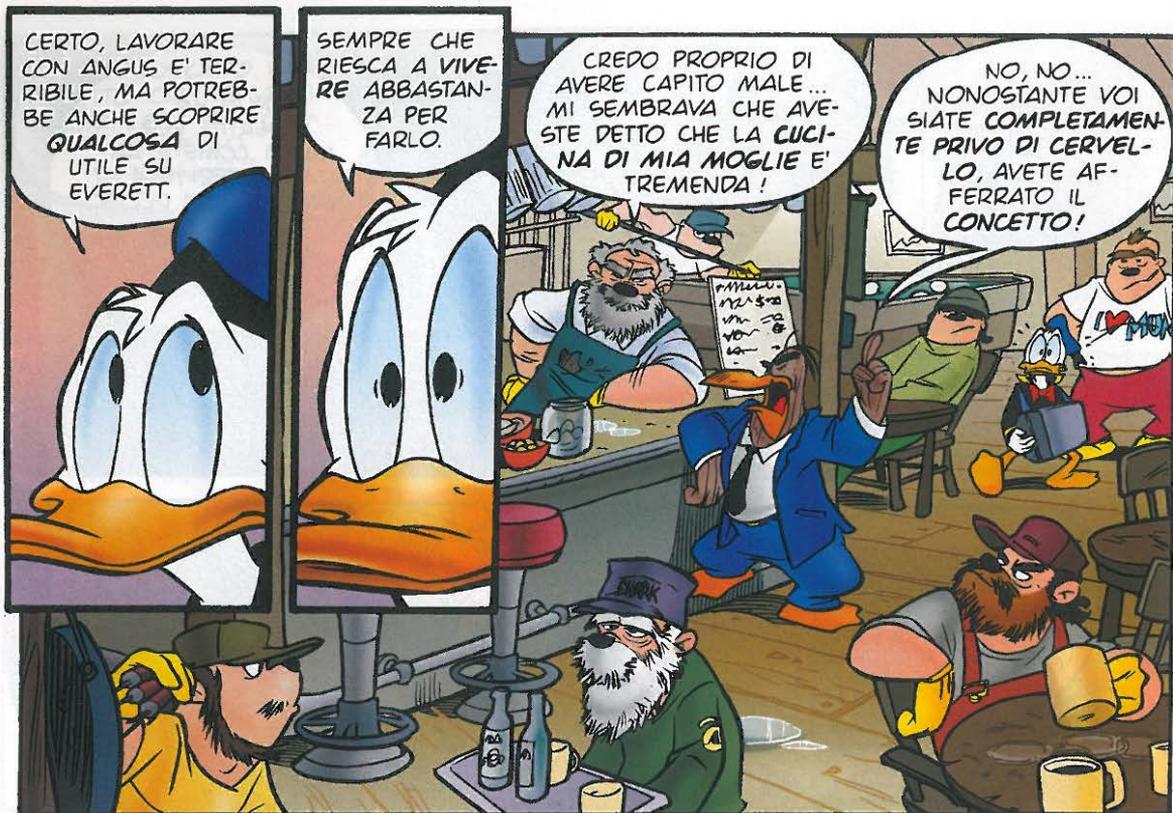
SI FA MANDA-
RE IN MISSIONE
A GOOSE BEACH,
DOVE EVERETT
HA COSTRUITO
LA SUA FOR-
TUNA ...



HO USATO LA
SCUSA DI AFFIAN-
CARGLI UNA GUAR-
DIA
DEL CORPO PER LA
PERICOLOSITA'
DELLA MISSIONE.
QUALCUNO DI CUI
POTERMI
FIDARE.



HO GIA'
PARLATO CON IL
TUO CAPO!



CERTO, LAVORARE CON ANGUS E' TER-RIBILE, MA POTREB-BE ANCHE SCOPRIRE QUALCOSA DI UTILE SU EVERETT.

SEMPRE CHE RIESCA A VIVE-RE ABBASTAN-ZA PER FARLO.

CREDO PROPRIO DI AVERE CAPITO MALE... MI SEMBRAVA CHE AVE-STE DETTO CHE LA CUCI-NA DI MIA MOGLIE E' TREMENDA!

NO, NO... NONOSTANTE VOI SIATE COMPLETAMEN-TE PRIVO DI CERVEL-LO, AVETE AFF-ERRATO IL CONCETTO!



TI RICORDI CHE COSA HA FATTO ARNOLD A QUEL FORESTIERO CHE NON HA FINITO IL QUARTO PIATTO DI STU-FATO DI MONTONE?

NON ME NE PARLARE...IL DOTTORE HA DOVUTO FARSI MANDARE UN LIBRO DI ANATOMIA PER CU-RARLO.

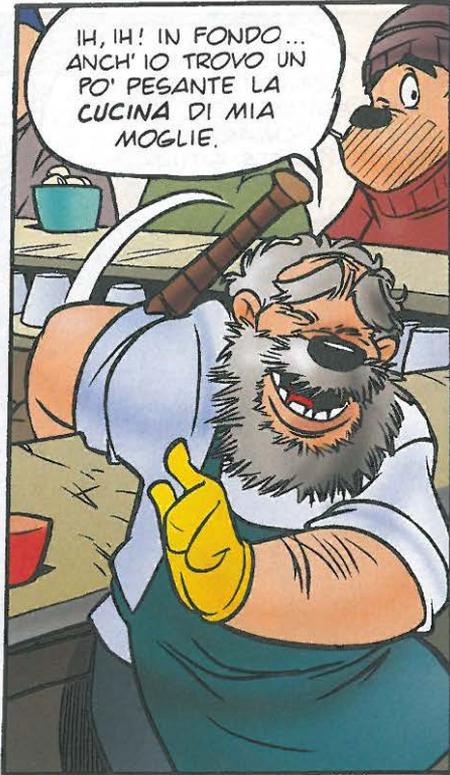
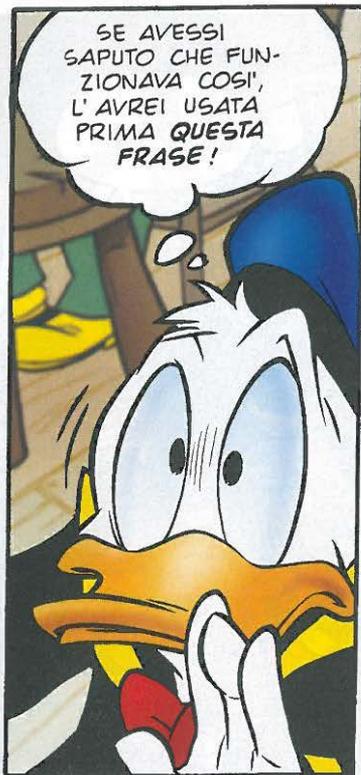
UGH!



VISTO CHE E' IL TUO PRIMO GIORNO QUI, NON TI PICCHIERO' MOLTO...

A QUESTE COSE CI PENSA LA MIA GUARDIA DEL CORPO. VERO, PAPERINO?

OH, PER ME E' LO STESSO. MI BASTA AVERE QUALCUNO DA TRITURARE.



GIUSTO IL TEMPO DI
SALIRE IN CAMERA ...

YAWN ... SE
NON TI SERVE
ALTRO, ANDREI
A DORMIRE ...

SI' ... SI' ... IO
DEVO LAVO-
RARE !



EH! EH!
ANCH'IO!



UH!



STO DIVENTANDO
TROPPO SOSPETTOSO ...
SARA' LA VICINANZA
DI ANGUS !







...CERCATE DI GUARDARE SEMPRE LA TELECAMERA QUANDO PARLATE E DITE SEMPRE LA VERITA' CI SIAMO CAPITI ?



PENSATE CHE EVERETT VEDRA' LA NOSTRA INTERVISTA ?

NE POTETE ESSERE CERTI ...



ANCHOR ED EVINTA MCGREGOR FURONO I DUE ABITANTI DI GOOSE BEACH CHE DIEDERO OSPITALITA' AL GIOVANE E SMEMORATO EVERETT DUCKLAIR ...



EVERETT NON RICORDAVA NULLA DEL SUO PASSATO. SOLO IL SUO NOME.



NOI AVEVAMO SPAZIO ED EVINTA AVEVA SEMPRE DESIDERATO UN FIGLIO ...



EVERETT ERA UN COSI' BRAVO RAGAZZO.



QUESTA E' LA TUA NUOVA STANZA, EVERETT.

POTRAI STARE QUI FIN QUANDO NON TI SENTIRAI ... MEGLIO.



ANNE
DUCKROFT
DUSTIN
HOFFGOOSE

VOGLIO RENDERMÌ UTILE. POSSO DARVI UNA MANO ?



EH, EH! SE PROPRIO CI TIENI, DA DOMANI VERRAI IN FERRAMENTA CON ME.



E SE FARAI IL BRAVO, TI INSEGNERO' AD AGGIUSTARE I TELEVISORI...

ADESSO BASTA, VOI DUE!

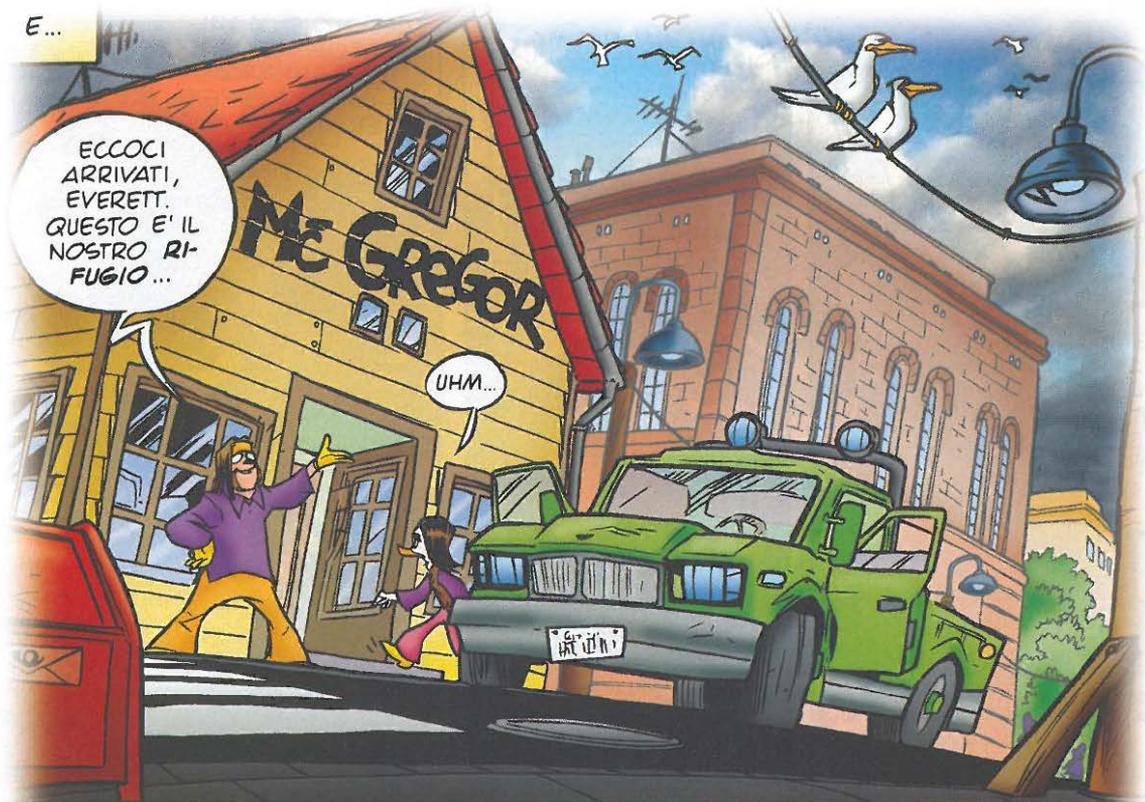


NON PENSATE CHE SIA IL MOMENTO DI UNA BELLA TORTA DI MELE ?

