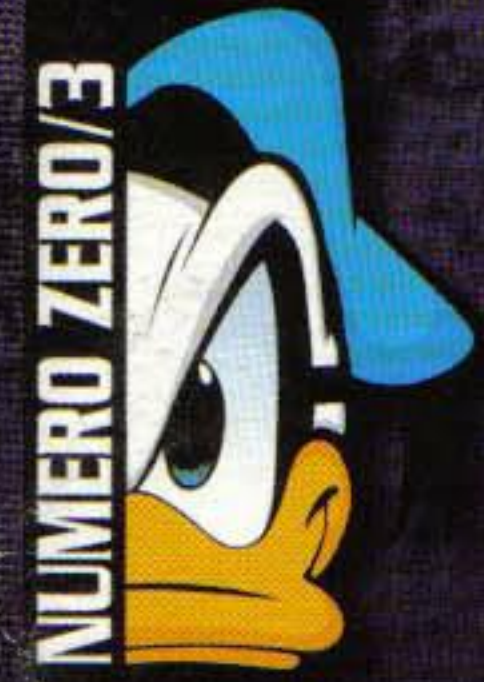




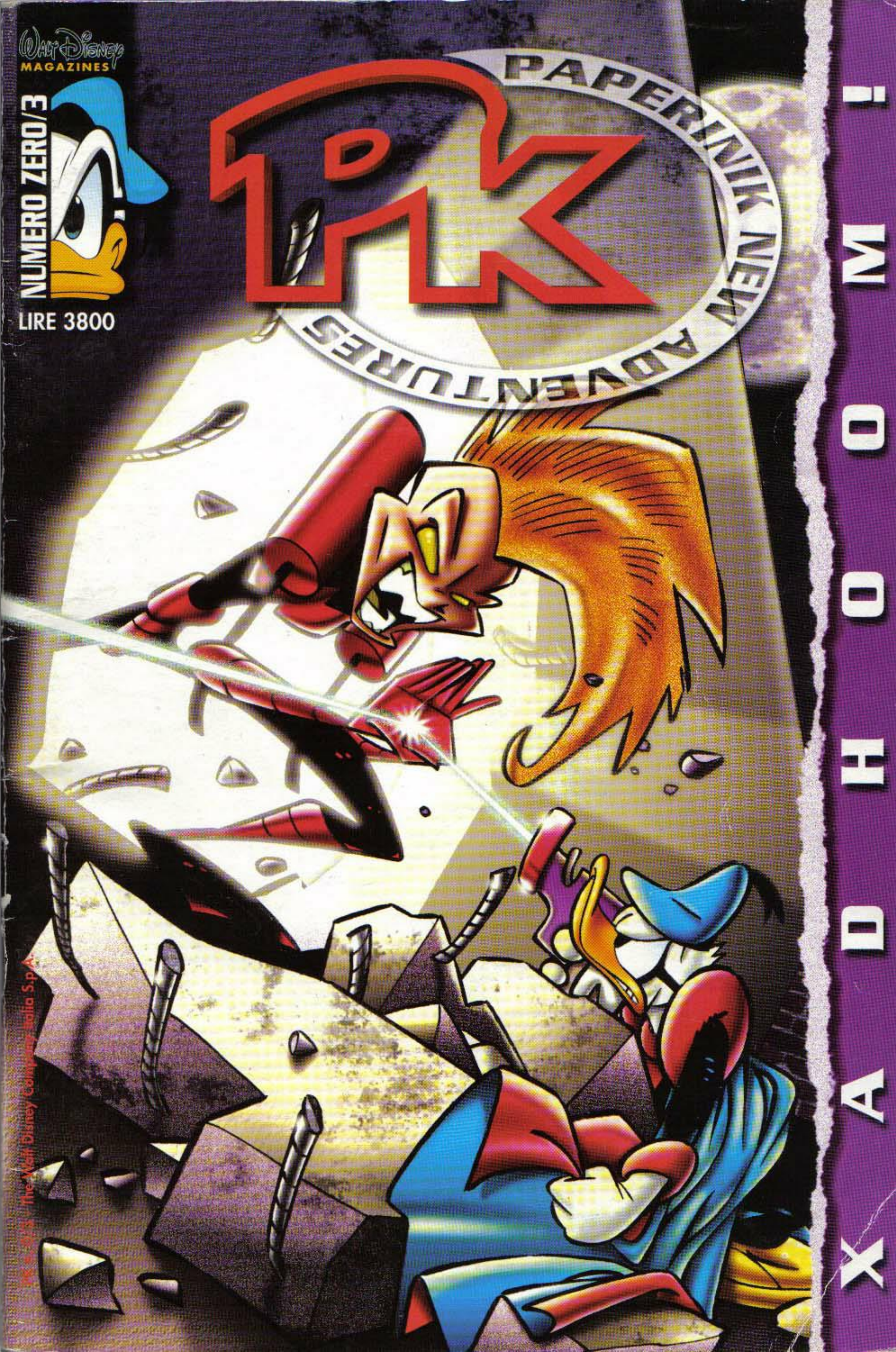
Walt Disney
MAGAZINES

NUMERO ZERO/3

LIRE 3800



© 1993 The Walt Disney Company Italia S.p.A.



X A D H O M I



Direttore responsabile
Paolo Cavaglione
Progetto editoriale
Ezio Sisto, Max Monteduro
Testi
Valentina de Poli,
Simone Stenti
Segreteria
Elena Orlandi

XADHOOM!

Soggetto: Sisti & Sisto
Sceneggiatura: Alessandro Sisti
Matite: Paul Ackerman
Chine: Alessandro Zemolin
Lettering: Nicoletta Foffa
Colori: Litomilano (Carugate - Milano)
Copertina: Alberto Lavoradori (disegno),
Max Monteduro (colori)

Hanno collaborato al progetto:
Francesco Artibani, Stefano Attardi,
Marco Ghiglione, Stefano Intini, Alberto
Lavoradori, Corrado Mastantuono, Roberto Santillo,
Claudio Sciarrone, Alessandro Sisti, Roberto Vian

The Walt Disney Company Italia Spa
Presidente
Umberto Virri
Direttore generale
Gianni Crespi
Direttore divisione periodici
Massimo Tagliani

Marketing

Direzione: Mauro Lepore
Group product manager: Andrea Grampa
Special project manager: Silvia Banfi
Promotion manager: Benito Benassi
Distribuzione manager: Pietro Millosevich
Segreteria: Maristella Favero, Paola Villa

Produzione

Direzione: Franco Zanaboni
Coordinamento: Domenica Viviani
Silvana Landre, Alberto Zangarini
Coordinamento estero
Silvia Figini (responsabile), Paola Tirelli

Abbonamenti

Direzione: Eugenio Campi
Marketing manager: Daniela Bernacchi
Operations manager: Alessandro Doninelli
Ufficio: Nadia Cucco, Marinella Schieppati
Segreteria: Donata Fallarini

Divisione periodici Disney - via Sandro Sandri 1
20121 Milano - tel. 02/290851 - fax 02/29085162
Pubblicazione registrata presso il Tribunale
di Milano n.385 del 10 giugno 1996

Fotolito: Litomilano - Carugate (Mi) - **Stampa:** Rotolito Lombarda
- Cernusco s/n (Mi) - **Inchiostri:** Colorgraf, Lainate (Mi)
Carta: Cartiera di Toscolano - **Pubblicità:** M.M. Pubblicità Spa,
viale Restelli 29, 20124 Milano - tel. 02/69711724
- fax 02/69711755 - **Diffusione e distribuzione:** A&G Marco Spa,
via Fortezza 27, 20126 Milano - tel. 02/25261 - fax 02/27000823

PK Paperinik New Adventures n° 0/3

© Disney



Questo periodico è iscritto alla
Federazione Italiana Editori Giornali



NEMICA O ALLEATA?

Xadhoom! Un tuono minaccioso? Un grido di battaglia? Forse... Ma è anche, e soprattutto, il nome della misteriosa xerbiana apparsa sul mitico numero zero. Ebbene sì, perspicacissimi Pkers, avevate indovinato! Bravi, congratulazioni, strasuperbi... Stop! Non gingillatevi troppo con i complimenti: c'è ancora tanto da scoprire sul conto di Xadhoom. Pk ne sa qualcosa e voi ve ne accorgete prestissimo! Cooome? Siete già qui a chiedere quando uscirà il prossimo numero? Siete senza limiti.

Allora, azzardiamo un fine ottobre e... basta!

Anche perché non sappiamo ancora se uscirete indenni dal passaggio del ciclone Xadhoom, e poi, come se non bastasse, su questo deflagrante zero/barra/tre, ci sono anche 14 pagine 14 di Speciale Ducklair Tower.

Siete sicuri di farcela?

Un consiglio: non agitatevi! Potreste andare incontro a brutte sorprese. Xadhoom insegna...

NEL NOSTRO SISTEMA SOLARE, PIU' O MENO
FRA L'ORBITA DI MARTE E QUELLA DI GIOVE,
S'INCONTRA LA CINTURA DEGLI ASTEROIDI...



... E' UNA FORMAZIONE BEN CONOSCIUTA
DAGLI ASTRONOMI TERRESTRI E QUINDI
D'INTERESSE SCIENTIFICO RELATIVO...



... MA SE UNO DI LORO POTESSE DARE UN'OCCHIATA
DIETRO HIDALGO (UNO DEGLI ASTEROIDI PIU' GRANDI),
SCOPRIREBBE QUALCOSA DI NUOVO...



I-PKNA-0/3

WALT DISNEY

XADHOOOM!

...E DI PERICOLOSO!



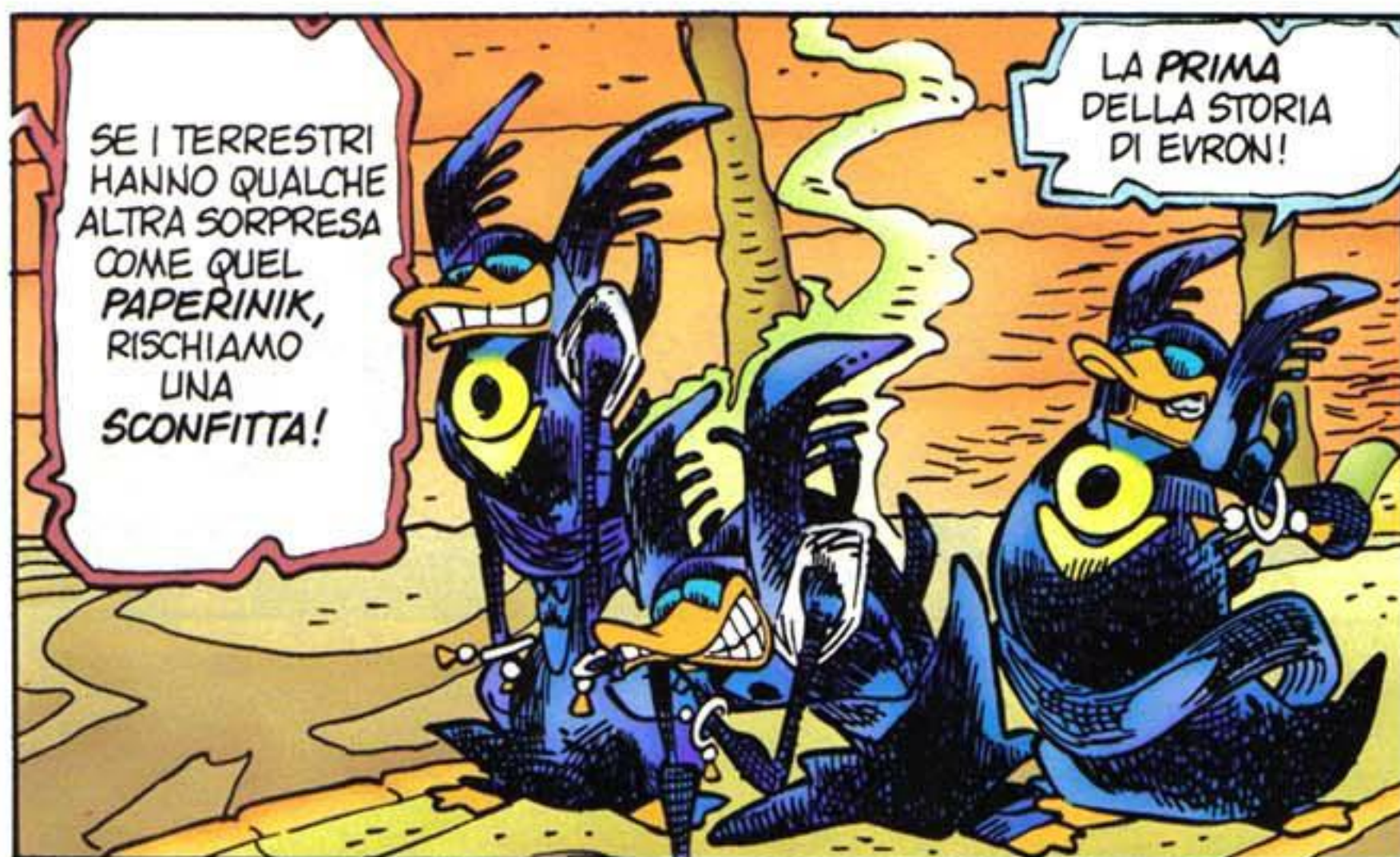
CHE COSA
FATE QUI, VOI
COOLFLAMES?



SPARITE,
OTTUSE CREATURE!

VORREI CHE
POTESSIMO
ANDARCENE
PURE NOI.





SE I TERRESTRI
HANNO QUALCHE
ALTRA SORPRESA
COME QUEL
PAPERINIK,
RISCHIAMO
UNA
SCONFITTA!

LA PRIMA
DELLA STORIA
DI EVRON!

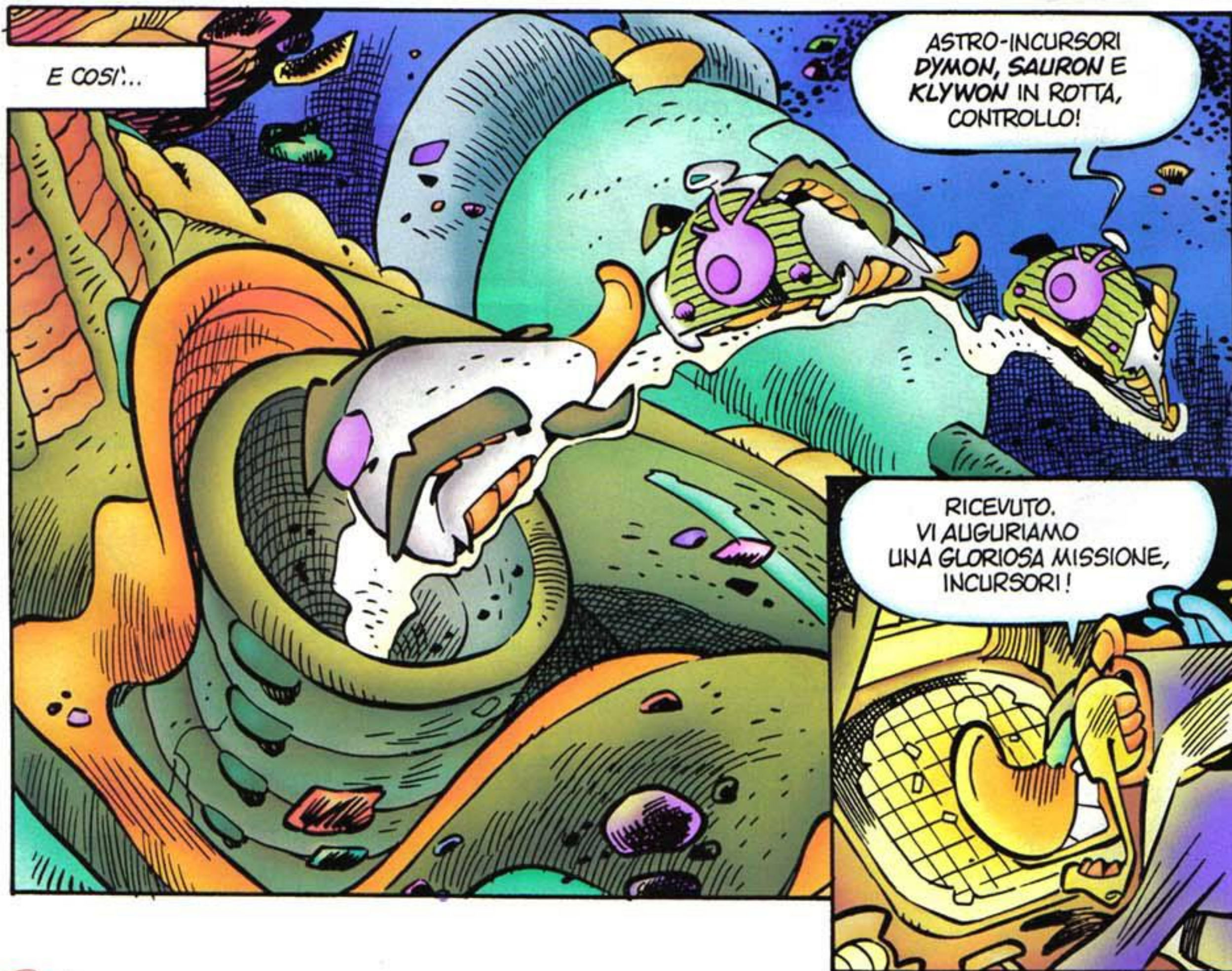


PERCIO' SARA' MEGLIO
VALUTARE
CON ATTENZIONE
LE DIFESE DELLE
NOSTRE **PREDE**,
E NEL FRATTEMPO...



...PRENDEREMO
PROVEDIMENTI
DEFINITIVI
NEI CONFRONTI
DEL NOSTRO
ANTAGONISTA
MASCHERATO!

UDIAMO E
UBBIDIAMO!



E COSI'...

ASTRO-INCURSORI
DYMON, SAURON E
KLYWON IN ROTTA,
CONTROLLO!

RICEVUTO.
VI AUGURIAMO
UNA GLORIOSA MISSIONE,
INCURSORI!



LA SQUADRA E' GIA' IN ACCELERAZIONE. GIUNGERA' SULLA TERRA IN SEI SOTTUNITEMPO.



I COMMANDOS TERMINATO-RI RISOLVERANNO LA FACCENDA.

POSSIAMO CONSIDERARE PAPERINIK GIA' TERMINATO! IH! IH!



ALLARME! OGGETTO SCONOSCIUTO IN AVVICINAMENTO!

QUI DYMON! SIAMO STATI ATTACCATI!

COSA?!

IL SEGNALE DI KLYWON E' SCOMPARSO DALLLO SCHERMO!



QUI PARLA ZUKON! CHI VI HA ASSALITI?



NON LO SAPPIAMO, SIGNORE! L'AGGRESSORE E' GIA' SPARITO!

L'ASTRONAVE SAURON E' IN
AVARIA TOTALE E ANCHE NOI
SIAMO STATI DANNEGGIATI!

AIUTO, CONTROLLO! INVIATE
UNITA' DI SOCCORSO!

CERCATE DI RAGGIUNGERE
LA TERRA, DYMON, E COMPLETATE
UGUALMENTE LA
MISSIONE!

AFFERMATIVO.
CHIUDO!

SENTITO?
PROSEGUIAMO!

SPERIAMO
DI FARCELA.

SECONDO TE CHI CI
HA ATTACCATI?

NON SO. ERA
TROPPO
PICCOLO
PER
ESSERE
UN ASTRO-
CACCIA!

IL MONITOR
HA SEGNALATO
UNA SAGOMA
UMANOIDE!

A QUEST'ORA SARA' LONTANO
ANNI LUCE. ERA TALMEN-
TE VELOCE!

FORSE. MA POTREBBE ANCHE
ESSERSI NASCOSTO...

...QUI ATTORNO, DA
QUALCHE PARTE!



WUWUWU VRAOON

POCHI MINUTI
DOPO...

INGRESSO NELL'ATMOSFERA
COMPLETATO. DEVIATORI
ANTIRADAR ATTIVI.

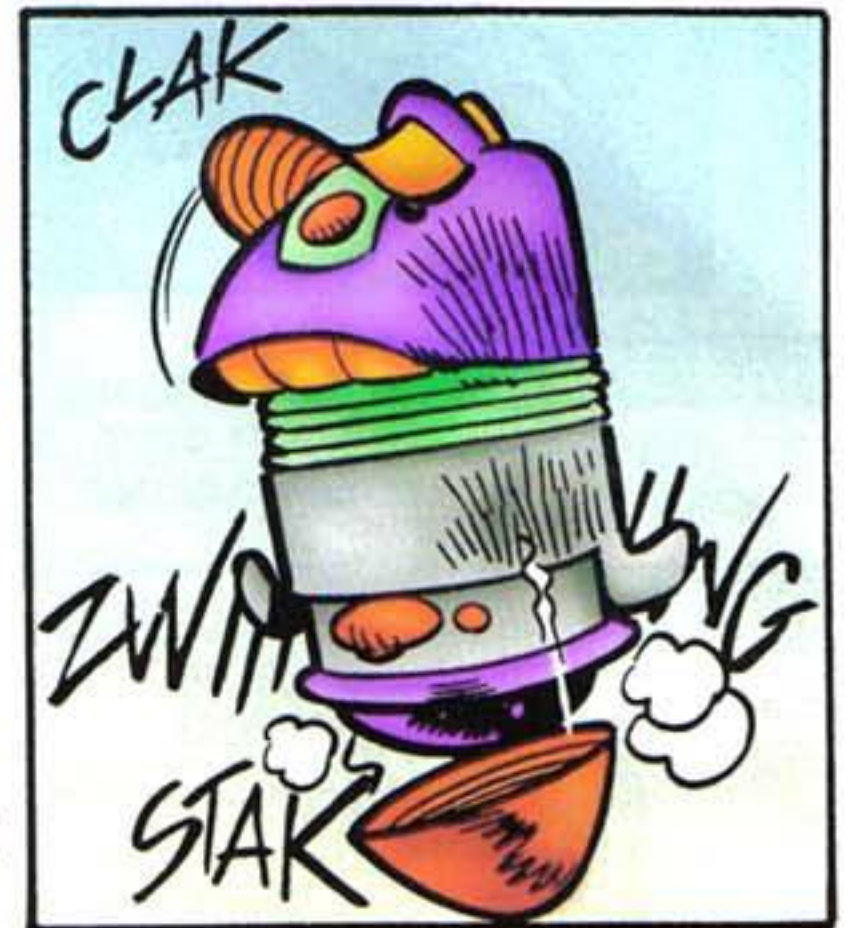
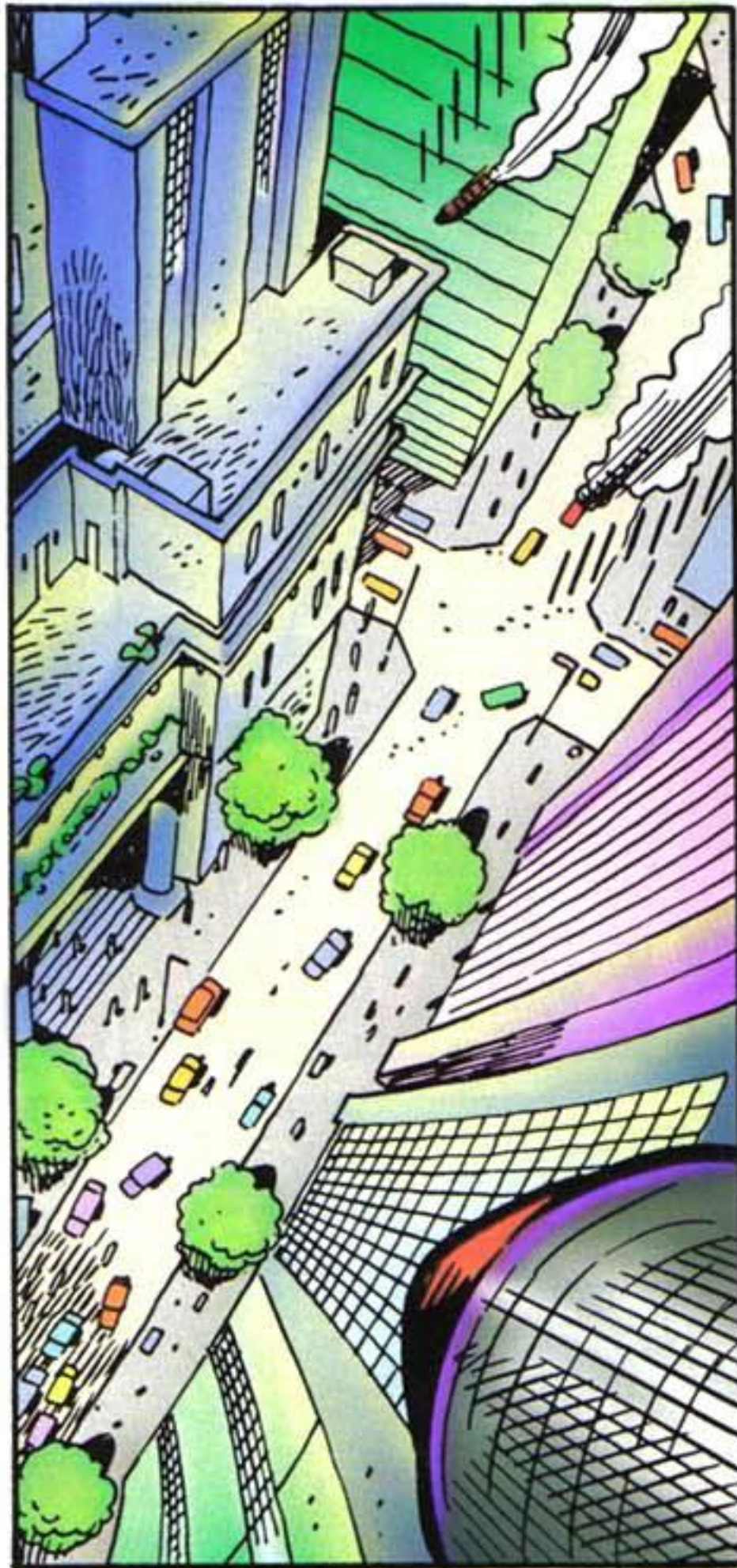
SIAMO SULL'AGGLOMERATO
TERRESTRE DEFINITO
PAPEROPOLI.

ARMARE LE RAMPE
DI LANCIO!

CLARK

CONTATTO!

ACCHIA





ERRORE!
NIENTE DI COSÌ
LEGGERO.



PARECCHIE ORE E MOLTISSIMI
CARICHI PIU' TARDI...

SONO DISTRUTTO,
UNO! HO PORTATO
SULLE SPALLE TUTTO
CANALE DOPPIO ZERO.

ALLORA,
RIPOSATI.

DEVI ESSERE
IN PIENA FORMA
PER LA RONDA
NOTTURNA!

EEEH?!

PER STASERA LASCIA-
MO PERDERE. IO NON...

IMPOSSIBILE!

HO LOCALIZZATO **SCIAMI**
D'INSOLITI OGGETTI VO-
LANTI SULLA CITTA'.

SARANNO
ZANZARONE
IPERTROFICHE.

SPIRITOSO.

PER CUI... ALLA RISCOSSA,
PAPERINIK!

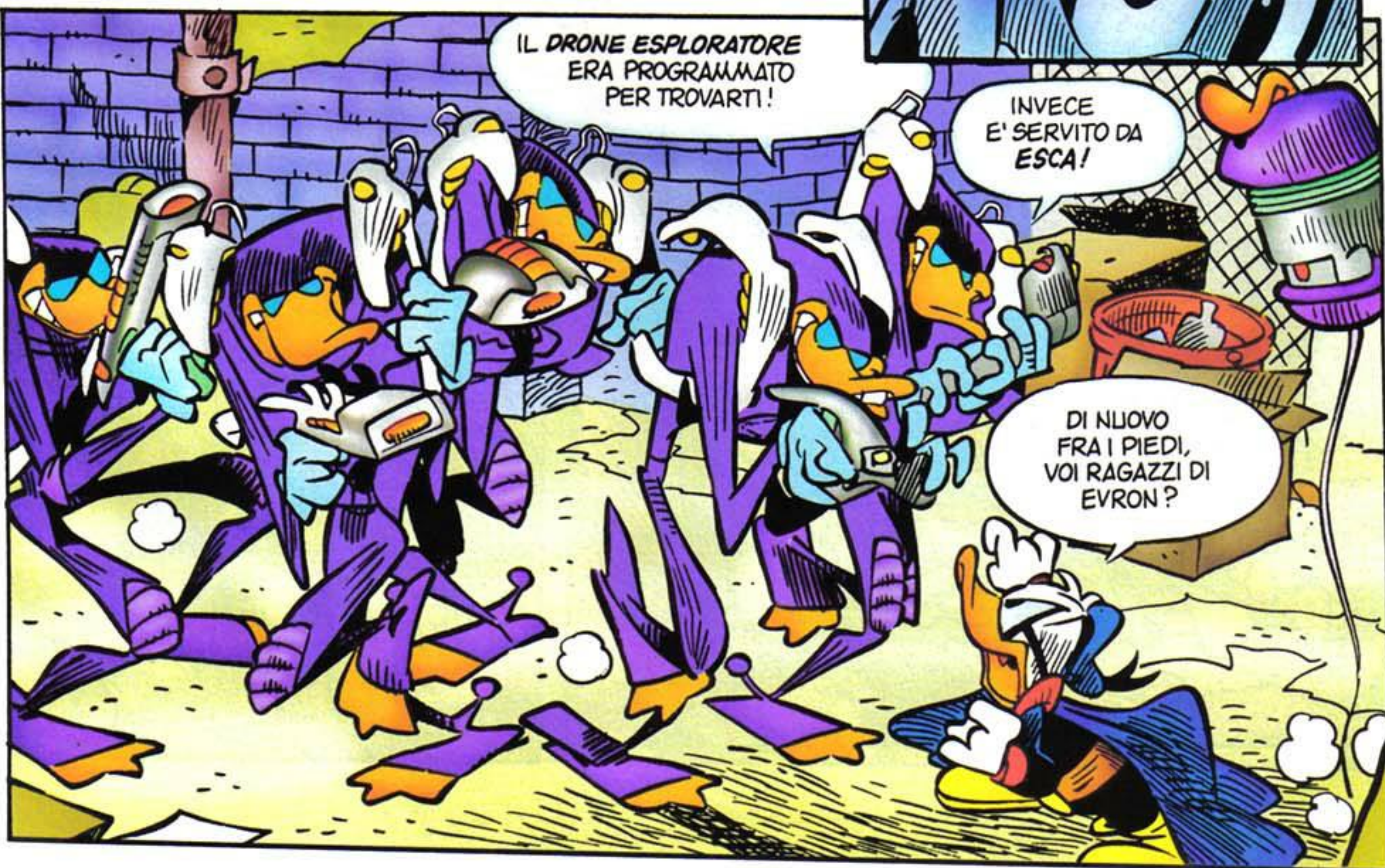
VA BENE,
VA BENE. YAWN!
VEDRO' DI... RI-
SCUOTERMICI.

CONTENTO,
UNO?

NON CREDO
CHE GLI ALTRI
SUPEREROI
ABBIANO UN
CAPUFFICIO
ELETTRONICO!

EHI! COS'E'
QUELLO?

SKREEEK



NON CAPITE CHE
CON ME NON...
OH, NO!

STASERA ERO COSÌ
STANCO CHE SONO USCITO
SENZA ARMI
ADEGUATE!

WEEEEE

FLUOCO!

NON IMPORTA!
POSSO ANCORA SCHIVARE
I LORO COLPI!

DA QUI NON SI
PASSA!

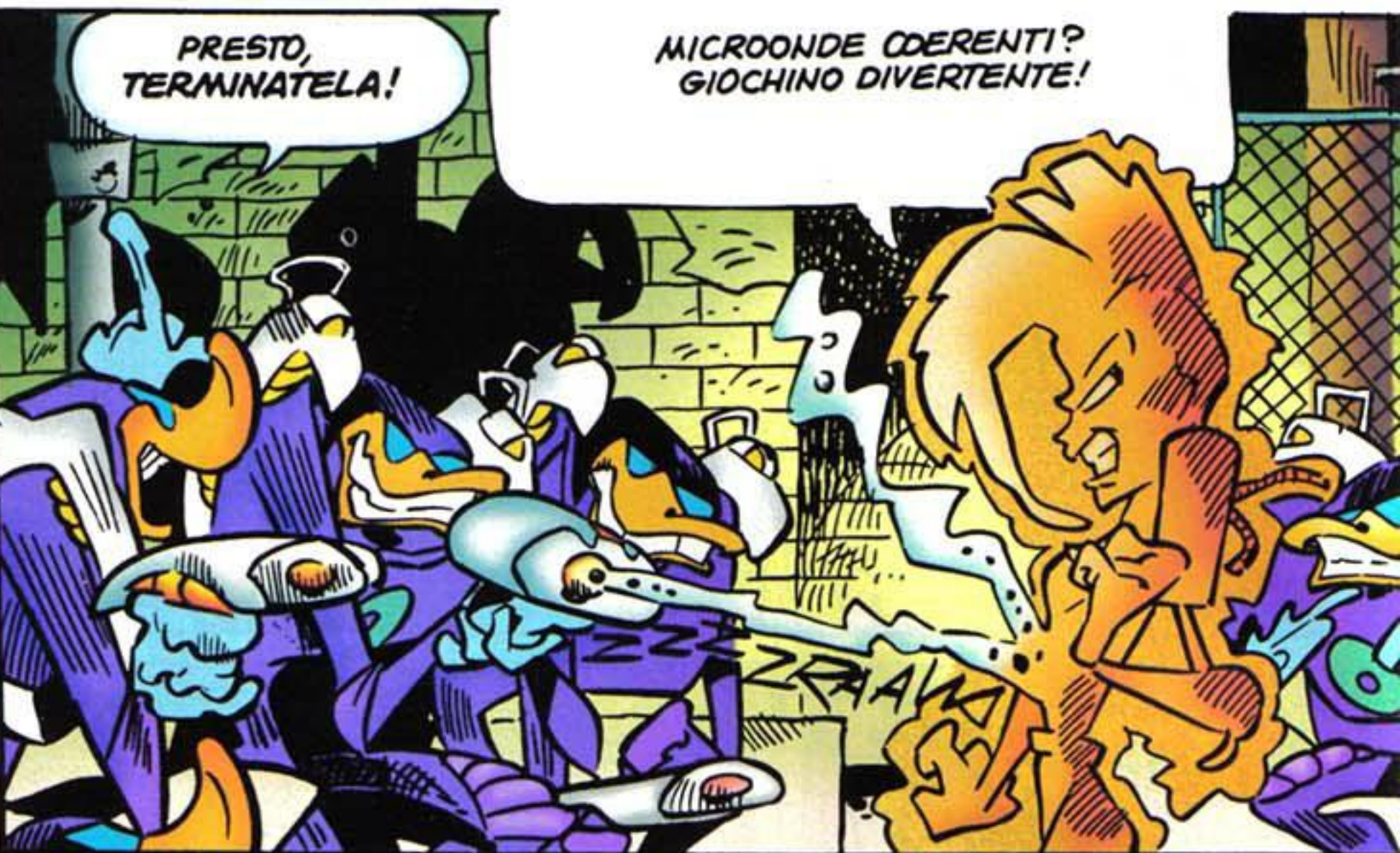
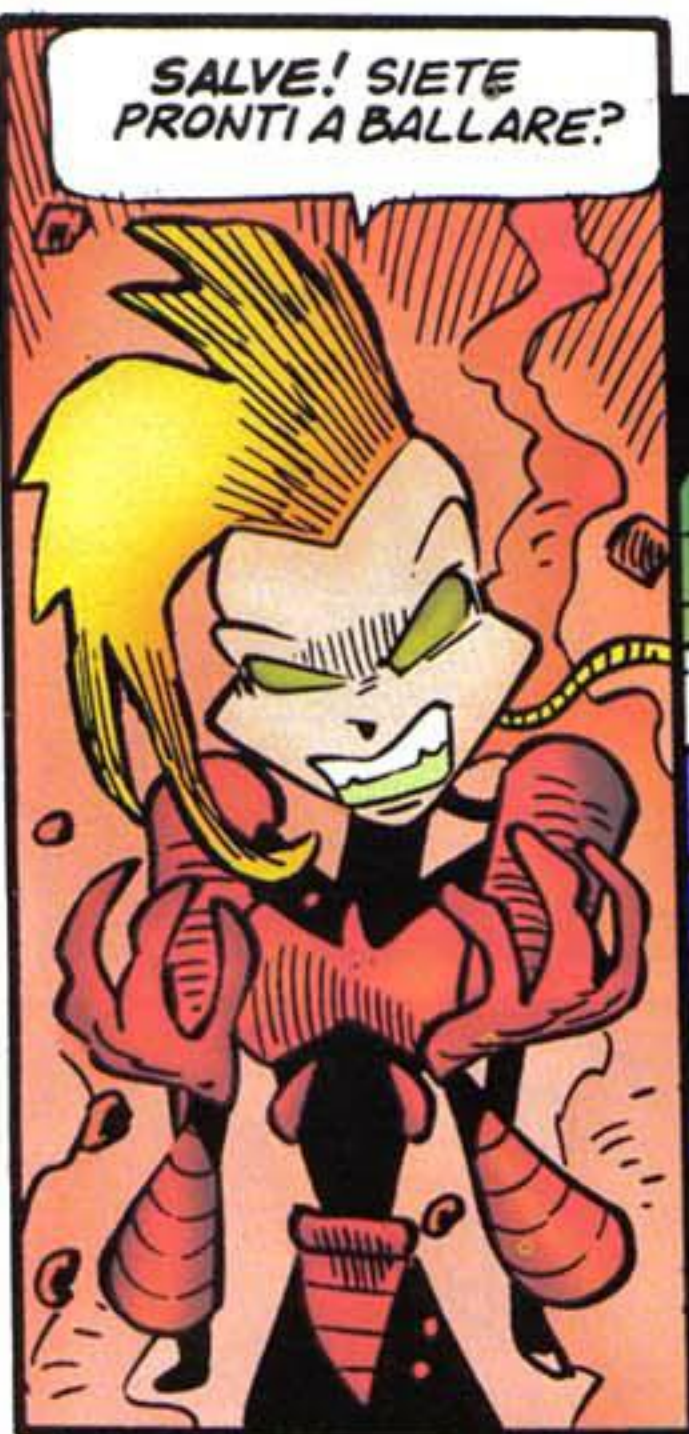
NEANCHE
DALL'ALTO!



SALVE! SIETE
PRONTI A BALLARE?

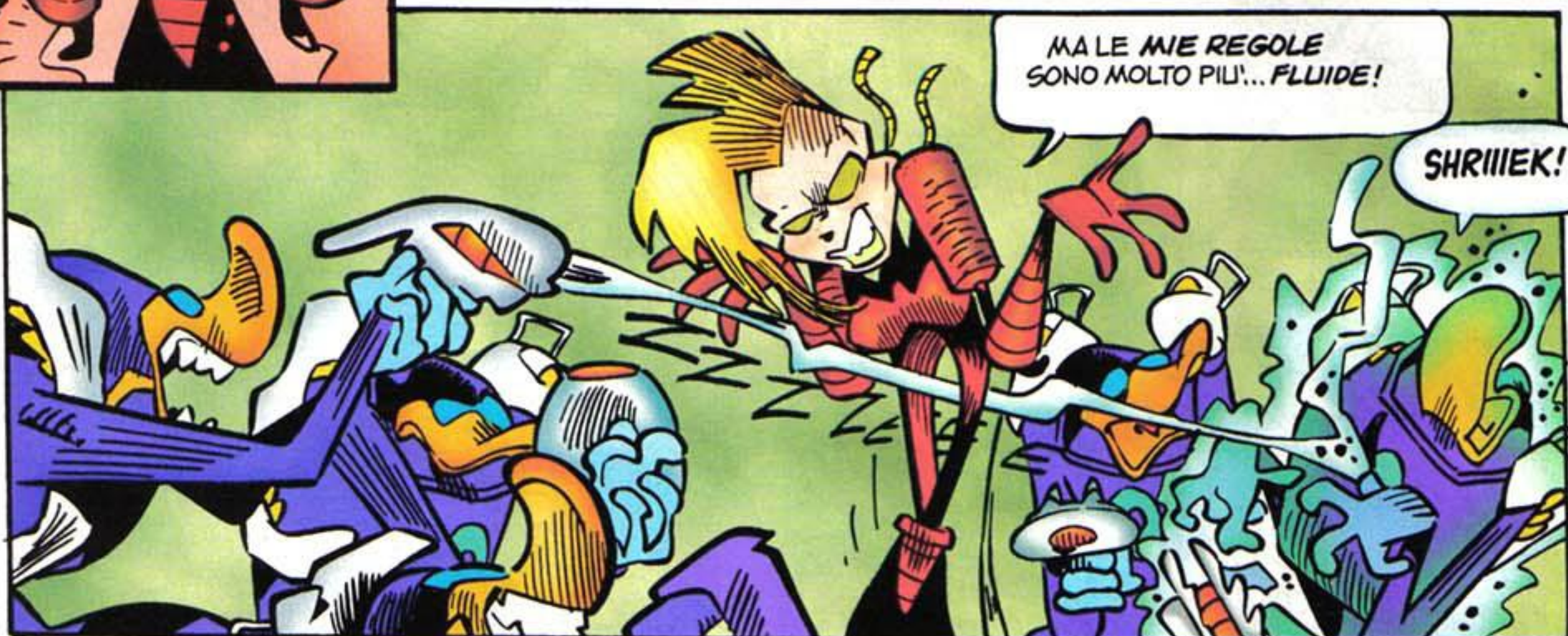
PRESTO,
TERMINATELA!

