

10/11 NUMERO

SECRET

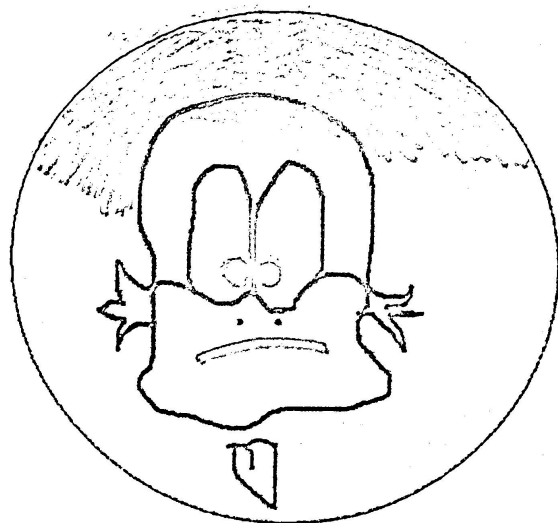
DELLA

DUCK CLAIR

TOWER

e. o.





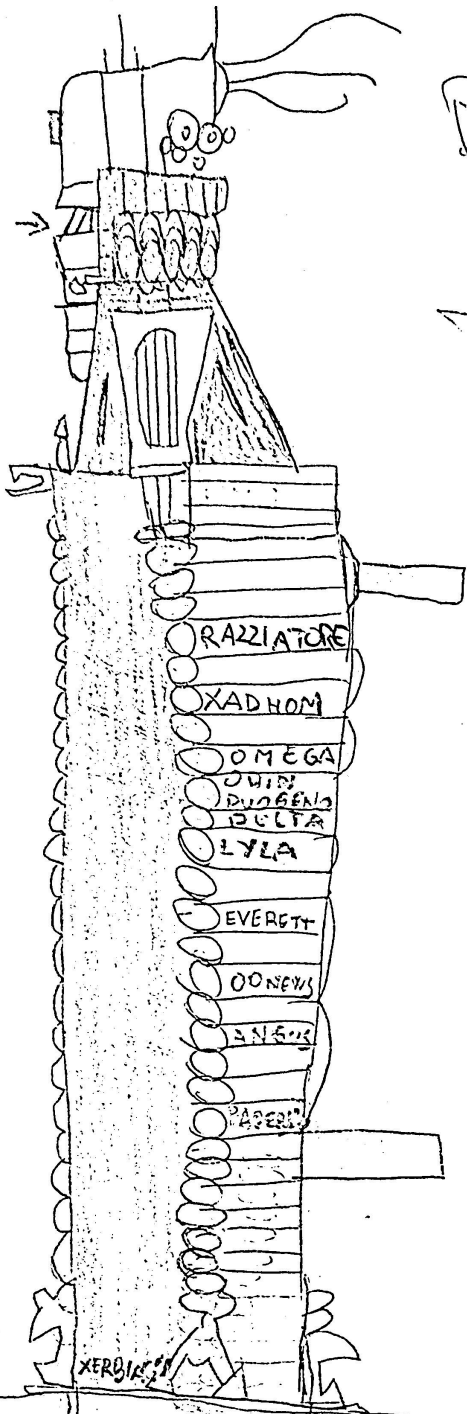
## Indice

- 1 Ducklair Tower
- 2 Ascensore
- 3 Le menti artificiali
- 4 Scudo Extratransformer
- 5 Pi-Kar Technodiver PK-Jet
- 6 Gargoyle Lo Snodo Astronave
- 7 Sotterranei Sala I.I.T.
- 8 Catasto
- 9 PK
- 10 Fine
  
- 11 Seconda parte
- 12 Tecnologie
- 13 Se ci fossero ...
- 14 Palazzi del futuro
- 15 Divise
- 16 Mete preferite per le vacanze evroniane
- 17 Il Razziatore
- 18 Lyla Lay
- 19 Nadhoom
- 20 Angus Fungus
- 21 Zondag
- 22 Zoster
- 23 Uno