HO GIA' L'ACQUOLINA ...

AH!
AH!

E...



ECCOCI
ARRIVATI,
EVERETT.
QUESTO E' IL
NOSTRO RI-
FUGIO ...

UHM...

VEDRAI , IN TRE
O QUATTRO ANNI
IMPARERAI TUTTI I
SEGRETI DEL
MESTIERE !

TU DICI,
ANCHOR?

QUALCHE GIORNO DOPO...

NON RIESCO
PROPRIO A CAPIRE
CHE COSA SIA SUC-
CESSO AL VECCHIO
DUCKPHUNKEN DEL-
LA SIGNORA
ELLISON.

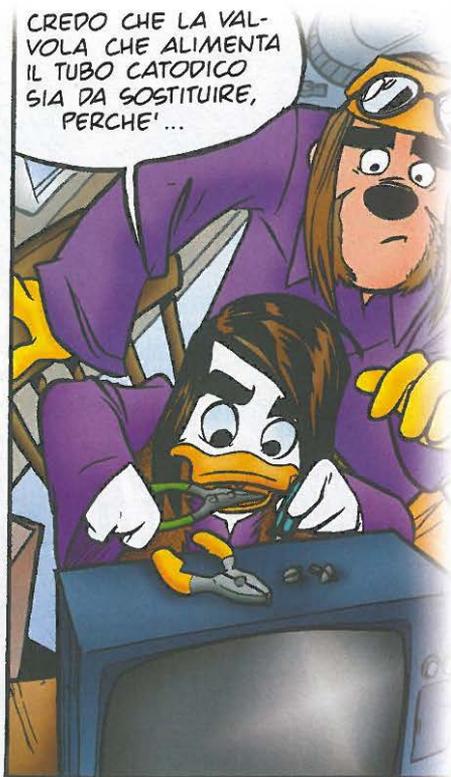
MI CI FAI
DARE
UN' OCCHIA-
TA ?



UH?!



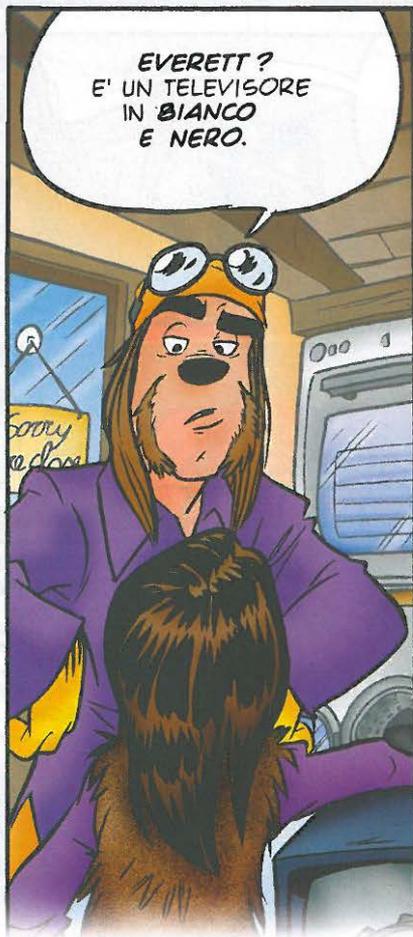
AH! AH! AH! MA CERTO, SIGNORINO... VEDIAMO CHE COSA SAI FARE!



CREDO CHE LA VALVOLA CHE ALIMENTA IL TUBO CATODICO SIA DA SOSTITUIRE, PERCHE'...



...ENTRAVA IN CONFLITTO CON I FILTRI DEL COLORE.



EVERETT? E' UN TELEVISORE IN BIANCO E NERO.



ORA E' A COLORI!

QUALCHE GIORNO ANCORA...

ECCO QUA, SIGNORI OLDERLI-KOKS! LA VOSTRA RADIO E' TORNATA A FUNZIONARE ...

E SARETE IN GRADO DI ASCOLTARE ANCHE LA STAZIONE GRECA CHE MI AVEVATE CHIESTO!

SEI PROPRIO UN TESORO, EVERETT!

DA QUANDO CI SEI TU, FUNZIONA TUTTO IN QUESTA CITTA'!

ANDIAMO! QUESTA SERA SI TORNA A CASA PRIMA.

MA ANCHOR...

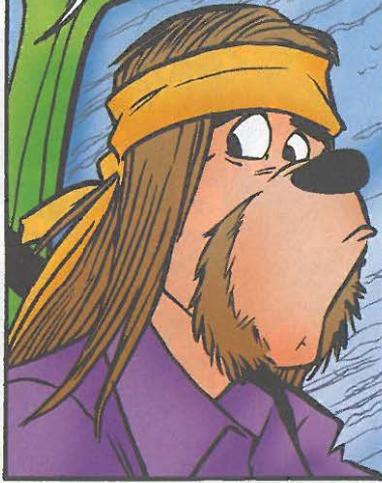
HO DETTO... ANDIAMO!

DEVO CONFESSARTI UNA COSA, ANCHOR...

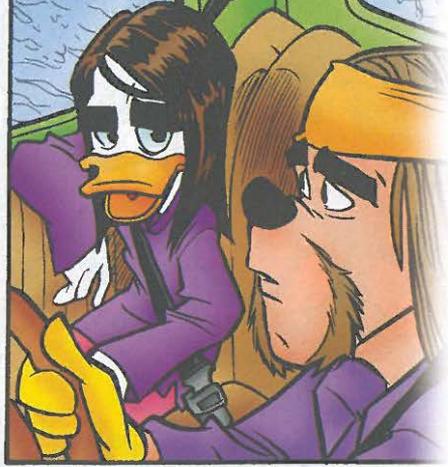
TUTTO QUELLO
CHE FACCIO ...
INTENDO IL
LAVORO ALLA
FERRAMENTA ...



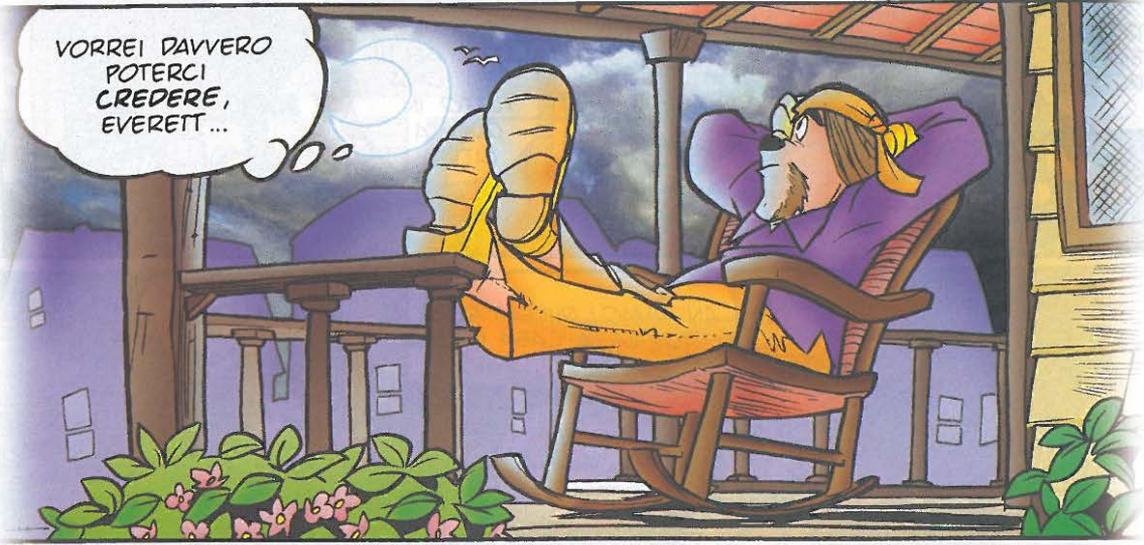
... LO FACCIO
PER TE E PER
EVINTA ...



MA SOPRATTUTTO
LO FACCIO GRAZIE
A TE ... SEI STATO UN
BUON MAESTRO.



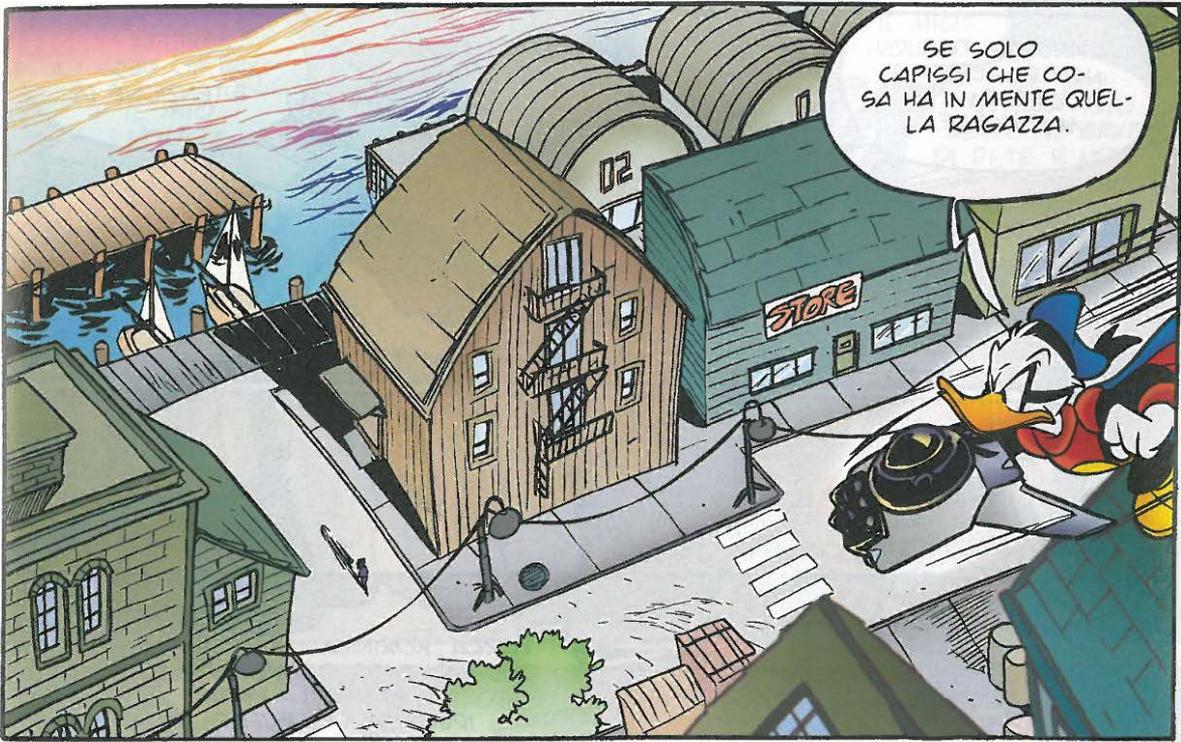
VORREI DAVVERO
POTERCI
CREDERE,
EVERETT ...