MICROONDE ODERENTI?
GIOCHINO DIVERTENTE!



MA LE MIE REGOLE
SONO MOLTO PIU'... FLUIDE!

SHRIIEK!



VOI, PARASSITI
COSMICI, SIETE
SEMPRE IN CERCA
D'ENERGIA, VERO?



ALLORA, STAVOLTA SIETE
DAVVERO FORTUNATI...



DITEMI SE VI BASTA
QUESTA!

ATTENTI AL
SUO RAGGIO!

HA MANDATO
TRUMAN IN
OVERCARICA!

WYAAAAAM

INDOVINATO!
E FRA UN ISTANTE
CI FINIRETE
ANCHE VOI!

APPENA IN TEMPO!

TORNATE
A BATTERVI,
VIGLIACCHI!

NON SIAMO
EQUIPAGGIATI
PER AFFRON-
TARLA!

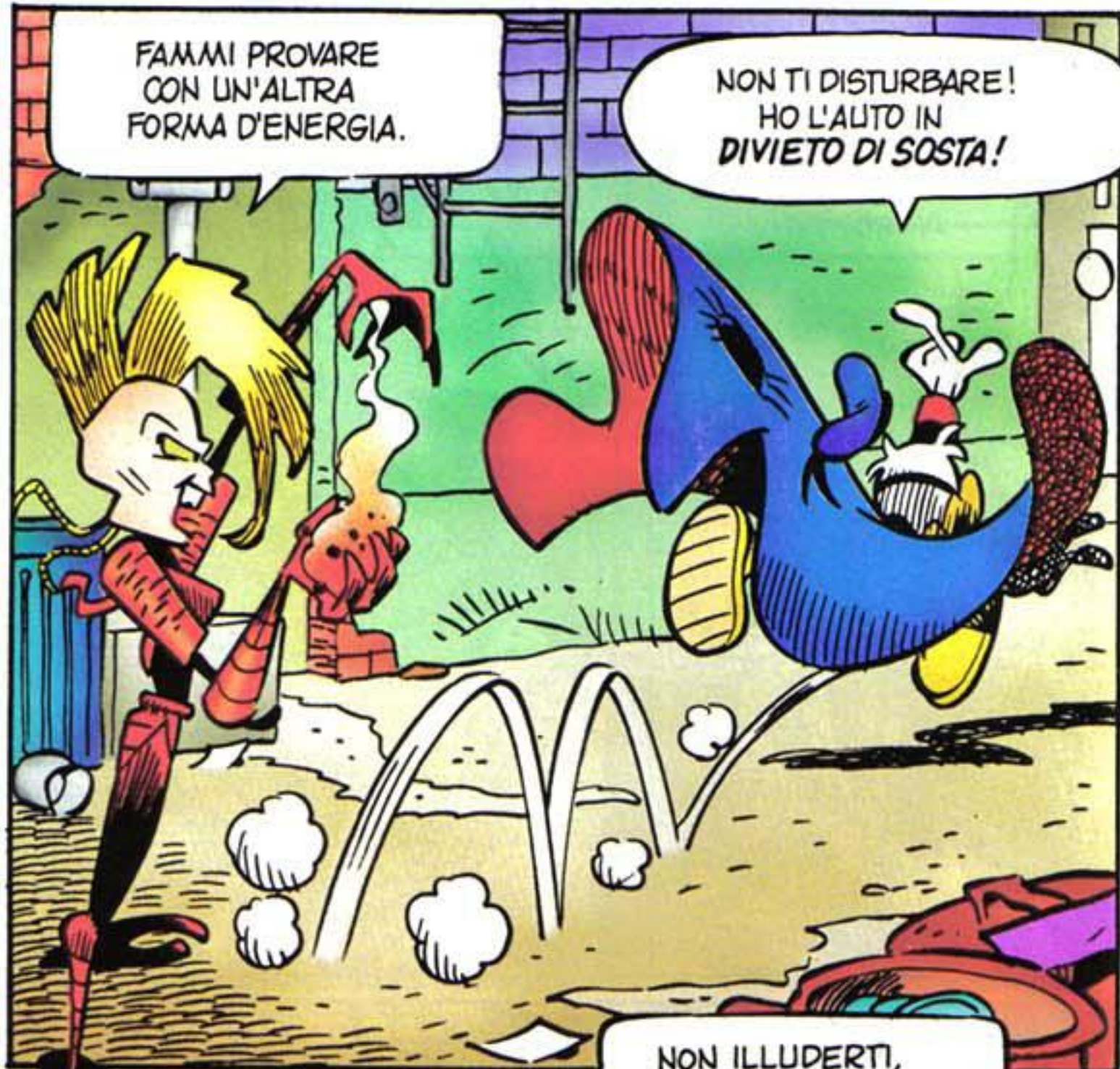
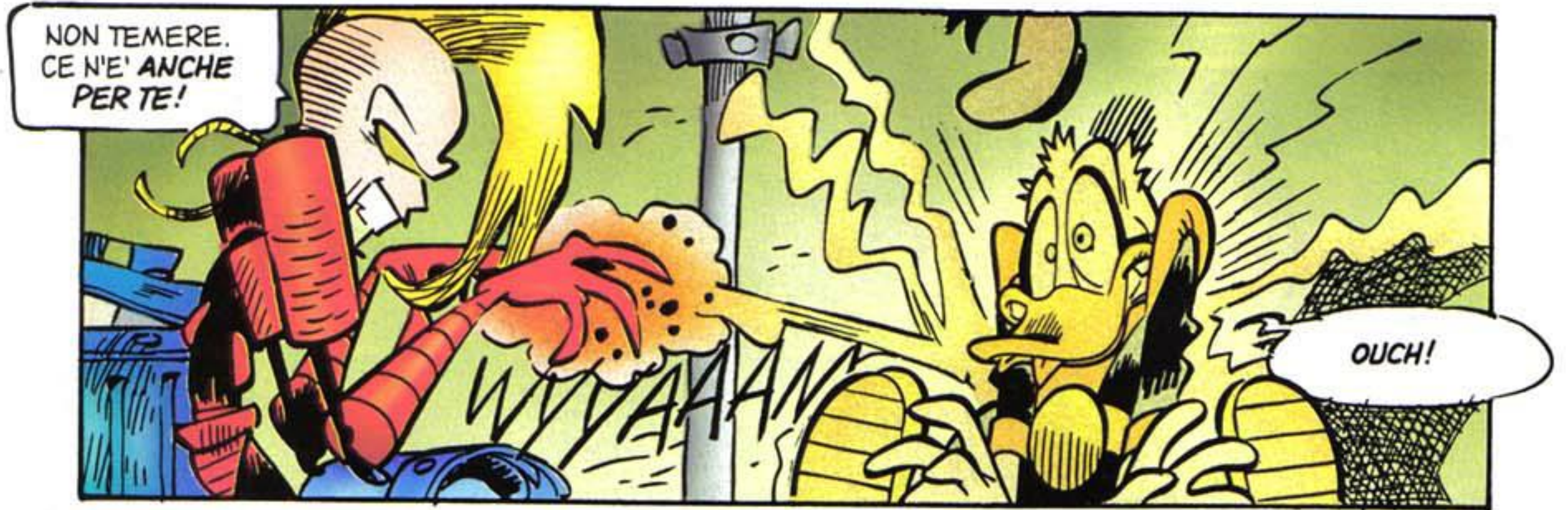
TANTO VI
RITROVO!

GRAZIE! SEI
STATA...

OH! TU SEI
RIMASTO?

DEVI ESSERE
IL PIU' CORAGGIOSO...
O IL PIU' SCIOCO!

COME?
IO NON...



SPERO CHE TU ABBAIA UN... COME LO
CHIAMATE? AH, SÌ!
UN PARACADUTE!

LA CONTRAEREA
NON VALE!

AH! AH! AH!

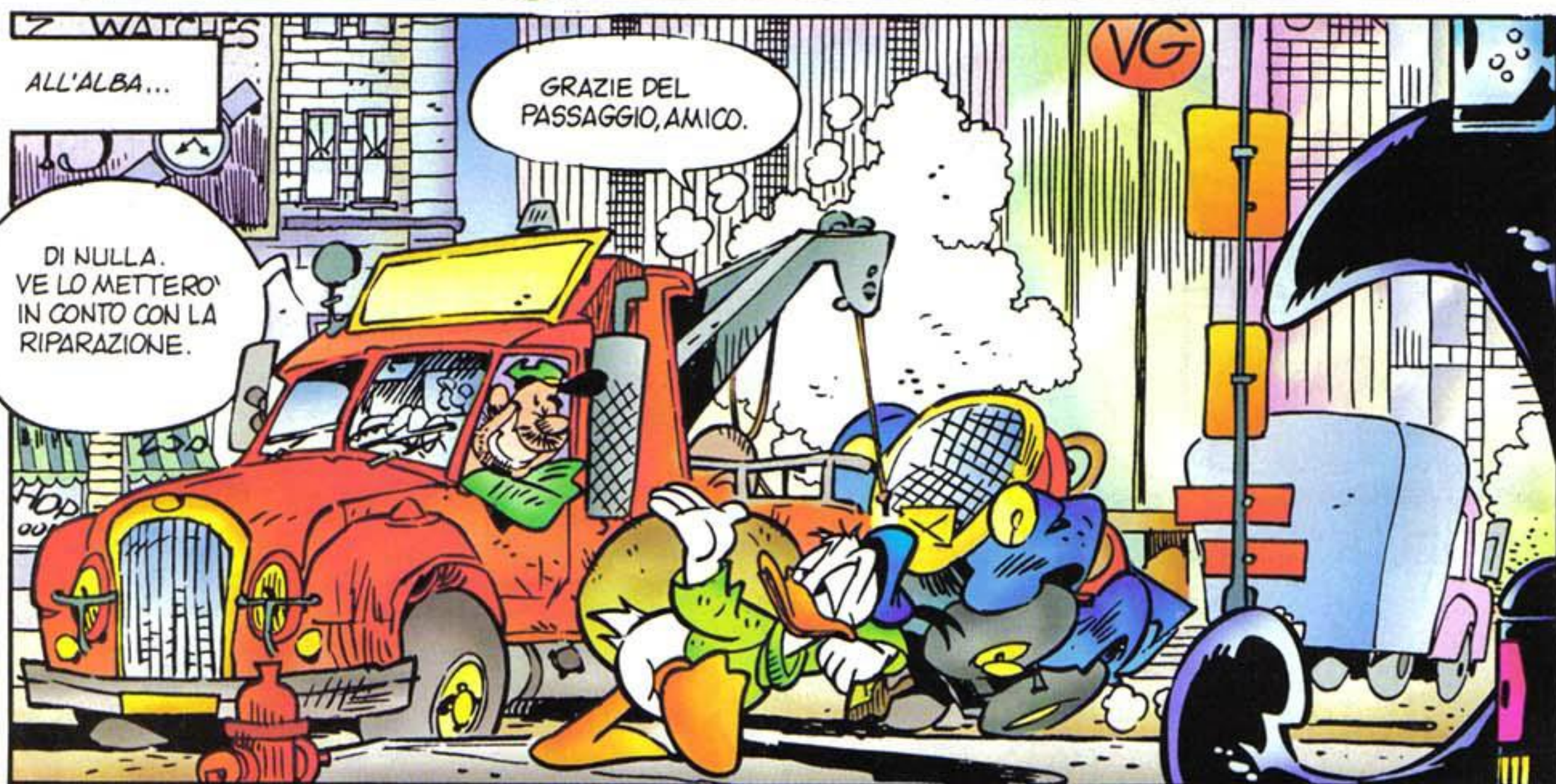
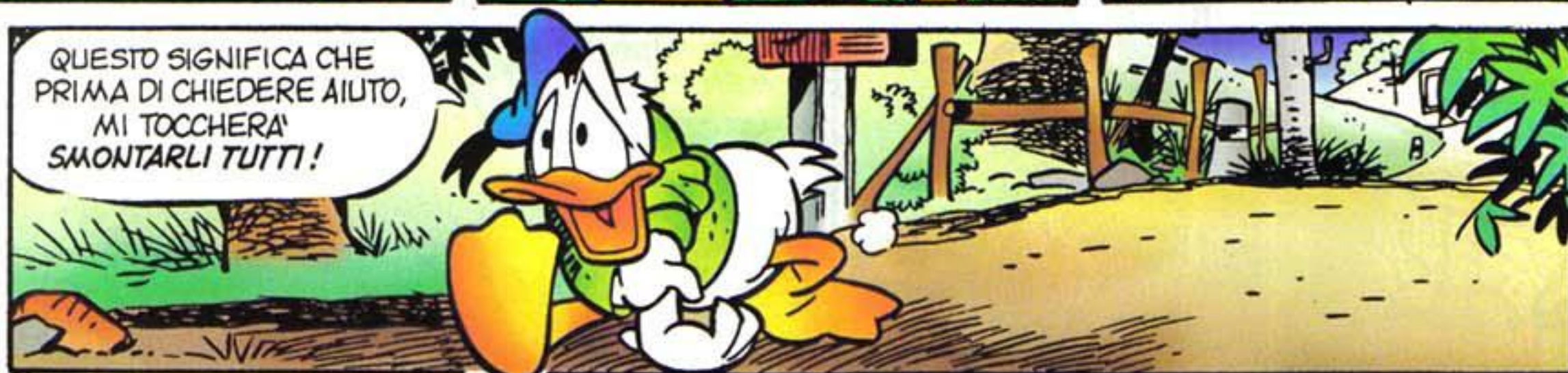
FORTUNATA-
MENTE...

POTEVA ANDARMI PEGGIO!

NON CREDEVO CHE GLI
AIR BAG FOSSE
TANTO UTILI!

ECCOMI APPIEDATO
ALL'ESTREMA PERIFERIA
URBANA.

POTREI TELEFONARE AL SOCCOR-
SO STRADALE... PERO' LA MIA FAMA
D'INVINCIBILE NE SOFFRIREBBE!



RECUPERATE
LE FORZE...

CAPISCI, UNO?
QUELLA TIZIA GALAT-
TICA ODIA GLI
EVRONIANI!

HA DEI POTERI
TREMENDI. SAREBBE UN'AL-
LEATA FORMIDABILE.

COME NO! MAGARI
POTRESTE FORMARE
UNA SQUADRA CON
KING-KONG E
GODZILLA!

EPPURE
SONO CERTO
CHE SE RIUSCIRSI
A PARLARLE...

FORSE,
OPPURE POTREBBE
RIVELARSI UN'ALTRA
MINACCIA PER
PAPEROPOLI!

DOVE
ANDIAMO?

LO VEDRAI!

IN TAL CASO DOVREI
CERCARE DI
COMBATTERLA.

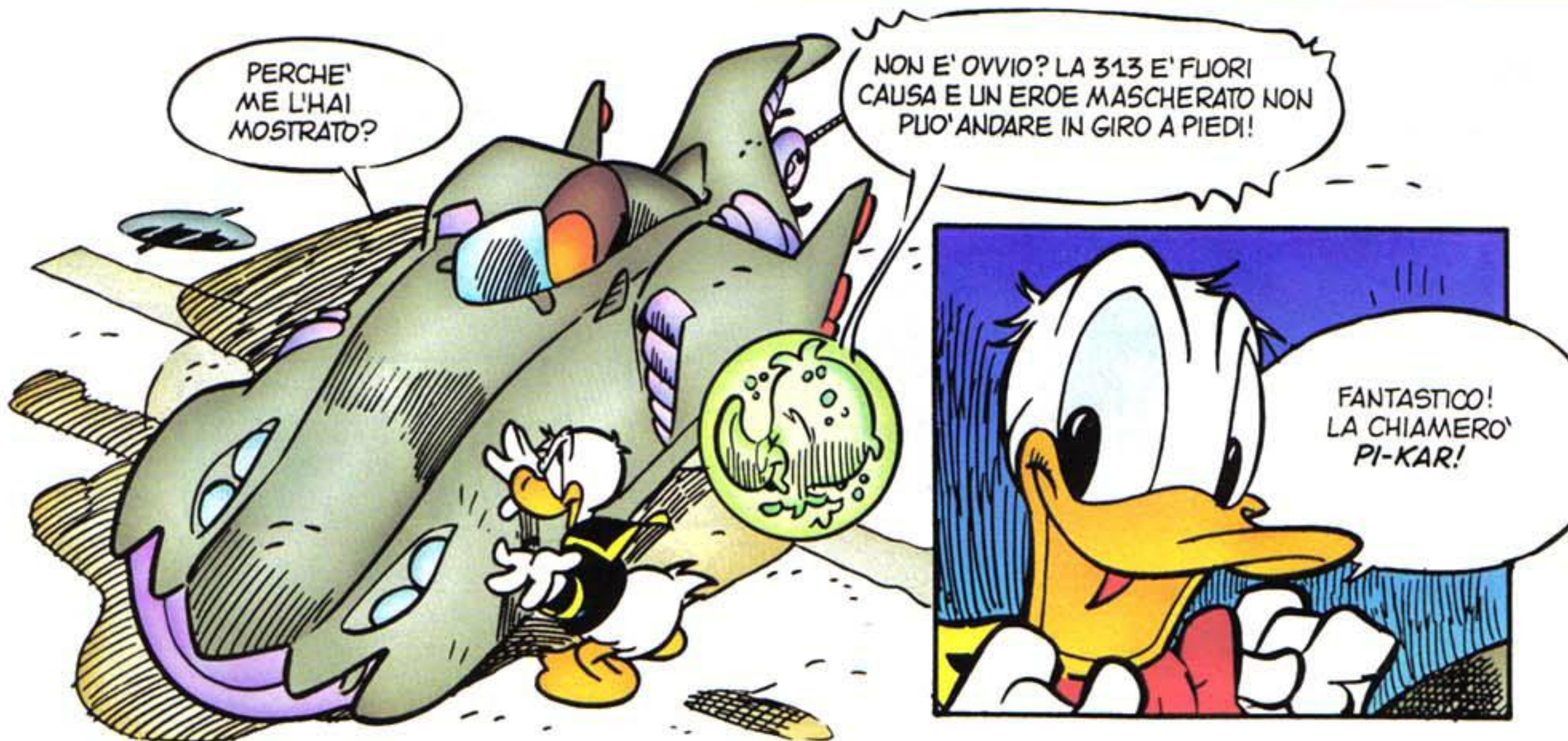
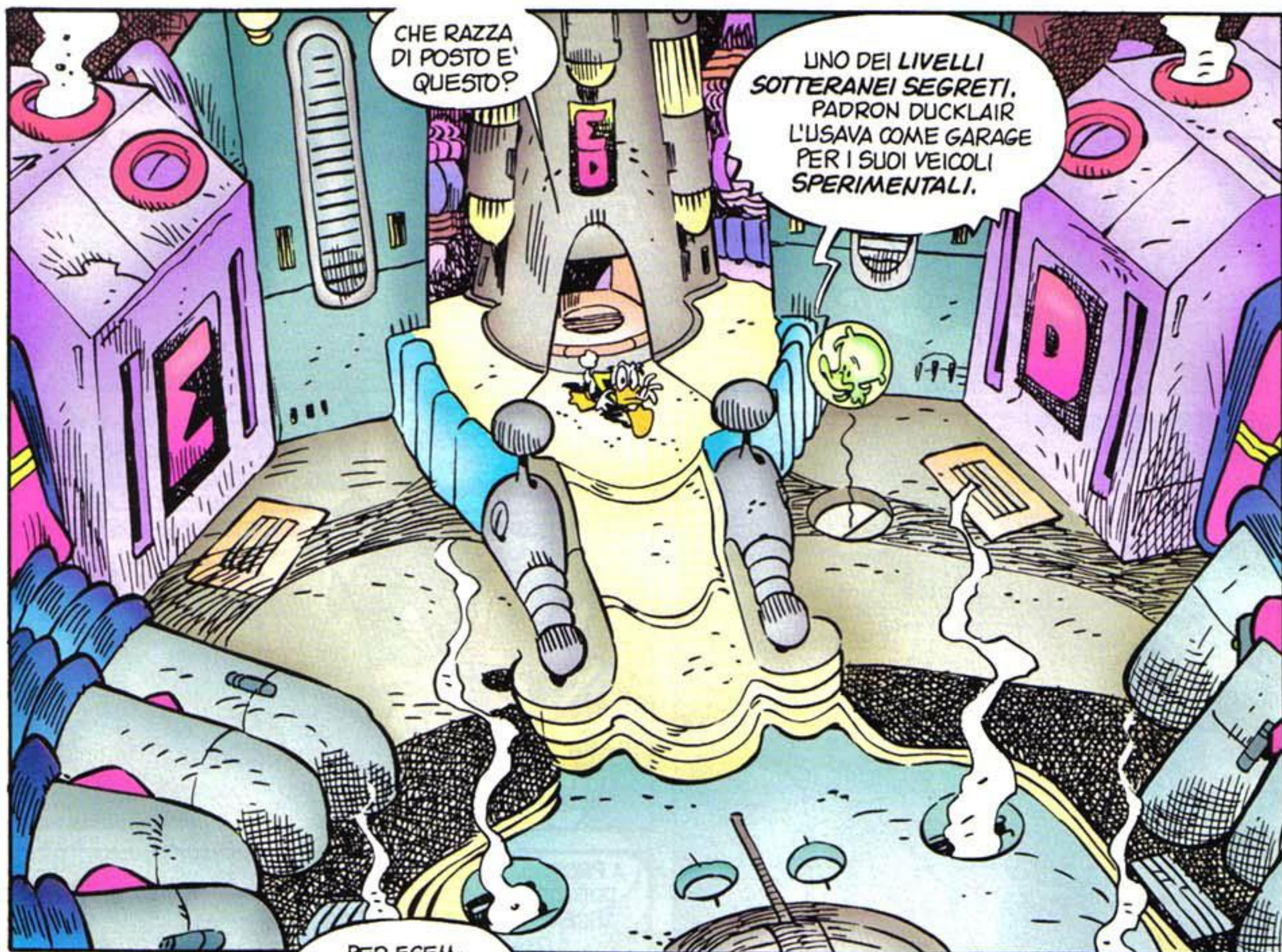
CONCORDO, PERCIO' TI FORNI-
RO' UN'ATTREZZATURA ADE-
GUATA. HO GIA' ATTIVATO LE
MIE PERIFERICHE ASSEM-
BLATRICI PER COSTRUIRLA.

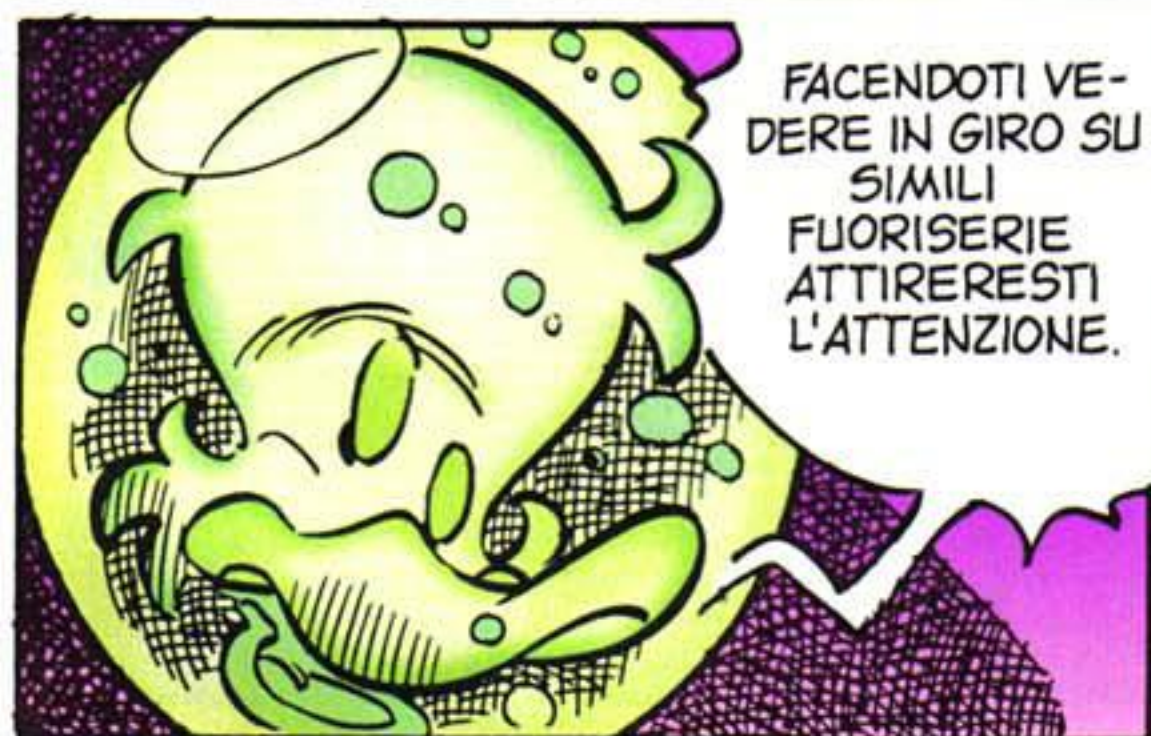
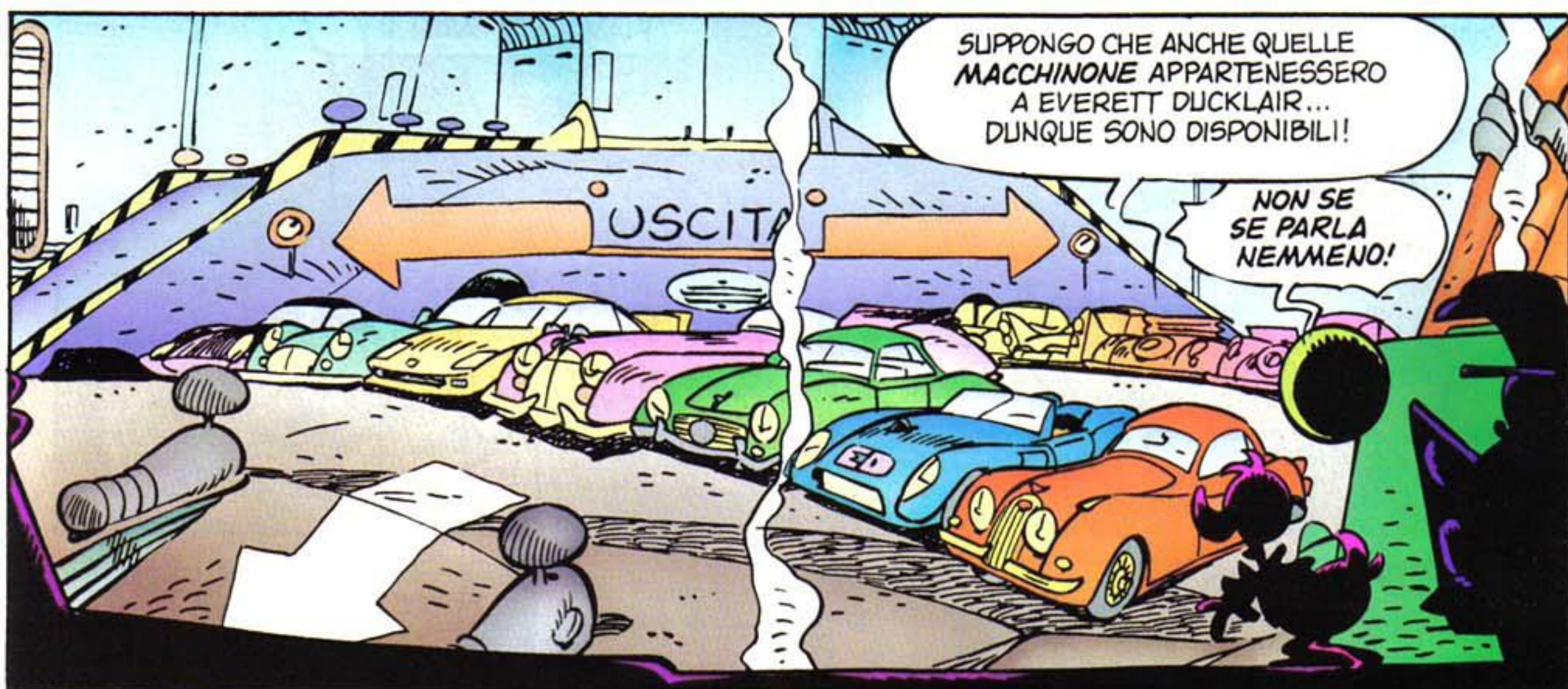
A PROPOSITO DI NUOVE
DOTAZIONI... SALI IN
ASCENSORE, PREGO!

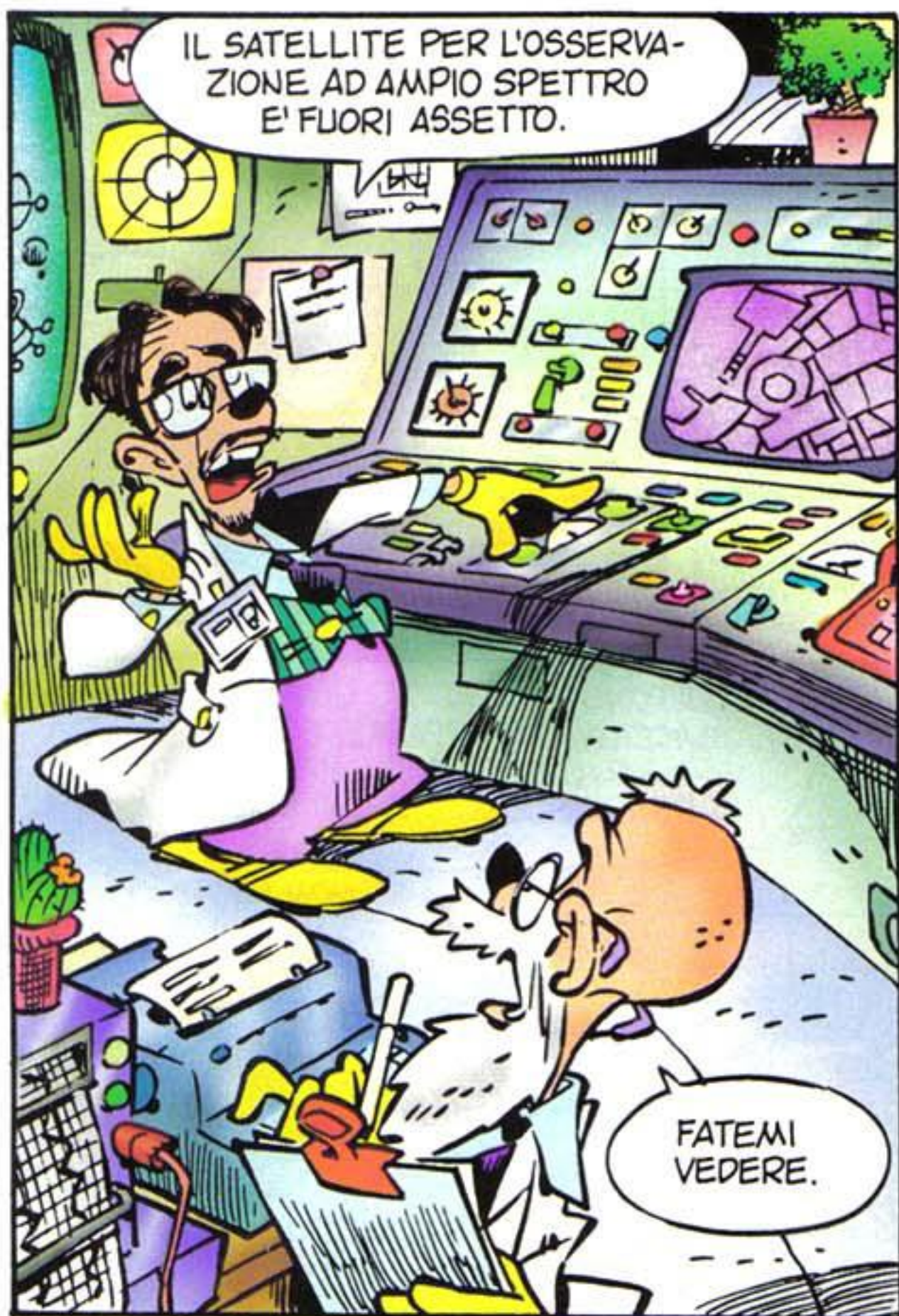
MMM... TI SEI DATO
DA FARE, IN MIA AS-
SENZA. BRAVO!

PUOI SCENDERE! SIAMO
ARRIVATI ALL'AUTOSALONE!

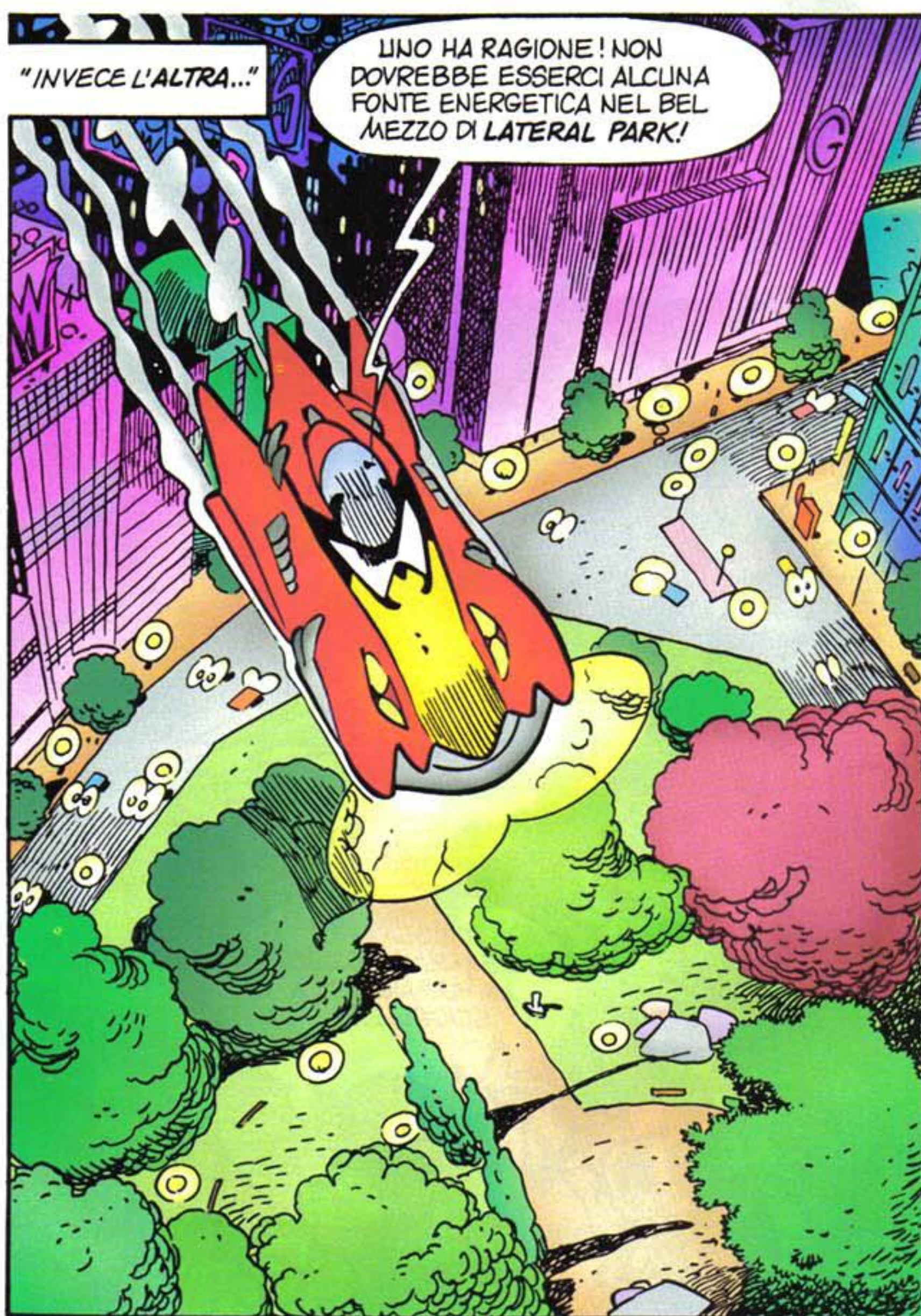
OOOH!