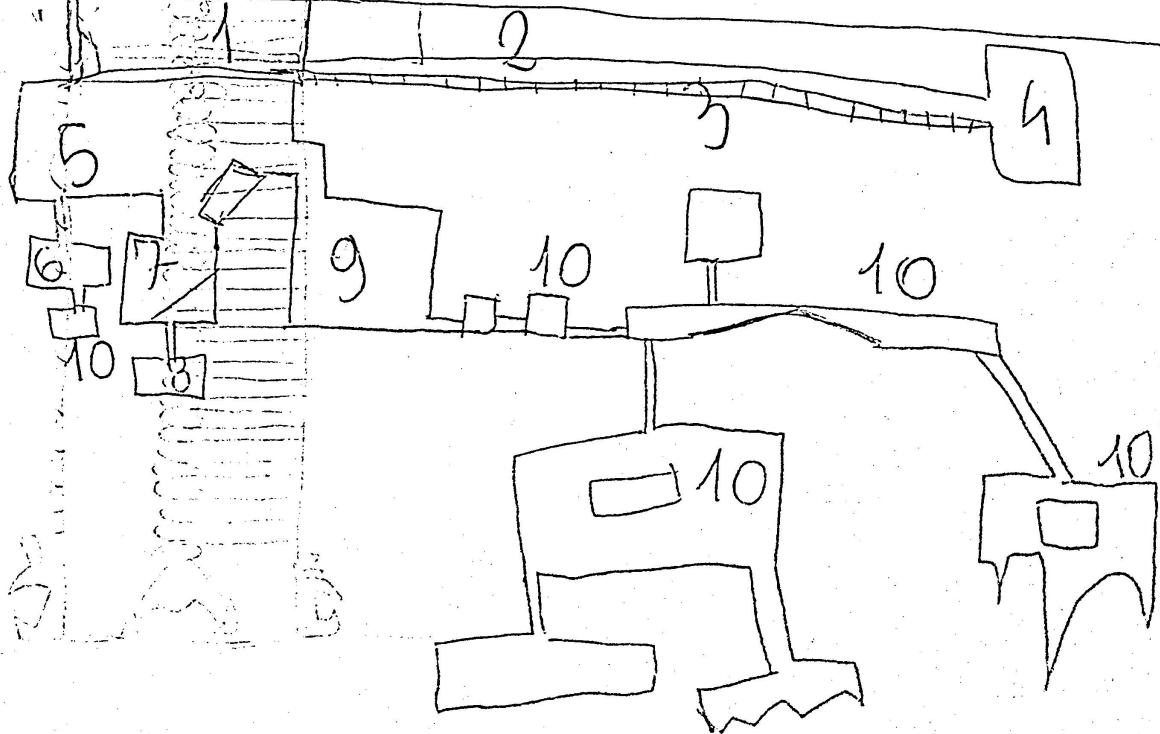
- 24 Due
- 25 Everett Ducklair
- 26 Camera # 9
- 27 Nave evroniana
- 28 Evron contro PK
- 29 Strada per arrivare alla Ducklair Tower
- 30 Le copertine
- 31 Nemici
- 32 Amici
- 33 PK
- 34 Informazioni Avviso
- 35 Volare evroniano: incrociatore evroniano
- 36 Viva PK
- 37 Tecno forum: una porta verso le stelle
- 38 Tutti i pianeti conosciuti da PK
- 39 Nemiciamici Astronave evroniana # 2
- 40 Armi e travestimenti di PK Angus Fangus scoop
- 41 Biologia: evroniani
- 42 Tecno forum: PK-Galaxy
- 43-44-45 I buoni, i brutti, i cattivi
- 46-47-48 PK faq
- 49-50 Pape-secret: Tecno friends for Uno: il fantasteam
- 51 Biologia: Spore
- 52 Biologia virtuale: Dog watcher
- 53 Nota del Ministero della difesa Paperopolese
- 54 Gadget
- 55-56 Super-secret

# DUCKLAI R TOWER

UNO →



- 1 GARAGE
- 10 BLINDATI SEGRETI
- 2 CONDOTTO DI USCITA PRINCIPALE
- 3 USCITE
- 4 OFFICINA MECCANICA
- 5 ACCESSO AI PIANI INFERIORI
- 6 LABORATORIO CHIMICO / TECNICO
- 7 FONDERIA
- 8 CAMERA STAGNA PER LA FUSIONE FREDDA
- 9 DEPOSITO MATERIALE DI RECUPERO