SE SOLO SA-
PESSI CHI SONO
E FINO A CHE
PUNTO POSSO
ARRIVARE ...

MA FORSE
E' QUELLO CHE
SI CHIEDONO
TUTTI ALLA MIA
ETA'!





SE SOLO
CAPISSI CHE CO-
SA HA IN MENTE QUEL-
LA RAGAZZA.



DEL RESTO, SE LEI E'
CONTRO EVERETT ED
EVERETT E' CONTRO
DI ME, ALLORA ...



...IO E LEI DOVREM-
MO ESSERE DALLA
STESSA PARTE!



FORSE E'
IL CASO DI
FARE UN
TENTATIVO ...



HAI VOGLIA DI FARE DUE
CHACCHIERE, KORINNA
DUCKLAIR ?



ANCORA TU!
NON RIUSCIRAI A
RIPORTARMI DA
MIO PADRE!

ASPETTA!
NON HO NESSUNA
INTENZIONE DI ...



FORZA, KORINNA!
E' IL MOMENTO DI RIVELARE AL MONDO LA VERA IDENTITA' DEL BUFFONE MASCHERATO!

FAI UN BEL PRIMO PIANO!



L'HO SEMPRE DETTO CHE ERA UN NESSUNO!





MA DOVE' EVERETT ?

ERA QUI POCHI MINUTI FA.

DOVREMMO INIZIARE !



DOVE SEI FINITO ?

SCUSAMI, DOVEVO FARE UNA TELEFONATA ...



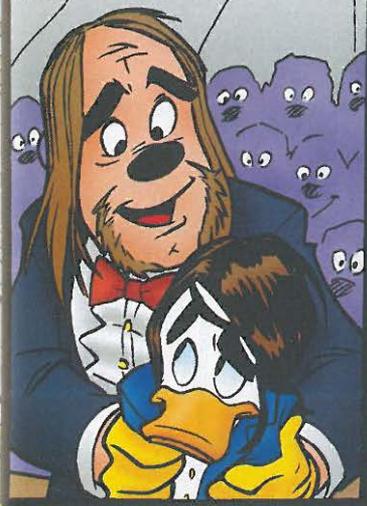
E' CON IMMENSO PIACERE CHE MI ACCINGO A TAGLIARE QUESTO NASTRO CHE APRIRA' ...

HAI AVUTO NOTIZIE ?



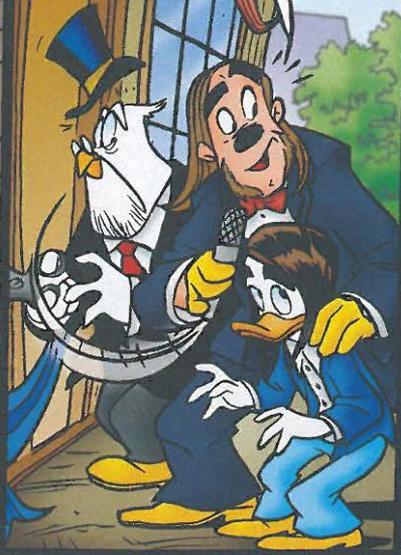
NIENTE DA FARE ...

NON TI PREOCCUPARE, EVERETT...
TU HAI UNA FAMIGLIA!



SCUSATEMI.

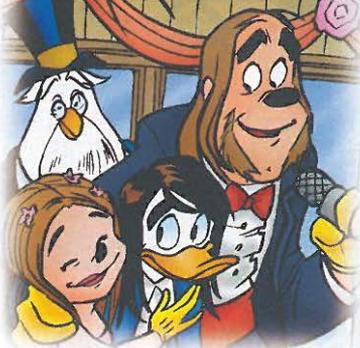
OGGI E' UN GRANDE GIORNO...



... E NON SOLO PERCHE' DOPO TRENT'ANNI DI LAVORO ONESTO E DURO, APRIRO' UN ALTRO NEGOZIO NELLA CITTA' VICINA, MA...



... SOPRATTUTTO PERCHE' LA NOSTRA FAMIGLIA DIVENTA PIU' GRANDE, GRAZIE A QUESTO RAGAZZO...



... CHE IO ED EVIN-TA, CONSIDERIAMO ORMAI COME UN FIGLIO! EVERETT, TI VOGLIO BENE!



MA A EVERETT NON BASTAVA UNA FAMIGLIA. LUI VOLEVA SAPERE CHI ERA E DA DOVE VENIVA ...

ABBIAMO FATTO DI TUTTO PER RENDERLO FELICE, MA C'ERA QUALCOSA DENTRO CHE LO CONSUMAVA.



ERA UNA SCENA PERFETTA!



MI STAVO ADDORMENTANDO...



E POI ... POI CHE COSA SUCCESSE?

SIGH... QUALCOSA CHE NESSUNO DI NOI AVREBBE MAI POTUTO ASPETTARSI.





QUALCOSA CHE
AVREBBE CAMBIA-
TO PER SEMPRE
LE NOSTRE
VITE.



UH?! EH...



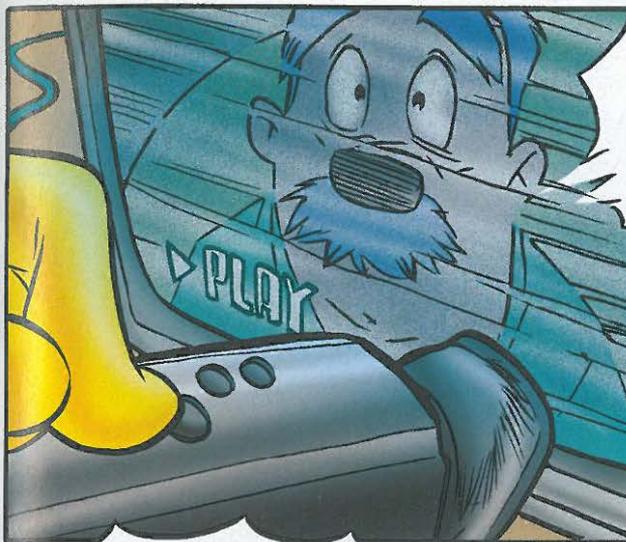
UGH!



SE NON LO FACCIÒ,
PROFUNDA SI ARRAB-
BIA CON ME ...

...E MI FA
MANGIARE TUTTO
QUELLO CHE HA
PREPARATO MIA
MOGLIE.





STAVA ARRIVANDO UNA DI QUELLE GRANDI TEMPESTE CHE SPAZZANO LA CITTA' PER GIORNI...

EVERETT NON AVEVA PIU' VOLUTO ANDARE PER MARE, DAL GIORNO DEL SUO ARRIVO.



DA QUESTE PARTI SIAMO ABITUATI, MA QUELLA TEMPESTA ARRIVO' UN PO' TROPPO IN FRETTA.



EARIDAN McELOIN RIMASE BLOCCATO CON LA SUA BARCA AL LARGO.



NESSUNO SE LA SENTIVA DI ANDARLO A PRENDERE ...



NESSUNO, TRANNE EVERETT!





NON C'E' NIENTE DA FARE ...

E' STATO CATTURATO DA UNA CORRENTE CHE LO PORTA AL LARGO!

PERCHE' NESSUNO E' ANDATO A RECUPERARLO?

HAI VISTO IL MARE? ED E' DESTINATO A PEGGIORARE IN POCHI MINUTI.

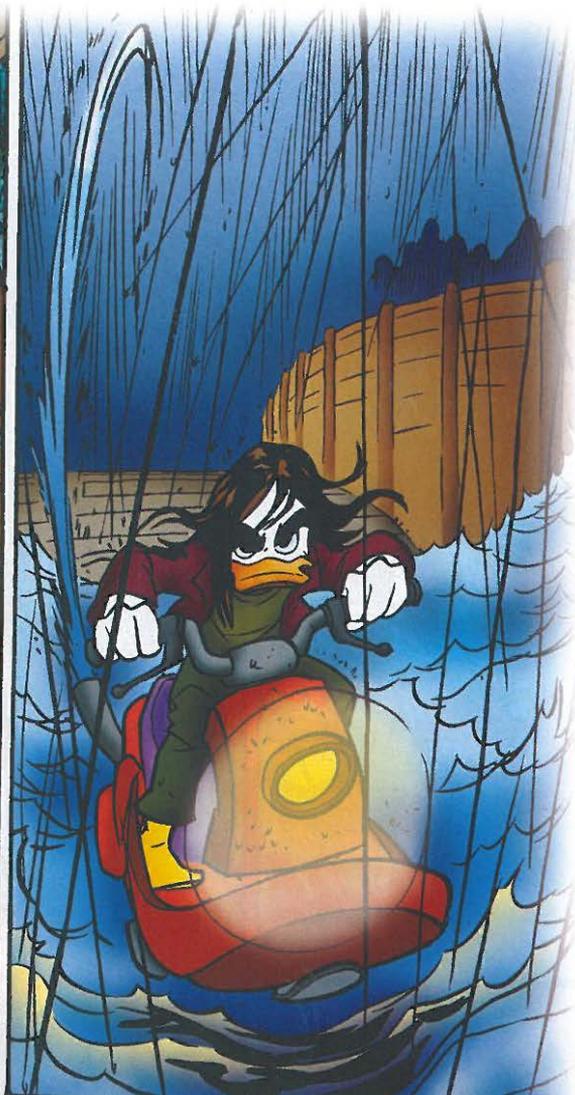
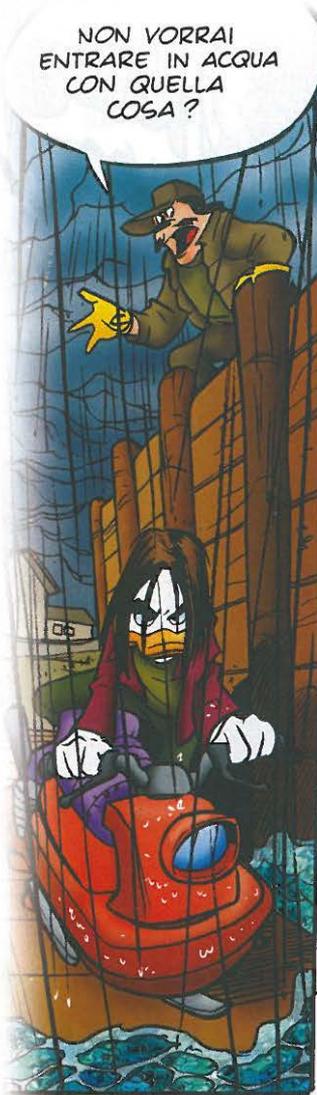
NON C'E' NIENTE DA FARE ...

C'E' SEMPRE QUALCOSA CHE SI PUO' FARE!

CHE COS' HA IN MENTE, SECONDO TE?

NON C'E' NIENTE DA FARE ...

NON VORRAI
ENTRARE IN ACQUA
CON QUELLA
COSA ?



EVERETT!
EVERETT!

SE NON TOR-
NI SANO E SAL-
VO, NON TI PERDO-
NERO' MAI !







MUOVITI!
SALTA SU!



CON QUESTO...
SIAMO PARI!