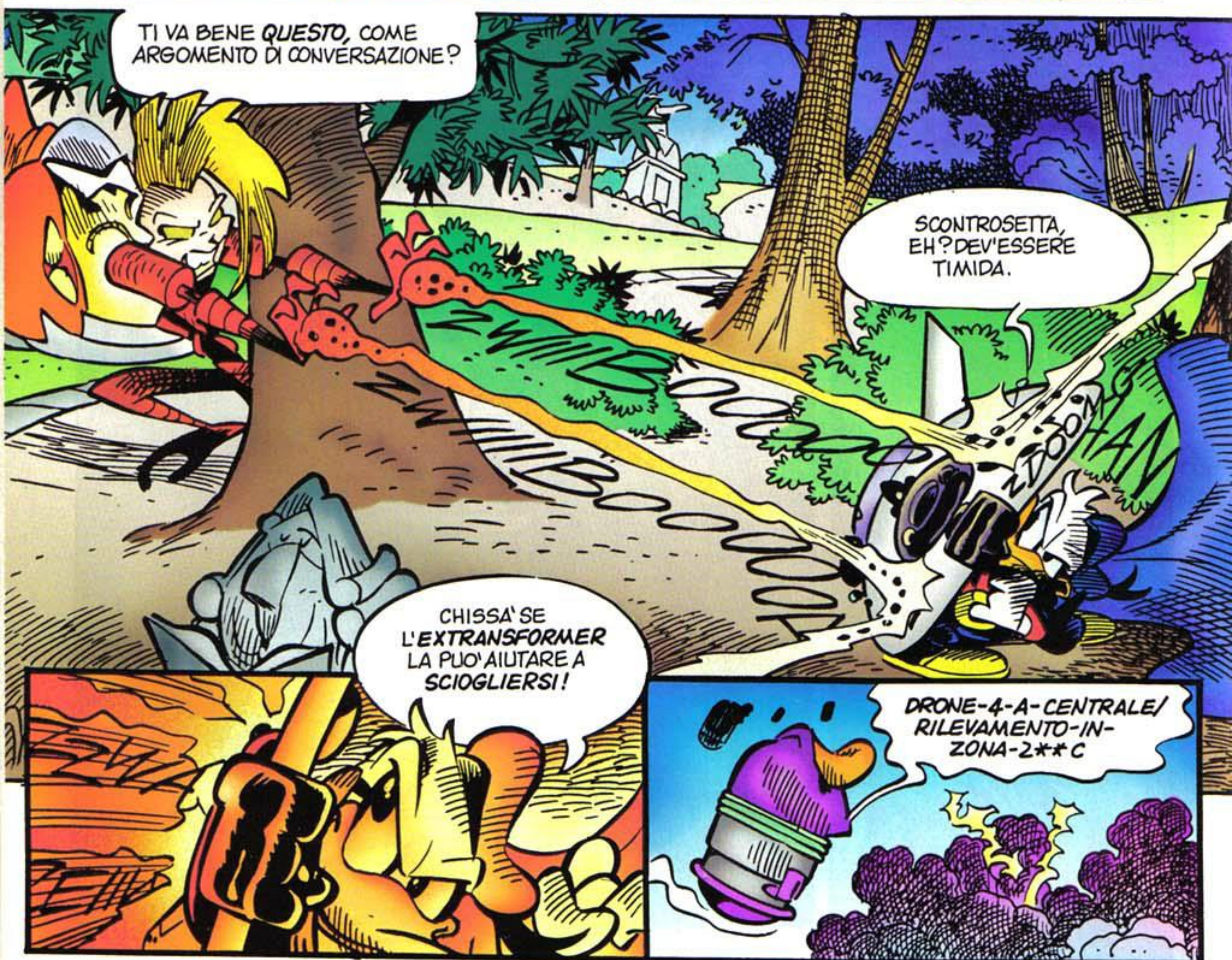


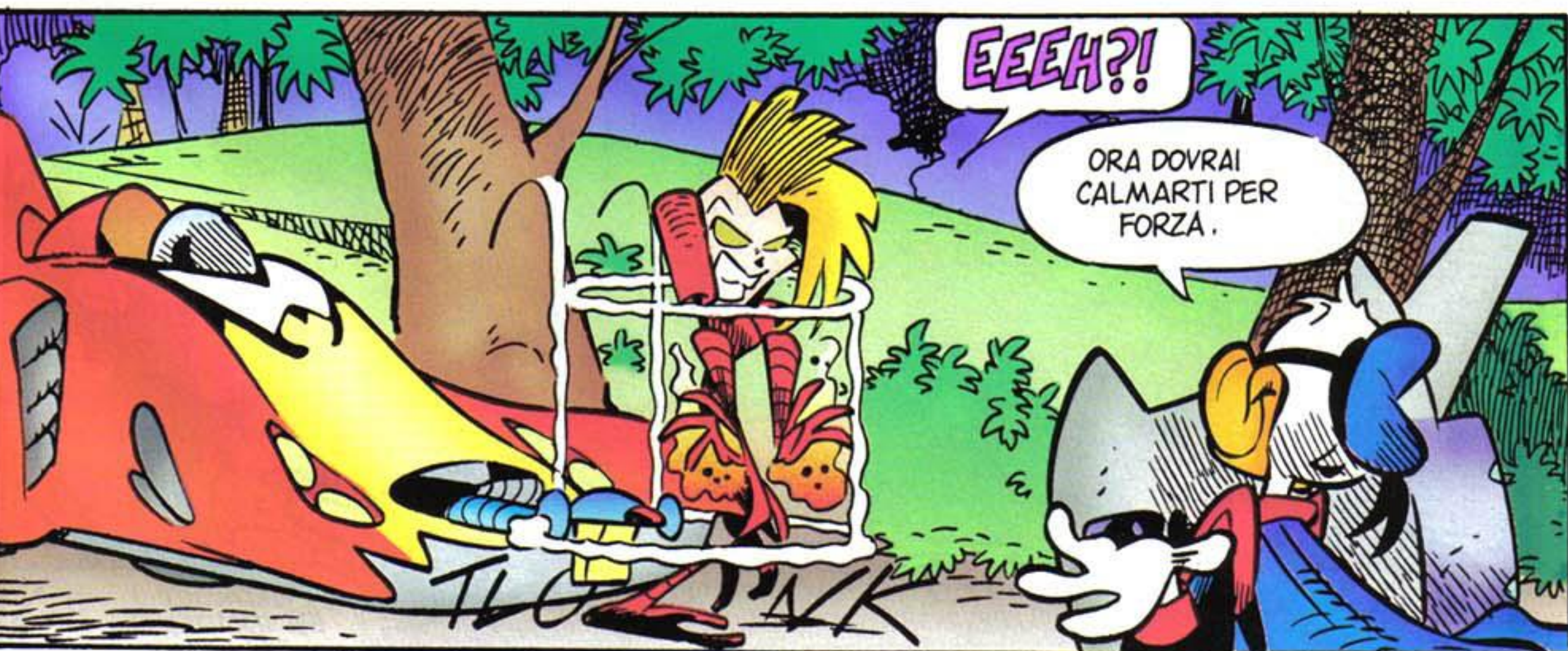


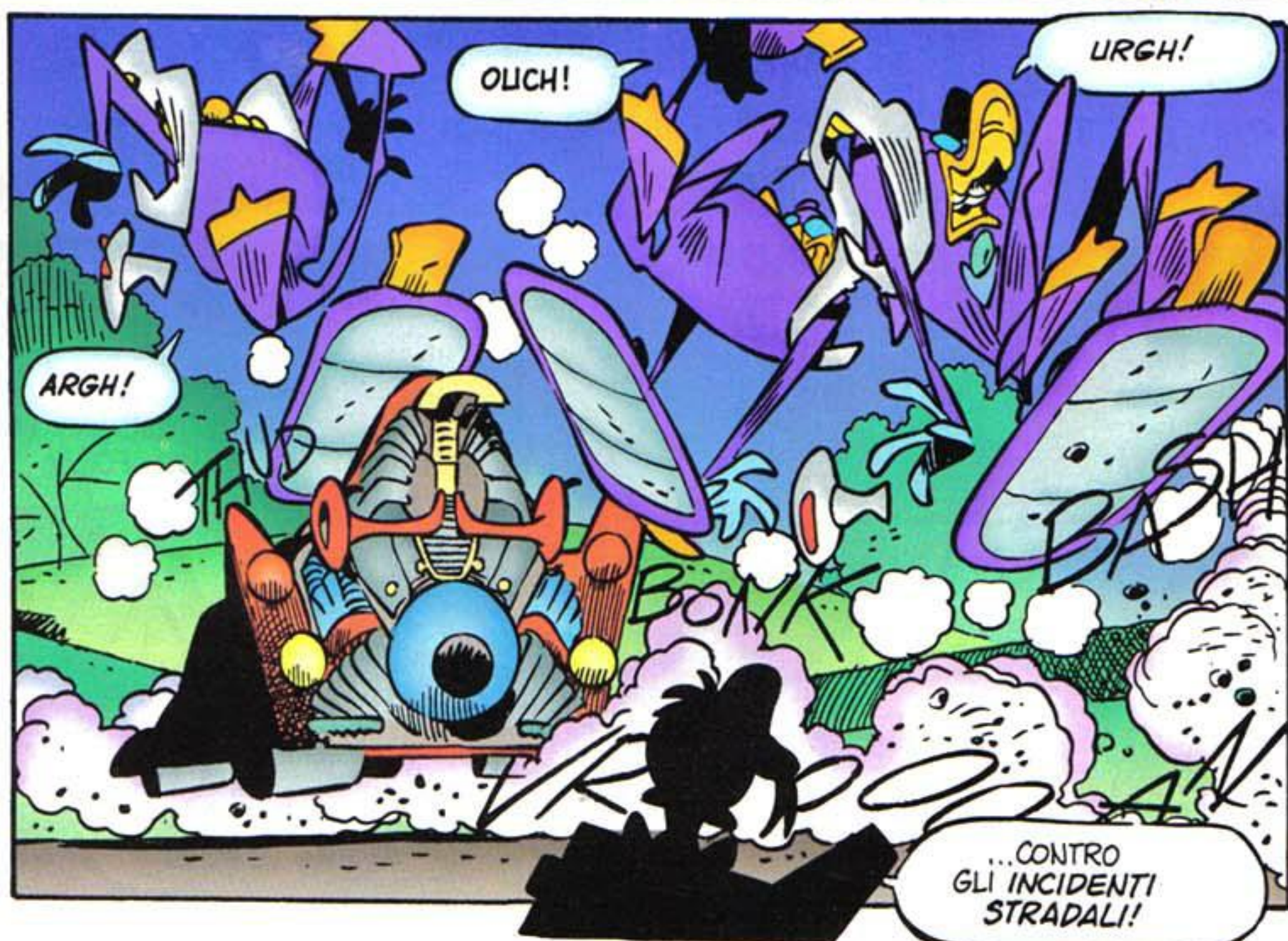
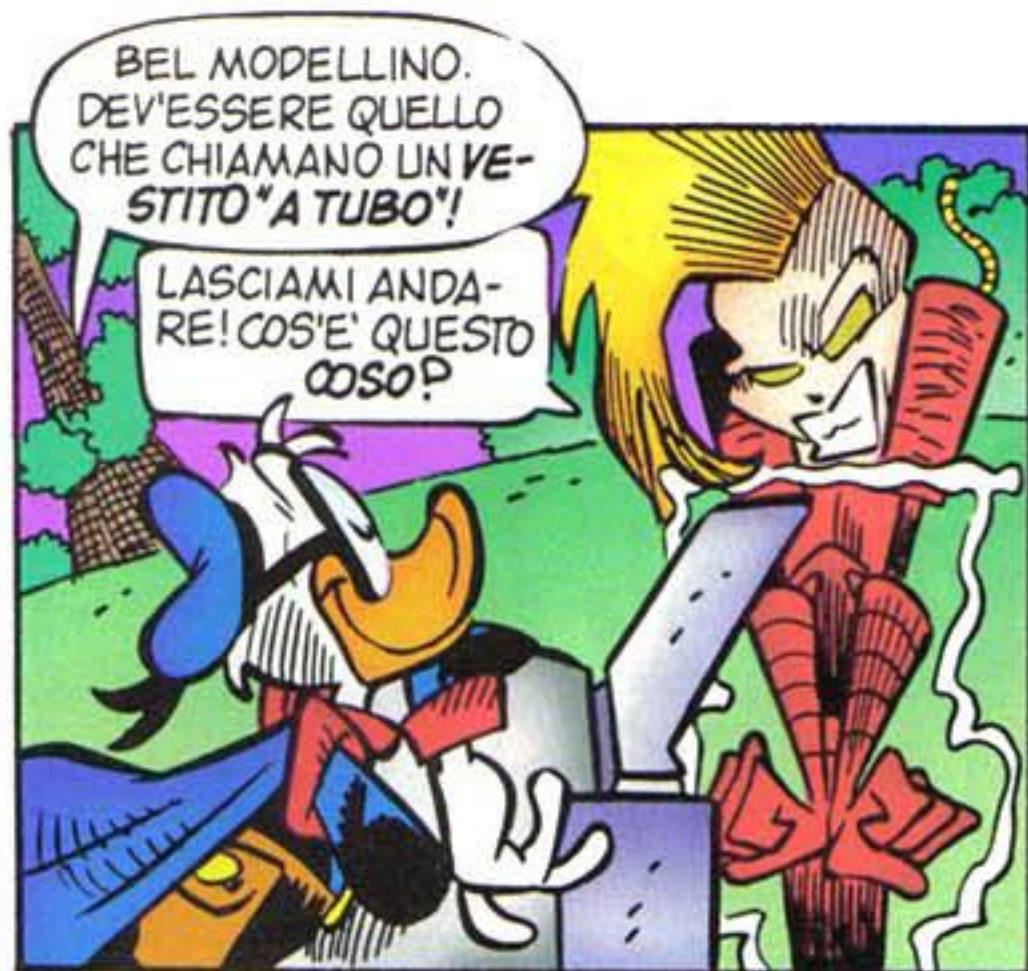


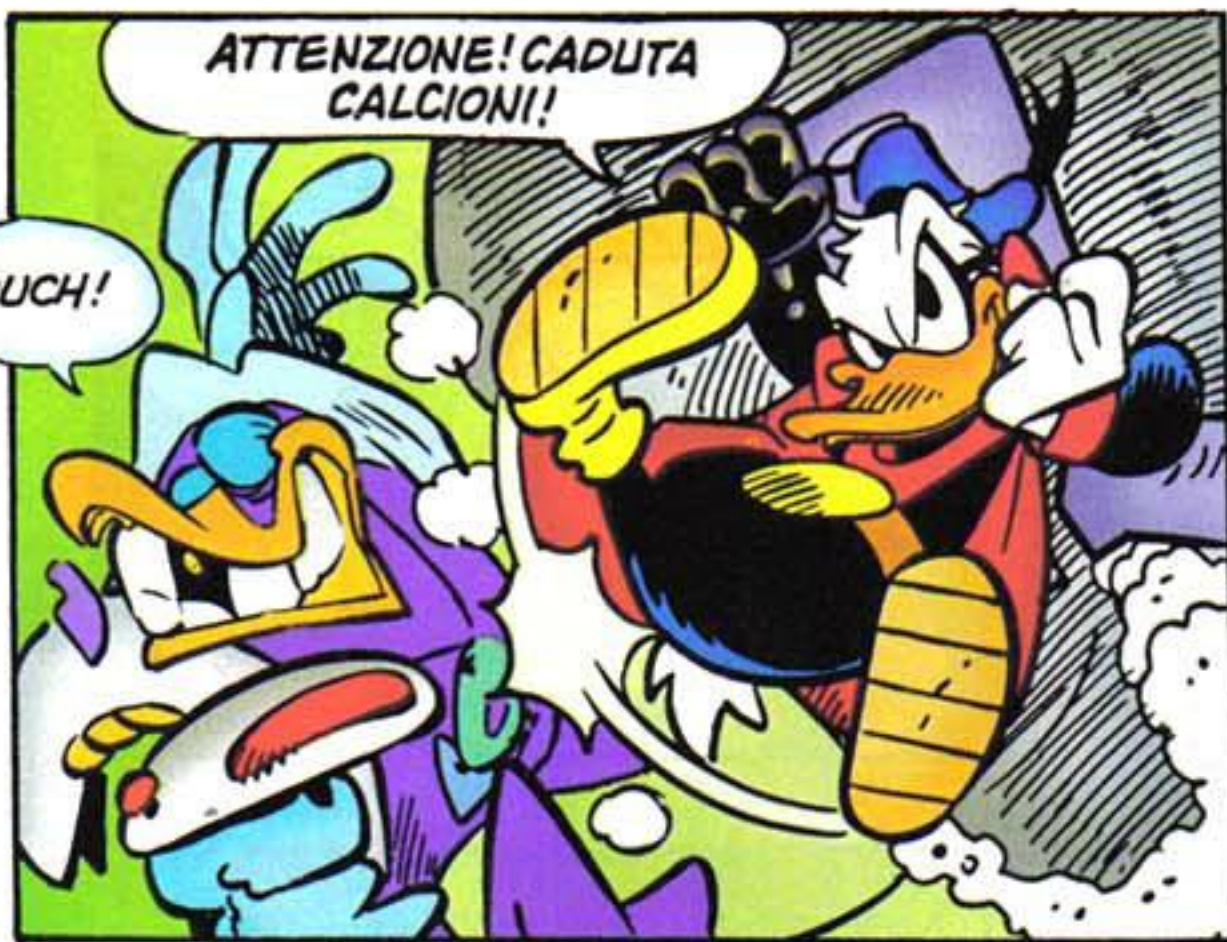
QUALCOSA?















MI HAI CONVINTA.
ACCETTO.

BENONE!



INSIEME DIFENDE-
REMO PAPEROPOLI E...

UH? HAI CAPITO
MALE, PAPERÒ!



A ME NON INTERESSA DIFENDERE
NESSUNO! VOGLIO SOLO **RIPU-**
LIRE L'UNIVERSO DA QUEI
PIDOCCHI EVRONIANI!

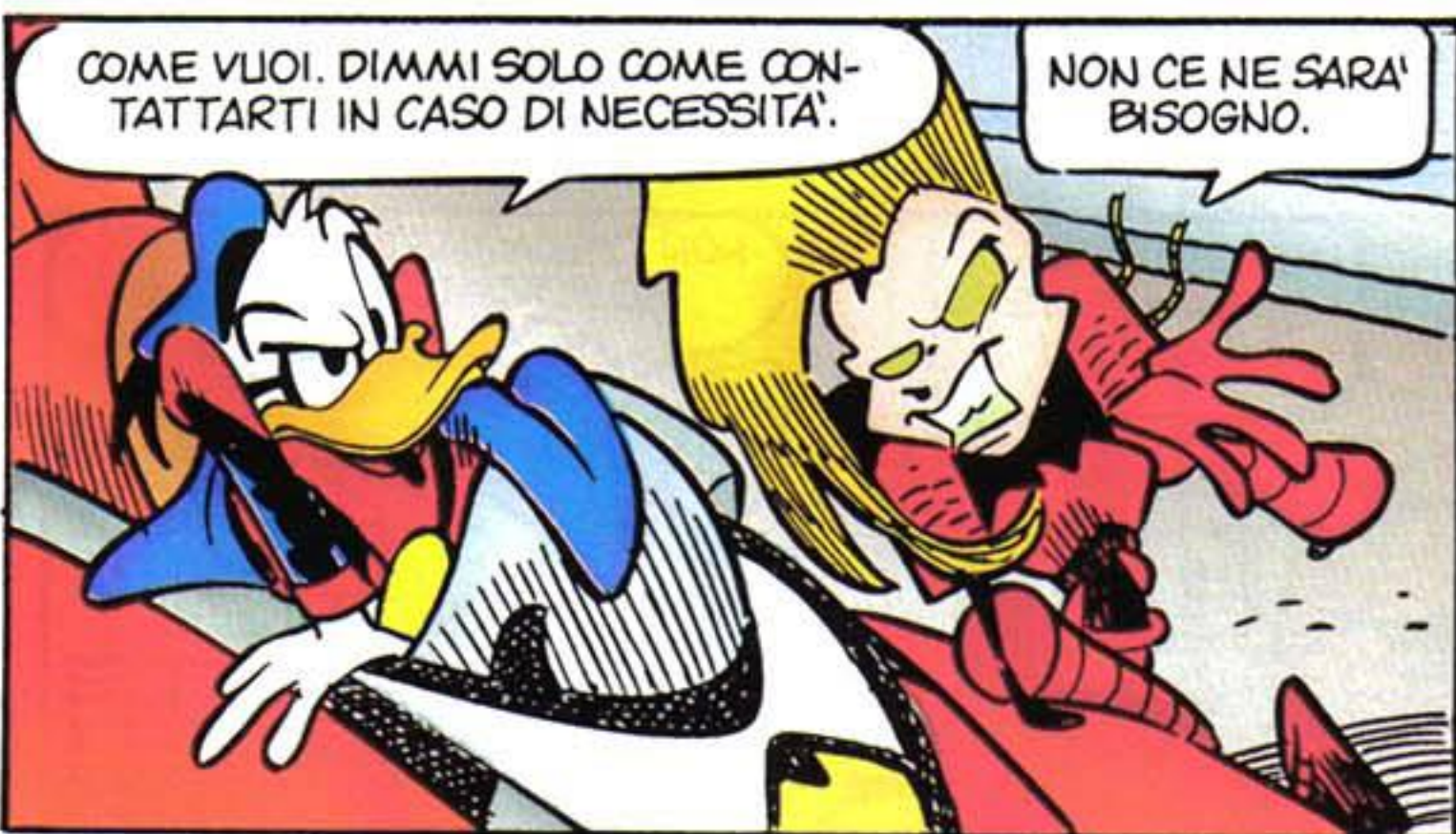


MI BASTA.
MA...PERCHÉ?

AFFARI
MIEI!



LE DOMANDE NON FAN-
NO PARTE DEL PATTO. CER-
CA DI RICORDARTELO.



COME VUOI. DIMMI SOLO COME CON-
TATTARTI IN CASO DI NECESSITÀ.

NON CE NE SARA'
BISOGNO.



HO IN MENTE QUALCOSA
DI **DIVERSO...**

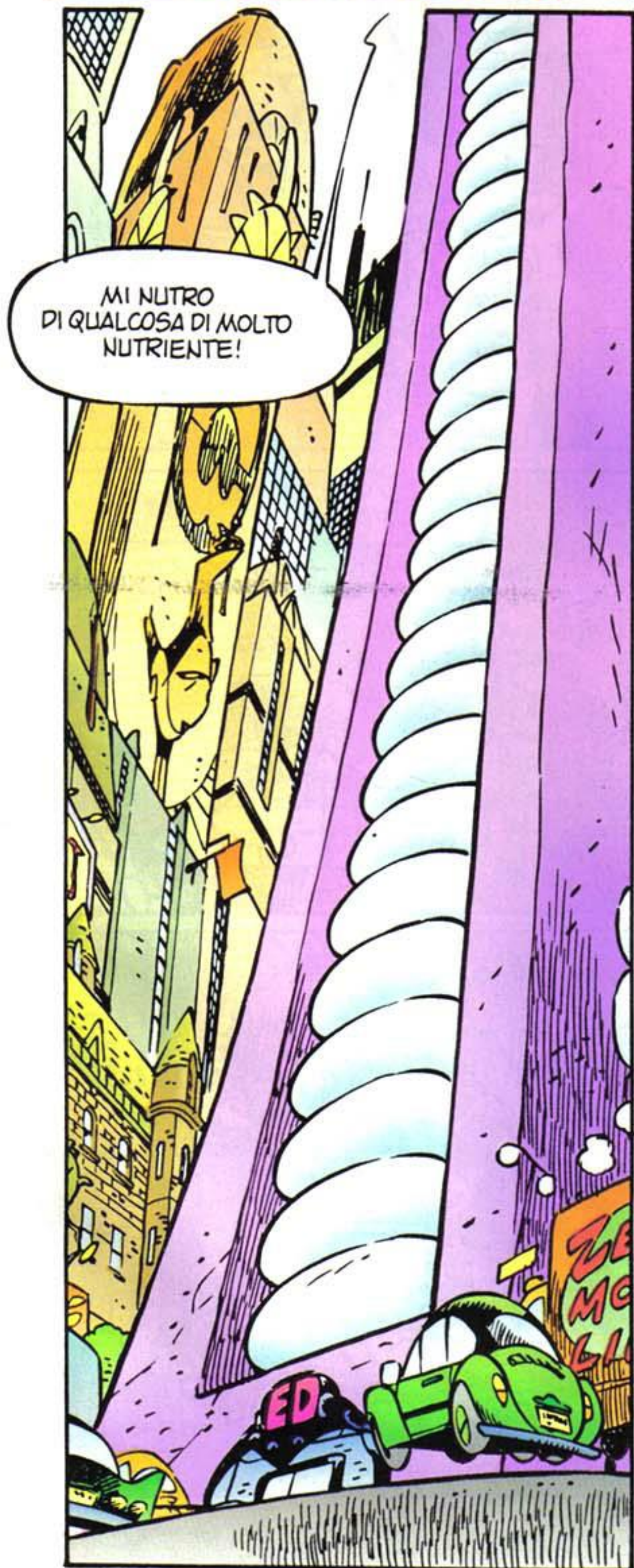


SEMBRA TUTTO
BUONISSIMO,
MA...



...NON HO BISOGNO
DI MANGIARE!

NO? E COME
SOPRAVVIVI?



MI NUTRO
DI QUALCOSA DI MOLTO
NUTRIENTE!



PROCESSI
TERMONUCLEARI!
GLI STESSI
CHE ALIMENTANO
I MIEI POTERI.



GRANDIOSO!
CHE EFFETTO FA?

NON TI
PIACEREBBE!



A VOLTE
BRUCIA.



HO CAPITO!
ASPETTAMI, TORNO
SUBITO.

?

POCO DOPO...

ECCO
QUA.

SCUSA SE HAI DO-
VUTO ASPETTARE.
MI CI E' VOLUTO UN PO'
PER TROVARLO!

PREGO!

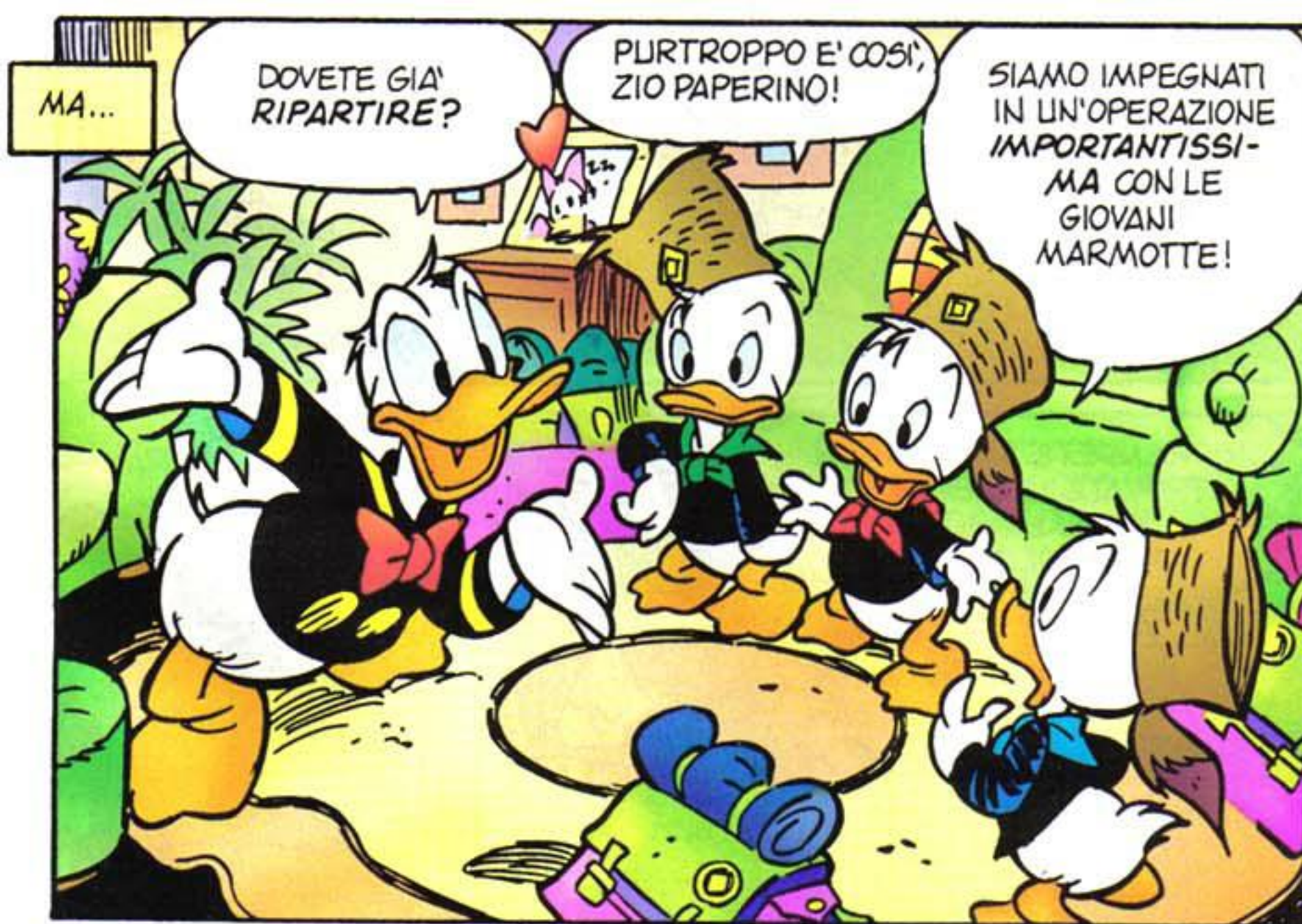
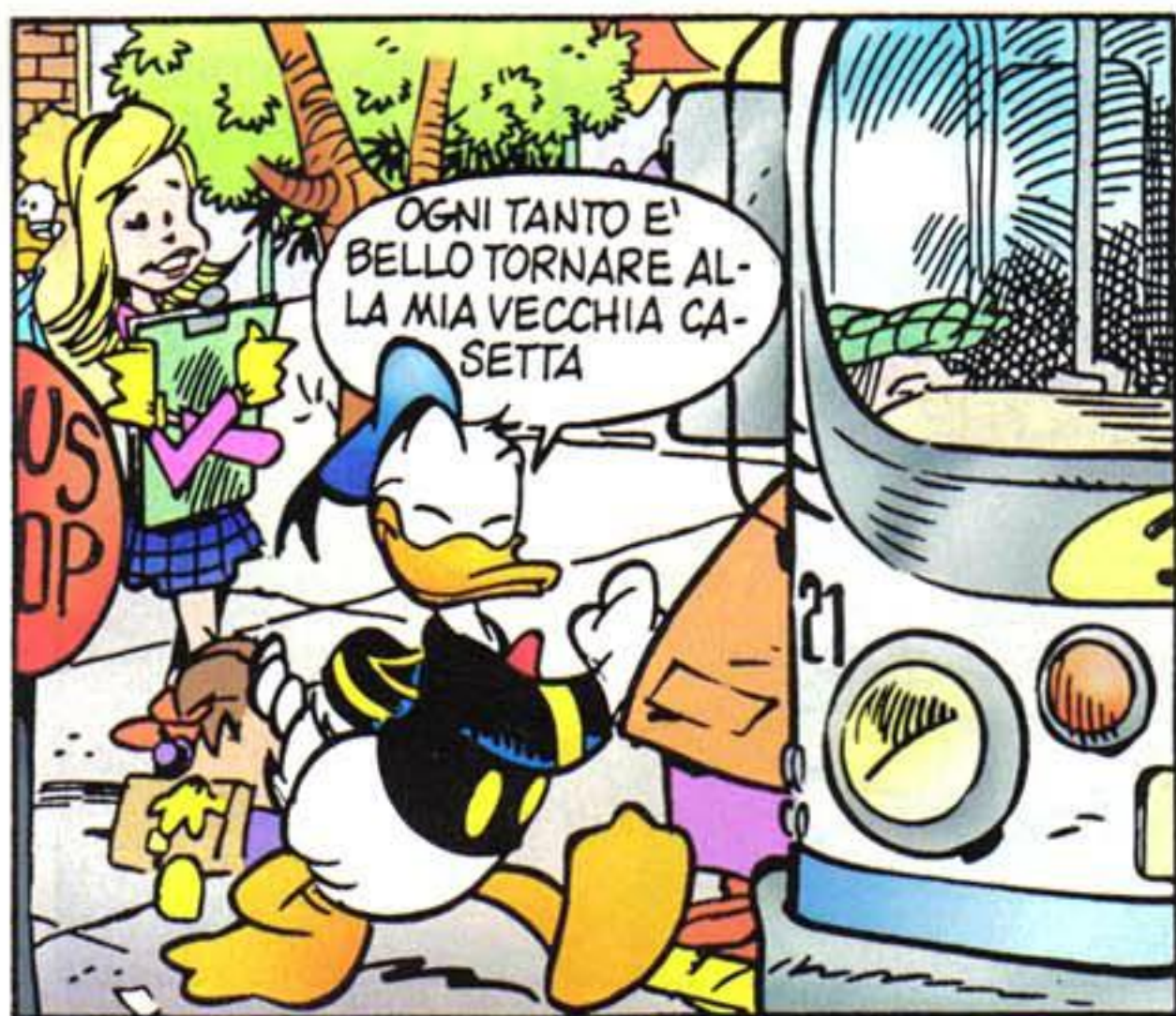
OH.

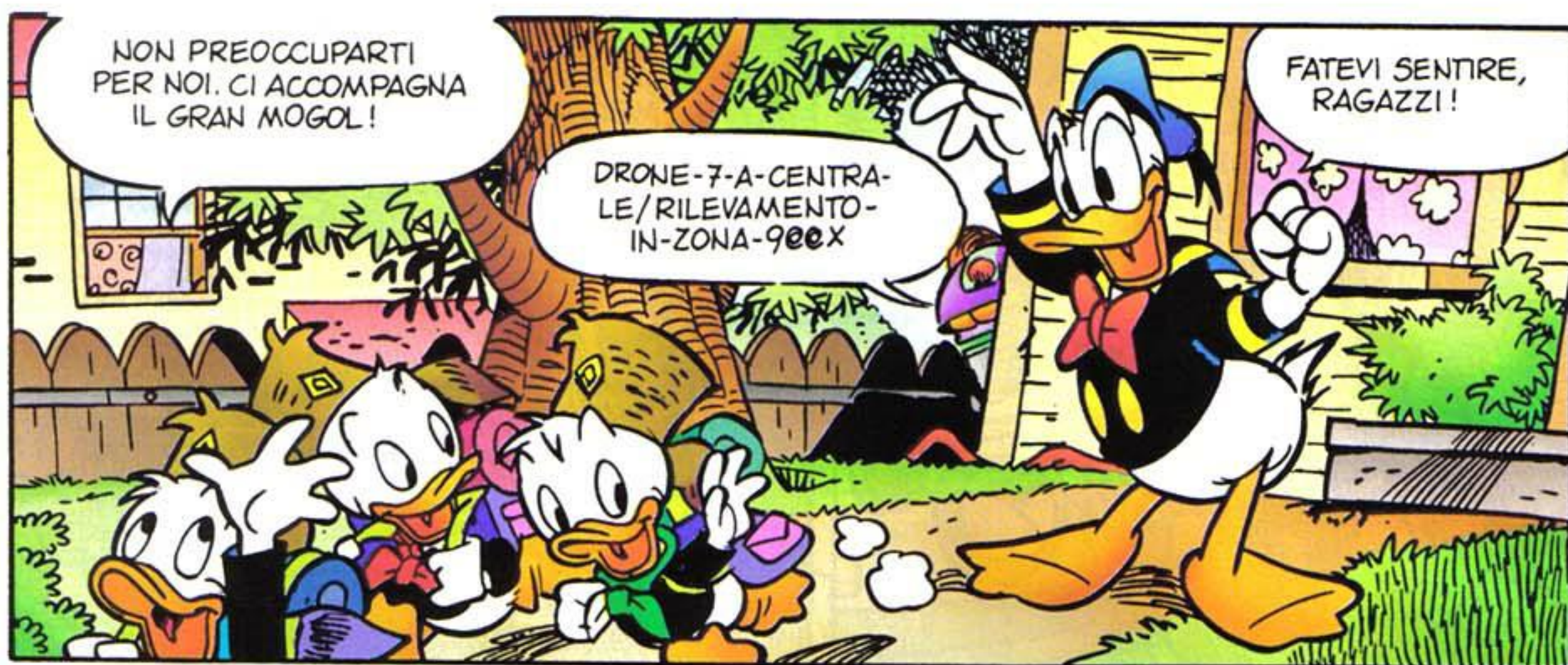
COS'E' QUESTA
POLVERE?

BICARBONATO,
NIENTE DI MEGLIO CON-
TRO I **BRUCIORI**
DI STOMACO!

PROVALO. IO DEVO
USCIRE, CI VEDIAMO
DOPO.

?

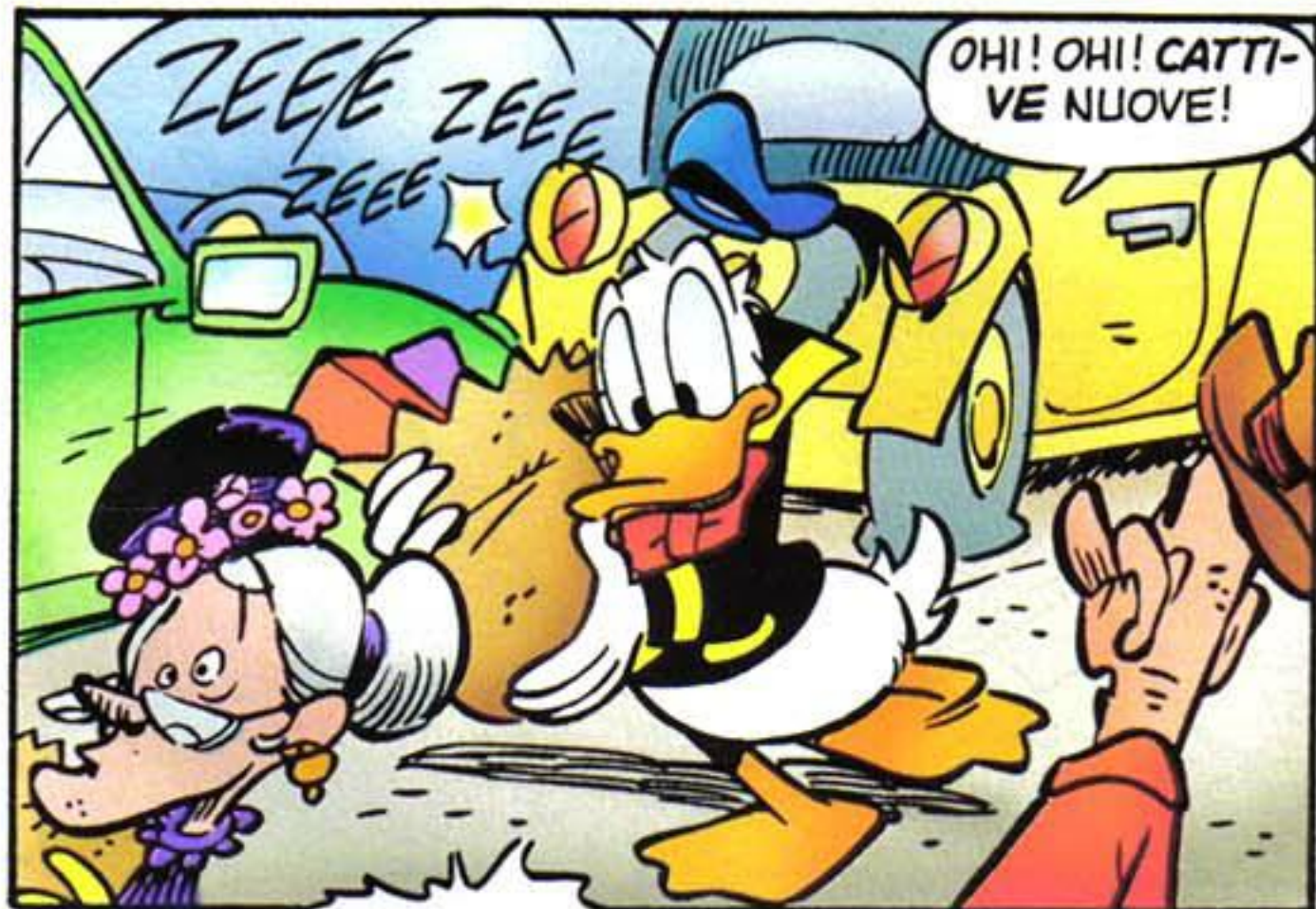




PIU' TARDI...

SUPERMARKET

CREDO D'APER
PRESO TUTTO. LA DISPENSA
DELLA DUCKLAIR TOWER
ERA IN RISERVA.



OHI! OHI! CATTI-
VE NUOVE!



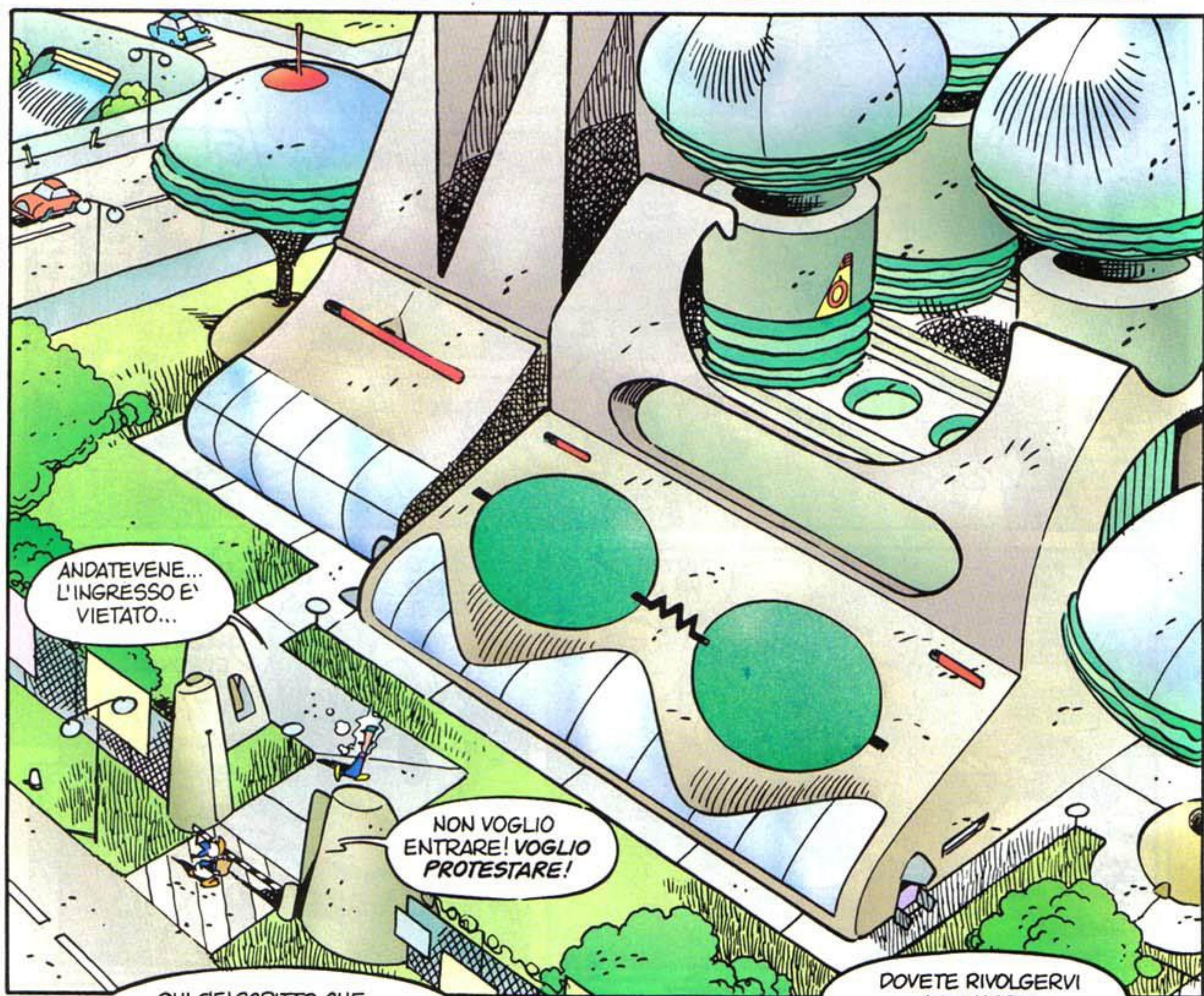
PRONTO, UNO?
CHE COSA
SUCCEDDE?