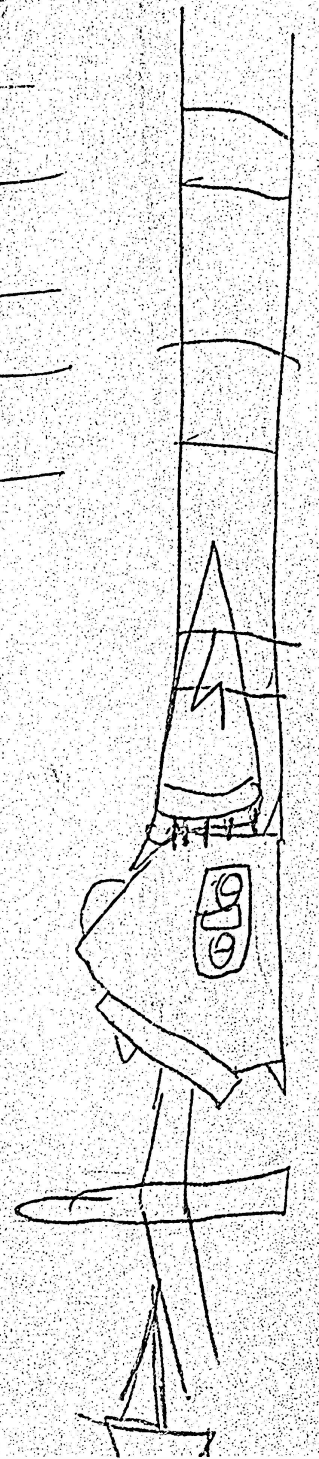
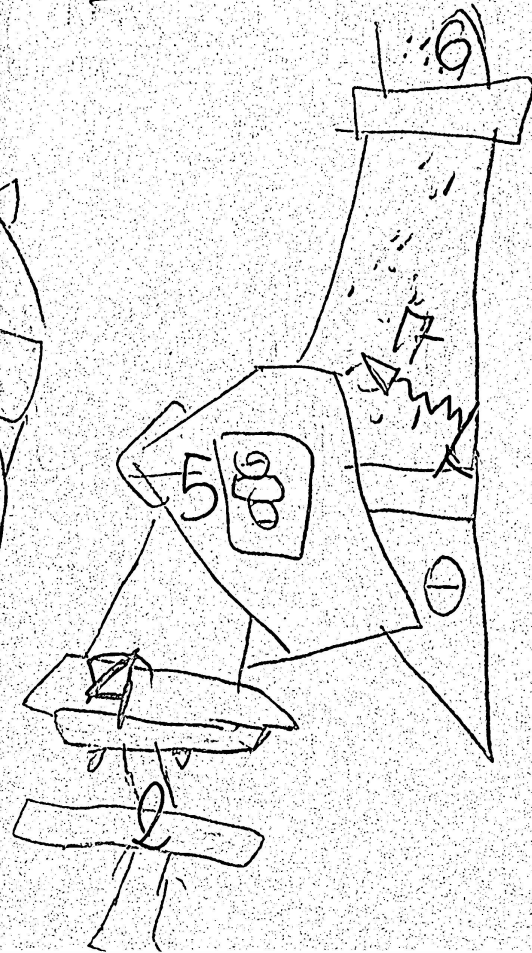
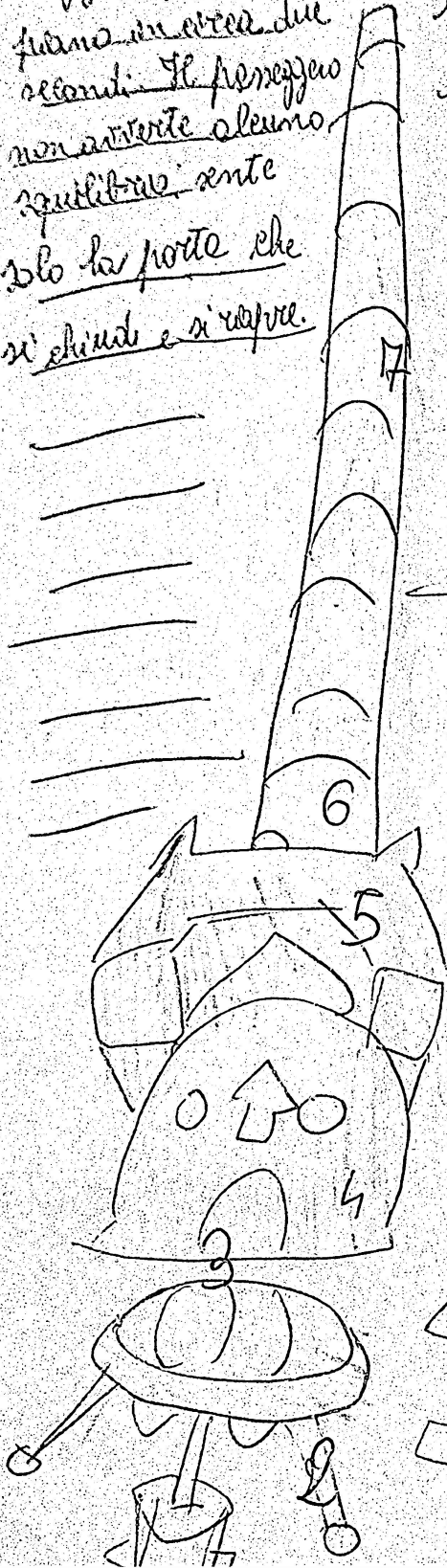