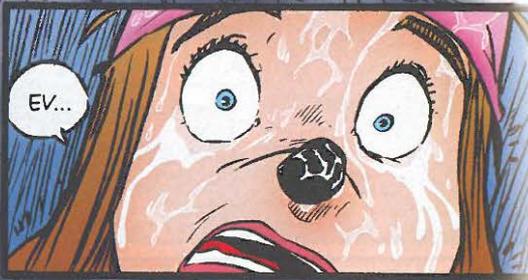


QUESTA VOLTA
CREDEVO CHE FOS-
SE DAVVERO
FINITA ...



CE L'HA
FATTA!
STANNO
TORNANDO!

EVERETT!



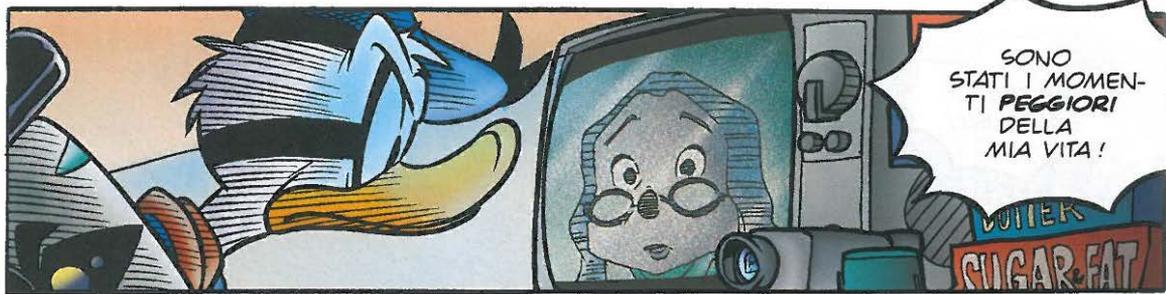
EV...



NOOOOOO!



UN' ONDA!
E' STATA
UN' ONDATA
TREMENDA! NON
SONO RIUSCITO
A TENERLO ...
NON CE L'HO
FATTA!





PRENDIAMOL...

OOOF!



SE TUTTI I MIEI AVVERSARI FOSSERO COME VOI, NON DOVREI FATICARE TANTO!



DEVI VENIRE CON NOI. PROFUNDA LO VUOLE!

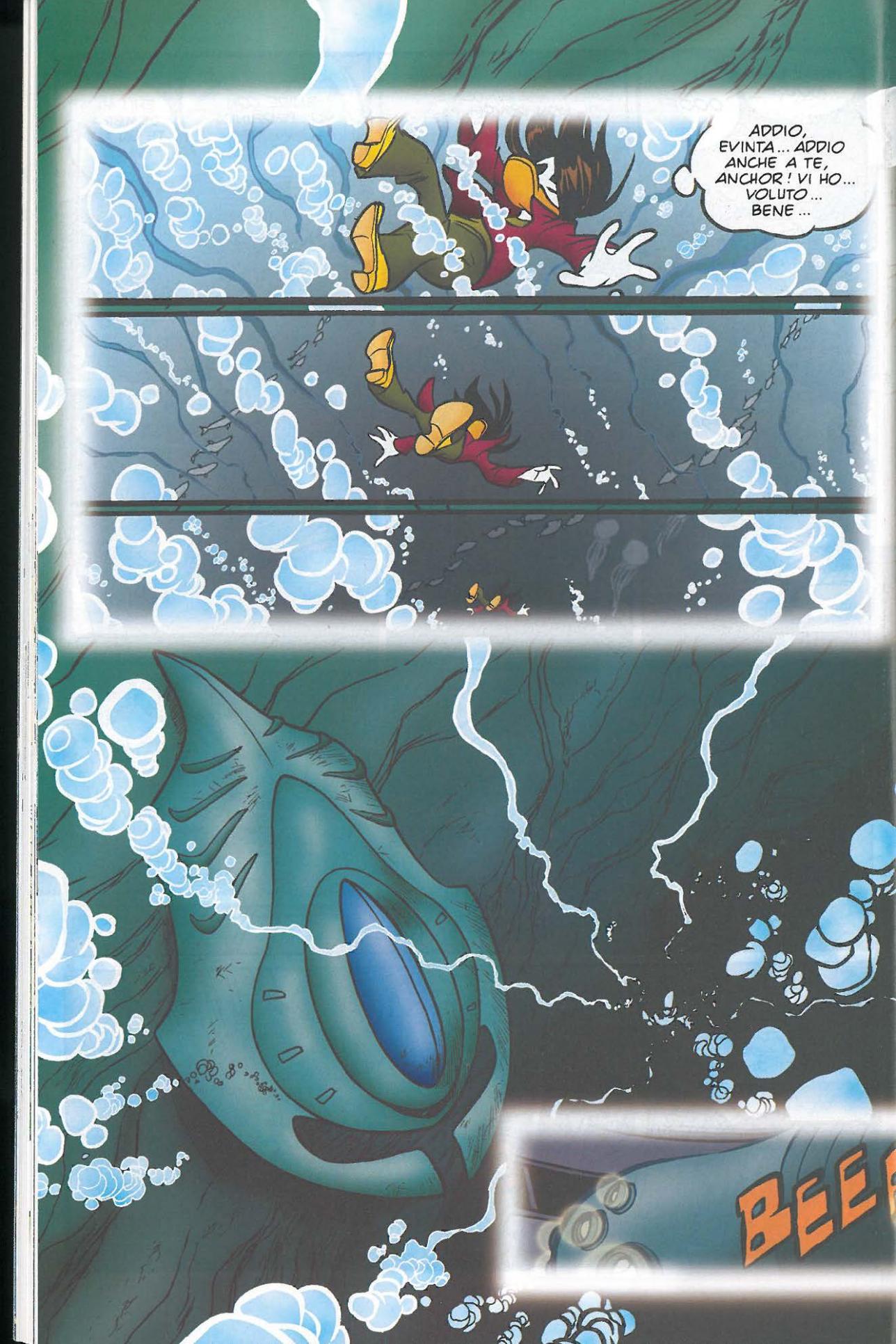
EHI! MI SEMBRA TE UN PO' FISSATI!



SCUSATE, MA DEVO PROPRIO ANDARE! E SOPRATTUTTO NON VOGLIO FARVI MALE!

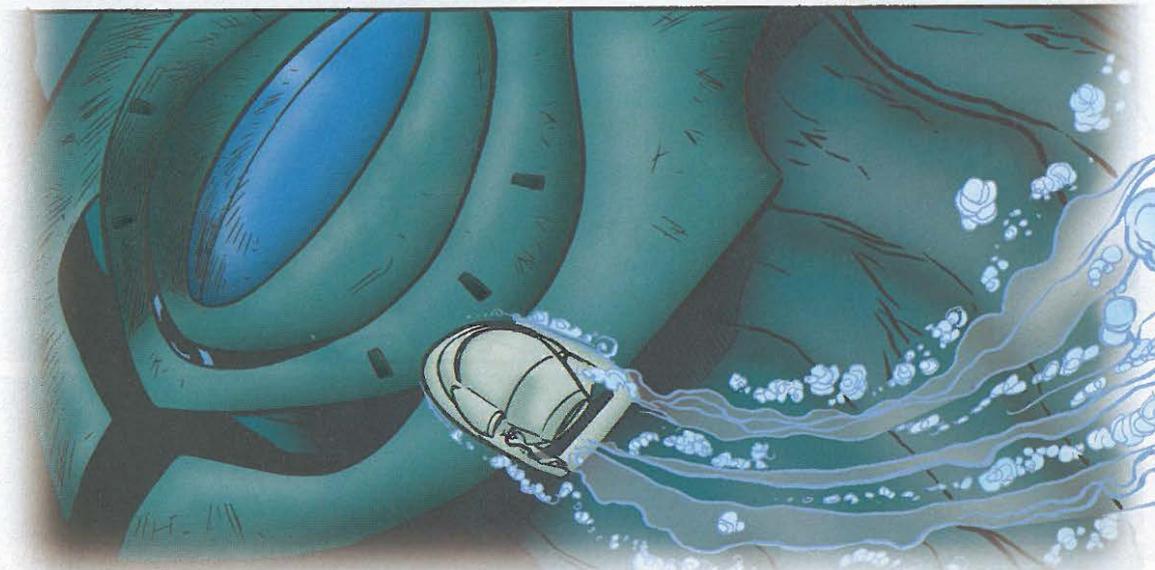


URGH! MI DETESTO QUANDO SONO COSI' DISTRATTO!



ADDIO,
EVINTA... ADDIO
ANCHE A TE,
ANCHOR! VI HO...
VOLUTO...
BENE ...

BEE



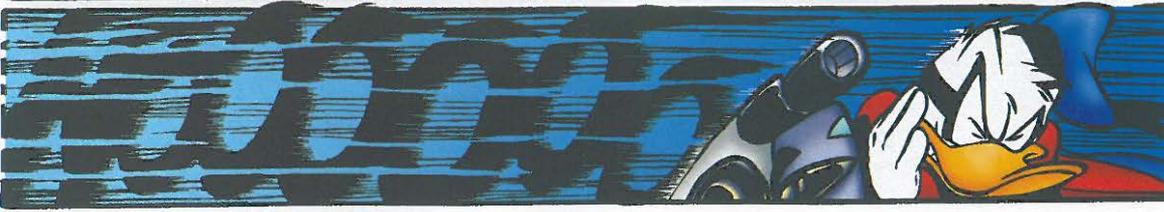


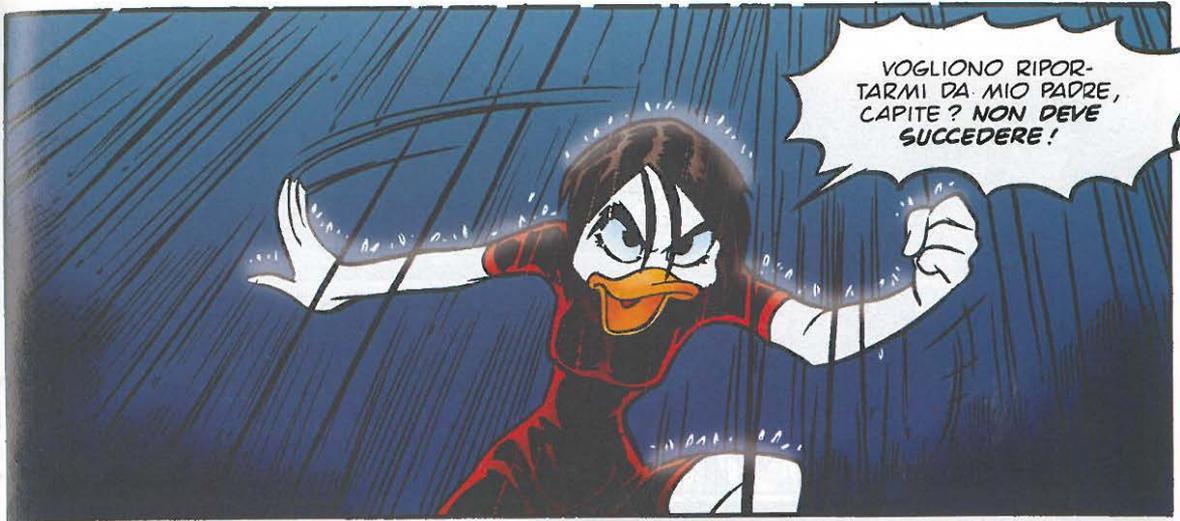
MERITERESTE
UNA PUNIZIONE
TERRIBILE PER IL
VOSTRO FALLI-
MENTO!