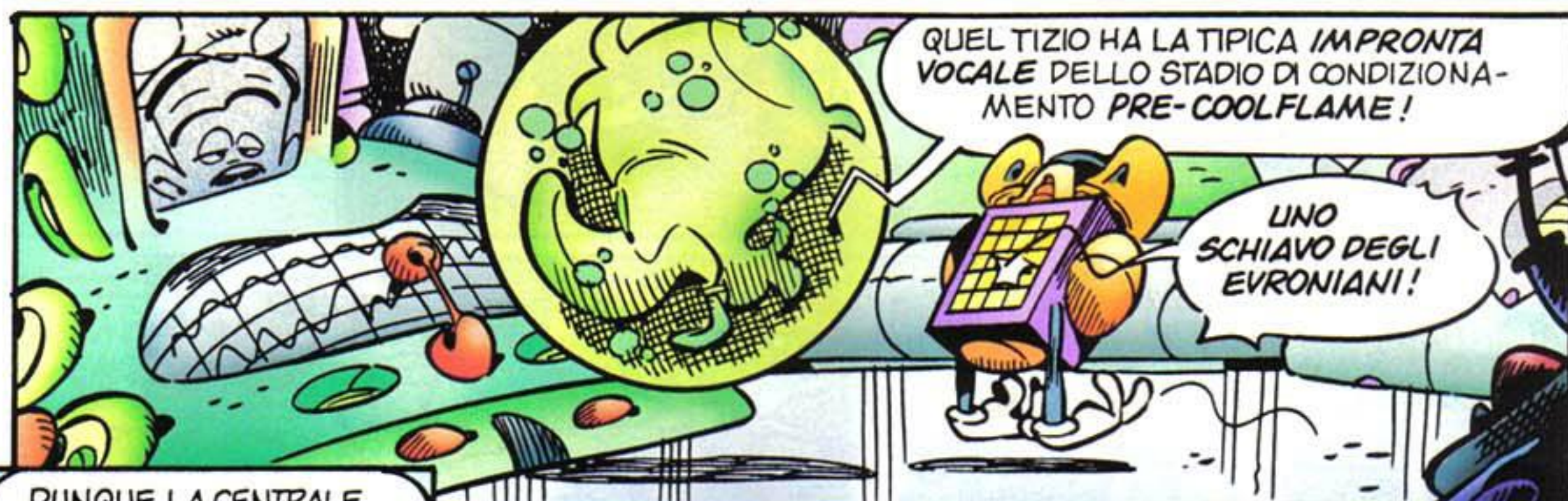
POCO FA SEI
STATO
INQUADRATO
DA UN DRONE
EVRONIANO!

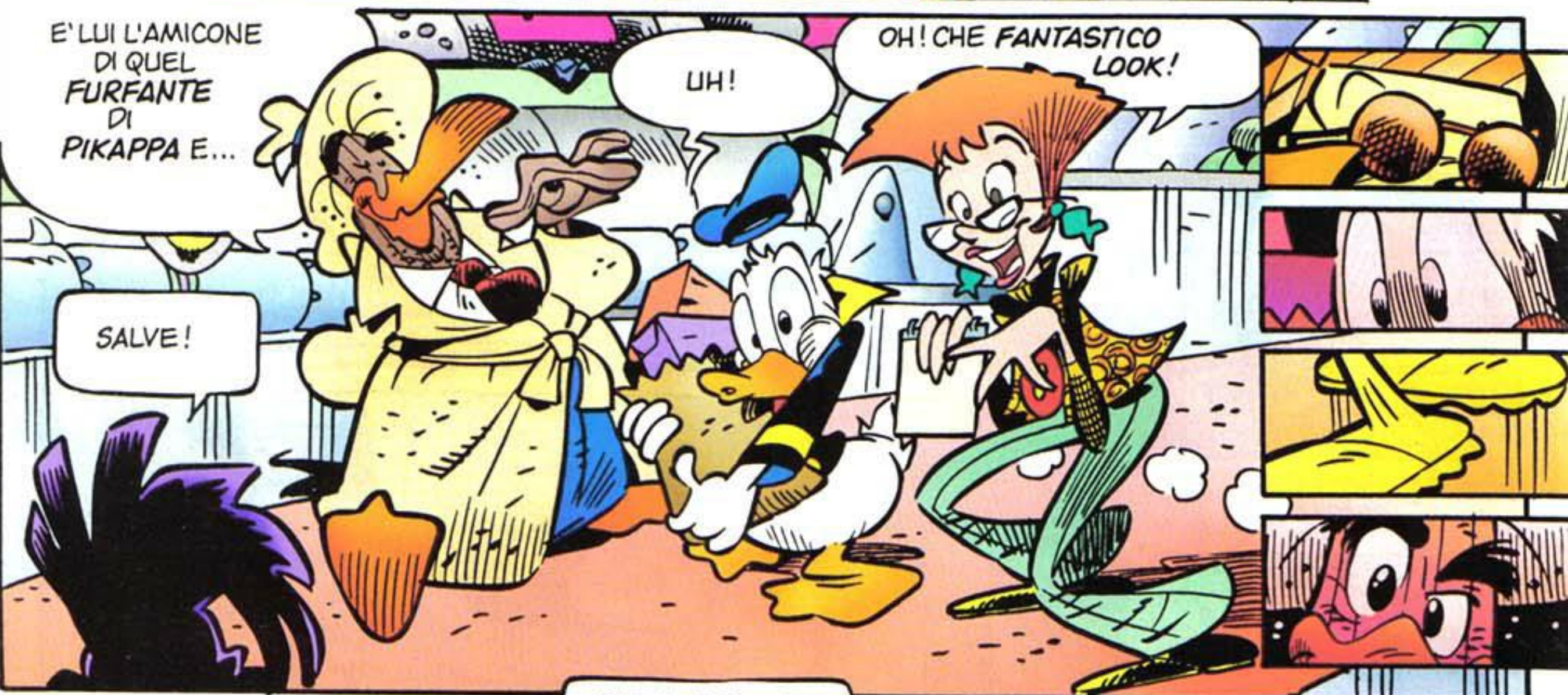
COOOSA?
ME LO DICI
COSI'?

TRANQUILLIZZATI,
NON TI HA SEGUITO!
PROBABILMENTE
NON TI HA
RICONOSCIUTO.

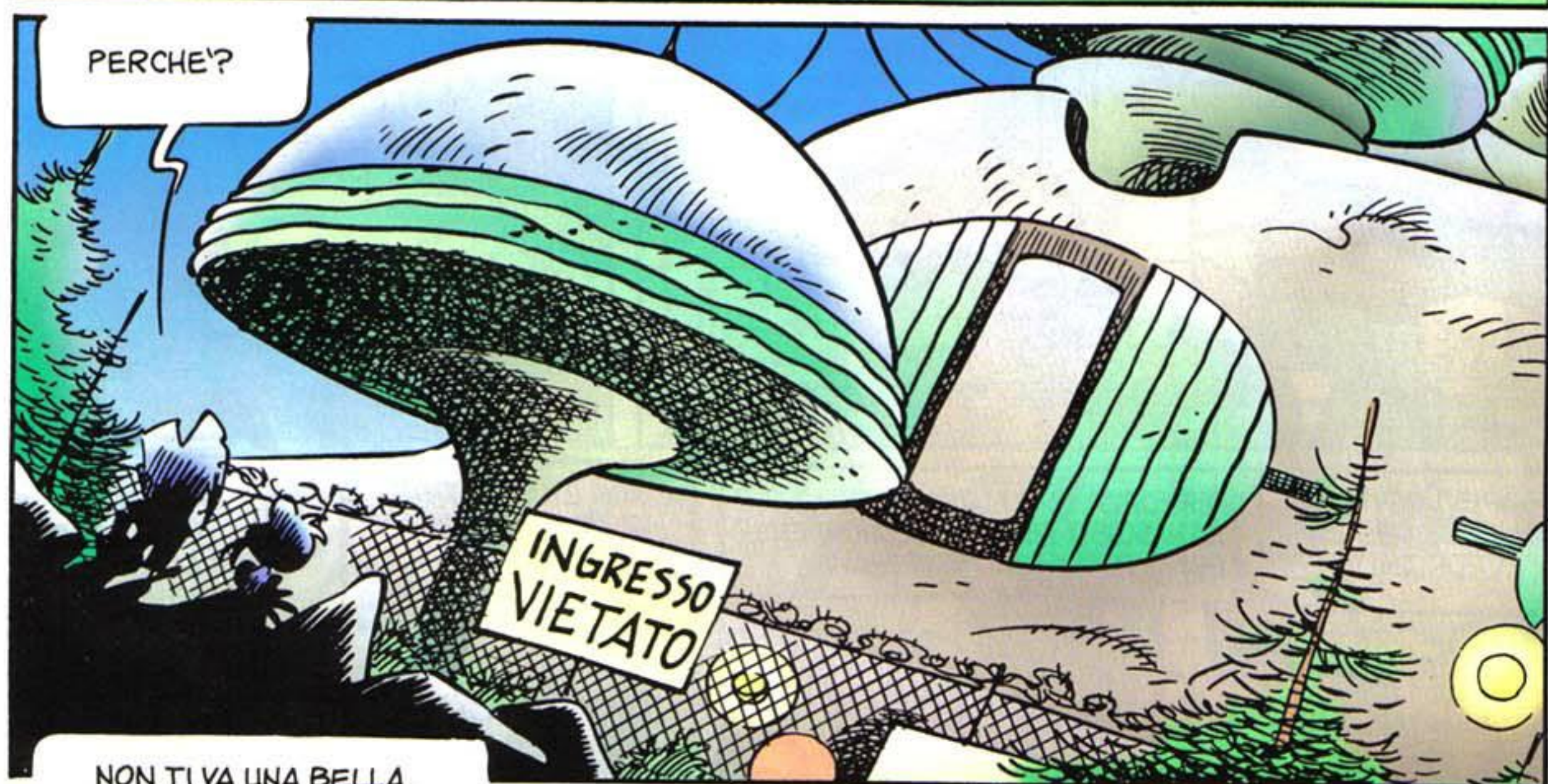
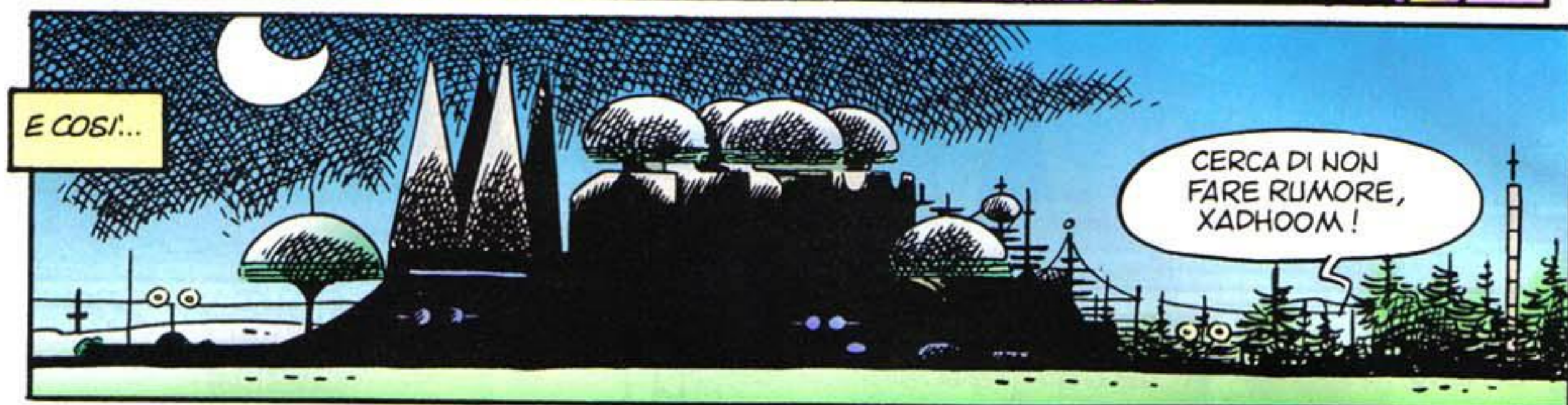
PERO' IO HO SEGUITO LUI,
SPERANDO CHE CI
PORTASSE ALLA BASE.

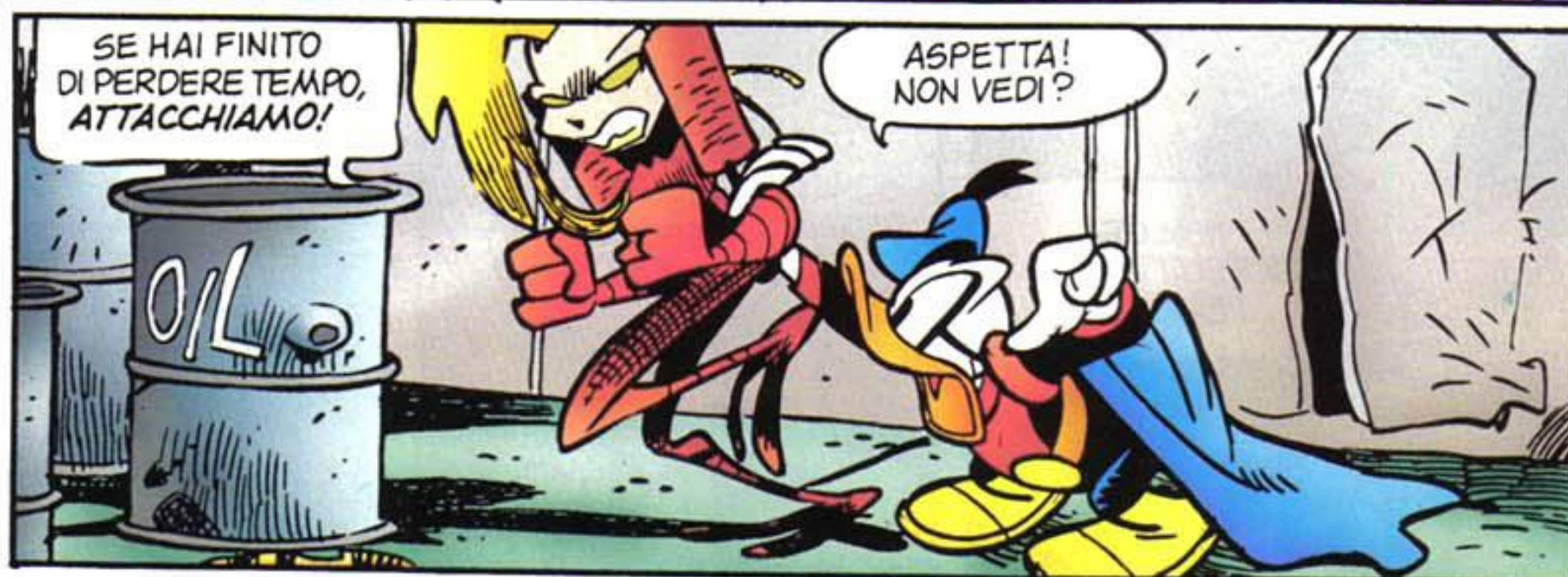
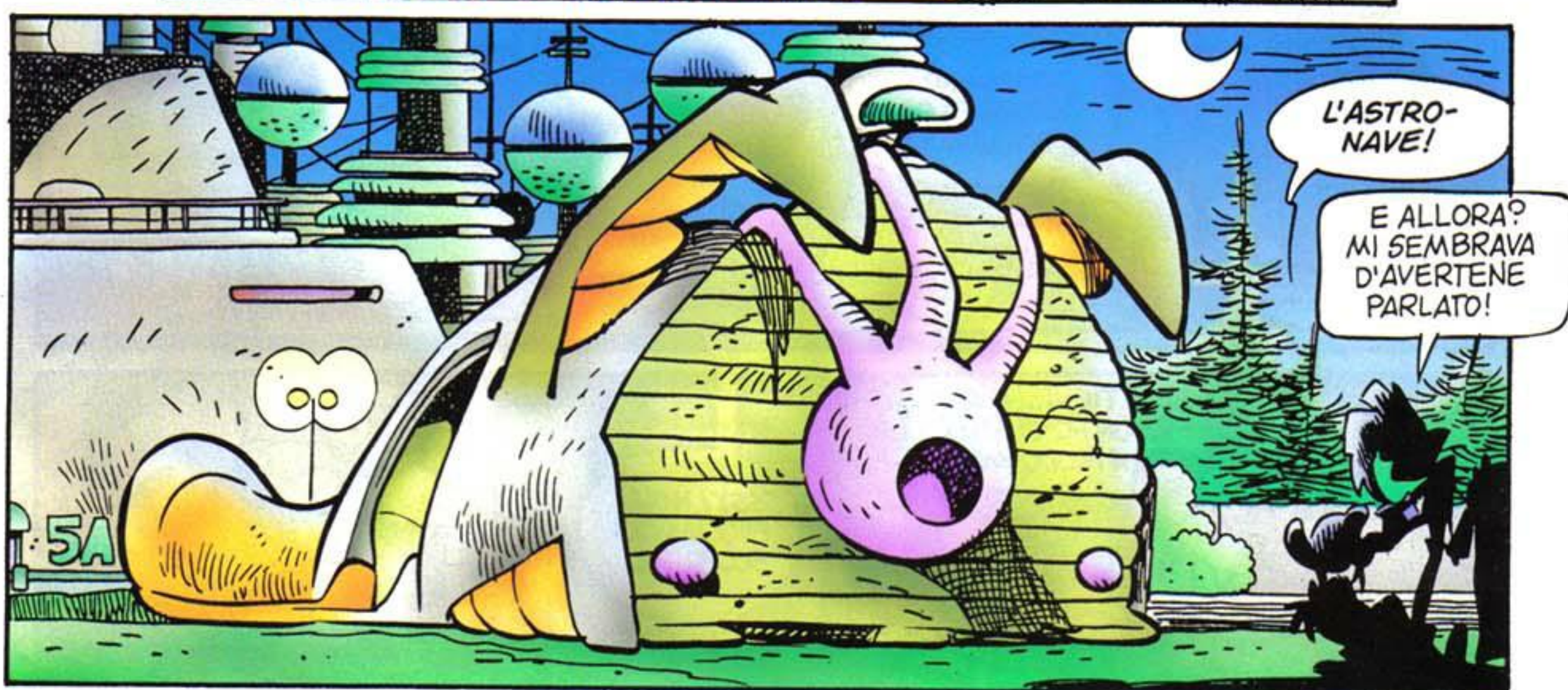














UNA COLONNA DI GUERRIERI! CHISSÀ DOVE STANNO ANDANDO?

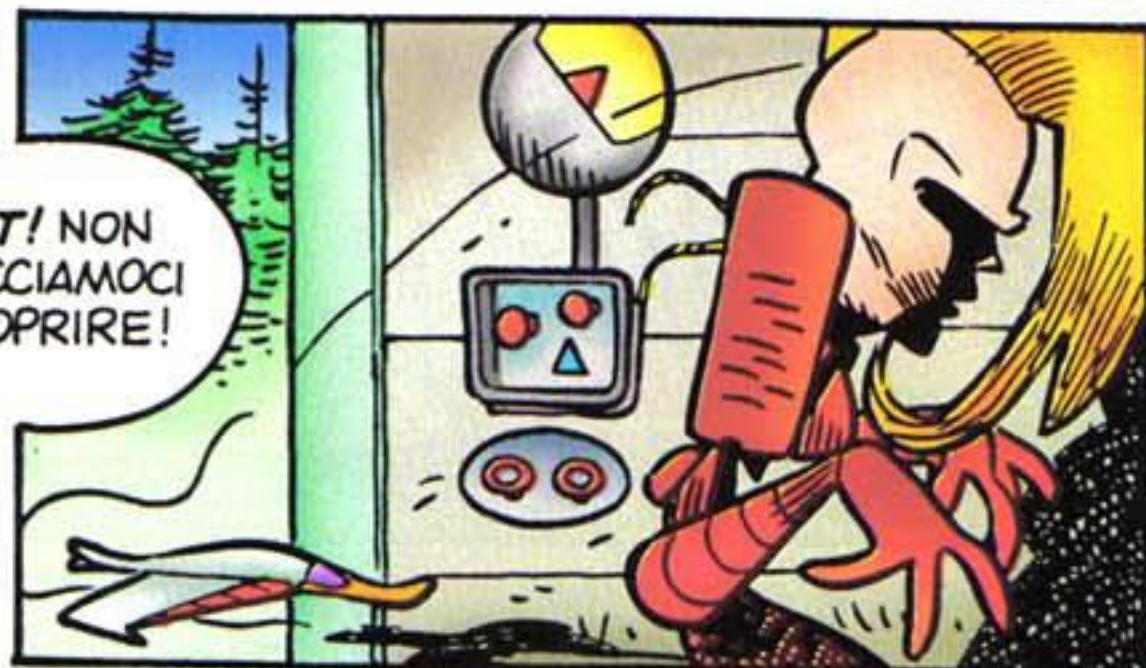
E COSA SONO QUEGLI STRANI CONGEGNI?



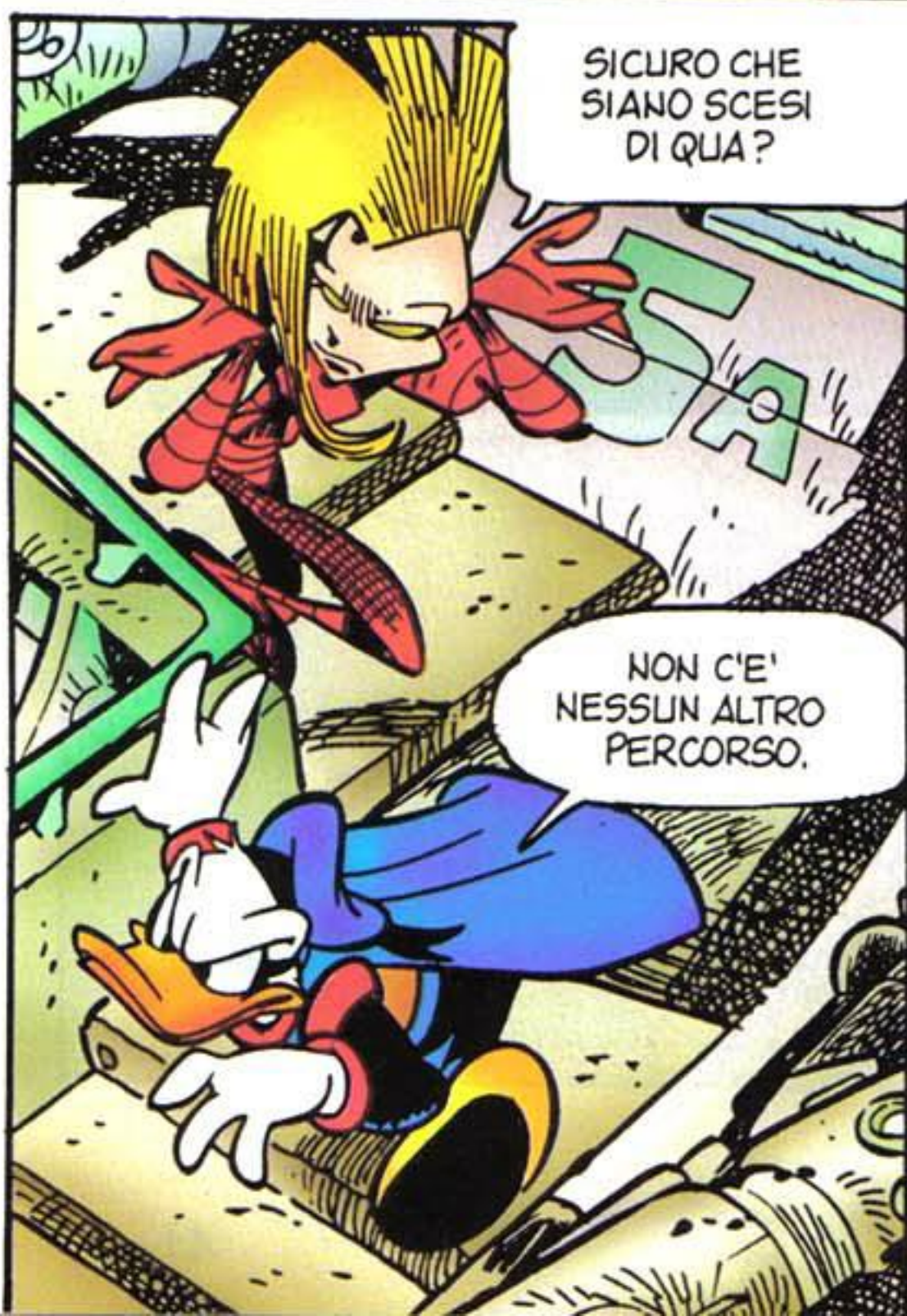
DOBBIAMO SCOPRILO! SEGUIAMOLI!



SE CI TIENI... MA FRA UN PO' SI FARÀ A MODO MIO!



SSST! NON FACCIAMOCI SCOPRIRE!



SICURO CHE SIANO SCESI DI QUÀ?

NON C'E' NESSUN ALTRO PERCORSO.

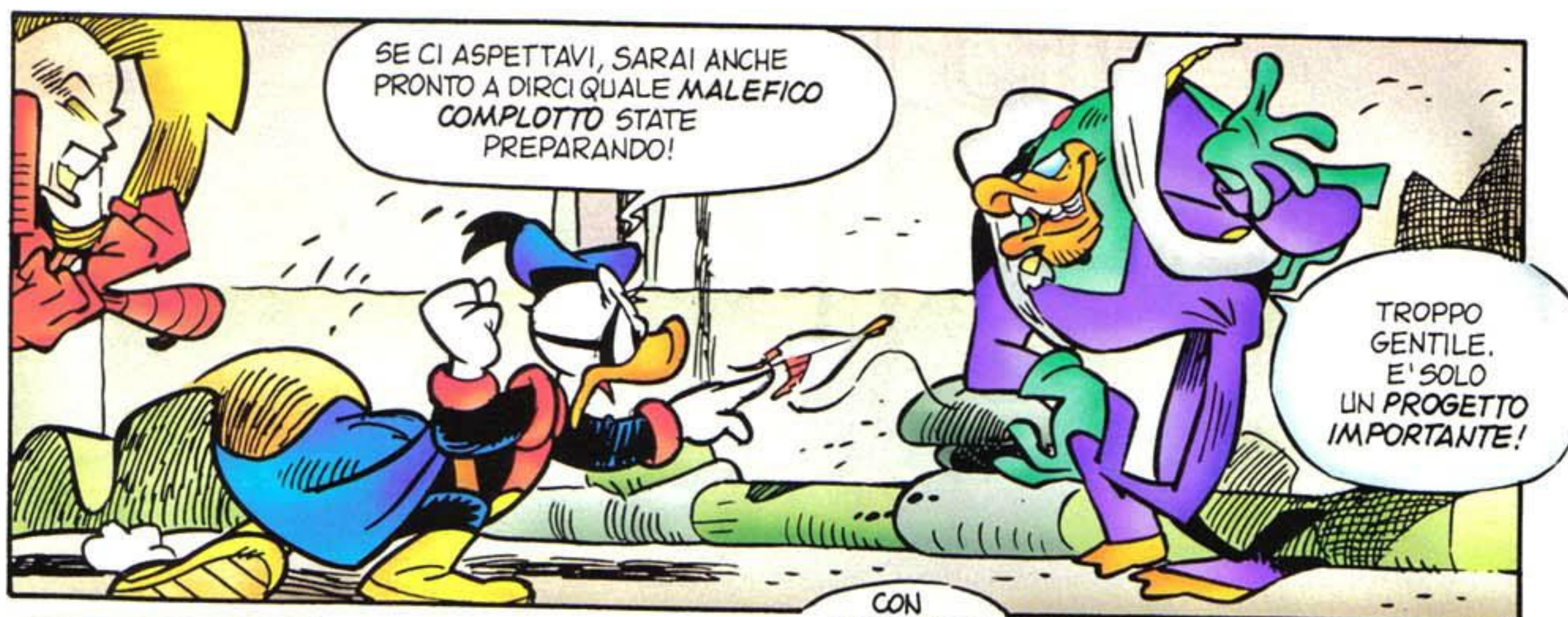


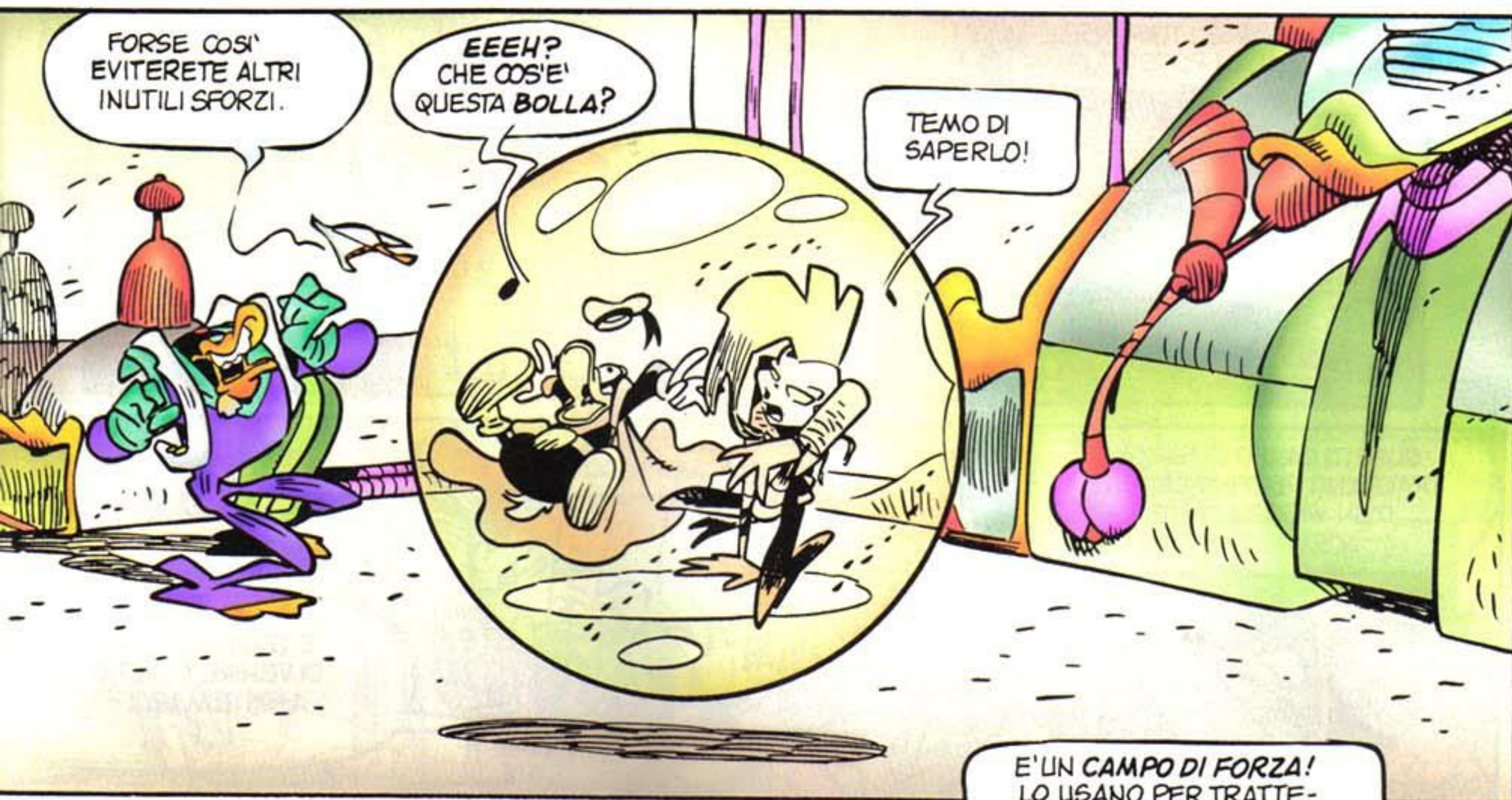
DEVONO ESSERE LÀ!



ENTRATE, CARI AMICI!







EEEH?
CHE COS'E'
QUESTA BOLLA?

TEMO DI
SAPERLO!

E' UN CAMPO DI FORZA!
LO USANO PER TRATTE-
NERE IL PLASMA SOLARE
CHE ALIMENTA I MOTORI
DELLE NAVI SPAZIALI!



ESATTO! ABBIAMO
DOVUTO SMONTARE IL GENE-
RATORE DELLA NOSTRA,
PER INTRAPPOLARVI.

SGRUNT!

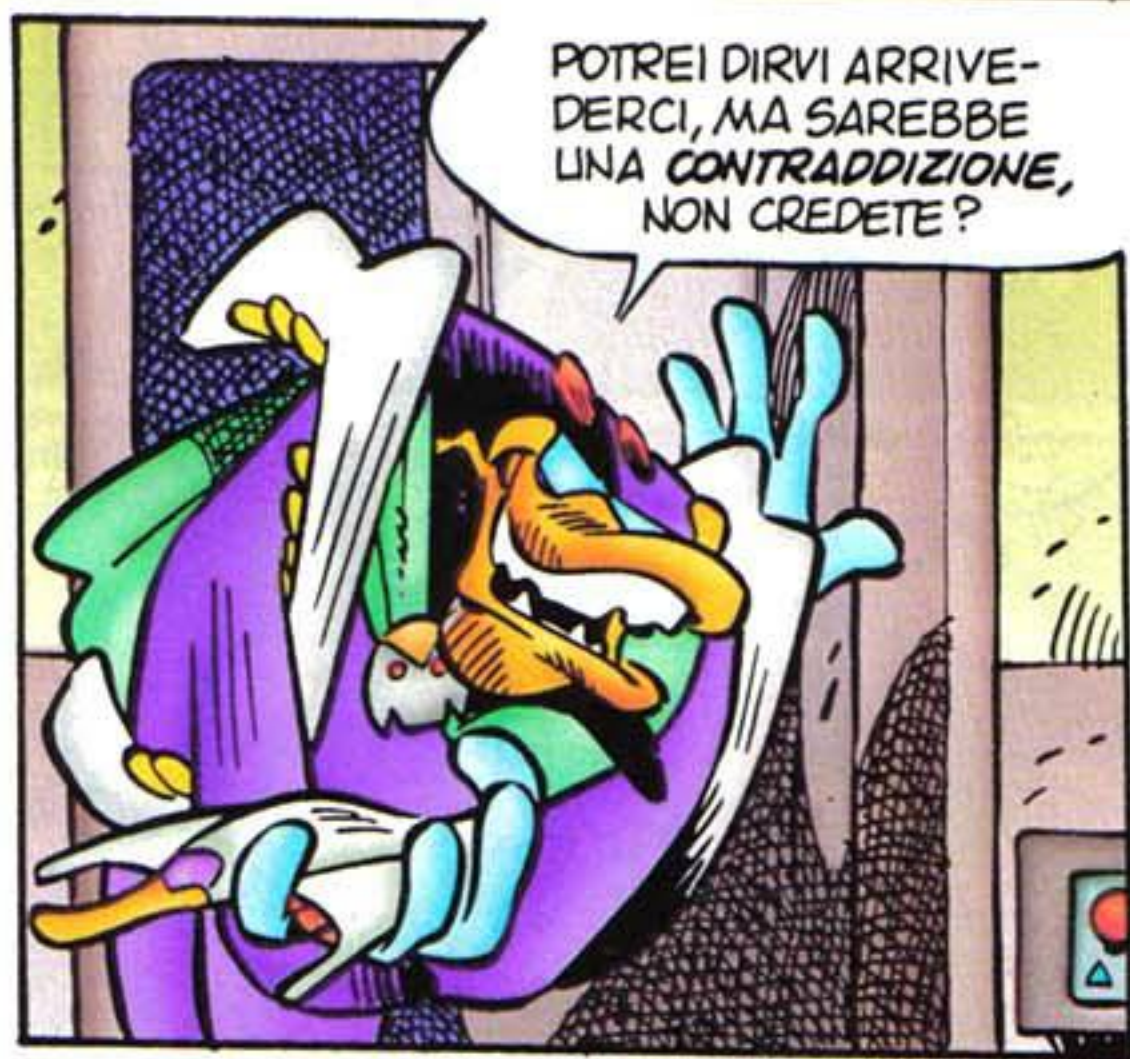
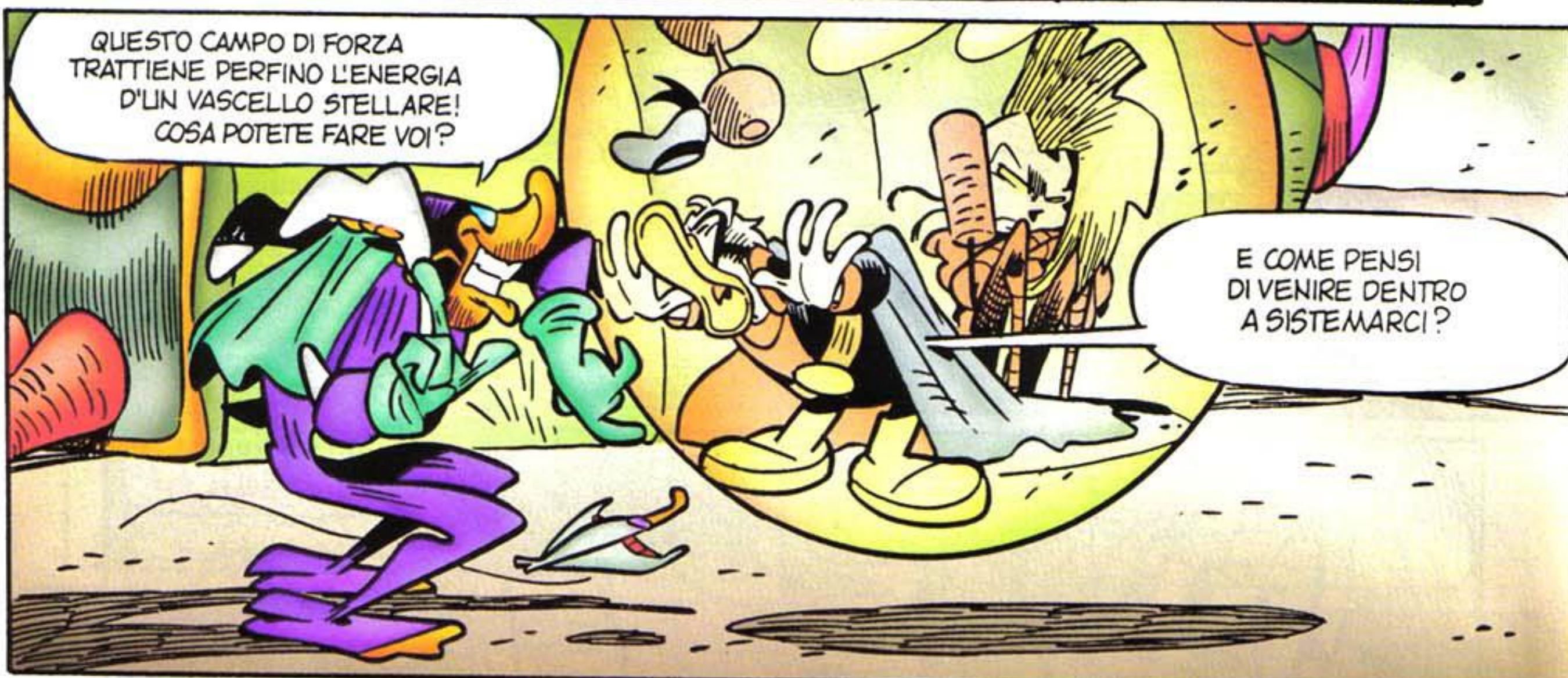
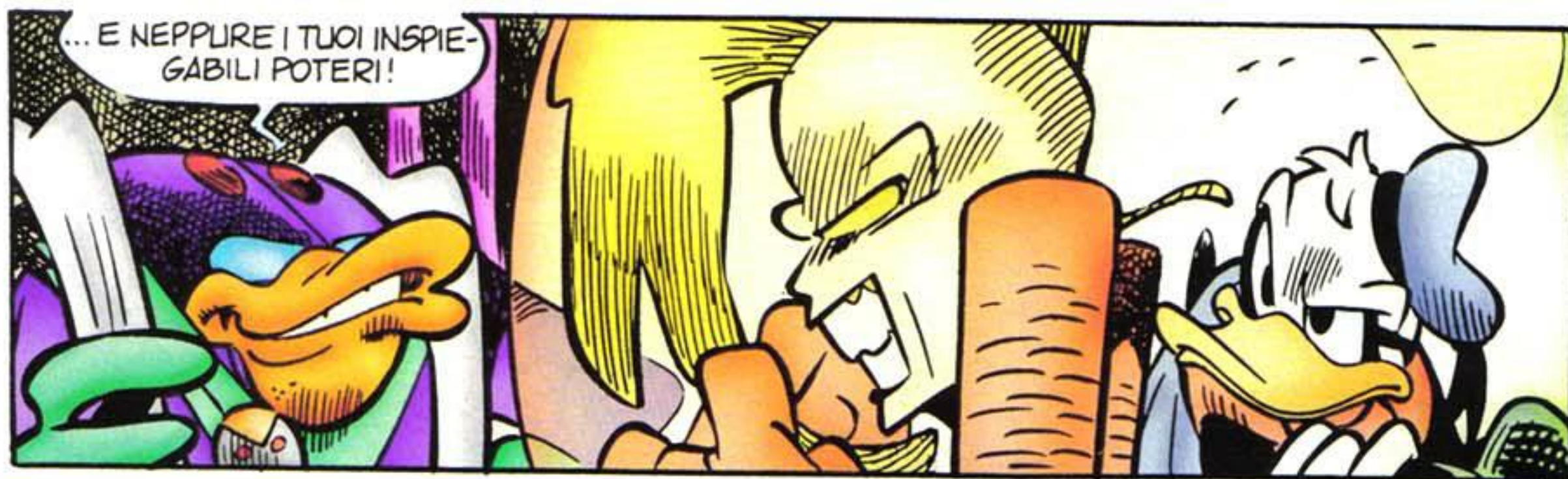


ERA INDISPENSABILE,
VISTO CHE VI SIETE
PICCATI DI SCONFIG-
GERE I NOSTRI
GUERRIERI NEGLI
SCONTRI DIRETTI.