# ASCENSORE

Sono solo tre gli  
 elementi a popolazione  
 ibrica. Dal garage si  
 raggiunge l'ultimo  
 piano in circa due  
 secondi. Il pannello  
 non arretra alcuno  
 squilibrio ante  
 solo la porta che  
 si chiude e si riapre.

Sotto il pistone (2) introduce la  
 campana (4) nel scabato a  
 entrata difformante (5). Il ribaltore  
 del liquido a espansione (7)  
 induce che gli vasi si stiano  
 liberando e la campana  
 può essere sparsa attraverso  
 il canale de cosa.

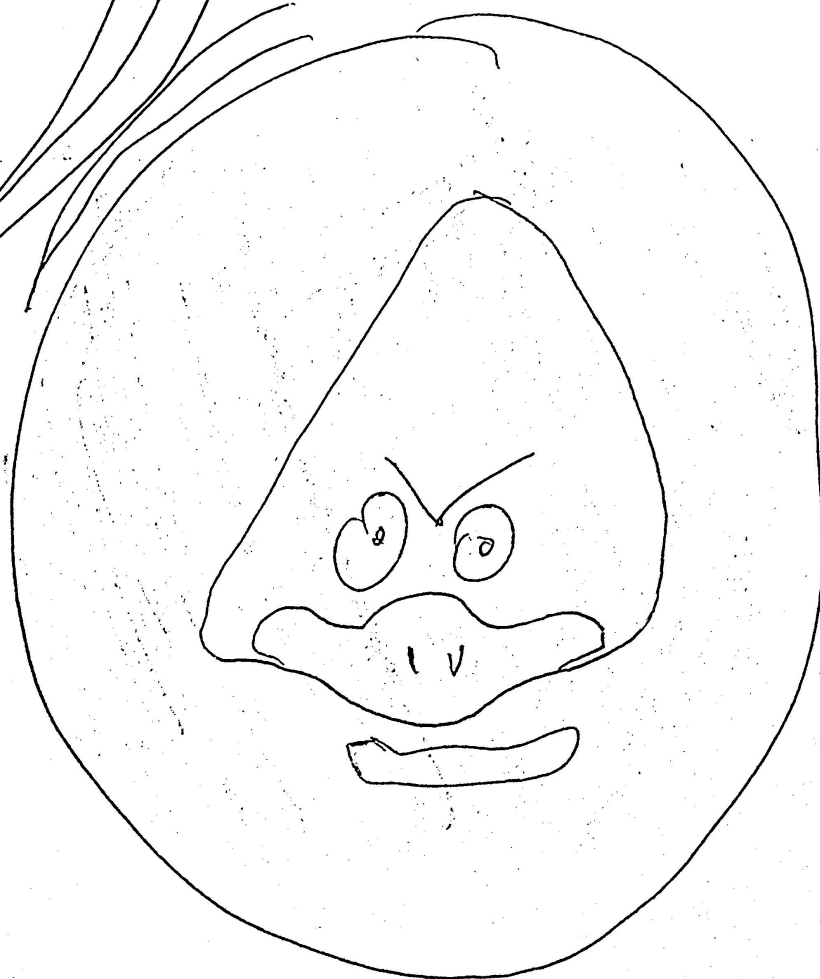
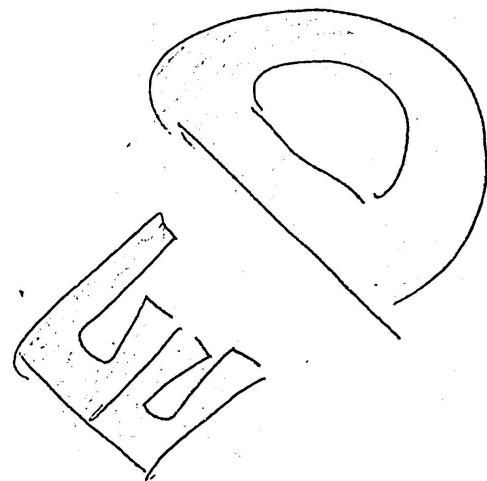
Mell' allora  
 sotto tanto  
 pistone  
 cosa e la  
 scabato  
 nato nel  
 di cosa  
 liquido  
 è un fase  
 (6) -