STAVAMO PER CAT-
TURARE ANCHE UN AL-
TRO STRANIERO MASCHER-
RATO CHE SI TROVAVA AL-
LA SUA TAVERNA, MA ...

CHE COSA?!





VOGLIONO RIPORTARMI DA MIO PADRE, CAPITE? NON DEVE SUCCEDERE!



E' ARRIVATO IL MOMENTO DEL RISCATTO! IO FINALMENTE SO!



N-NOI VOGLIAMO AIUTARTI, PROFUNDA!

PERMETTICI DI STARTI VICINO!



UHM ... NON CAPISCO CHE COSA STIA PASSANDO PER LA TESTA DI QUELLA RAGAZZA!



BENTORNATO, ZARDOZ!



IO... DOVE SONO?

IL TUO TRACCIATO CEREBRALE INDICA UNO STATO DI DISAGIO. PERCHE'?

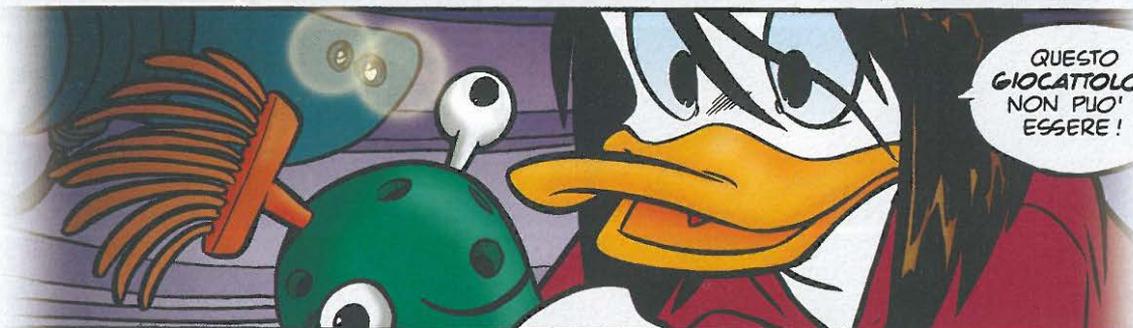


GUARDA TI INTORNO. NON RICONOSCI LA TUA ASTRONAVE?

NON ... CHI SEI?
NON RICORDO
NIENTE!



HAI DORMITO A LUNGO.



QUESTO
GIOCATTOLO!
NON PUO'
ESSERE!



LA TUA FIBRA NON HA
RISSENTITO DELLA PERMA-
NENZA SUL PIANETA ALIE-
NO. STAI VELOCEMENTE
RIACQUISTANDO LE TUE
FACOLTA' FISICHE ...

NO, NO...



...MA PER IL TUO BENE TI CON-
SIGLIO DI NON ANDARE IN
QUELLA DIREZIONE.



SEGUITEMI!



E ADESSO DOVE VANNO?



DUBITO CHE CON QUESTO TEMPO ABBIANO VOGLIA DI FARE UN TUFFO IN MARE!



L'OCEANO CI ACCOGLIERA! VI MOSTRERO' IL MODO PER RAGGIUNGERE UN MONDO MIGLIORE!

ULP! COME NON DETTO!

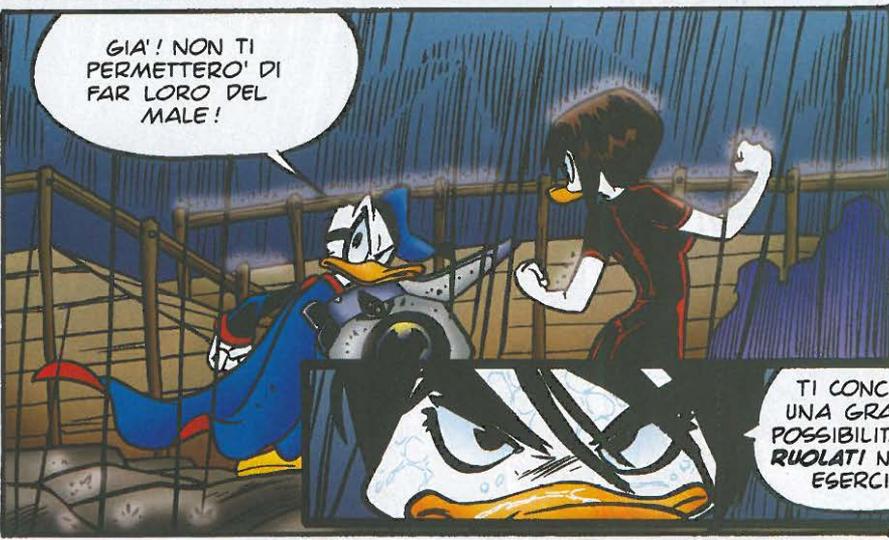


NON DEVONO ENTRARE IN ACQUA! NON RIUSCIREI A SALVARLI TUTTI!



FERMATEVI! POTRESTE PRENDERVI UN RAFFREDDORE!

TU?!



GIÀ! NON TI PERMETTERO' DI FAR LORO DEL MALE!

TI CONCEDO UNA GRANDE POSSIBILITÀ: ARRUOLATI NEL MIO ESERCITO!



OH, NO!



QUESTO CAMPO DI FORZA IMPEDIRÀ LORO DI SEGUIRLA IN MARE! QUANTO A ME...



NON RIUSCIRAI A CONTROLLARE LA MIA MENTE!

NON NE HO BISOGNO, INGENUO! NON SAI RICONOSCERE UNA MANOVRA DIVERSIVA? AH, AH!

ADDIO! POSSO
FARE A MENO
DI CHIUNQUE!

NOOOOO!

ASPETTACI,
PROFUNDA!
NON ANDAR-
TENE!

NON
RIUSCIRAI
A SFUGGIR-
MI! TI
INSEGUIRO'
DOVUN-
QUE!

TANTO
PER GUARDA-
RE IL LATO
POSITIVO DELLA
SITUAZIONE, COL-
LAUDERO' LA CON-
FIGURAZIONE SU-
BACQUEA DELLO
SCUDO!

SPERO
CHE FUNZIO-
NI!

FAI ANCORA IN TEMPO
A TORNARE INDIETRO



TACI!



10...



...DEVO...



...SAPERE!

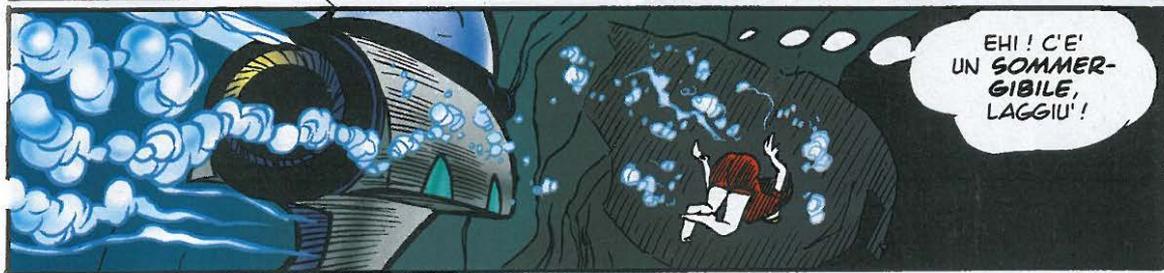




NOOOOOO!



E' INCREDIBILE! COME FA A NUOTARE COSI' VELOCEMENTE?



EHI! C'E' UN SOMMERGIBILE, LAGGIU'!



DEVO MUOVERMI, O RESTERO' FUORI!



PRESTO!



FIUUU!



GASP! NON CREDEVO CHE CE L'AVREI FATTA!



BE', MEGLIO NON PERDERE TEMP.. OH!



DEVO RIATTIVARE L'ASTRONAVE! MIO PADRE NON SE LO ASPETTA!



AVANTI, MUOVITI!



HO DETTO MUOVITI!





EHM...
PERCHE'
NON USCIAMO
DA QUI? NON MI
SEMBRA UN POSTO
TROPPO
SICURO!



NON LO
E', INFATTI,
MA PRIMA DI
ANDARTENE
C'E' QUALCOSA
CHE DEVI
SAPERE.

D'ACCORDO,
MA
NIENTE
SCHERZI.



HAI LA MIA
PAROLA.

MIA SOREL-
LA JUNIPER E IO
PROVENIAMO DAL
PIANETA CORONA.
ANCHE NOSTRO PA-
DRE, OVVIAMENTE.

SE FOSSE
VERO, PERCHE'
MAI L'ALLEGRA
FAMIGLIOLA
SAREBBE ARRIVA-
TA DA QUESTE
PARTI?



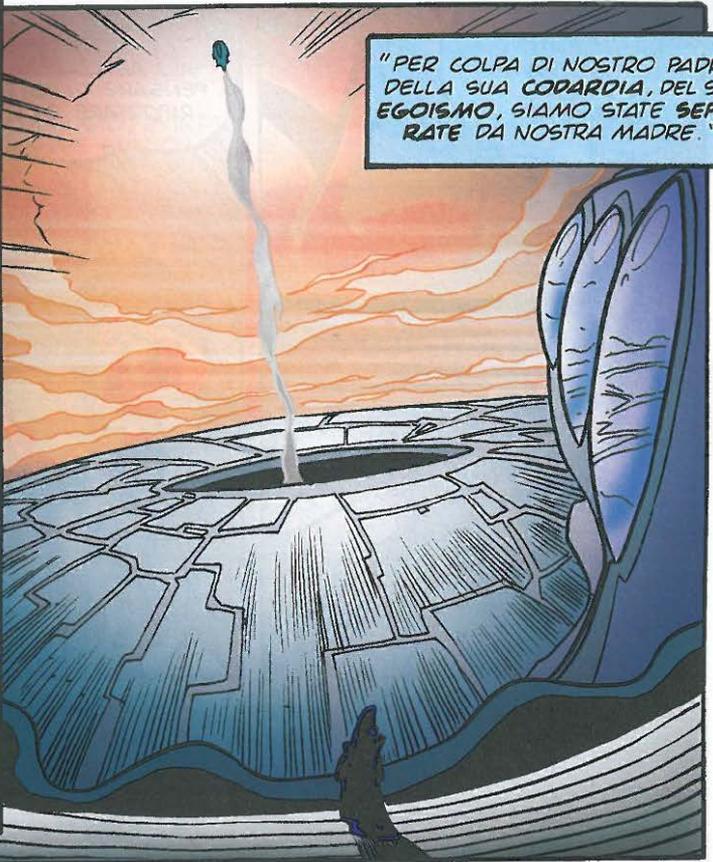
SIETE FORSE
PARTITI PER UN
PICNIC?

NO. NOSTRO
PADRE CI HA
RAPITO!

"E' SUCCESSO TANTO TEMPO
FA, QUANDO ERAVAMO
ANCORA BAMBINE."



"PER COLPA DI NOSTRO PADRE,
DELLA SUA CODARDIA, DEL SUO
EGOISMO, SIAMO STATE SEPA-
RATE DA NOSTRA MADRE."



"FUMMO IBERNATE, MA
QUALCOSA NON ANDO' PER IL
VERSO GIUSTO."