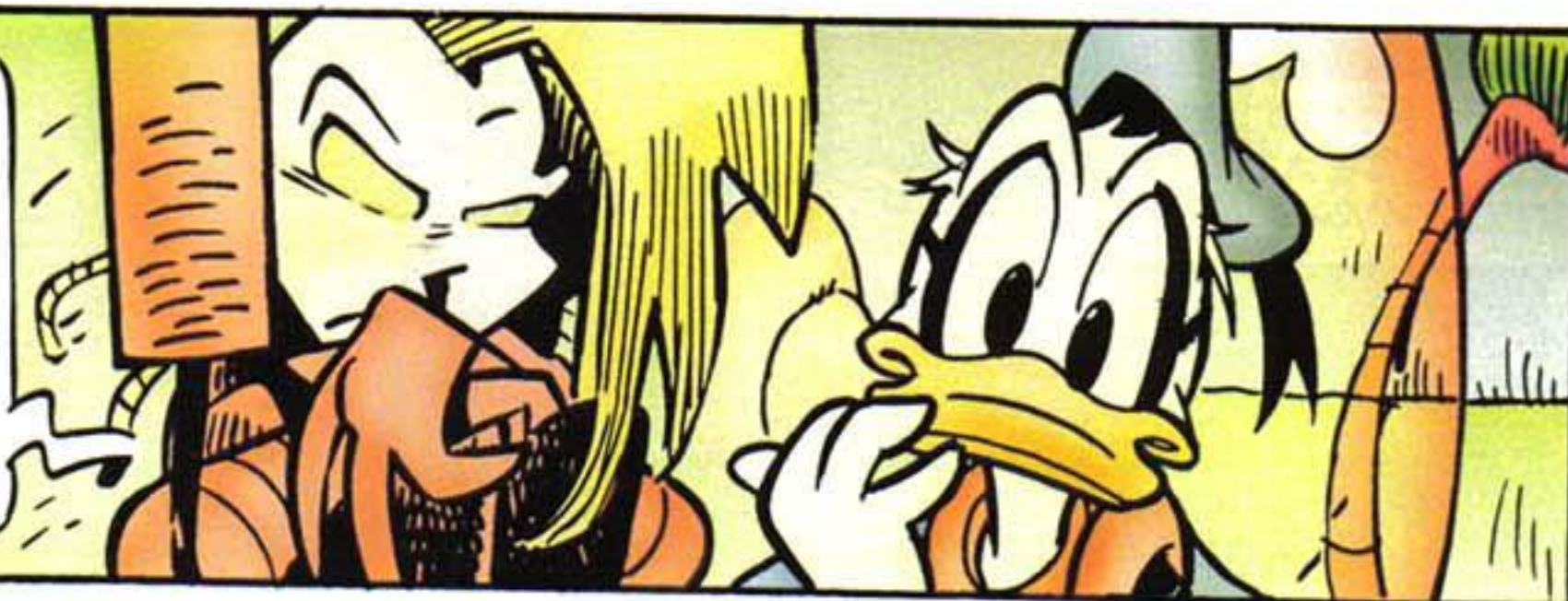


MA ORA LA TUA
FORTUNA NON
BASTA PIU',
PAPERINIK...

CHIAMALA
FORTUNA...



QUESTA BOLLA
E' PROGETTATA
PER CONFINARE
QUALSIASI FORTE
EVENTO ENERGETICO
FINO ALLA SOGLIA
CRITICA DI QUESTA
FASE D'UNIVERSO!



HAI DECISO DI **ASFISSIAMMI**
A **PAROLONI** PER NON
FARMI SOFFRIRE?

SIGNIFICA SOLO CHE
NEMMENO I MIEI PO-
TERI POSSONO
DISTRUGGERLA.



A MENO CHE IO
NON RICORRA A UNA
SOLUZIONE ...
ESTREMA!

E LO FARO! VISTO CHE
NON ABBIAMO ALTRE
SPERANZE!

FERMA!



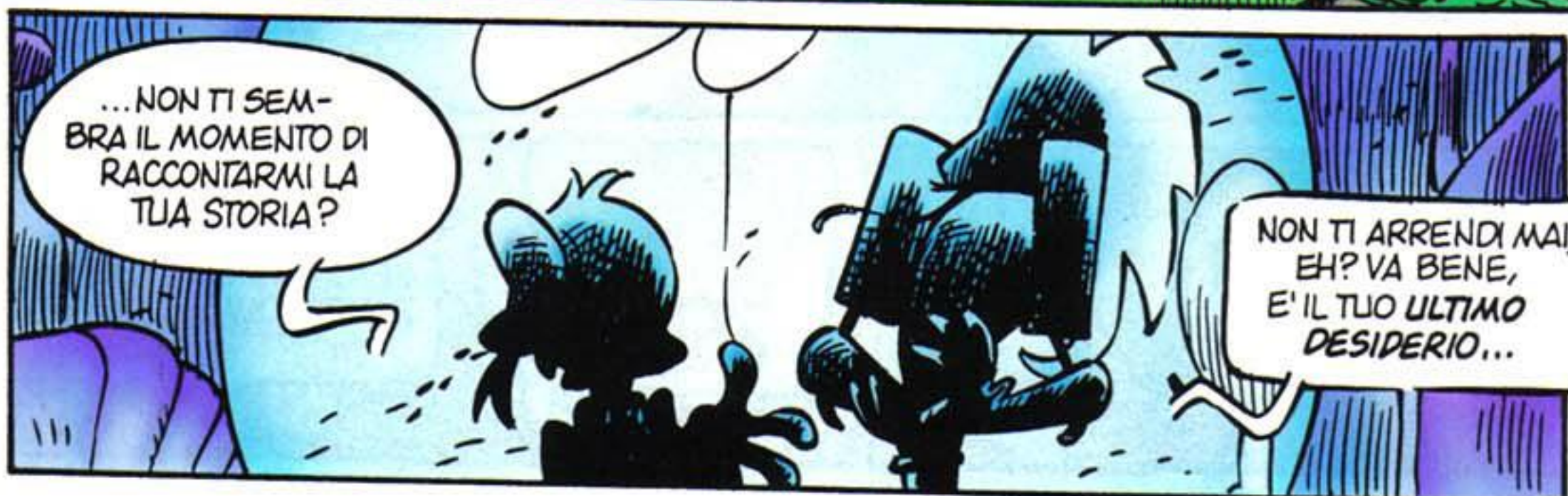
CHE COSA
VUOI?

VISTO CHE NON SAPPIAMO
SE E COME CE
LA CAVEREMO...

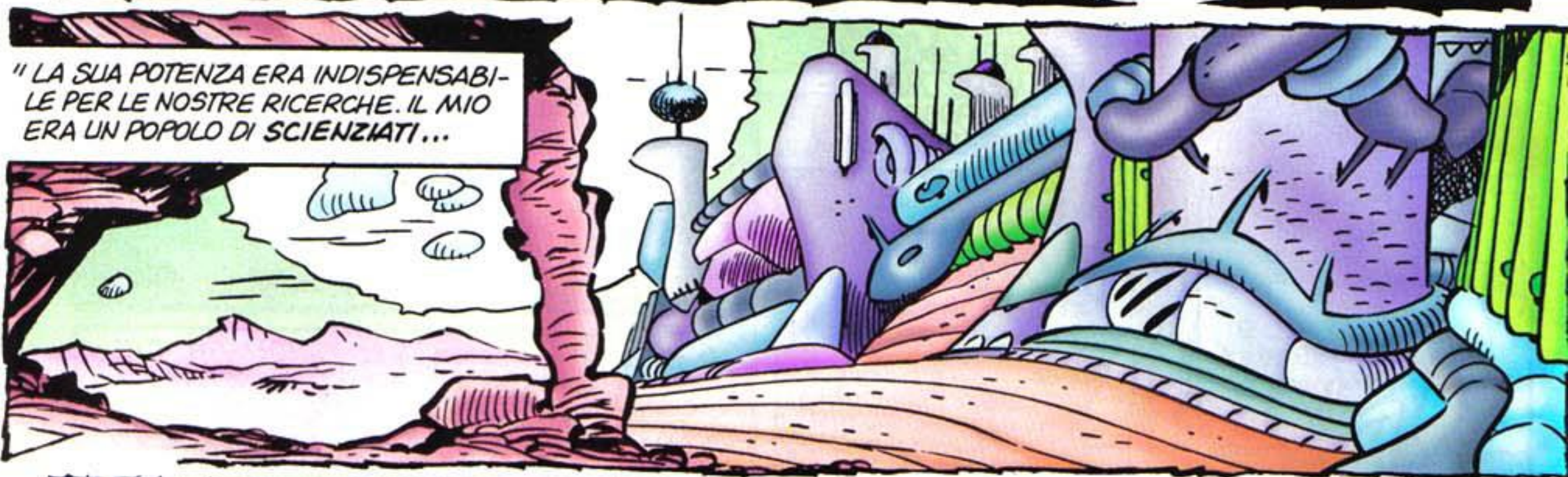


...NON TI SEM-
BRA IL MOMENTO DI
RACCONTARMI LA
TUA STORIA?

NON TI ARRENDI MAI,
EH? VA BENE,
E' IL TUO **ULTIMO**
DESIDERIO...



"VENGO DAL PIANETA XERBA, NEI PRESSI D'UNA CEPHEIDE AZZURRA, UN'IMMENZA STELLA VARIABILE!"



"LA SUA POTENZA ERA INDISPENSABILE PER LE NOSTRE RICERCHE. IL MIO ERA UN POPOLO DI SCIENZIATI..."



"...MA TANTA ENERGIA, PRESTO O TARDI, FINISCE IMMEDIATAMENTE PER ATTIRARE DELLE ATTENZIONI..."



DOVETE FARE QUALCOSA PER QUEI VISITATORI, DOTTORESSA XADO.

HANNO L'ARIA AGGRESSIVA. POTREBBERO ESSERE PERICOLOSI.

CHE COSA STATE DICENDO?



GLI EVRONIANI CI HANNO GIÀ CONTATTATI PER DICHIARARE LE LORO INTENZIONI PACIFICHE.



E SE FOSSE
UN TRUCCO?

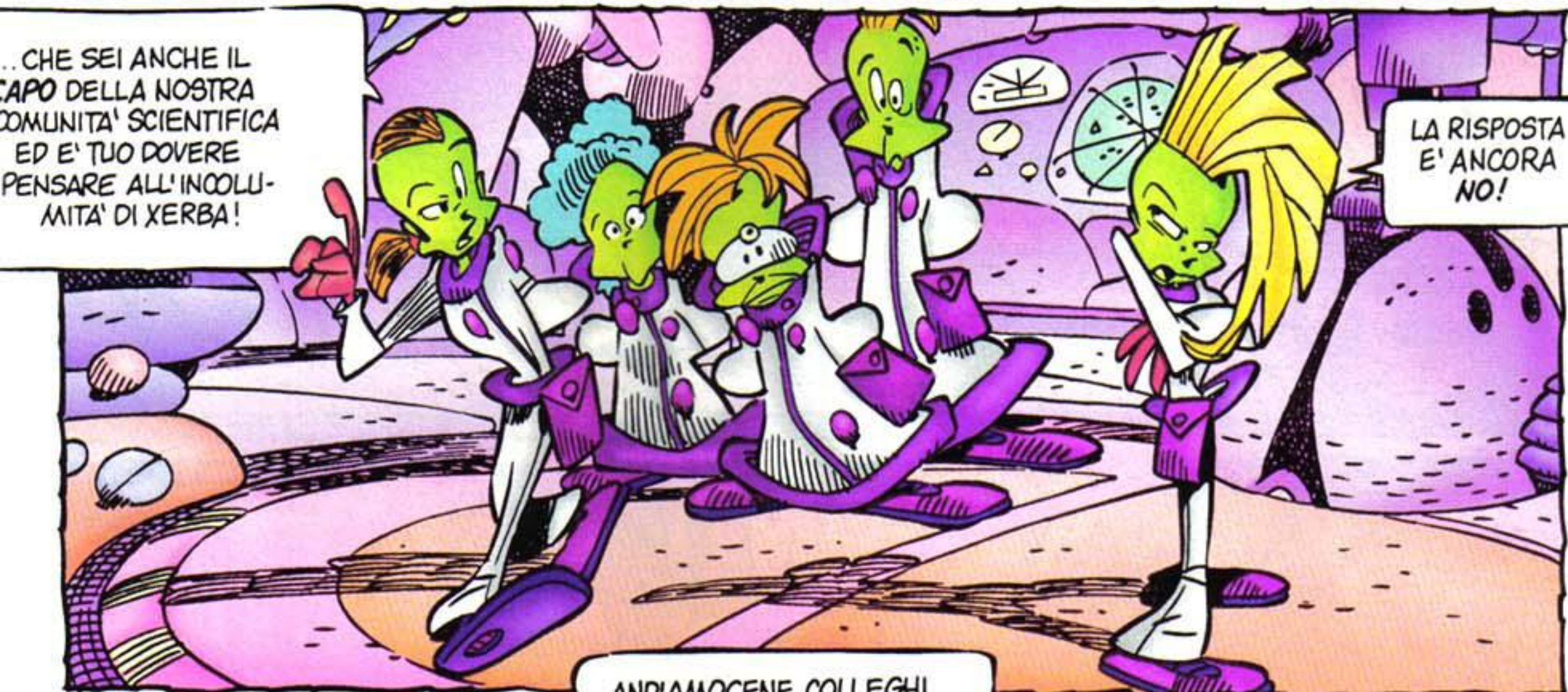


SE FOSSERO OSTILI,
POTREBBERO MENTIRE
SAPENDO CHE, CON LA
NOSTRA **SCIENZA**
AVANZATA, SIAMO IN
GRADO DI REAGIRE A
OGNI LORO ATTACCO!



XARI! ANCHE
TU!

SÌ, XADO! IL NOSTRO
LEGAME NON PUO'
FARMI DIMENTICARE...



...CHE SEI ANCHE IL
CAPO DELLA NOSTRA
COMUNITA' SCIENTIFICA
ED E' TUO DOVERE
PENSARE ALL'INCUL-
MITA' DI XERBA!

LA RISPOSTA
E' ANCORA
NO!



ANDIAMOCENE, COLLEGHI.
NON C'E' MODO
DI FARLA RAGIONARE!

MI DISPIACE
CHE XARI
LA PENSI COSI'!



MA NON POSSO PER-
METTERE AI LORO TIMO-
RI INFONDATI D'INTRALCIA-
RE IL MIO LAVORO!

PROGRAMMARE
UN' INUTILE DIFESA
PRENDEREBBE
TROPPO TEMPO...

DIT DIT

VS 555

...PROPRIO ORA CHE HO QUASI
ULTIMATO IL MIO PIU'
GRANDE ESPERIMENTO!

APRIRO'
LE PORTE D'UN
NUOVO FUTURO
PER TUTTI
GLI XERBIANI!

AVRO' LA PADRO-
NANZA TOTALE
SULLA MATERIA/
ENERGIA!

"COSI' DECOLLAI SULLA MIA
NAVETTA-LABORATORIO, DIRETTA
VERSO IL NOSTRO SOLE..."

DOVRO' AVVICINARMI
IL PIU' POSSIBILE,
PER CAPTARE LE
CONFIGURAZIONI
ENERGETICHE
CHE MI OCCORRONO.

"... SENZA DIRE NIENTE A NESSUNO!"

IN CASO DI FALLIMENTO, DOVRO' RIVEDERE COMPLETAMENTE LA MIA TEORIA!

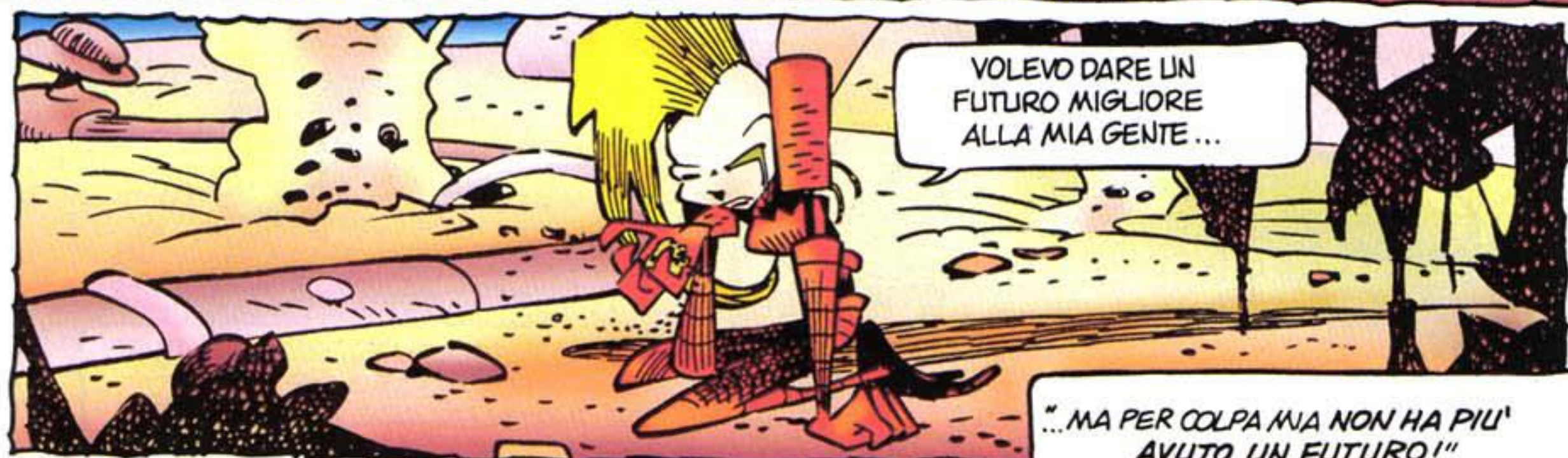
MA SE HO RAGIONE...
FESTEGGEREMO
TUTTI INSIEME!

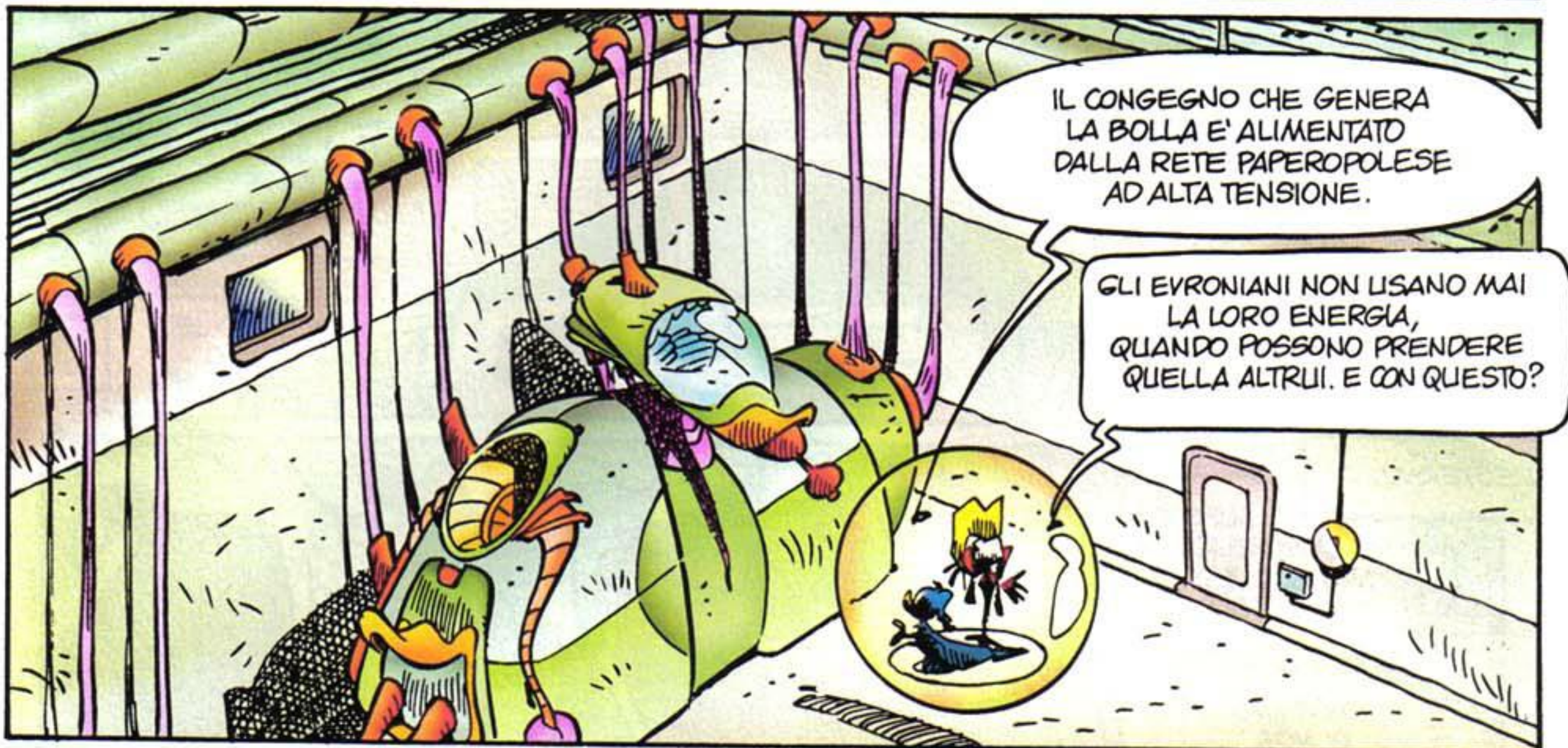
HO REGOLATO LE APPARECCHIATURE.
NON MI RESTA CHE
INIZIALIZZARE LA SEQUENZA.

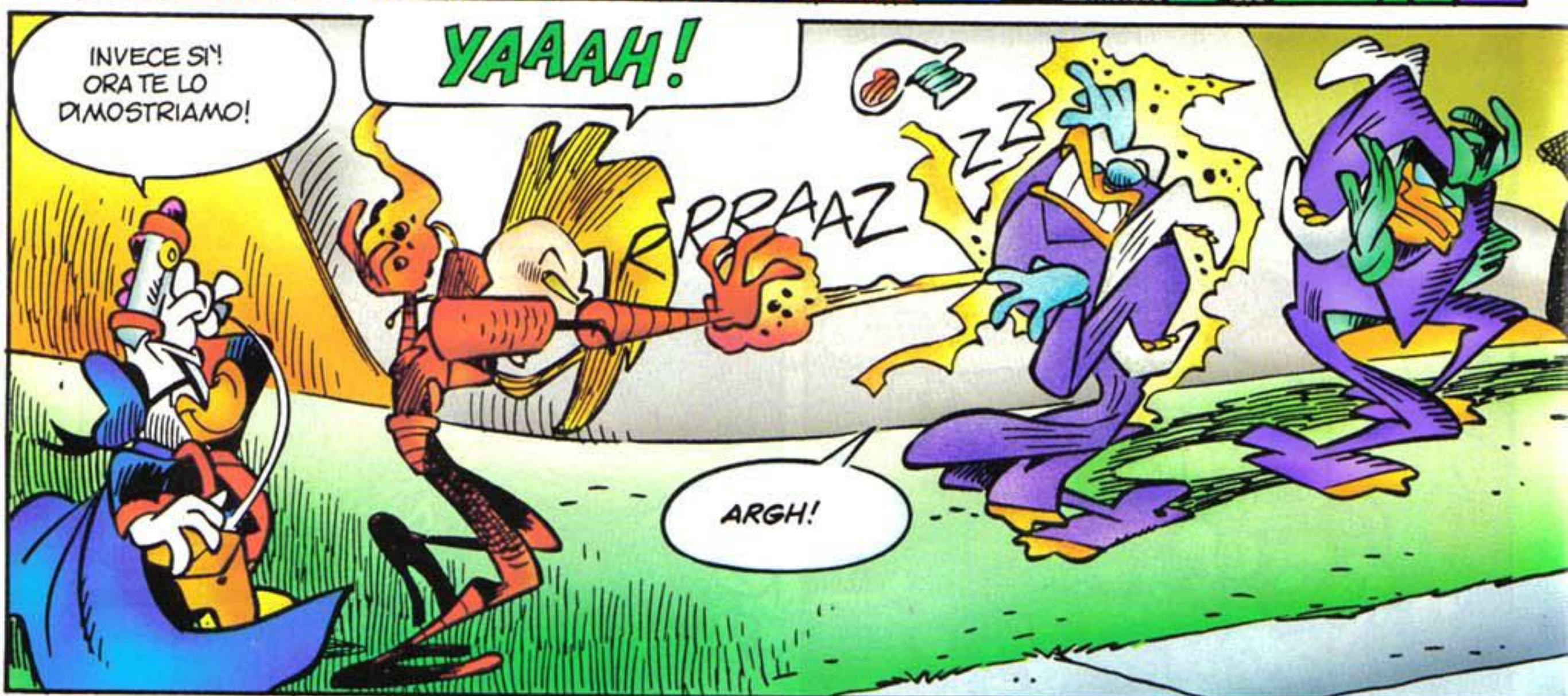
FUNZIONA!
FUNZIONA!

"MA AL MIO RITORNO..."

NOOOOOO!









A BORDO, PRESTO!
ANDIAMOCENE!

IMPOSSIBILE,
SIGNORE!

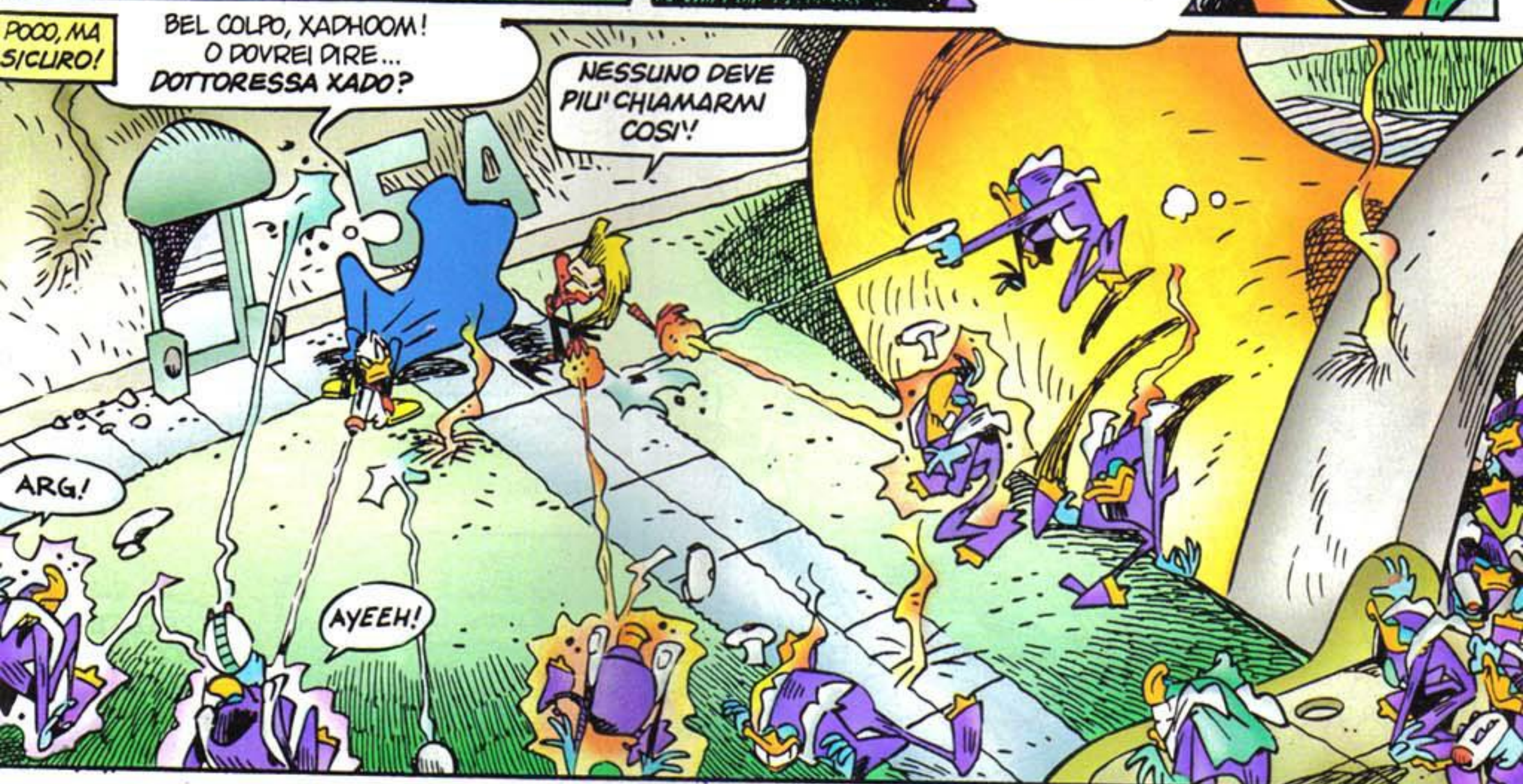


IL MOTORE NON
FUNZIONA! CI AVETE FAT-
TO SMONTARE IL GENE-
RATORE DI CAMPO!



CHIEDO AL
COMANDO DI VENIRCI
A PRENDERE?

NON
ARRIVERANNO
MAI IN TEMPO!



POCO, MA
SICURO!

BEL COLPO, XADHOO!
O DOVREI DIRE...
DOTTORESSA XADO?

NESSUNO DEVE
PIU' CHIAMARMI
COSI'!

ARG!

AYEEH!



VUOI MANTENERE
UN'IDENTITA' SEGRETA?

NO! MI OCCORREVA
UN NOME DI
BATTAGLIA!

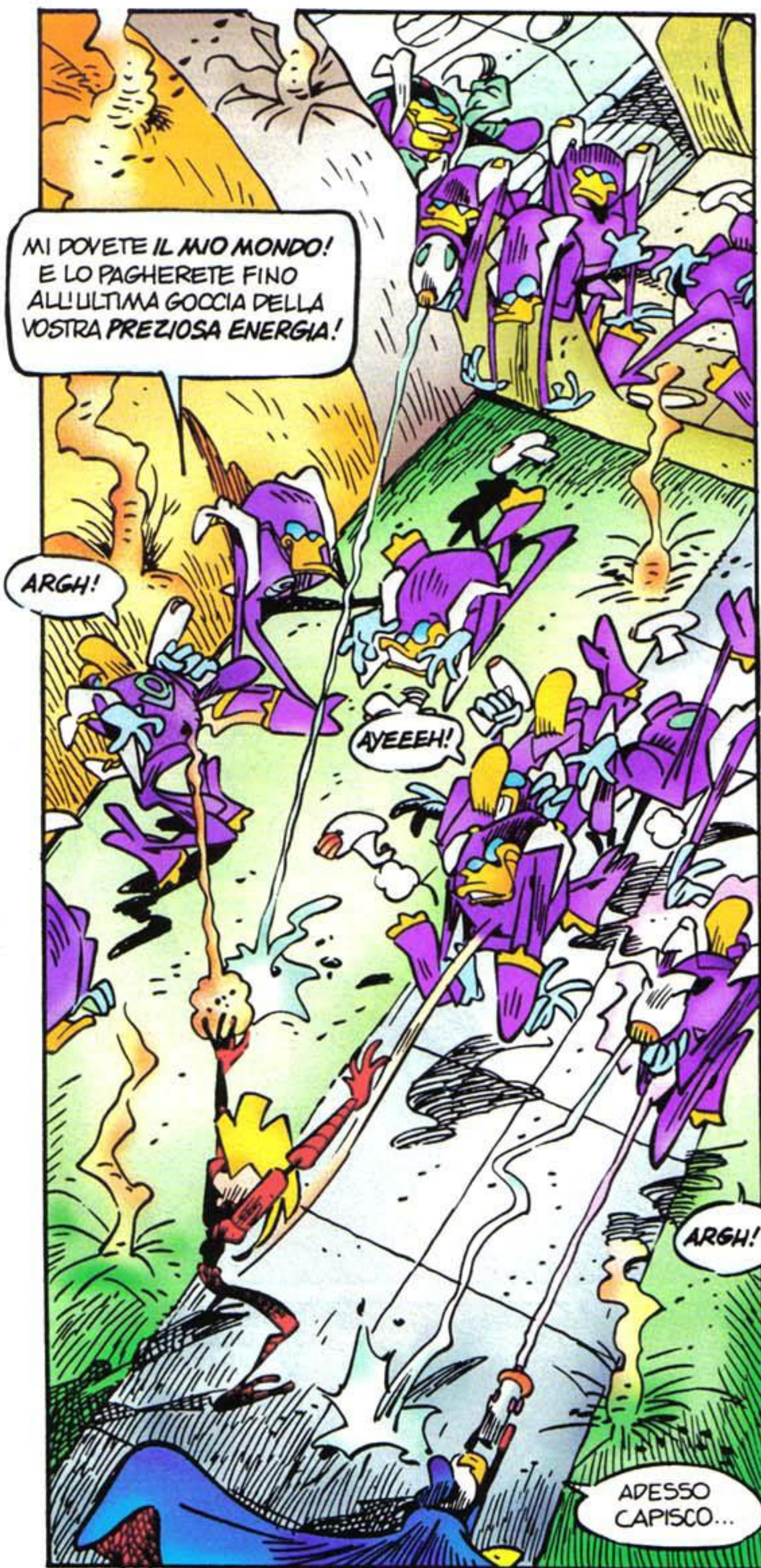


NELLA MIA LINGUA,
XADHOO SIGNIFICA
CREDITORE!



E IO HO UN
GROSSO
CREDITO DA
ESIGERE!

B-B-BASTA
DIRLO! QUANTO
TI DOBBIAMO?



MI DOVETE IL MIO MONDO!
E LO PAGHERETE FINO
ALL'ULTIMA GOCCIA DELLA
VOSTRA PREZIOSA ENERGIA!

ARGH!

AYEEH!

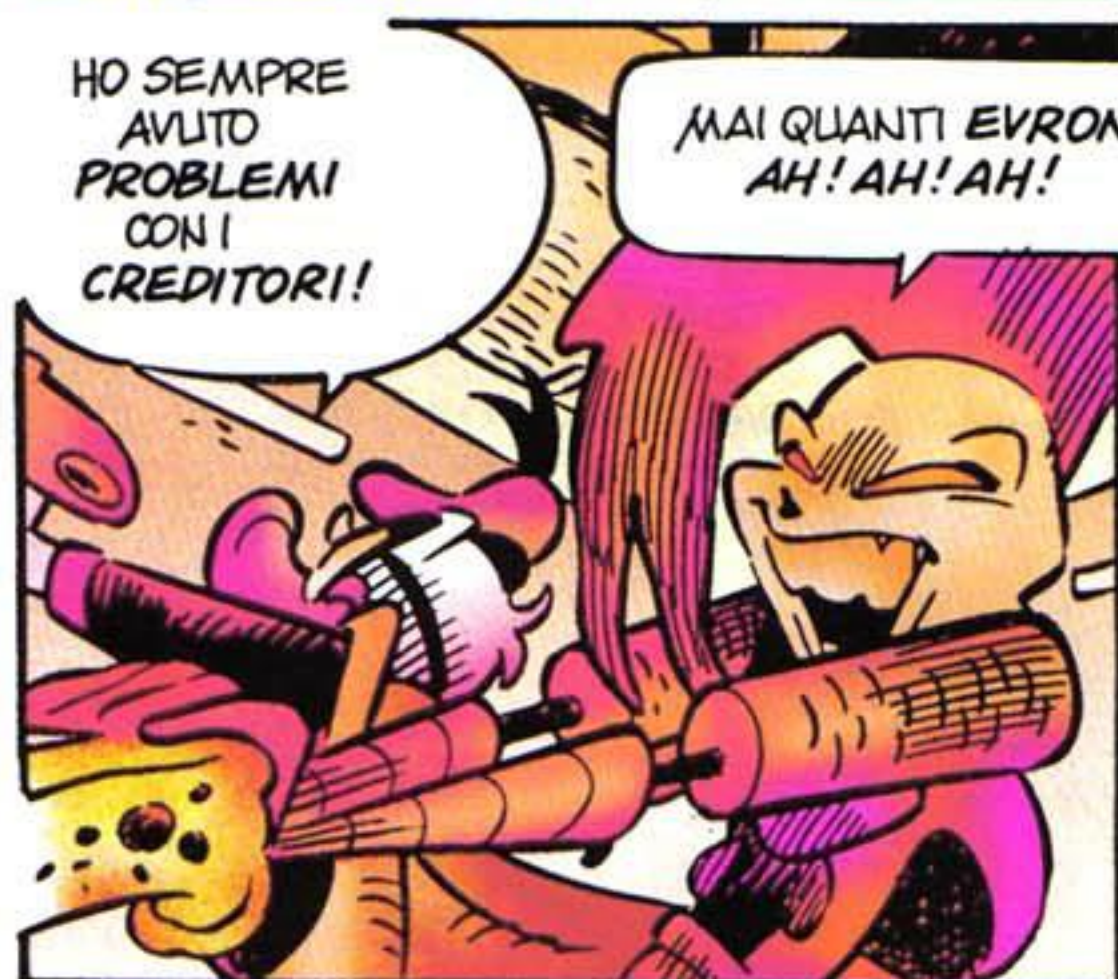
ARGH!

ADESSO
CAPISCO...



BE'? CHE COSA C'E'
CHE NON VA?

NIENTE. E' SOLO
IL TUO NOME, CHE
SPIEGA TUTTO.



HO SEMPRE
AVUTO
PROBLEMI
CON I
CREDITORI!

MAI QUANTI EVRON!
AH! AH! AH!