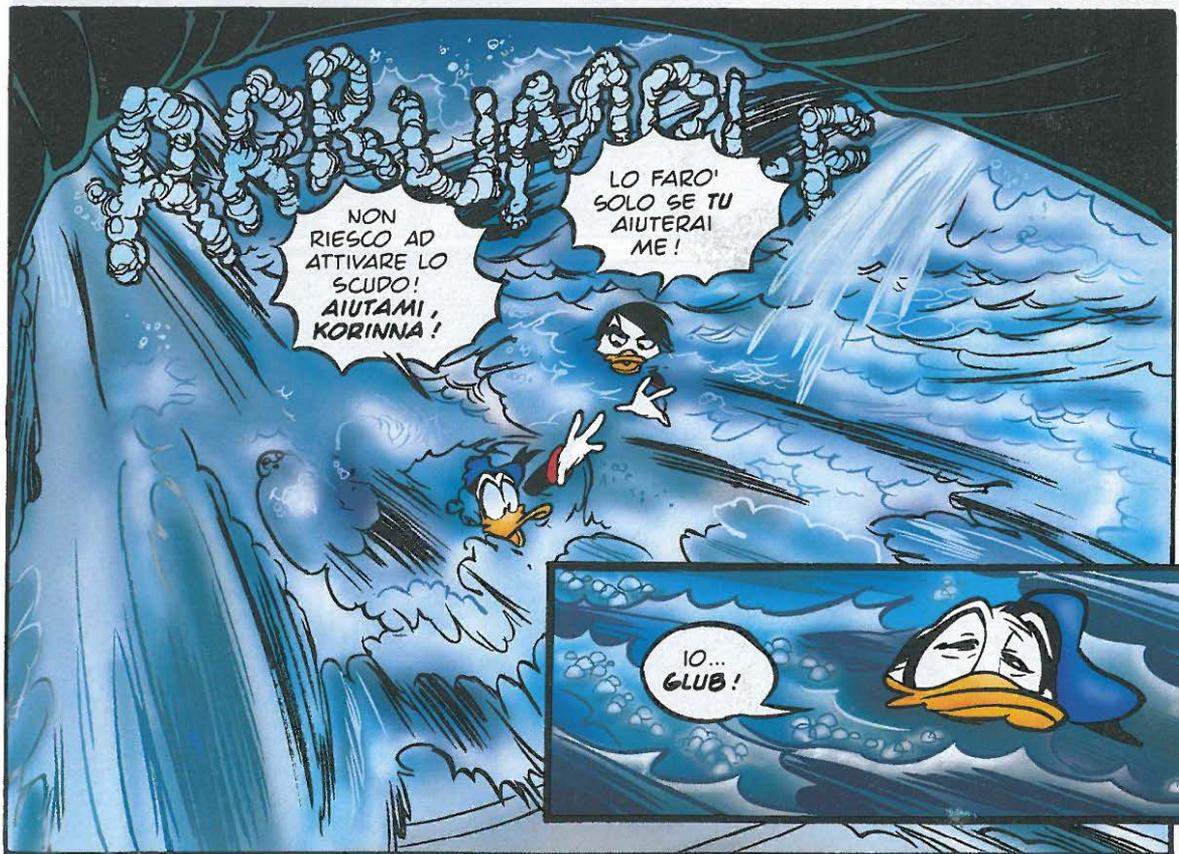


"PRECIPITAMMO SU QUESTO PIANETA.
NOSTRO PADRE CI ABBANDONO'..."



"...E QUANDO TORNO' DA
NOI, MOLTE COSE ERA-
NO CAMBIATE!"







EVERETT...
FIGLIO
MIO.

CORAGGIO, EVINTA.
OVUNQUE SIA, ORA LUI E'
FELICE.

EHI! C'E'
QUALCUNO,
LAGGIU'!

DOVE?



E'...
EVERETT!



STA TORNAN-
DO, EVINTA!
STA
TORNANDO!

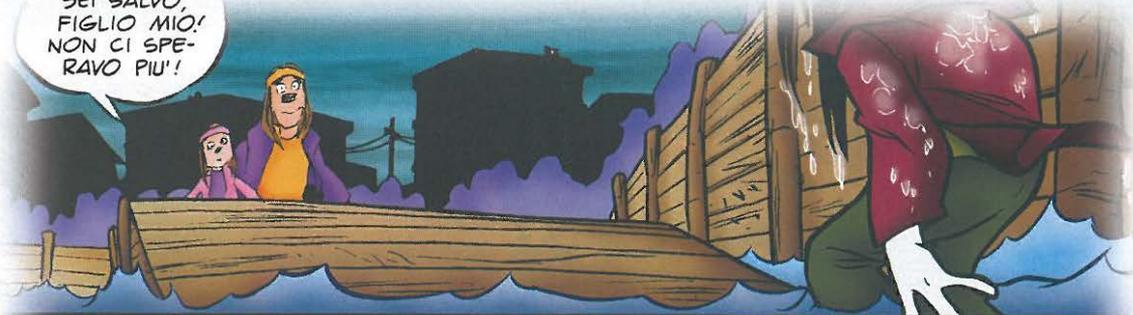


YU-UUUH!
URRA' PER
EVERETT!

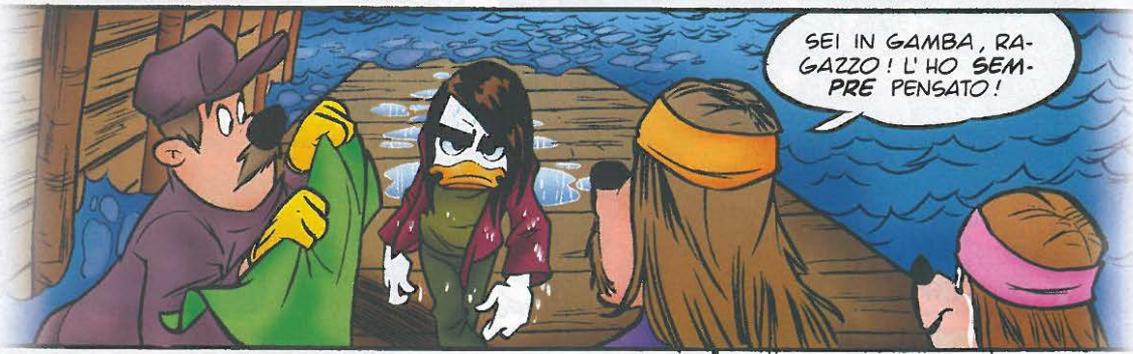
DA QUESTA
PARTE, FIGLIOLO!
C'E' UN BINOCOLO
DA RIPARARE!

AH! AH!





SEI SALVO,
FIGLIO MIO!
NON CI SPE-
RAVO PIU'!



SEI IN GAMBA, RA-
GAZZO! L'HO SEM-
PRE PENSATO!



EVERETT...

CREDO
CHE VOGLIA
STARE SOLO,
EVINTA.



MA NOI NON
LO ABBANDONE-
REMO. MAI.

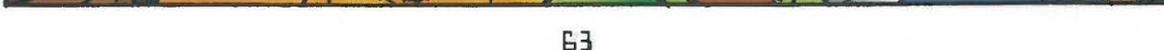
TUTTO QUESTO
PER COLPA DI
ANGUS. NON
POTRO' MAI
PERDONARL...

ECCOMI,
MA MOLTO
PRESTO DOVRAI
RICAMBIARMI
IL FAVORE.

TECNOLOGIA
CORONIANA.
SO USARE QUESTO
SCUDO.

ORA SEI
SALVO.







AH, AH!
GRANDE IDEA,
ARNOLD!

CERTO!
L'HO AVUTA
IO!



A QUANTO PARE,
L'INFLUSSO MEN-
TALE DI KORINNA
NON E' SCOMPAR-
SO PER TUTTI!

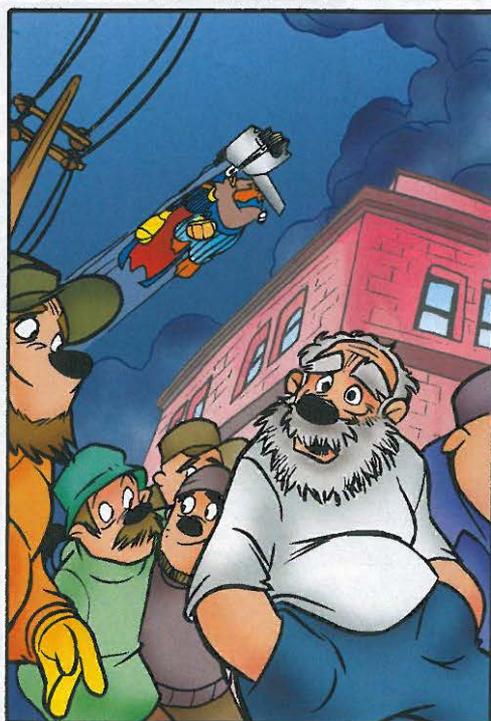


UUURGH!
MA QUANTO
PEGA?!

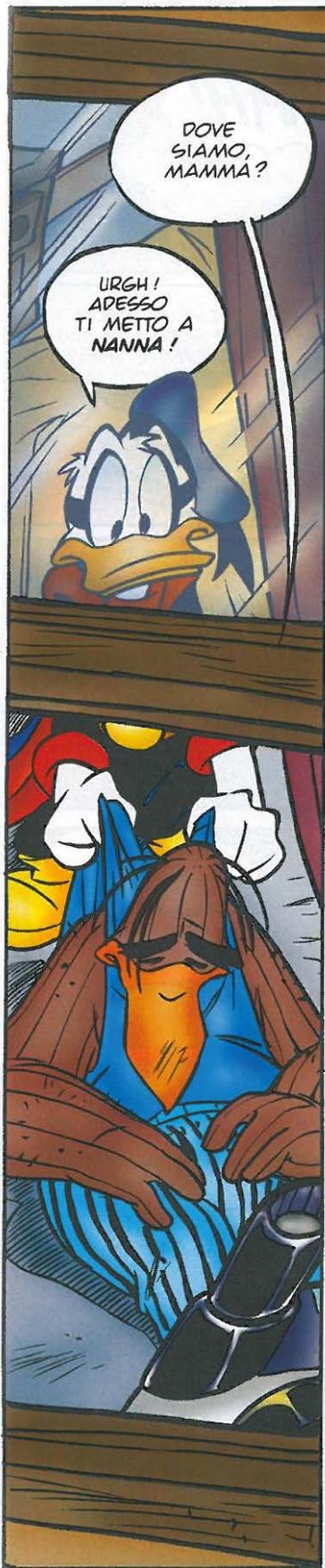


PORTAMI NELLA
MIA CAMERETTA,
MAMMA!

CERTO,
PICCOLO MIO!
SIGH!



SONO A
PEZZI! NON
VEDO L'ORA DI
DORMIRE...

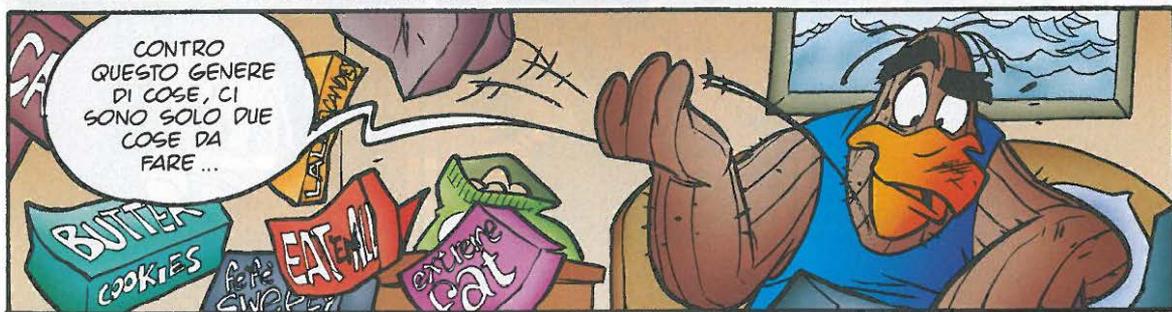




AAAAH!