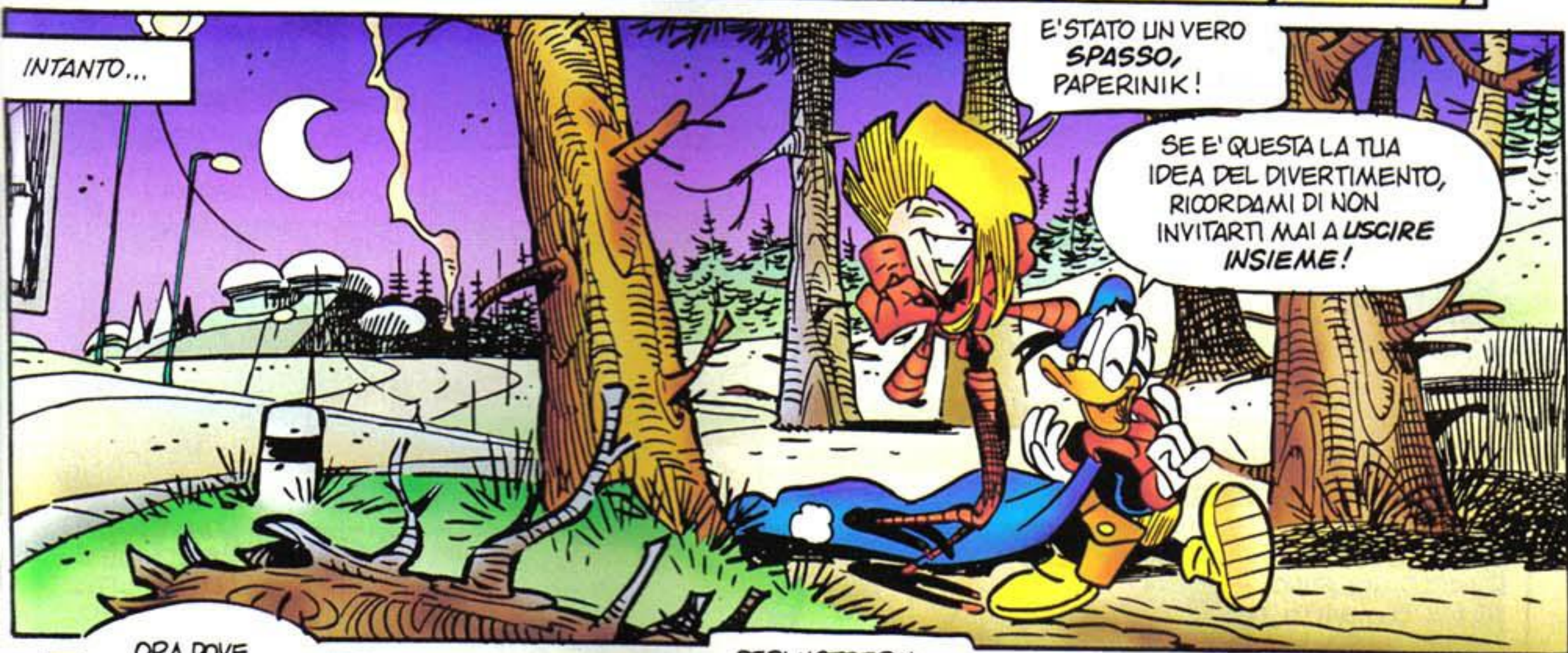
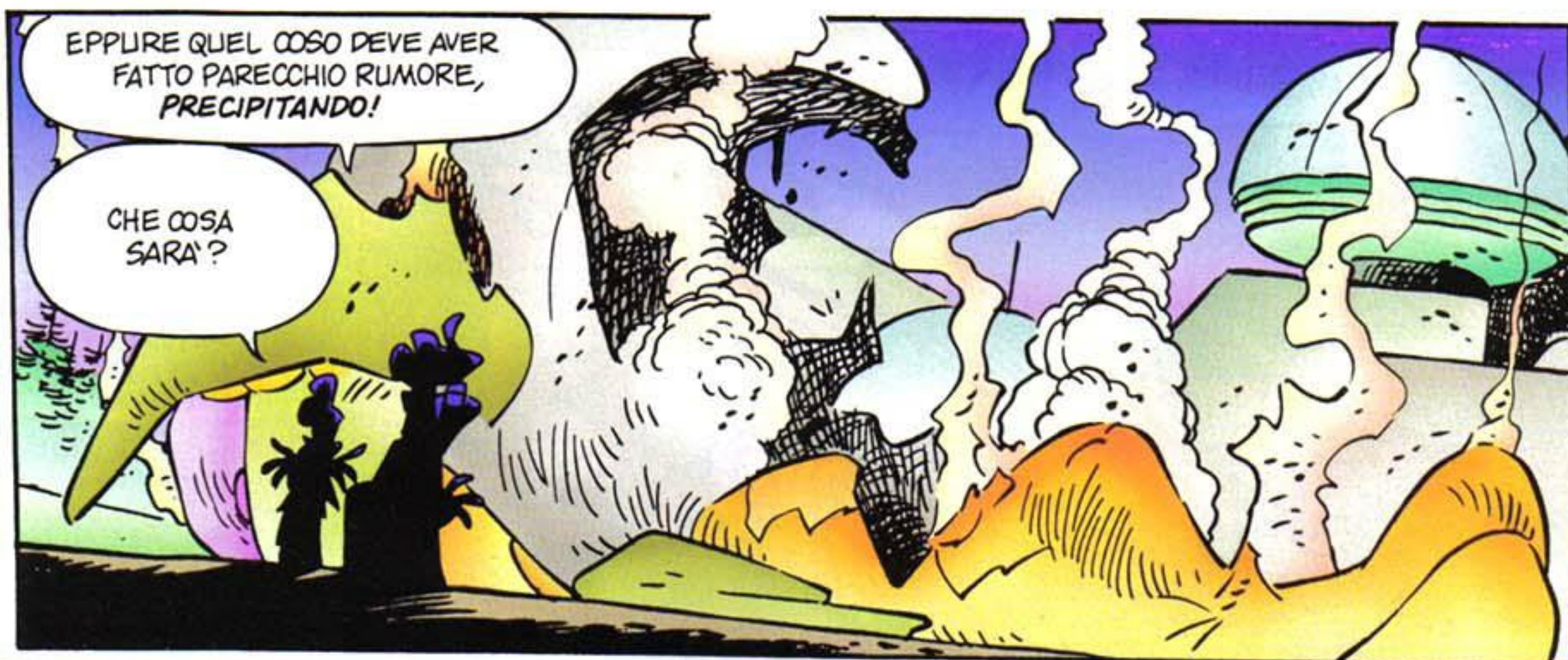
PIU' TARDI...

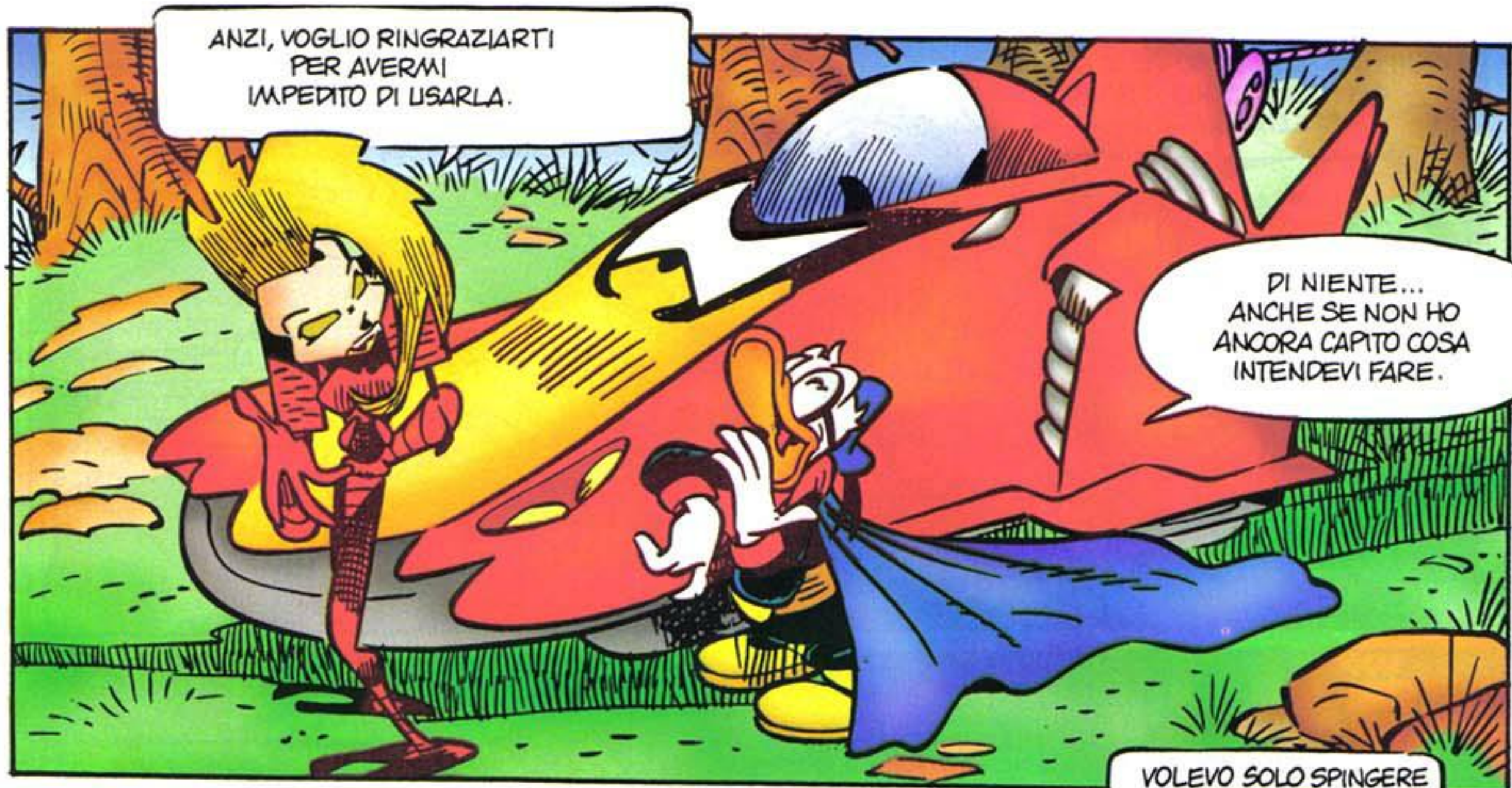
CHE COS'E'
SUCCESSO,
DUKE?



NON LO SO.
MI SENTO COME
SE MI FOSSI APPENA
SVEGLIATO.

ANCH'IO. FORSE
E' PER QUESTO CHE
NON ABBIAMO UDITO
LO SCHIANTO.





ANZI, VOGLIO RINGRAZIARTI
PER AVERMI
IMPEDITO DI USARLA.

DI NIENTE...
ANCHE SE NON HO
ANCORA CAPITO COSA
INTENDEVI FARE.

VOLEVO SOLO SPINGERE
I MIEI POTERI
FINO IN FONDO!



MILLE VOLTE
HO **RISCHIATO**
DI FARLO, NEL FURO-
RE DEL COMBATTI-
MENTO. MA SONO
SEMPRE RIUSCITA
A TRATTENERMI.

NON VEDO COSA
CI SIA DI MALE
NELLO SFRUTTARSI
AL MASSIMO.



VEDI, L'ENERGIA CHE HO IN
ME E' SIMILE AI PROCESSI CHE
AVVENGONO NEL CUORE DELLE
STELLE! SE NE PERDESSI IL CON-
TROLLO, MI TRASFORMEREI IN
UNA PICCOLA **NOVA!**

UH?



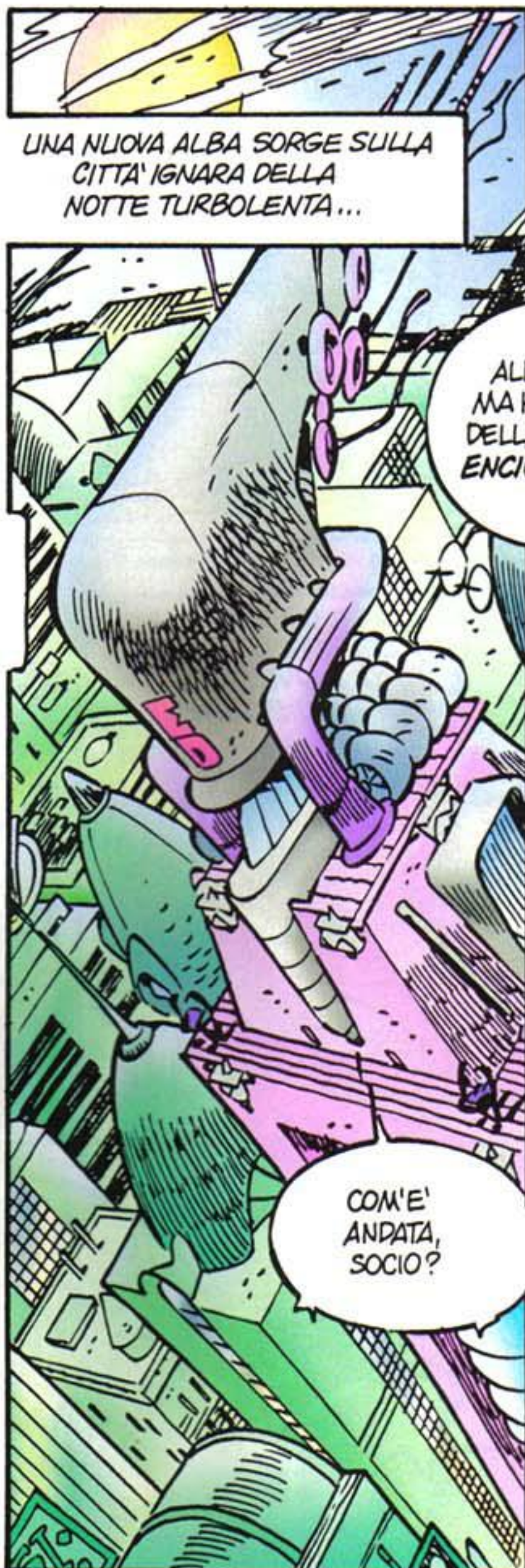
ANCORA
NON CAPISCO.
COSA...

FORSE E'
MEGLIO COSI'.
CI VEDIAMO,
PAPERINIK!



QUANDO?

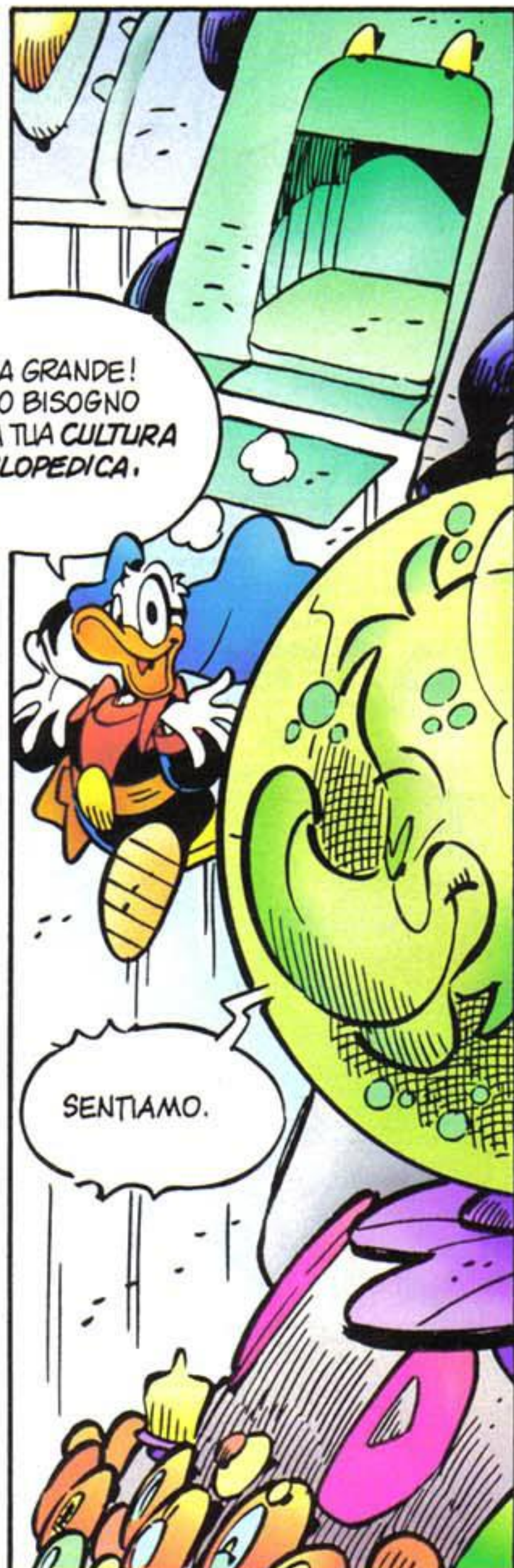
CHIEDILO AGLI
EVRONIANI!
AH!AH!AH!



UNA NUOVA ALBA SORGE SULLA
CITTÀ IGNARA DELLA
NOTTE TURBOLENTA...

ALLA GRANDE!
MA HO BISOGNO
DELLA TUA CULTURA
ENCICLOPEDICA.

COM'E'
ANDATA,
SOCIO?



SENTIAMO.

DOPO UNA RAPIDA
SPIEGAZIONE...

...E HA CONCLUSO DICENDO
CHE IN QUESTO MODO SAREB-
BE DIVENTATA UNA NOVA.

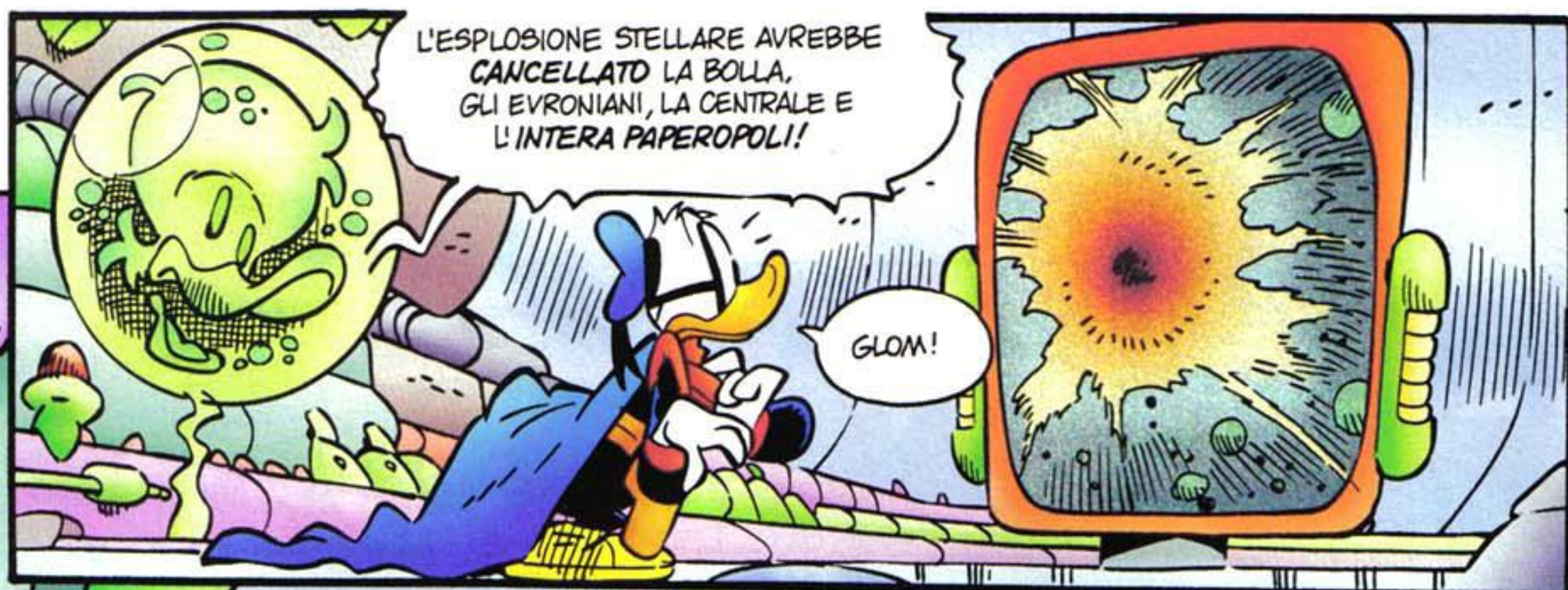


ALLUCINANTE!
ABBIAMO CORSO
UN RISCHIO
TREMENDO!

INSOMMA,
BASTA! POSSO
FINALMENTE
SAPERE...



QUELLO DI NOVA E' LO STATO
CHE ASSUME UN SOLE
QUANDO ESPLODE!



L'ESPLOSIONE STELLARE AVREBBE
CANCELLATO LA BOLLA,
GLI EVRONIANI, LA CENTRALE E
L'INTERA PAPEROPOLI!

GLOM!



POI, PROBABILMENTE, LA
TERRA SAREBBE STATA RISUC-
CHIATA NEL BUCO NERO
CREATOSI DI CONSE-
GUENZA!

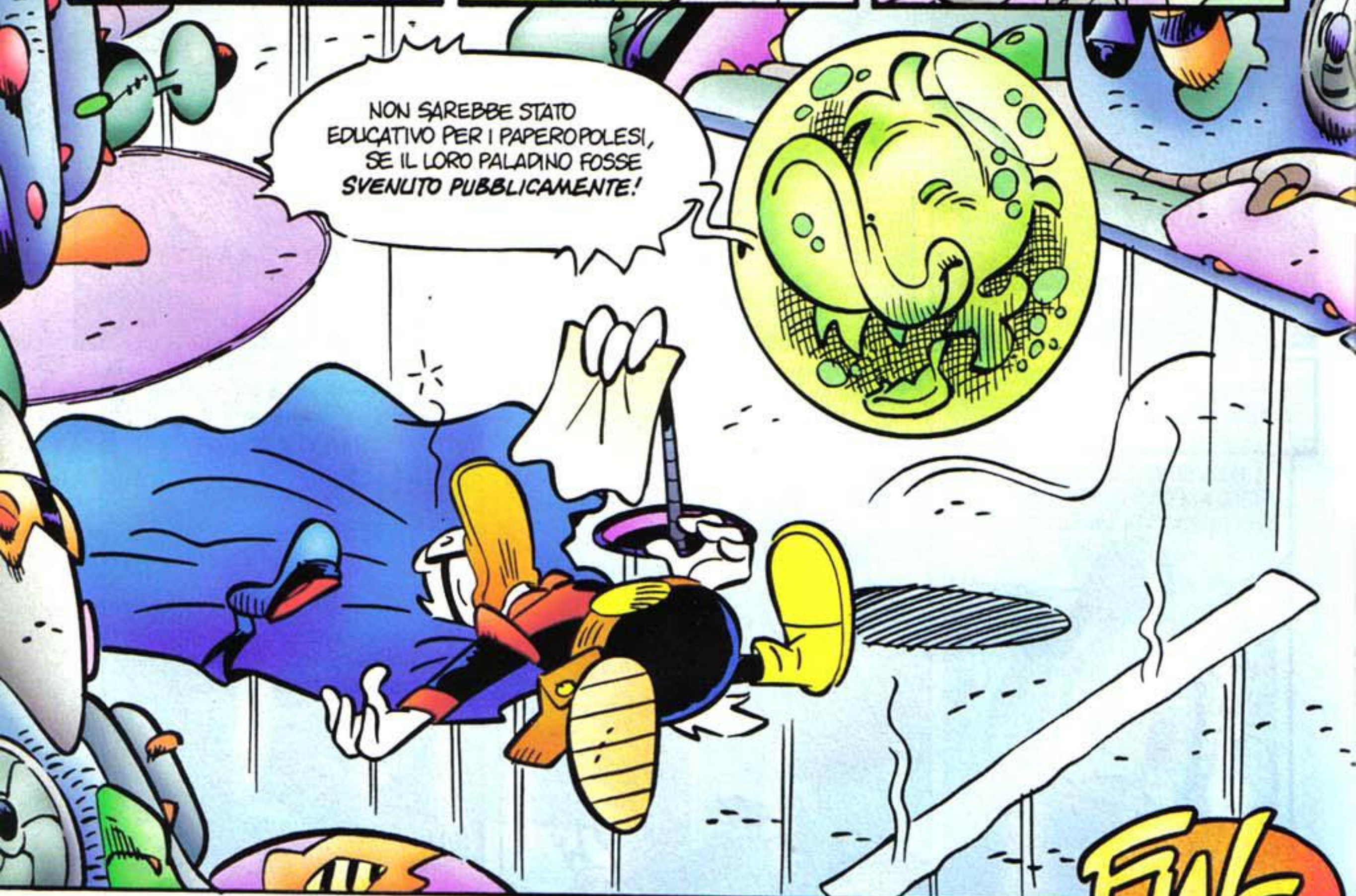


NON C'E' CHE DIRE.
TI SEI SCELTO UN'ALLEA-
TA DAVVERO
INQUIETANTE.

PLUMP



EH! EH!
PER FORTUNA
HAI DOMANDATO
SPIEGAZIONI
A ME, QUI DOVE
NESSUNO CI PUO'
VEDERE.



NON SAREBBE STATO
EDUCATIVO PER I PAPEROPOLSI,
SE IL LORO PALADINO FOSSE
SVENUTO PUBBLICAMENTE!

FINE



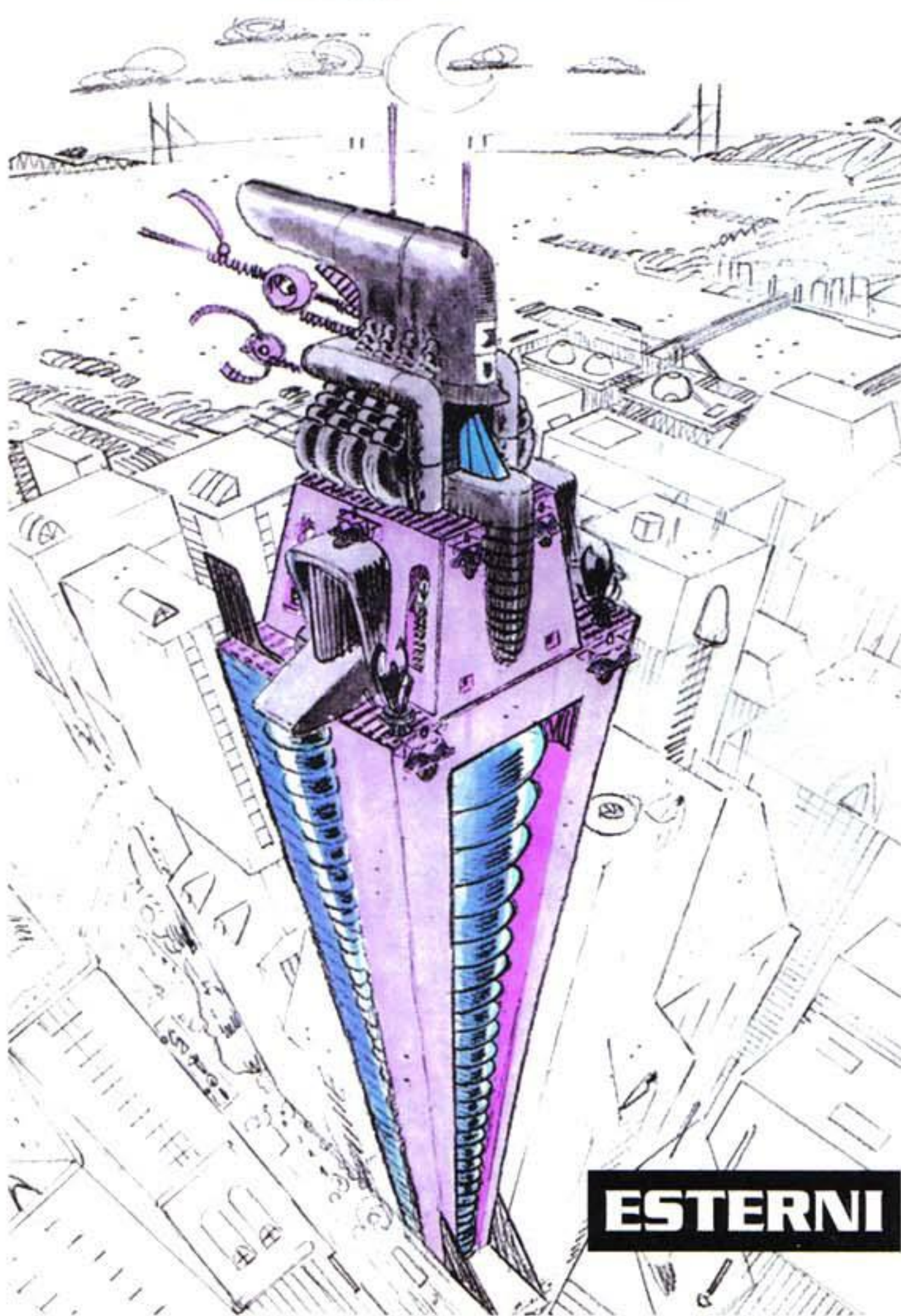
SPECIALE

Walt Tower

ARK SPECIALE

Nessuno possiede gli schemi tecnici e al catasto c'è solo lo stretto indispensabile per soddisfare la burocrazia. Che cosa nasconde la Ducklair Tower, il capolavoro architettonico di 150 piani (più uno, anzi... più Uno) in pieno centro urbano di Paperopoli? E a che cosa servono tutte le sue componenti elettroniche e meccaniche di cui nessuno pare riuscire a interpretarne le funzioni?

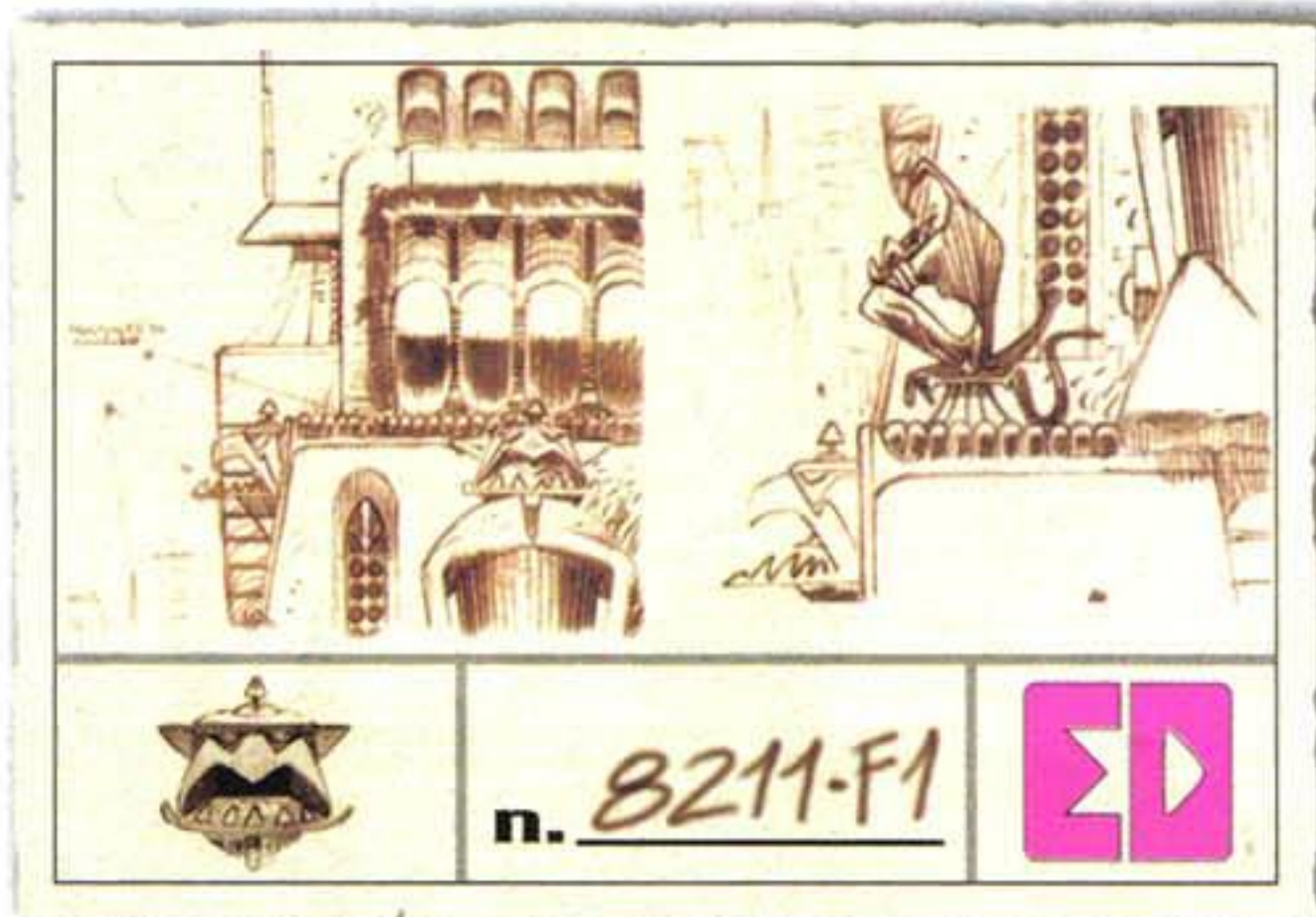
Costruito a tempo di record, il grattacielo prende il nome dal suo primo proprietario e progettista, Everett Ducklair, un genio degli affari che, prima di sparire misteriosamente dalla circolazione, ha rivoluzionato lo scenario



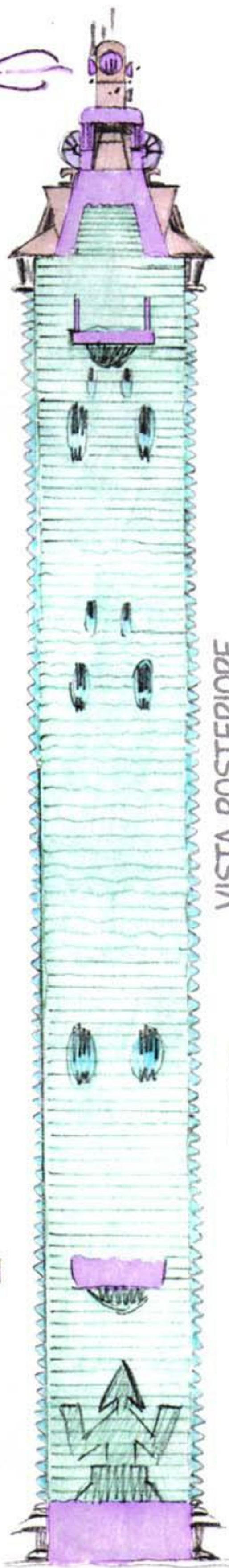
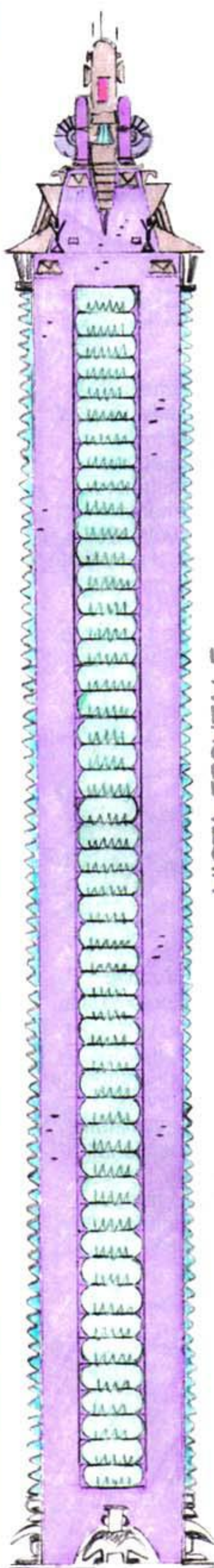
ESTERNI

zionato lo scenario informatico-commerciale del paese. Oggi la DT è di proprietà di Paperon de' Paperoni, che,

approfittando dell'urgenza di Ducklair di lasciare la città, l'ha acquistata a un prezzo irrisorio. Attualmente, gran parte degli uffici sono ancora sfitti, ma Paperone conta di occuparli a breve. Evidentemente non sa che il vero valore della Ducklair Tower non è certo quello immobiliare...



Qui a sinistra e nelle pagine a seguire, alcuni schizzi e tavole del progetto depositato dallo stesso Everett Ducklair presso il catasto di Paperopoli



Le mesure

Altezza: 723 m.

Superfici calpestabili:
350.000 m²

Costo di costruzione:
64 milioni di dollari
(dichiarati
ufficialmente)

Piani: 150 (più quello segretissimo che ospita Uno)

Ascensori: 15

Velocità ascensori:
dal piano terra
all'ultimo 7 minuti

Numero locali:
variabile

Progettista:
Everett Ducklair

Qui a sinistra alcuni schizzi preparatori del progetto. Chi ha la pazienza di contare i piani noterà che, in origine, la torre era stata pensata molto più bassa rispetto a quella poi effettivamente realizzata

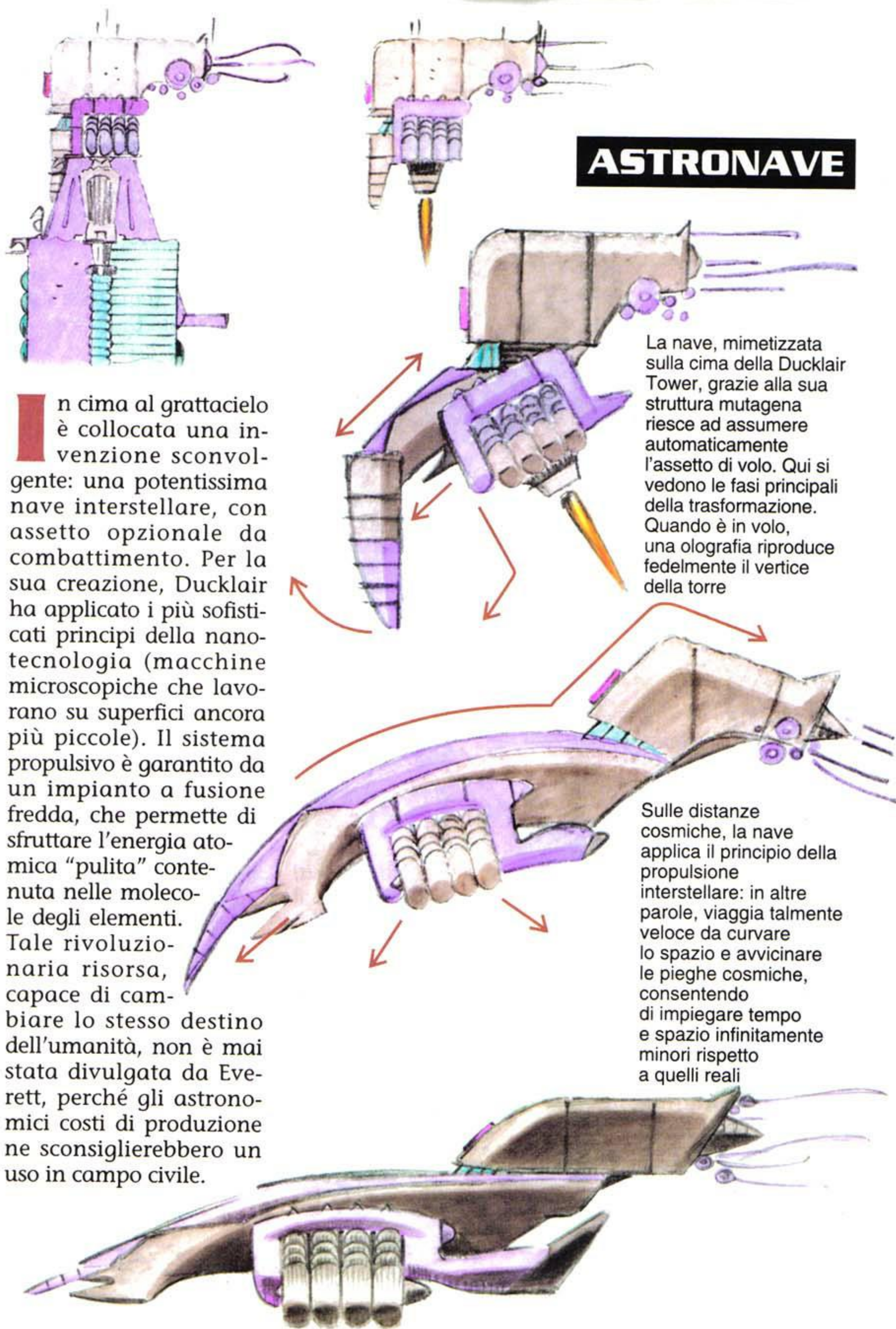


ASTRONAVE

In cima al grattacielo è collocata una invenzione sconvolgente: una potentissima nave interstellare, con assetto opzionale da combattimento. Per la sua creazione, Ducklair ha applicato i più sofisticati principi della nanotecnologia (macchine microscopiche che lavorano su superfici ancora più piccole). Il sistema propulsivo è garantito da un impianto a fusione fredda, che permette di sfruttare l'energia atomica "pulita" contenuta nelle molecole degli elementi. Tale rivoluzionaria risorsa, capace di cambiare lo stesso destino dell'umanità, non è mai stata divulgata da Everett, perché gli astronomi costi di produzione ne sconsiglierebbero un uso in campo civile.