CHE INCUBO!
HO SOGNATO MIA
MADRE! E AVEVA
LA FACCIA DI
PIKAPPA!



CONTRO
QUESTO GENERE
DI COSE, CI
SONO SOLO DUE
COSE DA
FARE ...



GNAM!
LA PRIMA E'
MANGIARE UNA
MERENDINA!



LA SECONDA E'
RIMETTERSI AL
LAVORO!



DA ALLORA, DA DOPO LA TEMPESTA, EVERETT NON FU PIU' LO STESSO.

GIÀ. ALL' IMPROVVISI- SO, IL SUO UNICO PENSIERO FU DI ACCUMULARE DENARO.



E CI RIUSCI'. FIN TROPPO. GRAZIE AL SUO TALENTO, IN BREVE TEMPO DIVENTO' RICCHISSIMO.

NON HAI DETTO LA COSA PIU' IMPORTANTE DI TUTTE, ANCHOR.



DA ALLORA, NOSTRO FIGLIO DIVENTO' CATTIVO. CI ABBANDONO'...

... E DA ALLORA, NON E' PIU' TORNATO QUI.



UNA NOTTE
PUO' CAMBIARE
LA VITA DI UN
UOMO.

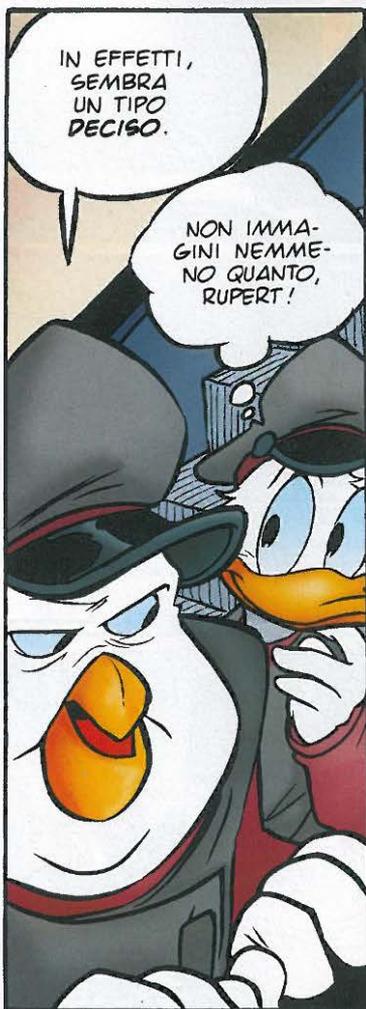
PER ALCUNI, PERO',
IL BUIO DI QUELLA NOTTE
E' PIU' FITTO CHE PER CHIUN-
QUE ALTRO.

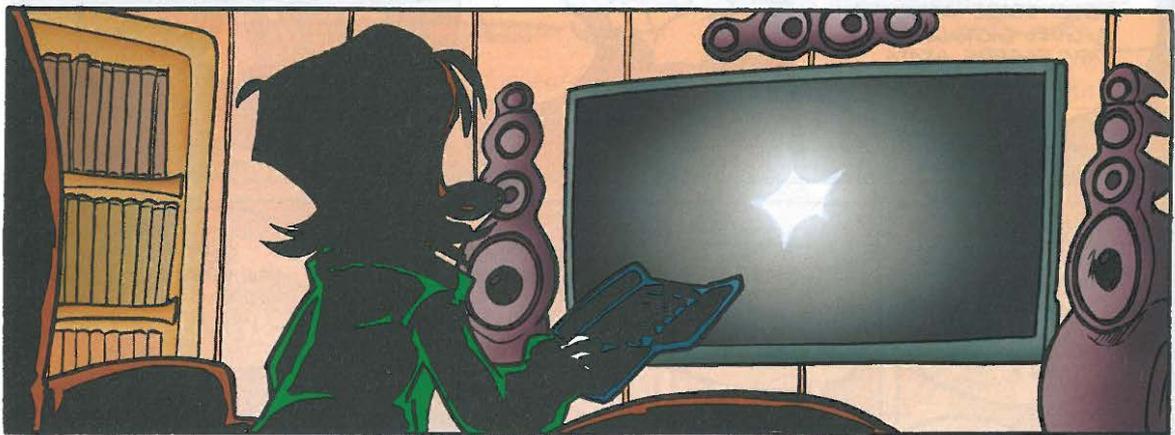
E' QUESTO IL
CASO DI EVERETT
DUCKLAIR.

CHI E'? PERCHE' DA BRA-
VO RAGAZZO SI E' TRASFORMATO
IN SQUALO DELLA FINANZA PRI-
VO DI SCRUPOLI?

CHE COSA E'
DAVVERO SUCCE-
SSO QUELLA
NOTTE?

IO, ANGUS FANGUS, PRESTO
SVELERO' IL SEGRETO TANTO
GELOSAMENTE CUSTODITO.
ARRIVEDERCI ...

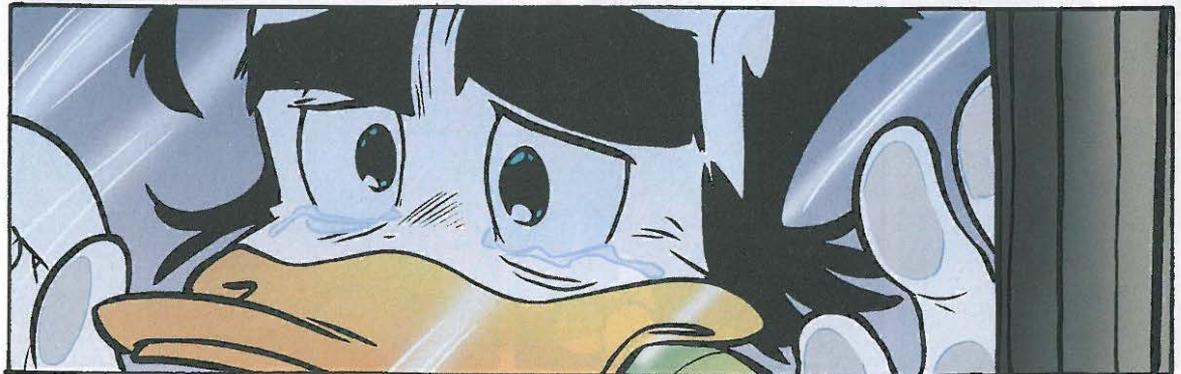




"PENSATE CHE EVERETT
VEDRA' LA NOSTRA
INTERVISTA?"



"NE POTETE ESSERE CERTI.."



Sonda aNoMaLa

Salve a tutti e benstornati a Tekno Room. Sedetevi, concentratevi e preparate i vostri neuroni a una massiccia dose di lavoro, perché state per affrontare una lunga serie di spiegazioni tecnico-scientifiche più complesse del solito. Del resto, come diciamo sempre, noi rispondiamo a quello che chiedete, anche se dovesse comportare la parziale fusione degli elaboratori cerebrali dei componenti del PK Team. Cominciamo con la lettera di Riccardo Lenzi, che domanda:

"Vorrei chiarimenti in merito alla sonda aliena comparsa in PK2#9, in particolare a proposito del metodo utilizzato per distruggere il mostro di ghiaccio. A pagina 67 il mo-

stro dice di essere stato colpito da una 'sostanza contrastante con funzioni aggreganti' e a pagina 39 Cardaxis afferma di avere sintetizzato un diluente. Nel Digital dello stesso numero, però, è spiegato che il dispositivo mimetico e offensivo della sonda è basato sulla tecnologia dei nanodroidi. Quindi, come funziona il diluente inventato da Cardaxis?"

Semplice! Crea una sfera di solvatazione intorno alle molecole che costituiscono la struttura difensiva mobile costruita dai nanodroidi, provocando una diminuzione di tutte le forze attrattive intermolecolari fino a un valore inferiore a 0.005 kcal/mole, insufficiente a mantenere la coesione della struttura mimetica. Se siete lau-



reati in chimica o fisica nucleare, non dovrete avere avuto problemi a seguire questa elementare spiegazione. Comunque per rendere più chiaro il concetto, diciamo che, in pratica, i nanodroidi attraggono intorno a sé le molecole e le aggregano, creando un involucro di forma e dimensioni variabili. Ciò è reso possibile da un dispositivo che amplifica le naturali forze di attrazione intermolecolari che si manifestano a distanze molto ravvicinate. Il diluente inventato da Cardaxis è una sostanza in grado di circondare qualsiasi altra molecola, creando una specie di pellicola protettiva che rende inefficace il congegno amplificatore dei nanodroidi. In questo modo le molecole dell'involucro mobile non riescono più a restare unite, con le conseguenze mostrate a pagina 67.



*Una visita dallo spazio
che non passa inosservata!*



Corona contesa

La moltitudine di indizi in merito alla vera identità di Everett Ducklair, sparsi nel corso dell'avventura antartica di Pikappa, hanno suscitato un gran numero di dubbi e quesiti, il più importante dei quali dovrebbe avere trovato risposta in questo numero (avete già letto il racconto, vero?). Tuttavia l'e-mail di Luciano Marinelli si è conquistato il diritto alla pubblicazione perché è stata la prima, tra le centinaia giunte in redazione, in cui si faceva osservare una curiosa coincidenza:

"Carissimo PK Team, qualcosa non mi convince in PK2#9. Nelle prime pagine si vede una sonda in viaggio nello spazio e si dice che è partita dal pianeta Corona. A pag. 29, la nave che trasporta Everett Ducklair al Polo Sud si chiama, guarda caso, Corona. Visto che l'imbarcazione è di proprietà di Everett (si vede il marchio ED sulla fiancata), questo non potrebbe indicare un legame tra il miliardario e il pianeta alieno?"

Gli scienziati della Ducklair Enterprise sono sempre al lavoro. Anche a -40 °C!

Certo che c'è un legame! Ormai anche Pikappa conosce il segreto custodito tanto a lungo, ma non può certo immaginare le conseguenze di questa rivelazione!

Il fuggitivo

Sicuramente molti lettori si saranno posti la stessa domanda di Nadia Bigi che chiede:

"Qual è lo scopo della sonda aliena vista in PK2#9? È improbabile che sia precipitata sul nostro pianeta per caso, anche perché, a pag. 57, il mostro afferma di avere individuato il suo obiettivo e, due pagine dopo, Everett fugge, gridando: 'Vuole me!' Devo dedurre che è Everett il 'fuggitivo' di cui si parla a pag. 9? Perché dovrebbe esserlo?"

Proprio così! I Coroniani non hanno gradito che un loro valente scienziato abbia abbandonato il pianeta natale, portando con sé un gigantesco bagaglio di conoscenze tecnologiche. Per questo le sonde, inviate nello spazio, hanno il preciso compito di ritrovarlo e riportarlo a casa. Con la forza, se necessario! Ovviamente i vostri cervelli sono già in subbuglio, cercando di ipotizzare il motivo della fuga e la ragione per cui Everett abbia trascinato con sé le figlie ancora bambine. Meditate. Inviatemi le vostre idee. La verità verrà presto a galla, ma, per una volta, potreste arrivarci prima voi!

Qualcuno è a caccia di Everett Ducklair e non rinuncerà facilmente!



Volete scoprire tutti i segreti pikappici? Scrivete! Forse vi accontenteremo...

Lettere: Redazione di PK

C.P. 340 20102 Milano.

Fax: 0229085162.

E-mail: pk@disney.it

Evoluzione tecnologica

Sempre a proposito di Everett, Andrea Zanetti si pone un dubbio:

"In PKNA#12 Odin Eidolon afferma che dalla Robolab, fondata da Odin stesso, nasceranno i primi droidi. Mi spiegate allora perché in PK2#6 a pag. 26 compare un droide autista? E perché, sei pagine prima, c'è n'è un altro che, però, è cameriere?"

Come dovrete sapere, il fondatore della Robolab è Uno, l'intelligenza artificiale creata da Everett Ducklair. Pertanto le sue conoscenze di robotica, che gli hanno consentito di progettare i droidi del ventiduesimo secolo, non sono altro che l'elaborazione dei fondamenti di cibernetica impartiti dallo stesso Everett. Del resto, basta confrontare il primitivo design dei servitori del miliardario con quello dei droidi della tempo-



SOLO QUALCHE VOLTA. CI SONO POSTI PEGGIORI...

SEMBRA COSÌ PITTORESCO E AFFASCINANTE...

lia per capire che ci troviamo di fronte a semplici prototipi. Inoltre Everett non è certo nuovo all'uso di droidi antropomorfi. Basti pensare al Verificatore o ai segugi Hound visti in PK2#3.

Quando gli alieni avevano la coda...

Per concludere rispondiamo al quesito di Thomas che domanda:

"Come mai l'armatura da battaglia aliena che Rupert usa in PK2#6 ha due gambe, quando gli alieni hanno solo una coda?"

Questione di praticità di movimento nell'ambiente terrestre! Infatti, lavorando in prossimità della loro astronave, gli alieni poteva-

no limitarsi a strisciare, utilizzando i quattro arti prensili per le operazioni di assemblaggio e smantellamento delle attrezzature. Ma l'esplorazione del pianeta sarebbe stata decisamente ardua in assenza di un sistema di deambulazione simile a quello della maggior parte delle creature terrestri, bipedi o quadrupedi. Dato che il problema si era già presentato su numerosi pianeti, gli invasori spaziali avevano messo a punto un esoscheletro dotato di servocomandi a controllo telepatico. Ovviamente Rupert non aveva bisogno di poteri mentali per muovere l'armatura... gli è bastato indossarla!



"E' UN CERTO PROFESSOR HIRED SQUARE!"

Docenti universitari

I quesiti telegrafici via SMS diventano sempre più frequenti! Carmelo domanda:

"Quando rivedremo Hired Square?"

Lasciamo che a rispondere sia Gianfranco Cordara, che ha introdotto il professore di sociologia delle leggende metropolitane in PK2#4:

"È probabile che ricompaia tra qualche tempo. Lasciategli prima terminare gli esami a tutti gli studenti del suo corso."

Il LaTo OsCuRo DeLIA sCiEnZa

Ricordate queste parole? "Le sue invenzioni lo hanno reso ricchissimo in breve tempo, ma ultimamente la sua creatività produceva inevitabilmente congegni pericolosissimi e distruttivi! Così ha ceduto le sue proprietà e ha lasciato Paperopoli in incognito diretto verso un eremo remoto dove meditare per ritrovare la parte migliore di sé." Esatto! Riguardano proprio Everett Ducklair! Infatti si tratta della spiegazione che Uno fornì a Pikappa. Ma che cosa avevano di tanto terribile queste invenzioni? Scopriamolo insieme grazie a un breve elenco che raccoglie le più incredibili!

Acceleratore devolutivo

Brevetto: XF3497A21

Effetto: Causa l'immediata trasformazione del soggetto esposto al raggio emesso dall'apparecchio, provocandone la regressione a uno stadio evolutivo inferiore.

Funzionamento: Il raggio stimola l'attivazione degli introni, frazioni silenziose del codice genetico e retaggio del processo evolutivo, comportando lo sviluppo di branchie, coda e pinne. È possibile controllare adeguatamente il processo, in modo da mantenere inalterate le funzioni cerebrali del soggetto sottoposto al

trattamento devolutivo. In questo modo l'invenzione potrebbe essere utilizzata per creare un esercito di supersoldati da impiegare in missioni particolarmente complesse e pericolose, per esempio sott'acqua. Questa, ovviamente, non è però la finalità dichiarata da Everett.

Stato dell'invenzione: L'acceleratore ha attirato subito l'interesse del Generale Westcock che, intuendone le potenzialità, ne ha richiesto il brevetto per "questioni di sicurezza nazionale", pagando una cifra di poco superiore ai quindici miliardi di dollari. Attualmente giace inutilizzato in un magazzino del Dept. 51.

Chi gioca con gli introni può creare un vero e proprio esercito di mostri!



Hit Parade

Abbiamo disposto in ordine di pericolosità decrescente le invenzioni di Everett.

1° Annichilatore memoselettivo
(Potrebbe farvi dimenticare come vi chiamate)

2° Acceleratore devolutivo
(Immaginate di usare le posate con le pinne)

3° Catalizzatore cinetico
(Non è detto che debba per forza essere usato a scopi malvagi)

Catalizzatore cinetico

Brevetto: RF5489D17

Effetto: Emette un'ondata radiante di ampiezza variabile che provoca la combustione spontanea di più del novanta per cento dei materiali con cui entra in contatto.

Funzionamento: La combustione di molte sostanze a temperatura e pressione ambiente è termodinamicamente possibile in presenza di ossigeno, ma la velocità della reazione è così lenta da non essere apprezzabile. Il catalizzatore cinetico aumenta appunto tale velocità di oltre venti ordini di grandezza. Grazie allo stesso principio, l'apparecchio può essere utilizzato per accelerare qualsiasi processo chimico con effetti devastanti.

Stato dell'invenzione: Lo sfruttamento del brevetto è stato concesso in licenza alle maggiori società chimiche internazionali, consentendo una notevole riduzione dei tempi di produzione.

Annichilatore memoselettivo

Brevetto: Non ancora depositato.

Effetto: Il raggio emesso dal dispositivo "Synaptic-Eraser" consente di eliminare selettivamente i ricordi del soggetto colpito.

Funzionamento: L'annichilatore distrugge porzioni della rete di connessioni neurali che costituisce il "da-

tabase" del cervello, provocando l'eliminazione di un ricordo senza possibilità di recupero. L'apparecchio è dotato di un sistema di analisi della rete neurale che, come un browser per la ricerca di file, identifica la zona di memoria in cui è immagazzinata l'informazione da cancellare.

Stato dell'invenzione: Tutti i progetti sono in possesso di Everett Ducklair, che ne ha installato un prototipo sui droidi di classe Verificatore. Una versione più sofisticata è servita allo stesso Ducklair per rimuovere spontaneamente dalla propria memoria la conoscenza dell'identità segreta di Pikappa.



2437 invenzioni... 1523 brevetti... 200 miliardi di dollari all'anno solo di royalties... Ecco su che cosa si fonda l'impero Ducklair!

La Terra dei PKERS

nessuno poteva credere che qualcuno avesse avuto un giorno un'ipotesi: "Ebbene... Questo paese si chiamerà Bulgarograsso". Eppure è proprio lì che è accaduto. In provincia, la faccenda non doveva rimanere confinata nell'elenco delle miserie della vita come si sa, offre ogni giorno nuovi argomenti all'insensatezza. Il fatto è che un bel giorno arriva una lettera in redazione proveniente proprio da Bulgarograsso! E allora la storia cambia volto. A Bulgarograsso abitano dei...! E volevate che perdessimo l'occasione di calare sul ripreso paese in provin-



cia di Como e **vedere come stavano le cose?** Figuratevi! Siamo andati, abbiamo visto, abbiamo vinto un set di gomme da masticare usate alla tombola del

paese). Bulgarograsso, enciclopedia alla mano, sorge a 300 metri sul livello del mare e conta circa 3000 abitanti. Tutto qui? Tutto qui. Ma noi non potevamo certo accontentarci di questi scarni dati: dovevamo riempire due pagine. E già che c'eravamo ci siamo dati allo shopping più sfrenato, acquistando alcuni **simpatici prodotti locali**: un paio di sci di marzapane e un cesto di frutta realizzata in una particolare lega di granito e pietra arenaria. Alla fine della giornata, Sisto lamentava una frattura scomposta di tibia e perone (gli sci non tenevano la strada, a suo dire) e Catenacci un principio di marmorizzazione dello stomaco (una banana acerba). Ma **tutti erano felici**. Perfino quelli dell'amministrazione davanti alla nostra richiesta di rimborso spese.

storia!

UN NOME, UN DESTINO

Perché Bulgarograsso si chiama Bulgarograsso e non ha, invece, un nome normale? Abbiamo fatto indagini, ed ecco quanto è venuto fuori: secondo il benzinaiolo, il paese si chiama così perché chiamandolo Sydney o



IL GUSTOSO
ANEDDOTO

COMUNE DI BULGAROGRASSO

Si narra che molti anni fa un importante personaggio del jet-set internazionale trovandosi, dopo aver sbagliato strada a un crocicchio, a transitare per Bulgarograsso, pensò invece di essere a Fino Mornasco. L'equivoco era sorto in quanto il vip, buttando lo sguardo fuori dal finestrino, aveva ritenuto di riconoscere in un passante un tale di sua conoscenza abitante perlappunto a Fino Mornasco. E invece, il passante non era il tale di sua conoscenza, e quella non era Fino Morna-

sco, bensì Bulgarograsso. A Bulgarograsso è ormai tradizione riunirsi alla Taverna dei Fantasisti Fantasiosi (nella

foto) per raccontarsi ogni primo lunedì del mese questa amena storiella a cui non ha mai creduto nessuno.



Il teatro pedonale Paolo Bonolis di Bulgarograsso. In cartellone, da diversi mesi a questa parte, il capolavoro di Samuel Beckett, *Aspettando Godot*. Sullo sfondo, potete vedere i due spettatori rimasti ad aspettarlo. Gli altri, avevano lasciato aperto il gas e sono tornati a casa.

A Bulgarograsso si sta sperimentando una forma di comunicazione in tempo reale che, secondo gli indigeni, sarebbe superiore perfino a Internet, dal momento che non c'è nemmeno bisogno di accendere il computer. È un esempio dello spaventoso progresso tecnologico raggiunto in questo piccolo, ma modernissimo paesello.



DAL 20 DICEMBRE

IN TUTTE LE EDICOLE

PKTEAM PRESENTS



PIKAPPA



T. CORMACK



PIKAPPA



CORMACK D

BLACK OUT

PKTEAM PRESENTS PK² - A PKTEAM PRODUCTION
STARRING PAPERINIK EVERETT DUCKLAIR STELLA NICE KORINNA & JUNIPER
TYRREL DUCKARD MORTIMER BLOOM BIRGIT Q ANYMORE BORING
DIRECTED BY CLAIRE MOOCHY PRODUCED BY JOEL CHAINS & ETHAN SIXTH
SCREENPLAY, PHOTOGRAPHY, SOUNDTRACK, SPECIAL VISUAL EFFECTS BY PKTEAM