La nave, mimetizzata sulla cima della Ducklair Tower, grazie alla sua struttura mutagena riesce ad assumere automaticamente l'assetto di volo. Qui si vedono le fasi principali della trasformazione. Quando è in volo, una olografia riproduce fedelmente il vertice della torre

Sulle distanze cosmiche, la nave applica il principio della propulsione interstellare: in altre parole, viaggia talmente veloce da curvare lo spazio e avvicinare le pieghe cosmiche, consentendo di impiegare tempo e spazio infinitamente minori rispetto a quelli reali

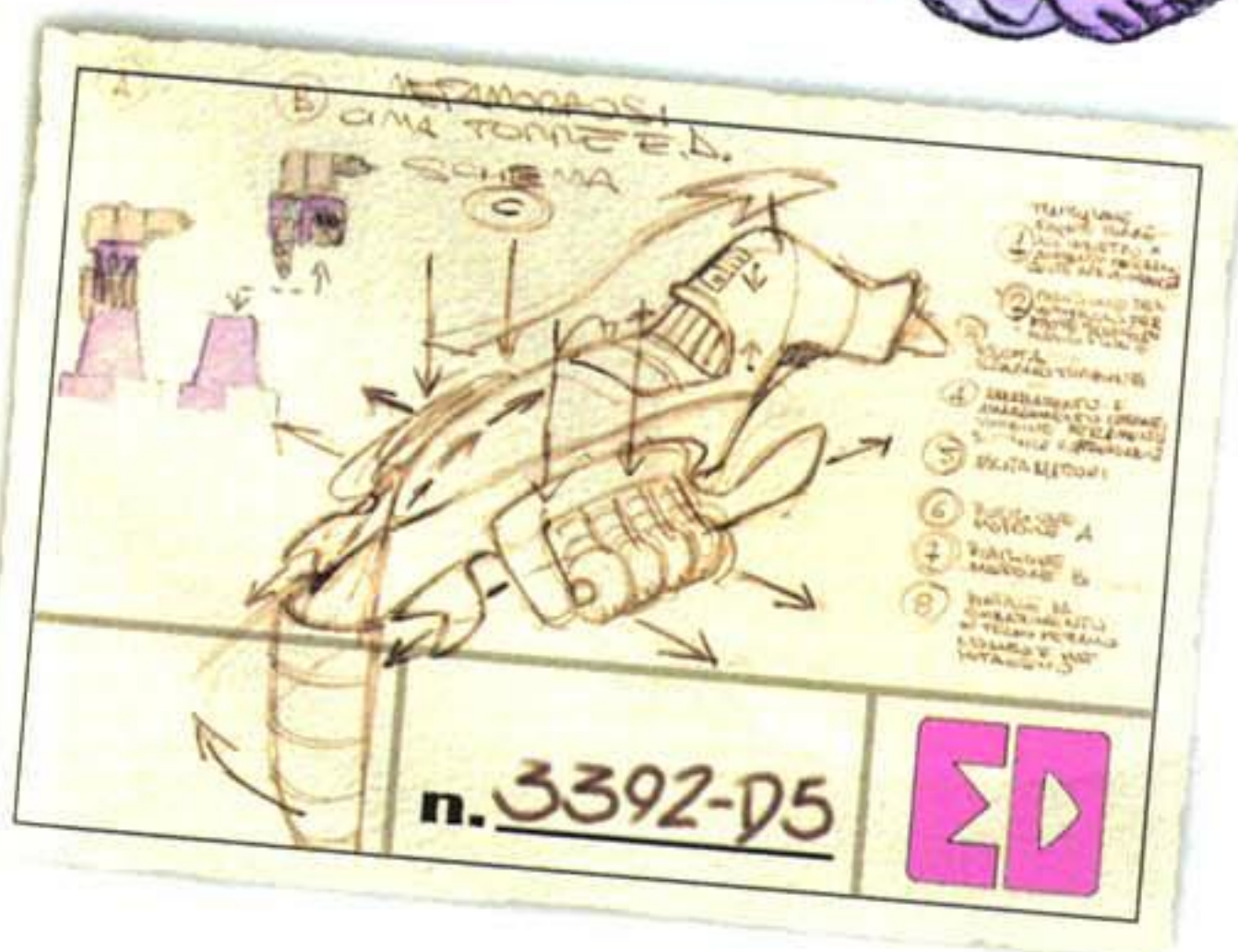
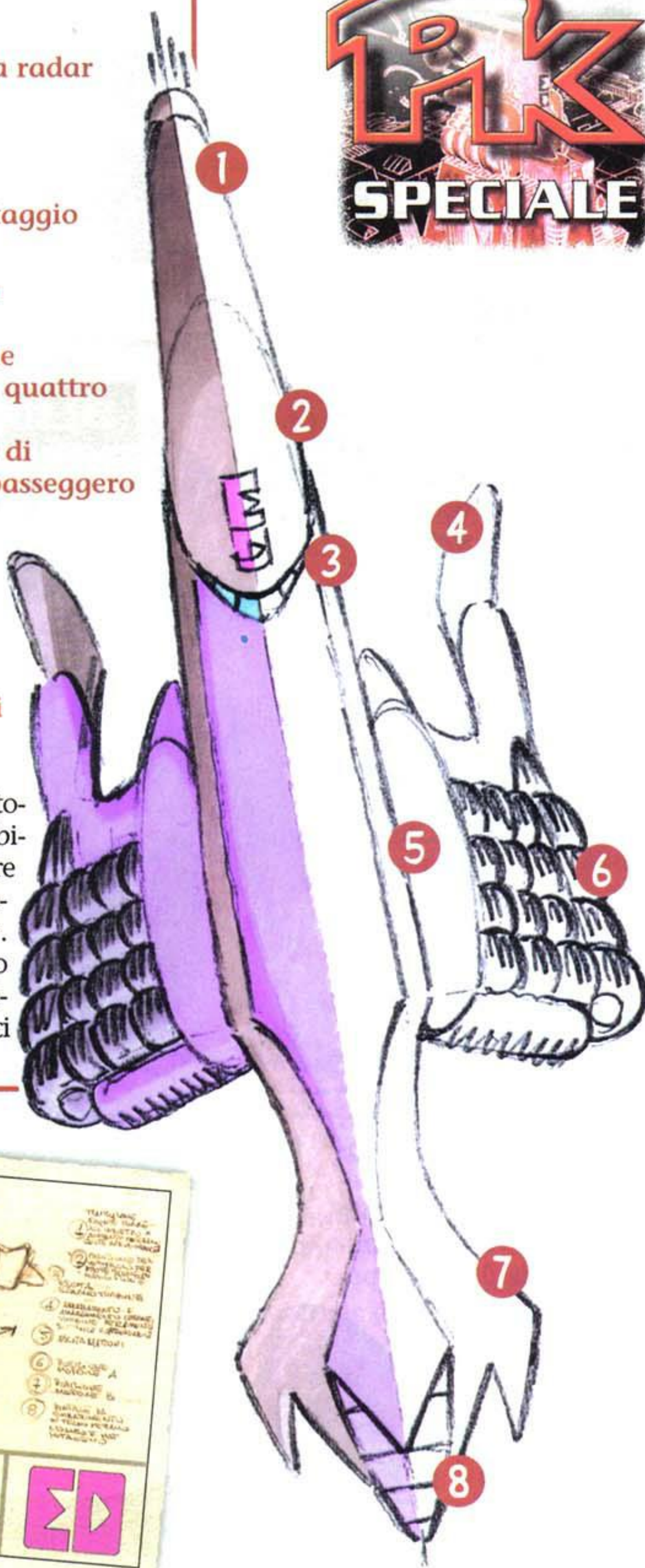


Prospetto tecnico



- 1 Terminale del sistema radar
- 2 Sala di Uno
- 3 Vetro capsula di pilotaggio
- 4 Sfiatatoi di condensa
- 5 Corpo motore centrale e alloggiamenti delle quattro capsule contenitive di emergenza, capaci di ospitare ognuna un passeggero
- 6 Alettoni e camere di compensazione
- 7 Alettoni anteriori
- 8 Puntale e armamenti centrali

Il rivestimento, grazie alla sottostruttura di polimeri ad assorbimento inerziale, può affrontare variazioni estreme di temperatura e urti di accelerazione. L'equipaggio così non è legato all'impiego di tute o schermature particolari. In dotazione ci sono tute d'emergenza.



SPK **SPECIALE**

La Ducklair Tower è dotata di sofisticatissimi sistemi di sicurezza e, perciò, non richiede la presenza di un particolare servizio di sorveglianza. Nonostante alcuni inquilini, soprattutto se si tratta di società, possano decidere autonomamente di servirsi di guardie giurate, il grattacielo è di per sé perfettamente sicuro (se e quando Uno decide che lo debba essere...). Tanto è vero che per un certo periodo è stato presidiato con successo da una sola persona: Paperino. Il blindato di ingresso costituisce certamente uno dei pezzi forti del sistema anti-intrusione.

Il "guscio" si serve delle straordinarie proprietà del metallo mutageno che, opportunamente convogliato attraverso un sistema lontanamente ispirato a quello dei vasi comunicanti, rende agevole spo-

Quando il blindato è aperto, lo starter è pieno di metallo mutageno liquido, mentre il serbatoio rimane in posizione di riposo, vuoto



Qui raffigurato, il telecomando a raggi infrarossi per l'apertura e la chiusura del blindato.

Ne esistono solo tre esemplari: uno in possesso di Paperon de' Paperoni, uno del custode della torre e uno di emergenza



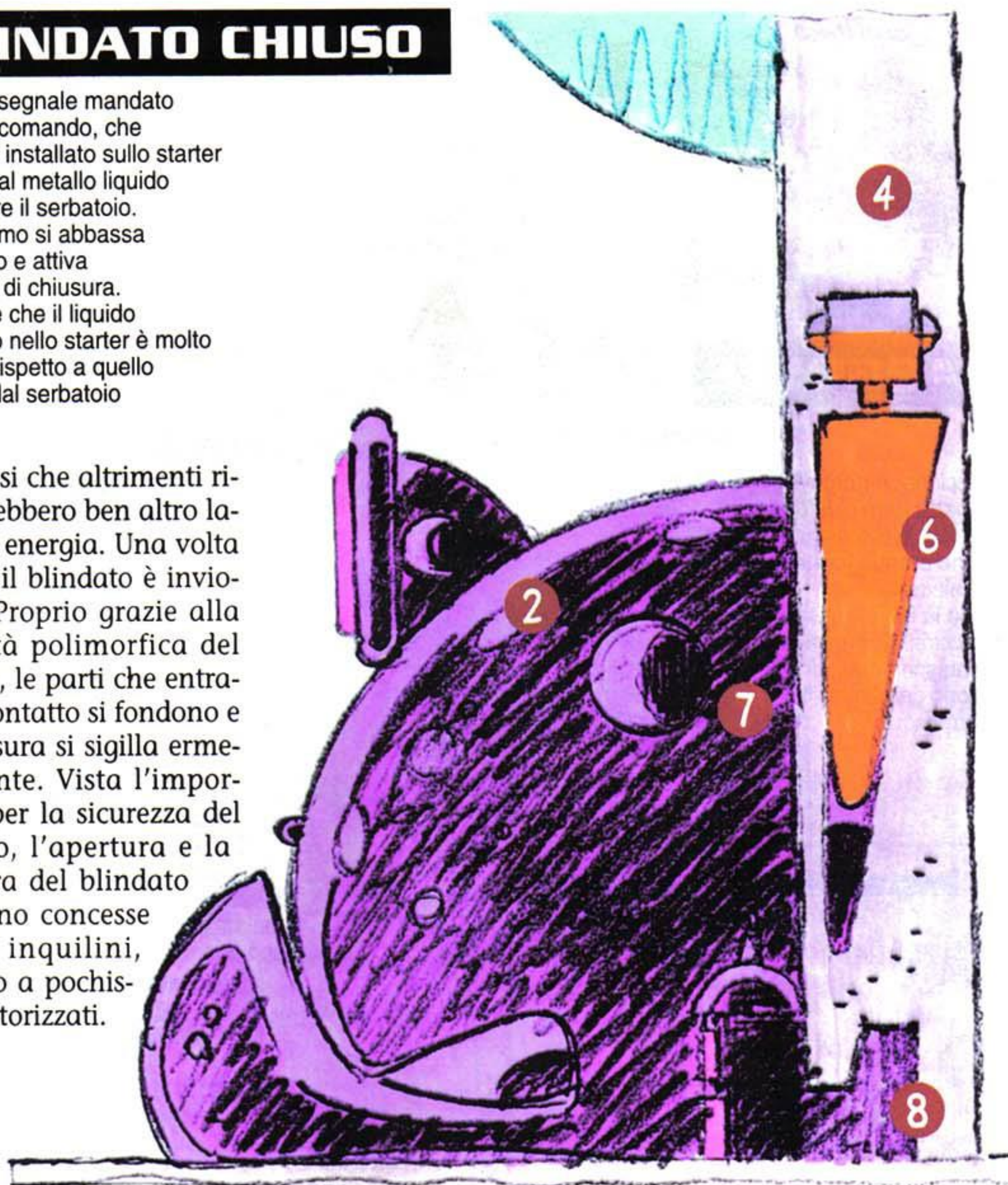
BLINDATO APERTO



BLINDATO CHIUSO

Basta un segnale mandato con il telecomando, che il sensore installato sullo starter permette al metallo liquido di invadere il serbatoio. Quest'ultimo si abbassa per il peso e attiva il sistema di chiusura. Da notare che il liquido contenuto nello starter è molto inferiore rispetto a quello ospitato dal serbatoio

stare pesi che altrimenti richiederebbero ben altro lavoro ed energia. Una volta chiuso, il blindato è inviolabile. Proprio grazie alla capacità polimorfica del metallo, le parti che entrano in contatto si fondono e la chiusura si sigilla ermeticamente. Vista l'importanza per la sicurezza del palazzo, l'apertura e la chiusura del blindato non sono concesse a tutti inquilini, ma solo a pochissimi autorizzati.



Particolari tecnici

- | | |
|--|--|
| 1 Blindato in posizione di apertura | 5 Serbatoio del metallo liquido (vuoto) |
| 2 Blindato in posizione di chiusura | 6 Serbatoio del metallo liquido (pieno) |
| 3 Sistema svuotatura e riempimento starter | 7 Sensore di cablaggio chiusura/apertura |
| 4 Sezione muro | 8 Ancoraggio in sottosquadro murato |

GARGOYLE

Il doccione, o gargoyle, è la parte terminale delle grondaie. Nelle architetture gotiche prende forme grottesche e inquietanti. Anche la DT è dotata di doccioni di dimensioni gigantesche ma... non servono certo a far fluire l'acqua piovana



La Ducklair Tower possiede numerosi ingressi segreti. Uno di questi lo abbiamo già scoperto nel numero Zero, *Evroniani*: il doccione, ovvero, la mostruosa testa

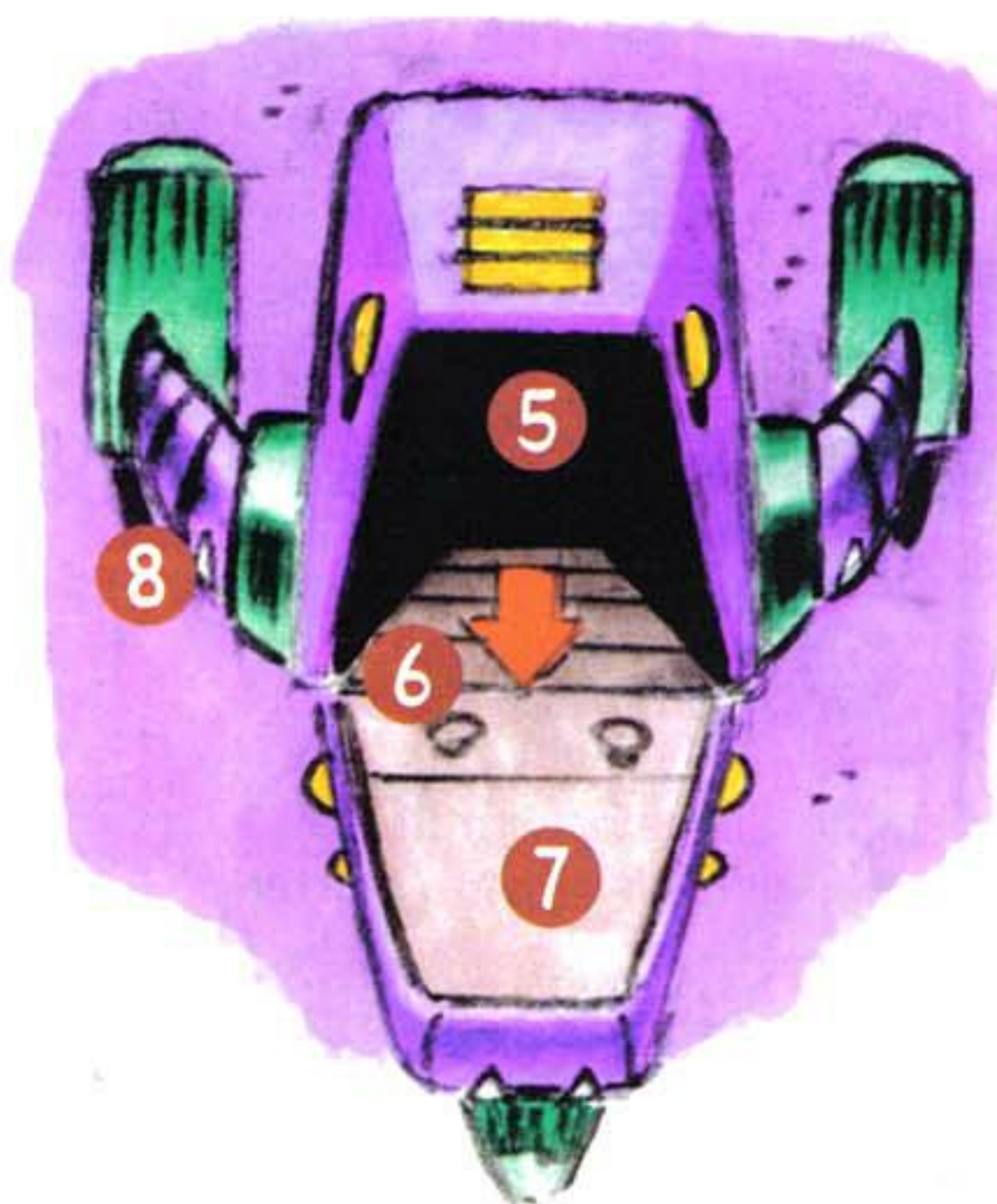
che orna la facciata del palazzo. Ogni doccione è, potenzialmente, un ingresso privilegiato al piano segreto di Uno. Ma solo per chi è autorizzato, perché in tutti gli altri casi esso costituisce un efficacissimo strumento anti-intrusione. L'intero sistema, collegato direttamente all'unità centrale, è governato per le funzioni ordinarie da periferiche che riconoscono autonomamente chi ha il diritto d'accesso (in origine, il solo Everett Ducklair; oggi anche Pk).

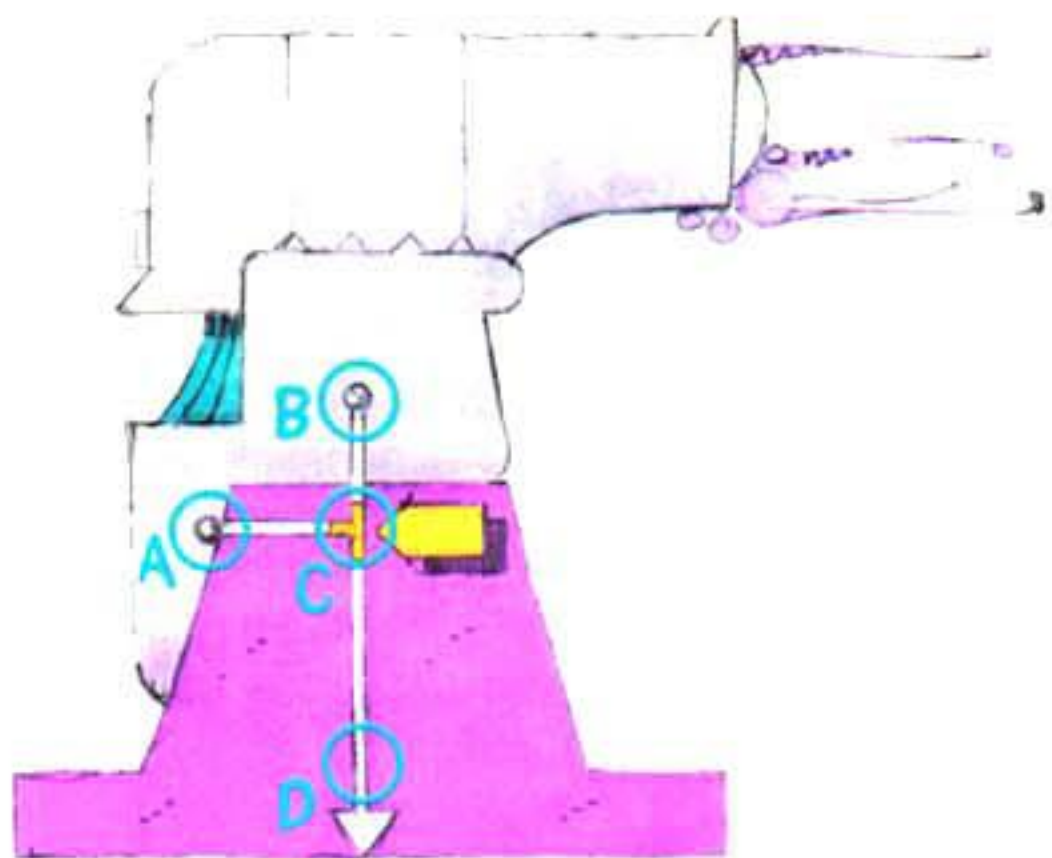
Il doccione, o gargoyle, è in grado di analizzare i diritti di accesso. Se il responso è positivo, si viene accompagnati docilmente da Uno. In caso contrario, si viene espulsi dal palazzo. Essere catapultati dal 150° piano non è una esperienza divertente

Ingresso alternativo

- 1 Sistema d'avviso di corpi estranei
- 2 Becco d'entrata
- 3 Placca di spinta con funzione di chiusura
- 4 Spire di scorrimento
- 5 Parte terminale del corridoio di trasporto
- 6 Parte terminale delle spire di scorrimento
- 7 Portellone di uscita
- 8 Pistoni di chiusura/apertura

ESPULSORE



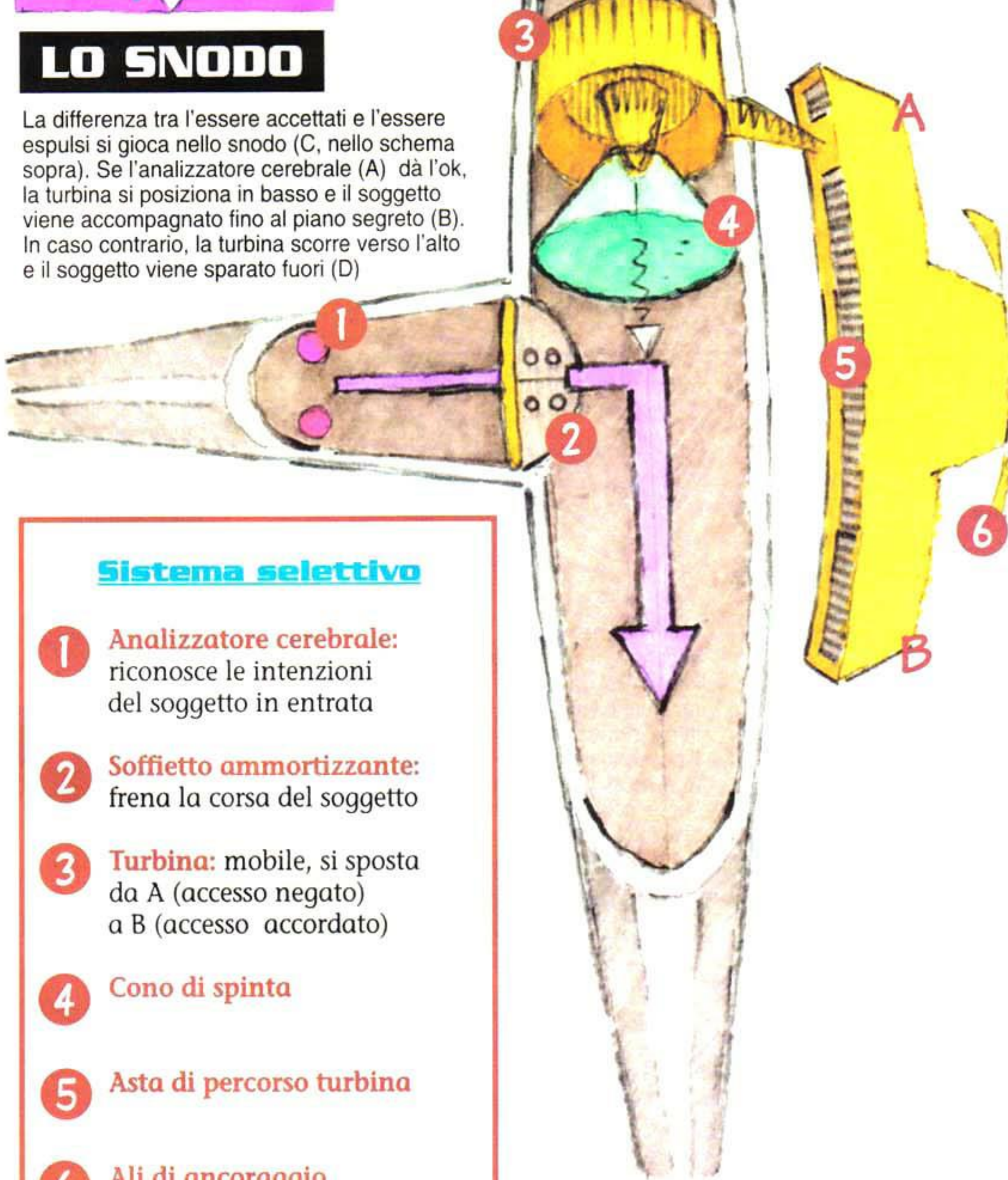


LO SNODO

La differenza tra l'essere accettati e l'essere espulsi si gioca nello snodo (C, nello schema sopra). Se l'analizzatore cerebrale (A) dà l'ok, la turbina si posiziona in basso e il soggetto viene accompagnato fino al piano segreto (B). In caso contrario, la turbina scorre verso l'alto e il soggetto viene sparato fuori (D)

Quando qualcuno varca la soglia, le sue onde cerebrali vengono analizzate: se il responso è positivo la turbina posizionata nello snodo si sposta verso il basso e spara il soggetto nella stanza di Uno.

In caso contrario, si sposta verso l'alto e "spara" l'intruso fuori dall'edificio.



Sistema selettivo

- 1 Analizzatore cerebrale:** riconosce le intenzioni del soggetto in entrata
- 2 Soffietto ammortizzante:** frena la corsa del soggetto
- 3 Turbina:** mobile, si sposta da A (accesso negato) a B (accesso accordato)
- 4 Cono di spinta**
- 5 Asta di percorso turbina**
- 6 Ali di ancoraggio**

Componenti primari

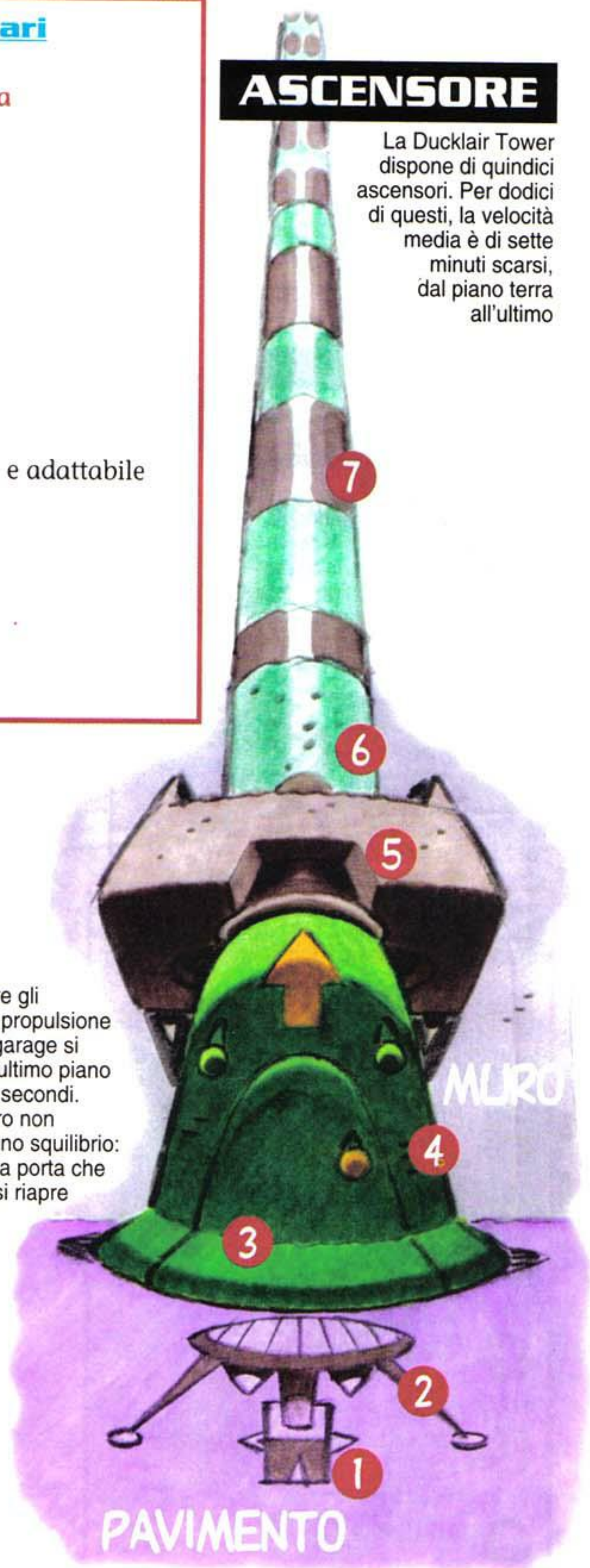
- 1 Starter e compressore di spinta
- 2 Pistone
- 3 Porta d'ingresso
- 4 Campana esterna ascensore
- 5 Entrata serbatoio: deformabile e adattabile
- 6 Canale di corsa
- 7 Anelli di sostegno

La Ducklair Tower è in grado di accogliere migliaia di visitatori al giorno. La capacità di smaltimento dei viaggi in ascensore è pertanto una delle esigenze prioritarie. Non deve stupire se il palazzo dispone di ben quindici ascensori. Anche se, per la verità, non tutti sono adibiti al trasporto quotidiano. Per questo compito sono utilizzati una dozzina di esemplari assolutamente ordinari, con corde, bilancieri e pulsantiera elettronica. Alcuni, di uso meno frequente e più defilati, invece, sono comuni solo all'apparenza. Chi li usa, non si rende conto, ma si trova all'interno di un vero prodigio della scienza "by Ducklair". Questi specialissimi ascensori sono in grado di

Sono solo tre gli ascensori a propulsione ionica. Dal garage si raggiunge l'ultimo piano in circa due secondi. Il passeggero non avverte alcuno squilibrio: sente solo la porta che si chiude e si riapre

ASCENSORE

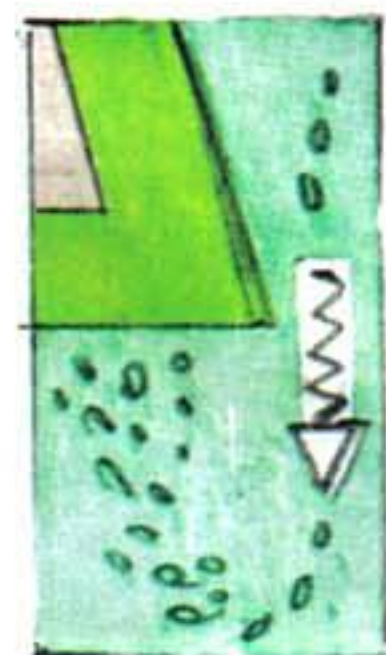
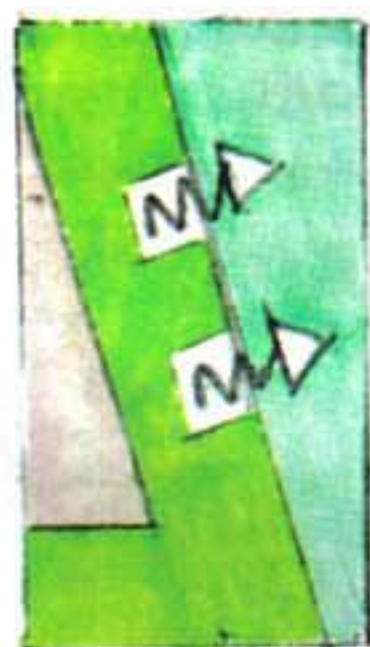
La Ducklair Tower dispone di quindici ascensori. Per dodici di questi, la velocità media è di sette minuti scarsi, dal piano terra all'ultimo



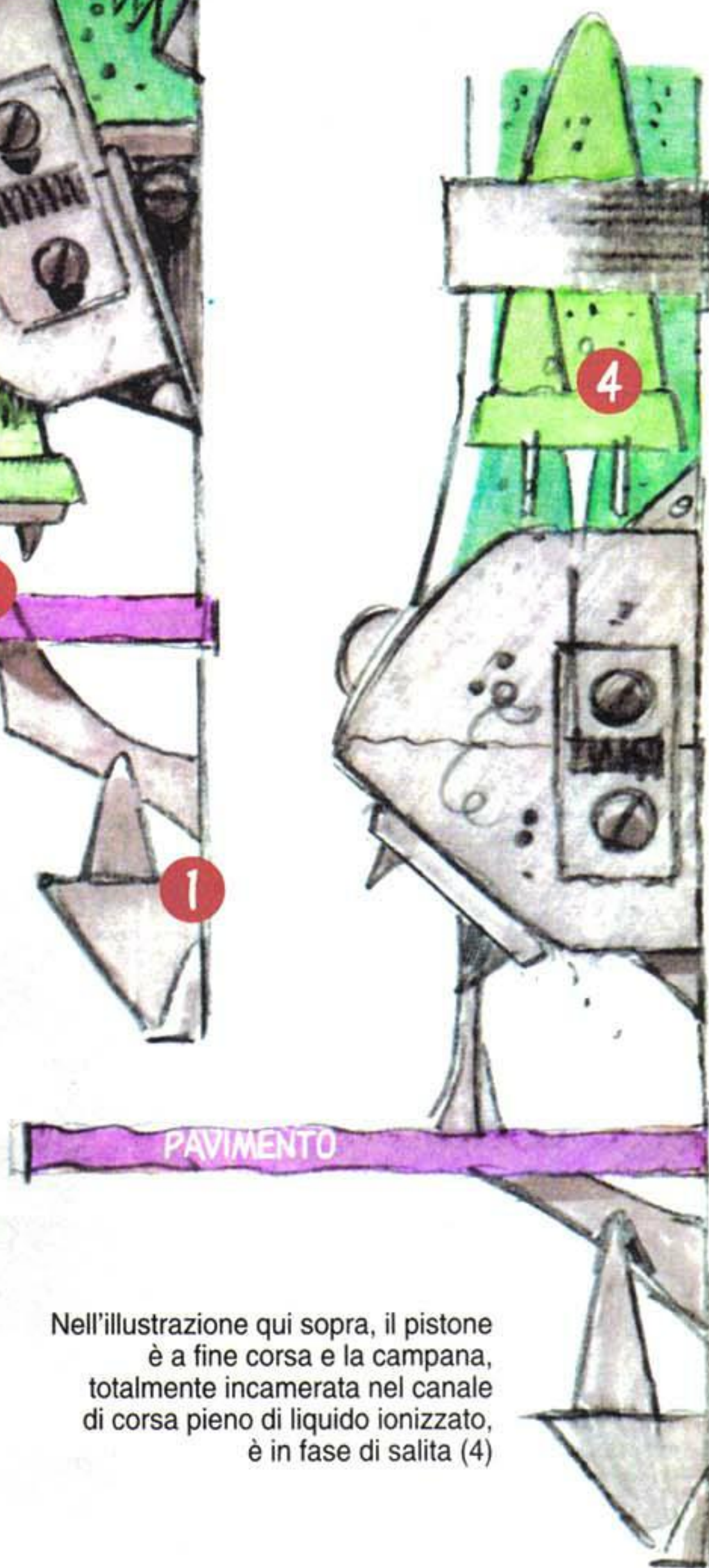
coprire il tragitto dal garage all'ultimo piano in meno di due secondi, senza creare alcuno squilibrio nel passeggero.

Possibilità, quest'ultima, utilizzabile solo su parere positivo di Uno. Ma, se si tratta di Angus Fangus, il viaggio è assai più disagiabile...

Qui a destra, il pistone (2) introduce la campana (4) nel serbatoio a entrata deformante (5). Il ribollire del liquido a espansione (7) indica che gli ioni si stanno liberando e la campana può essere sparata attraverso il canale di corsa (6)



Nelle due illustrazioni qui a fianco, viene schematizzato il processo di ionizzazione del liquido di spinta. Sopra, il liquido reagisce al contatto con la campana, che sprigiona una quantità di ioni direttamente proporzionale al piano da raggiungere. Sotto, il reagente a espansione emanato dalla campana fluisce in modo da garantire l'accelerazione necessaria. La potenza di spinta è eccezionale: 150 piani in due secondi

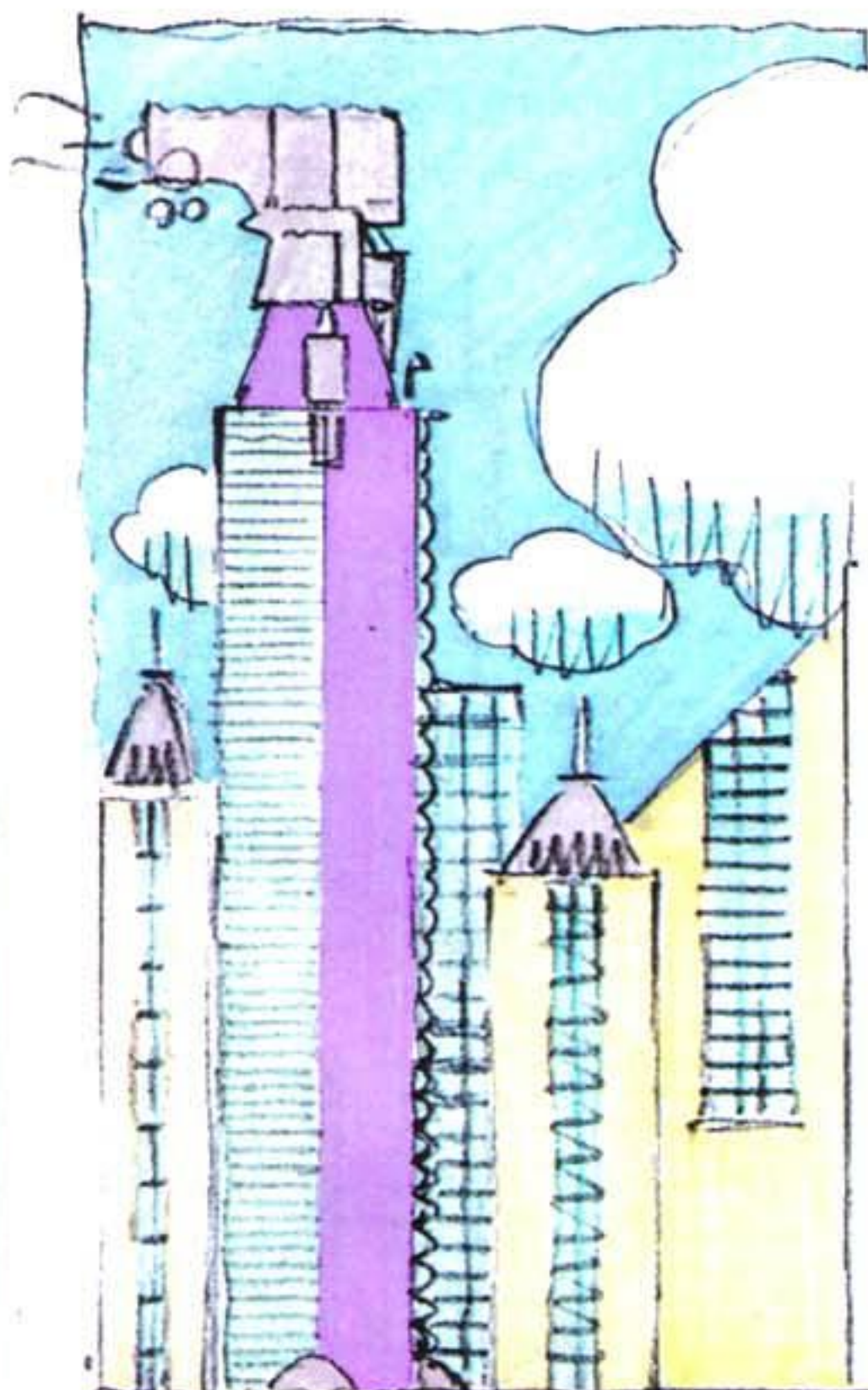


Nell'illustrazione qui sopra, il pistone è a fine corsa e la campana, totalmente incamerata nel canale di corsa pieno di liquido ionizzato, è in fase di salita (4)

PK SPECIALE

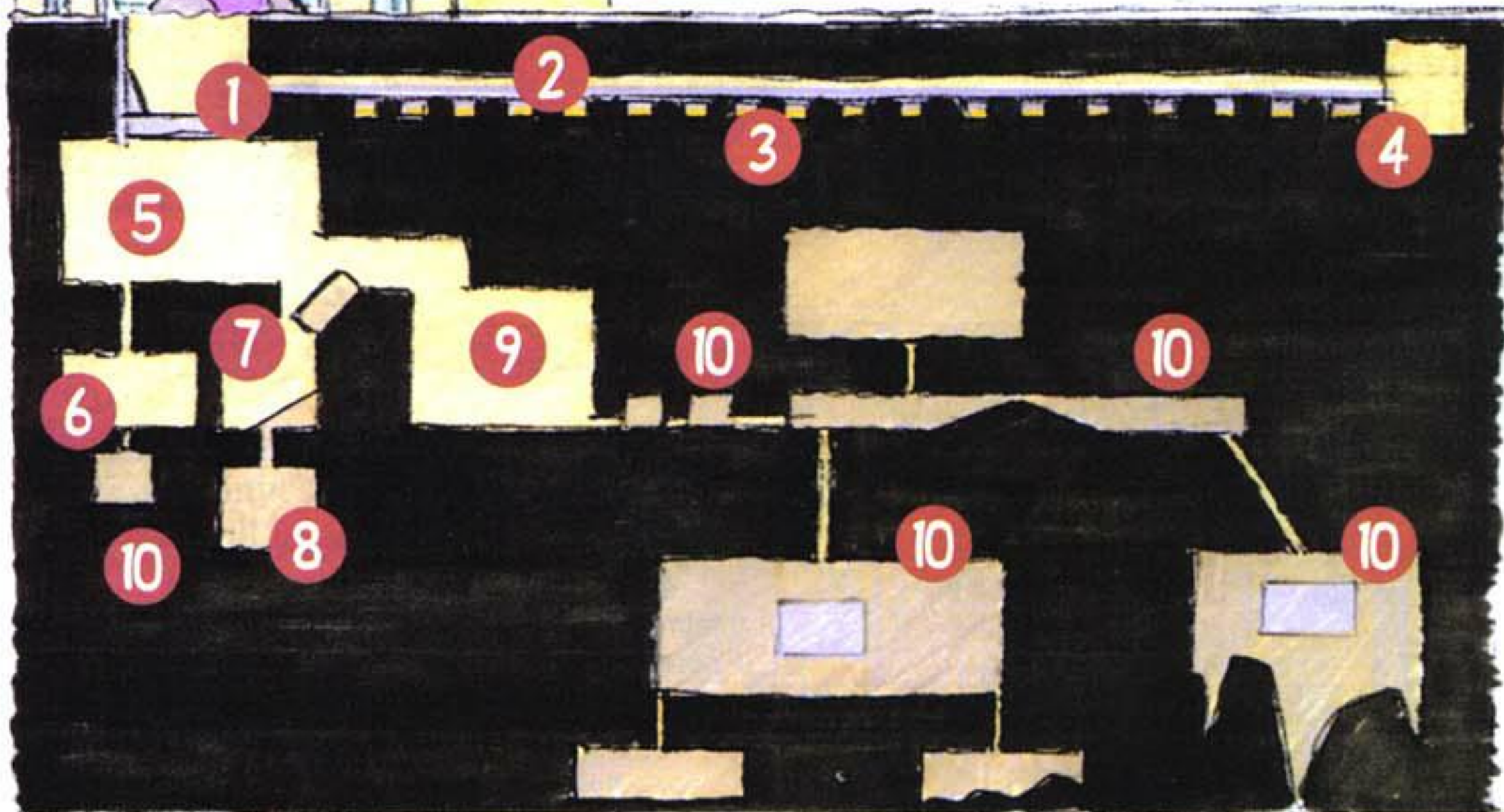
Le sorprese che riserva il più ammirato grattacielo di Pape-ropoli non si fermano a quello che si vede. Come la punta di un iceberg, infatti, la Ducklair Tower non è che una minima parte rispetto a quello che

rimane nascosto nel sotto-suolo. Lo stesso Pk ha solo una vaga idea di quello che è celato nelle viscere della terra. Il garage ormai è stato scoperto e con esso il condotto principale di uscita. Ma le decine di derivazioni periferiche ri-



Schema sotterraneo

- | | |
|--|--|
| 1 Garage | 6 Laboratorio chimico/tecnico |
| 2 Condotto di uscita principale | 7 Fonderia |
| 3 Uscite | 8 Camera stagna per la fusione fredda |
| 4 Officina meccanica | 9 Deposito materiale di recupero |
| 5 Accesso ai piani inferiori | 10 Blindati segreti |

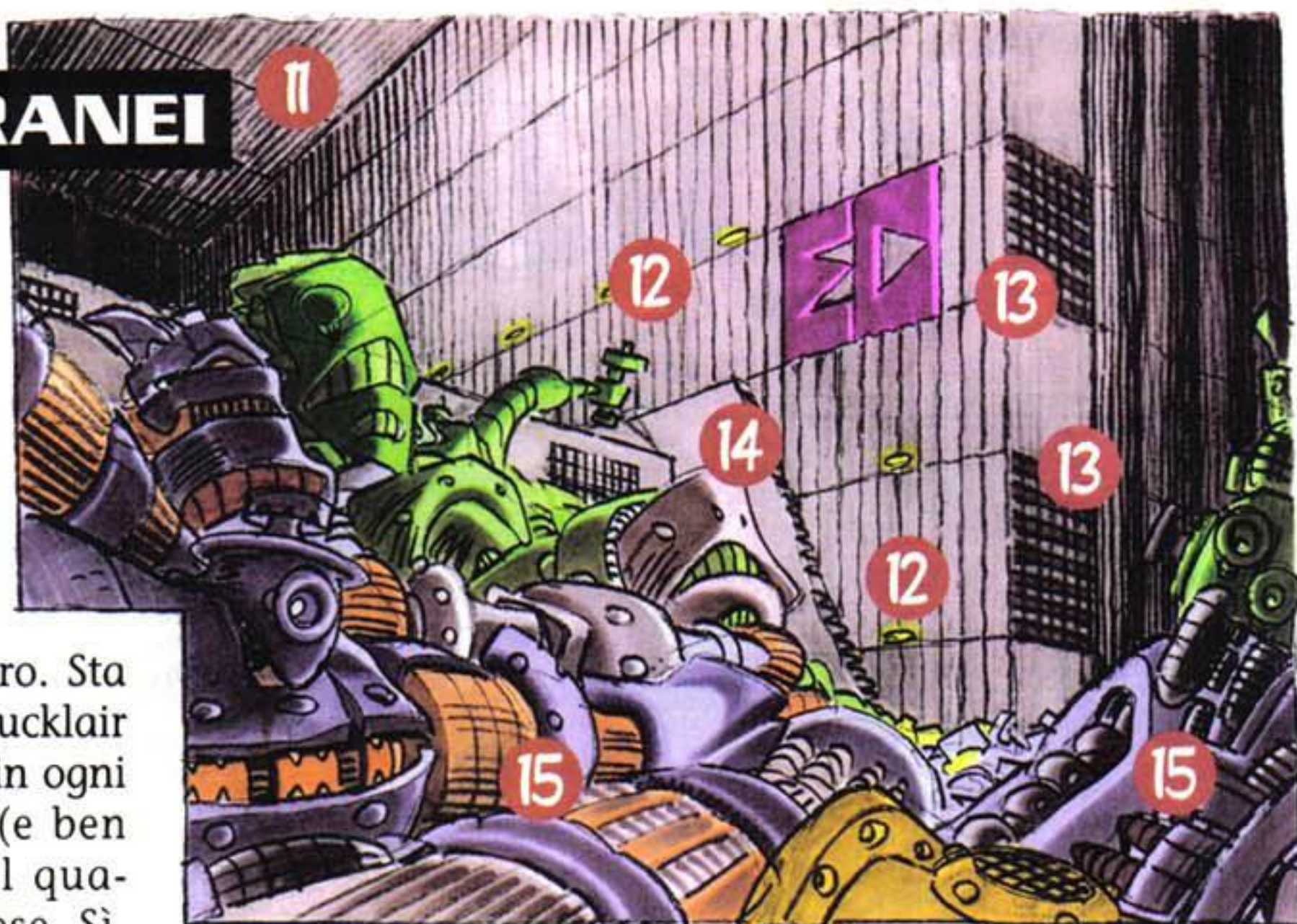


SOTTERRANEI

Raggiungere il blindato che dà accesso ai piani inferiori non significa aver violato i più preziosi segreti del sottosuolo della DT. La parte più misteriosa è ancora da vedere. Ma è tutt'altro che facile da trovare...

mangono un mistero. Sta di fatto che dalla Ducklair Tower si può uscire in ogni punto nevralgico (e ben mimetizzato...) del quadrante paperopolese. Sì, anche in pieno oceano: naturalmente, bisogna stare ben attenti di essere alla guida di un mezzo anfibio.

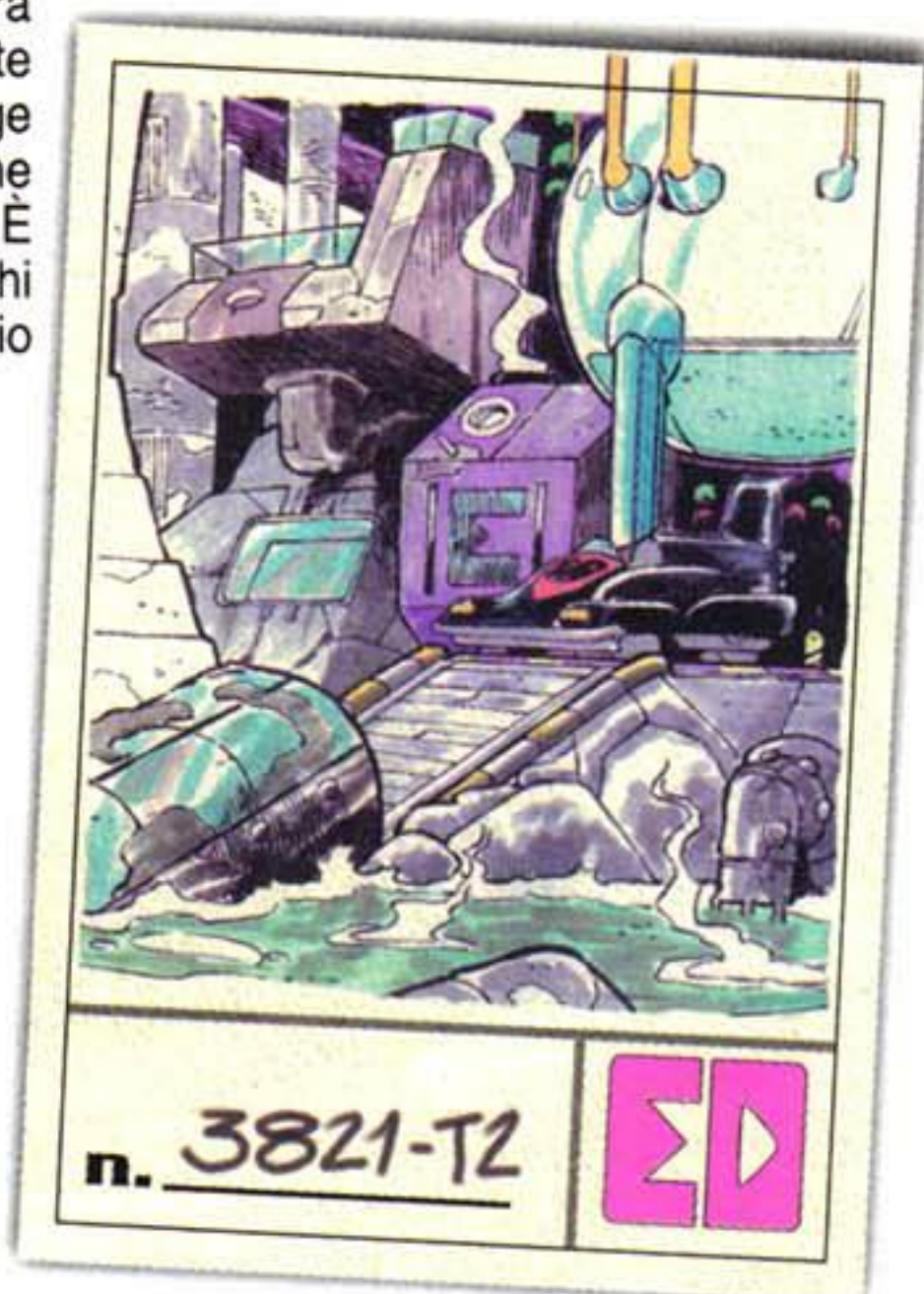
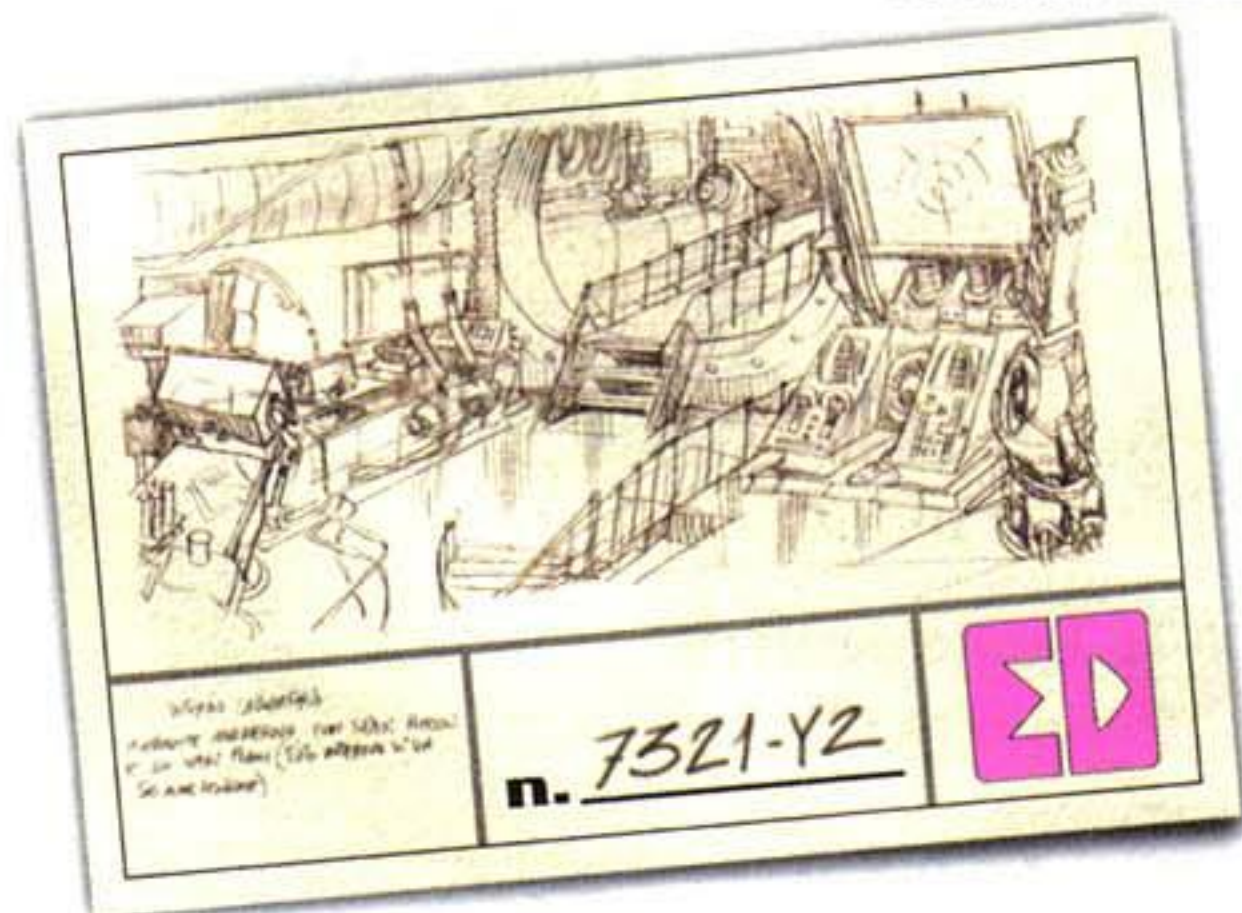
Ma nel sottosuolo, la DT non nasconde solo avveniristici garage. Chi ha il coraggio di avventurarsi ancora più in basso (e sempre che Uno glielo conceda) si trova di fronte a uno spettacolo stordente: il blindato, ovvero una supersicura camera di accesso ai piani inferiori. Le sue dimensioni sono da mozzare il fiato: il suo volume



Accesso blindato al sottosuolo

- | | | | |
|----|-----------------------|----|---|
| 11 | Tetto | 14 | Scale |
| 12 | Illuminazione | 15 | Scorie accatastate in attesa di un improbabile riutilizzo |
| 13 | Condotti di aerazione | | |

L'illustrazione a destra dimostra che, tra le tante uscite periferiche, il garage della DT prevede anche quella nell'oceano. È vivamente sconsigliata a chi non ha un mezzo anfibio

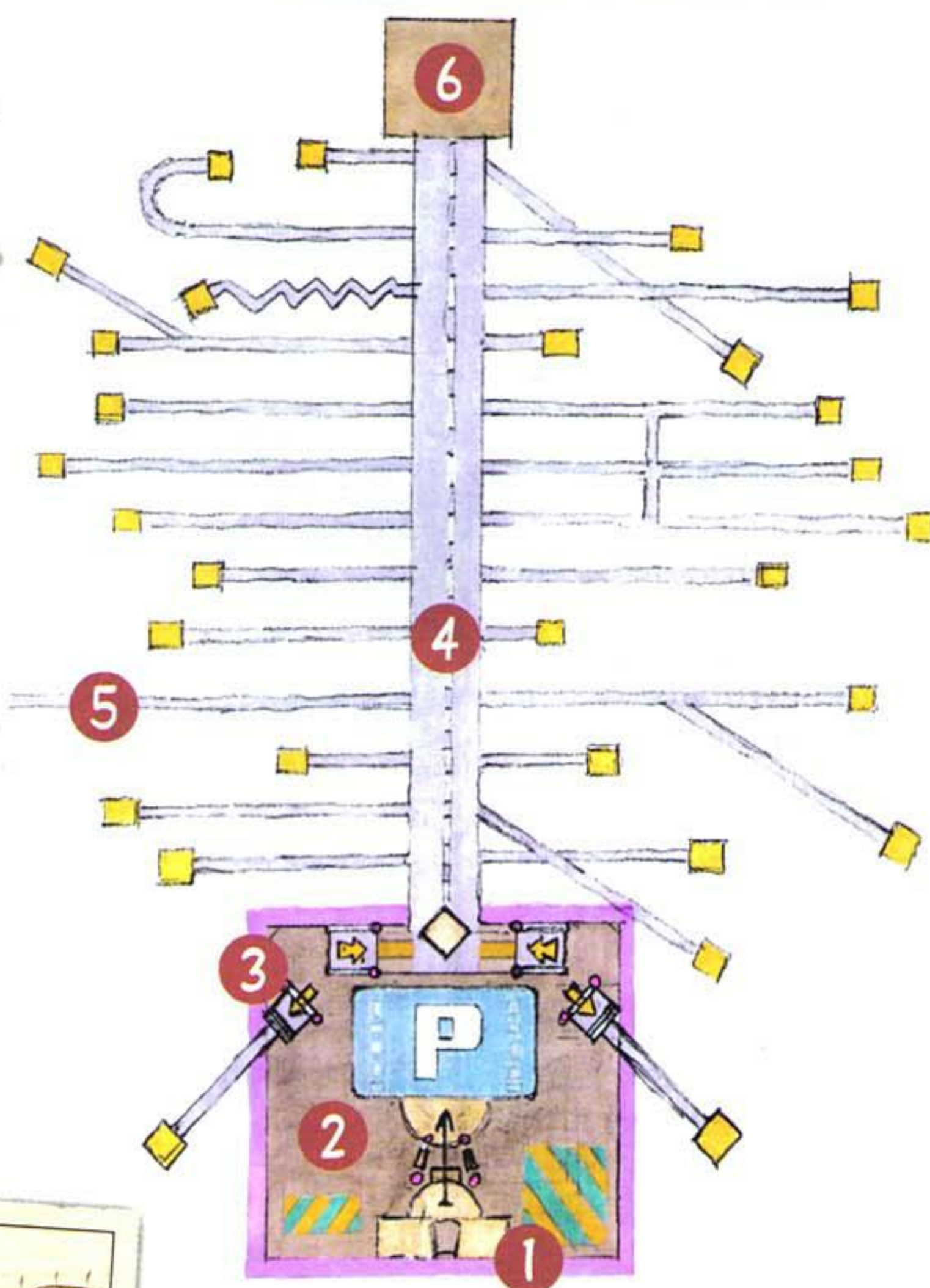


ARK SPECIALE

è in grado di contenere l'intero Colosseo! Se si considera che Everett l'ha progettato solo come accesso alle parti strategicamente più importanti, si ha un esatto quadro di quello che sono i sotterranei della Ducklair Tower. Laboratori, fonderie, depositi, mega-archivi non bastano a completare l'elenco dei segreti della torre. Sono ancora molte le stanze coperte dal mistero. Ah, dimenticavamo: ci sono anche le cantine!



I disegni dello "Speciale Ducklair Tower" sono di Alberto 'Everett' Lavoradori



Schema garage

- 1 Ascensore e entrata
- 2 Parcheggio
- 3 Rampe di uscita
- 4 Tunnel principale
- 5 Uscite periferiche
- 6 Officina

PK **FILES**

Mutanti

Nome di battaglia: Xadhoom
 (in lingua xerbiana, significa "il creditore")

Classificazione: mutante

Motivo della mutazione:
 risultato incompleto della ricerca
 sulla mutabilità della materia curata
 dal suo gruppo di studio

Provenienza: pianeta Xerba

Corporatura attuale: fibrosa e plastica

Altezza: 1,78 m

Peso: variabile

Struttura interna: sconosciuta sintesi
 tra la materia solida e l'energia pura.
 Non classificabile dalla scienza terrestre

Aspetto: inquietante

Impronta caratteriale: irascibile
 e spietatamente determinata

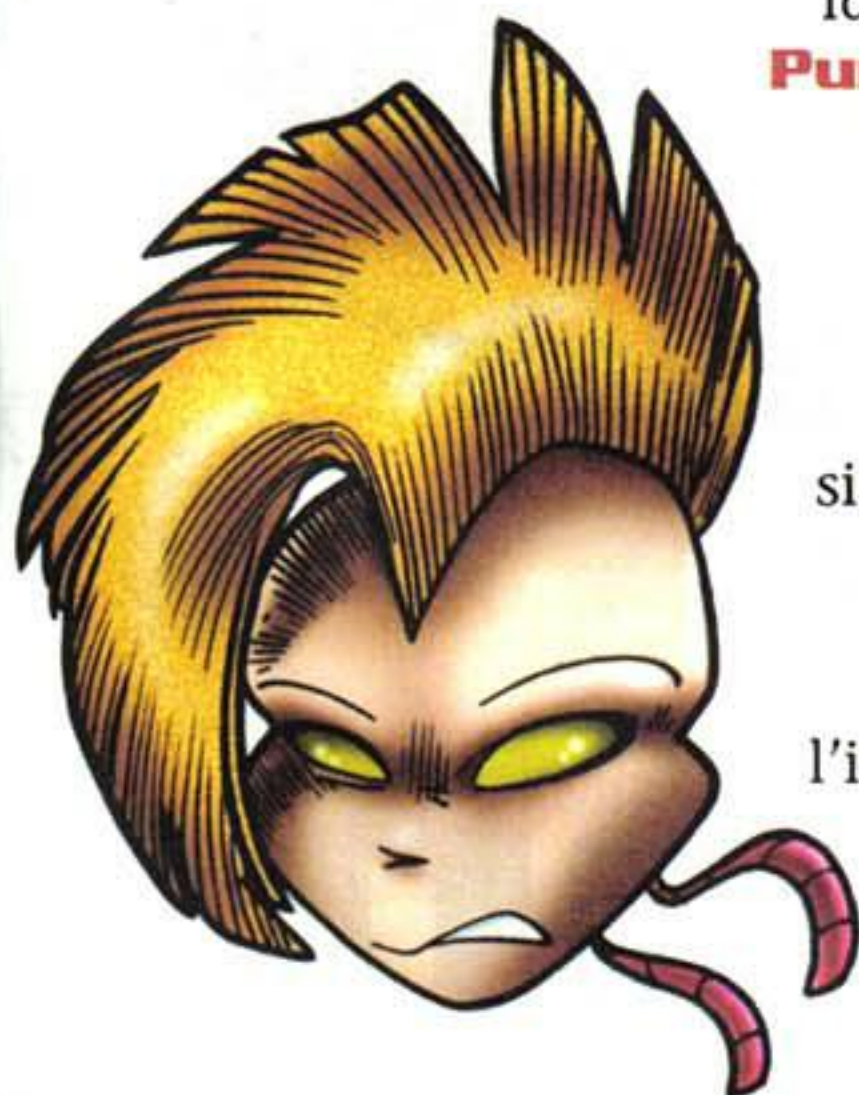
Livello culturale:
 prima della mutazione era la migliore
 scienziata del suo pianeta.
 Non si registrano alterazioni
 nelle sue facoltà intellettive

Missione: la distruzione totale
 e incondizionata del popolo di Evron

Attività: senza distinzione, tutte quelle
 che possono aiutarla nel portare a termine
 la sua missione

Punto debole:

rischia di non
 controllare
 la sua carica
 distruttiva.
 In tal caso,
 si tramuterebbe
 in una nova
 capace di
 risucchiare
 l'intera galassia



XADHOOM



Scheda personale:
n.JJD - 099153 DAX

LPK PROJECT

ASTRONAVI

SHUTTLE DI INVASIONE

Vero gioiello della tecnologia evroniana, lo **shuttle di invasione** è un micidiale strumento di offesa, in grado di aerotrasportare truppe e mezzi da sbarco. Agile e potente al tempo stesso, è progettato per **spostamenti a corto o medio raggio**, non disponendo di sufficiente autonomia per affrontare viaggi interstellari. È equipaggiato con un **raggio disintegrante**, con il quale centra gli obiettivi dall'alto: oltre a essere un efficace strumento di offesa, il raggio è utilizzato per bonificare le aree d'atterraggio e rendere più agevole lo sbarco.

Ponte di comando e alloggiamenti dell'equipaggio

Hangar
Contiene i dischi individuali, alcune unità-disco di riserva e i quadri di controllo per il decollo. Il portellone si apre longitudinalmente

Camera criogenica

Qui possono essere stipati fino a 500 neocoolflamizzati, conservati a una temperatura vicina allo zero assoluto (-273,15°C)



Volare evroniano

IPK PROJECT

ASTRONAVI

SHUTTLE DI INVASIONE

Vero gioiello della tecnologia evroniana, lo shuttle di invasione è un micidiale strumento di offesa, in grado di aerotrasportare truppe e mezzi da sbarco. Agile e potente al tempo stesso, è progettato per spostamenti a corto o medio raggio, non disponendo di sufficiente autonomia per affrontare viaggi interstellari. È equipaggiato con un raggio disintegrante, con il quale centra gli obiettivi dall'alto: oltre a essere un efficace strumento di offesa, il raggio è utilizzato per bonificare le aree d'atterraggio e rendere più agevole lo sbarco.

Volare evroniano

Ponte di comando e alloggiamenti dell'equipaggio

Hangar
Contiene i dischi individuali, alcune unità disco di riserva e i quadri di controllo per il decollo. Il portellone si apre longitudinalmente

Camera criogenica
Qui possono essere stipati fino a 500 neocoolflamizzati, conservati a una temperatura vicina allo zero assoluto (-273,15°C)



Ponte di controllo tecnico

Sala motori

Magazzino
Stiva degli armamenti d'assalto, attrezzature tecniche (trasmettitori, ologregistratori, analizzatori ecc.) e pezzi di ricambio

Camera di compensazione
Materia e antimateria entrano in contatto qui, dando il via al processo di propulsione

Serbatoi di materia e antimateria

Gli enormi reattori dello shuttle sfruttano la propulsione ricavata dalla reazione tra materia e antimateria. È però un processo complesso e rischioso, perché basato sull'imperfetta materia biosintetica prodotta nei laboratori centrali evroniani: questa è assai instabile e costringe le navi a un continuo rifornimento. La pur evoluta tecnologia evroniana non è ancora in grado di perfezionare questo processo e così le applicazioni dell'energia biosintetica sono limitate ai soli sistemi propulsivi dei mezzi leggeri della flotta, mentre le unità di maggior cabotaggio devono sfruttare energia più stabile: quella ricavata dai coolflames.

L'equipaggio di comando è composto da 15 elementi: un comandante, con il doppio incarico di ufficiale di rotta, quattro sottuffi-

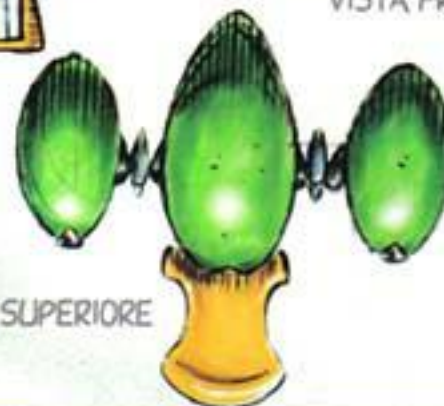
ciali, sette tecnici di supporto, un responsabile scientifico, due tecnici di laboratorio addetti alle camere propulsive.



VISTA LATERALE



VISTA FRONTALE



VISTA SUPERIORE

Velocità max extraorbitale:
un centesimo della velocità della luce
(circa 10.800.000 km/h)

Velocità max nell'atmosfera terrestre:
Mach 6,4 (6790 km/h)

Autonomia: una settimana,
alla velocità massima

Peso: 2.000.000 t

Ponte di controllo tecnico

Sala motori

Magazzino

Stiva degli armamenti d'assalto, attrezzature tecniche (trasmettitori, ologregistratori, analizzatori ecc.) e pezzi di ricambio

Camera di compensazione

Materia e antimateria entrano in contatto qui, dando il via al processo di propulsione

Serbatoi di materia e antimateria

Gli enormi **reattori** dello shuttle sfruttano la propulsione ricavata dalla reazione tra materia e antimateria. È però un processo complesso e rischioso, perché basato sull'imperfetta **materia biosintetica** prodotta nei laboratori centrali evroniani: questa è assai instabile e costringe le navi a un continuo rifornimento.

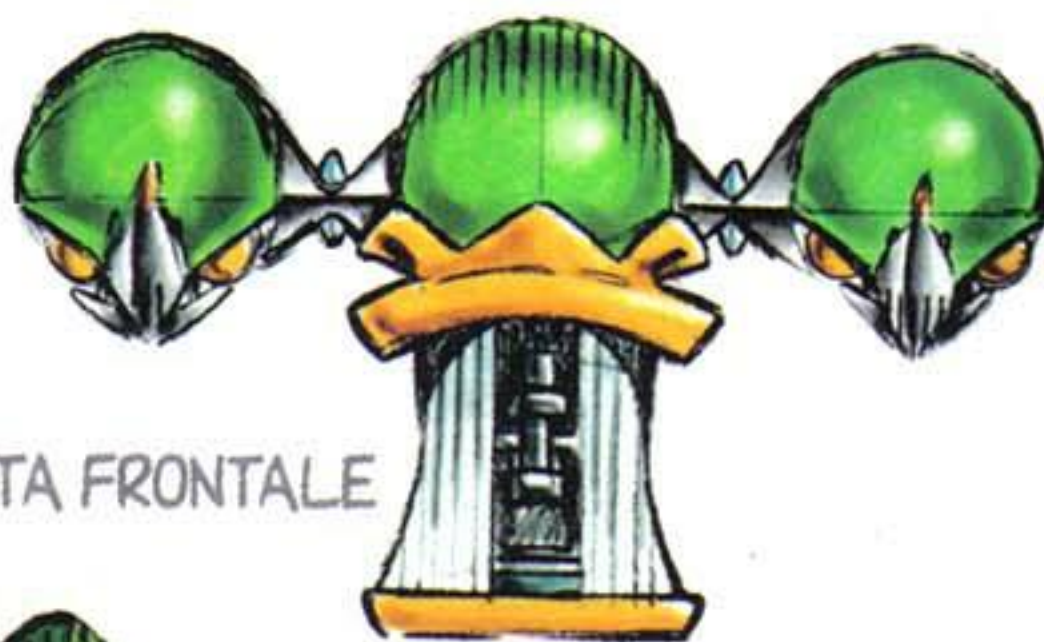
La pur evoluta tecnologia evroniana non è ancora in grado di perfezionare questo processo e così le applicazioni dell'energia biosintetica sono limitate ai soli sistemi propulsivi dei mezzi leggeri della flotta, mentre le unità di maggior cabotaggio devono sfruttare energia più stabile: quella ricavata dai **coolflames**.

L'equipaggio di comando è composto da 15 elementi: un comandante, con il doppio incarico di ufficiale di rotta, quattro sottuffi-

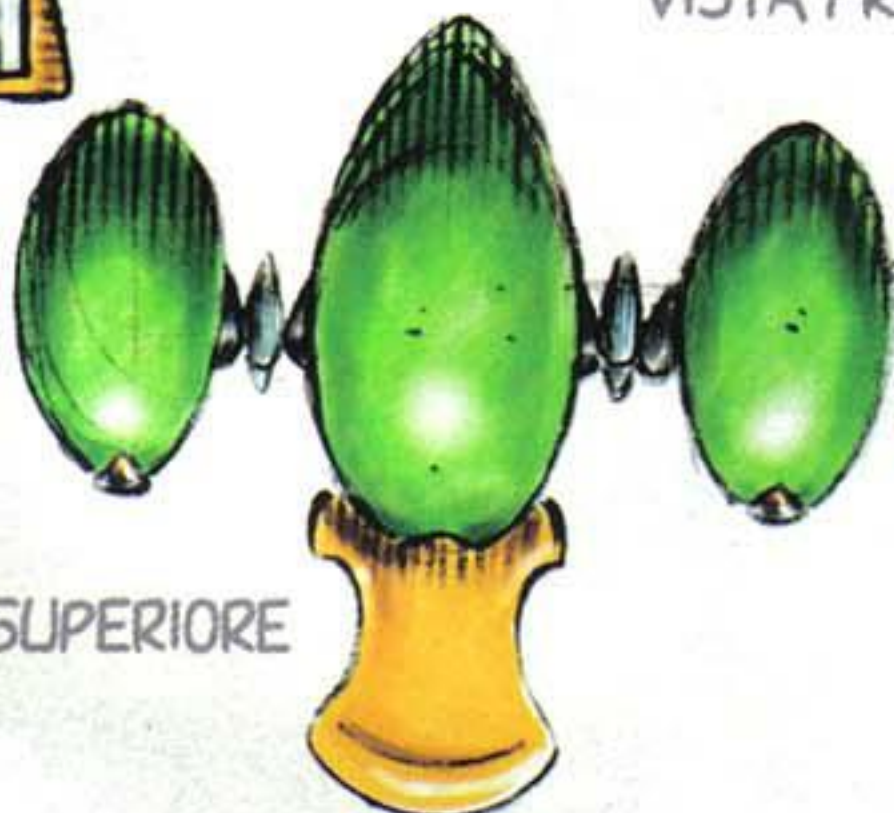
ciali, sette tecnici di supporto, un responsabile scientifico, due tecnici di laboratorio addetti alle camere propulsive.



VISTA LATERALE



VISTA FRONTALE



VISTA SUPERIORE

Velocità max extraorbitale:

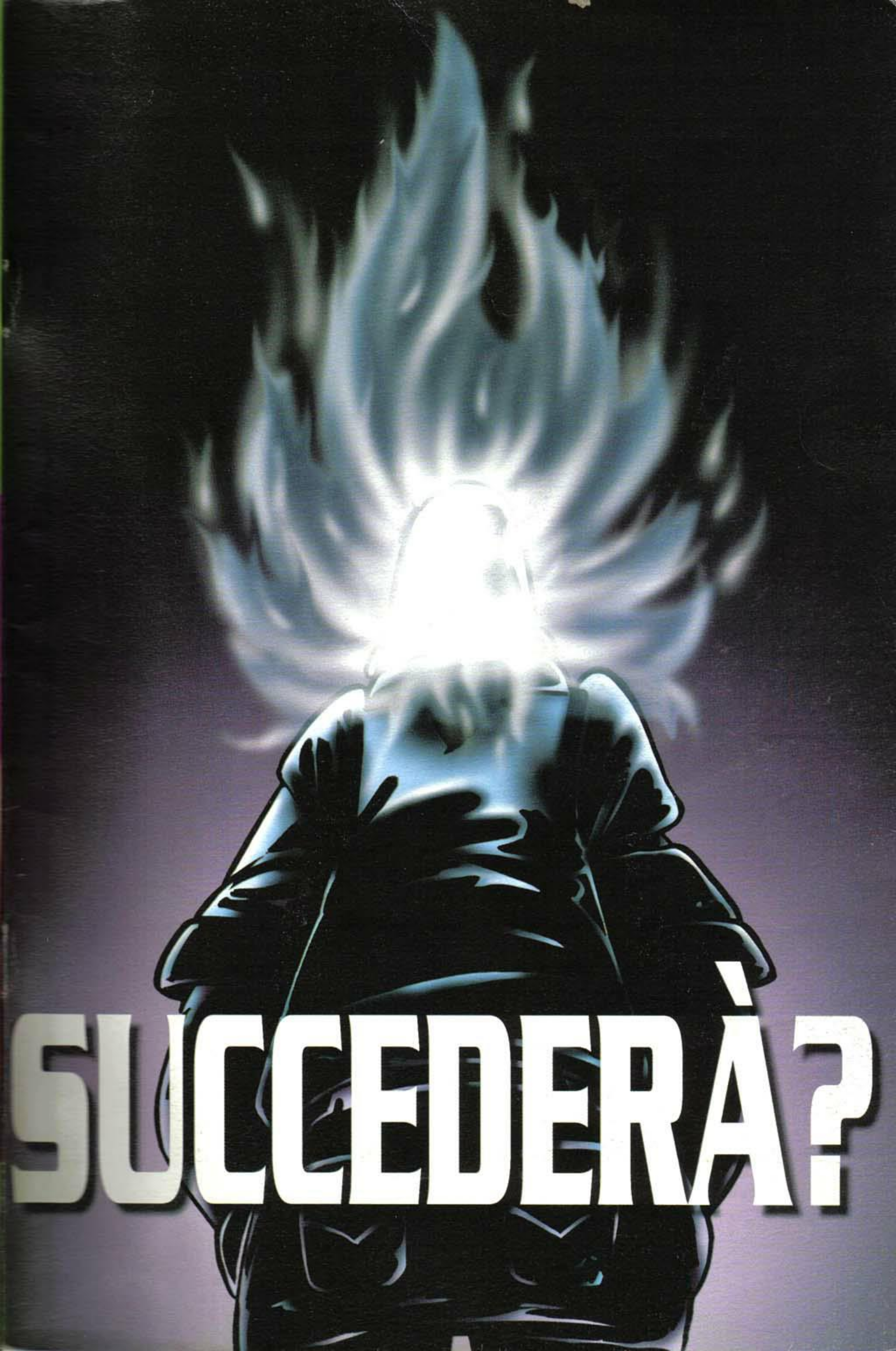
un centesimo della velocità della luce
(circa 10.800.000 km/h)

Velocità max nell'atmosfera terrestre:

Mach 6,4 (6790 km/h)

Autonomia: una settimana,
alla velocità massima

Peso: 2.000.000 t



SUCCESSERÀ?