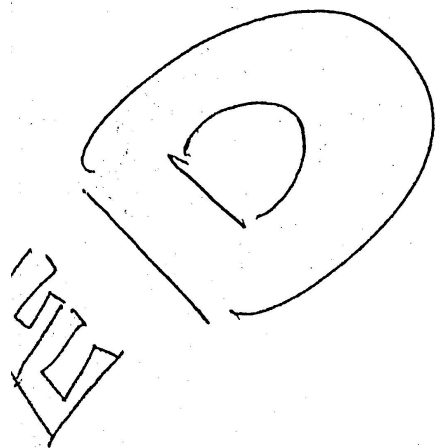
# LE MENTI ARTIFICIALI



UNO



DUE



3

SCUDO

EXTRANSFORM

PARALIZZATORE BRADIONICO

RAGGIO COMMUTATORE  
GRAVITAZIONALE

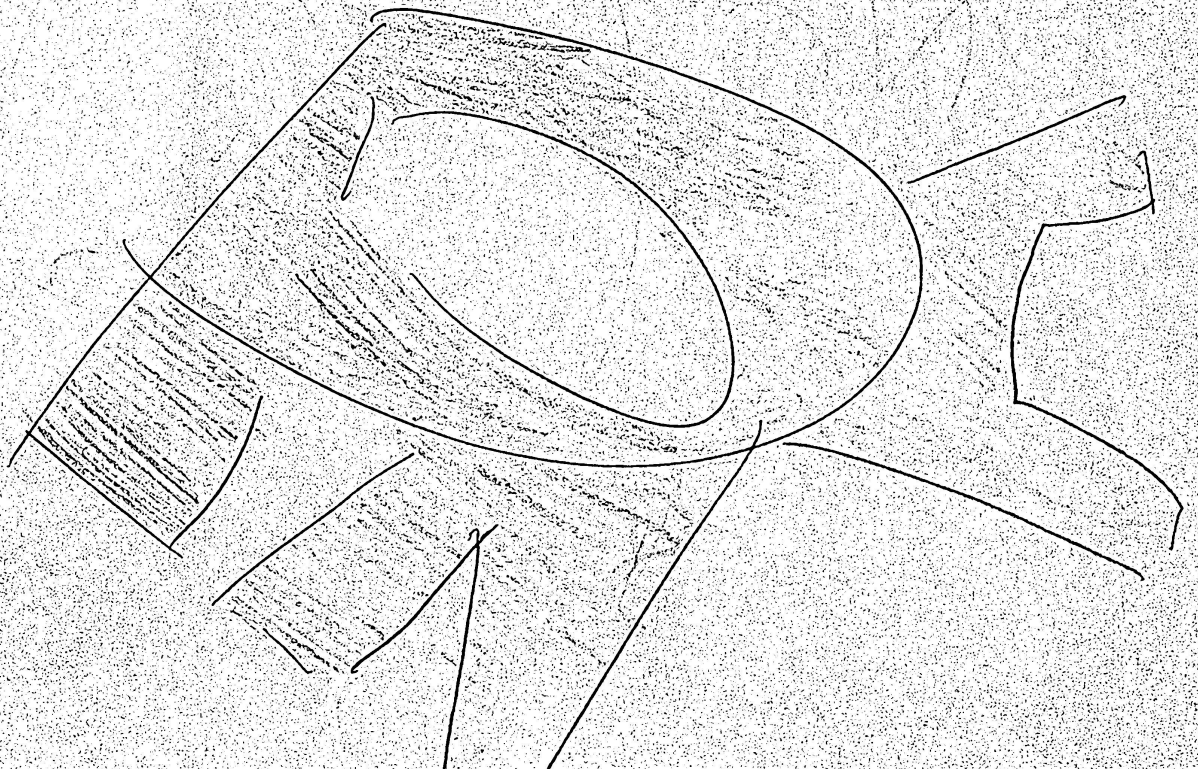
CRASHER

SWITCH DI RICHIAMO

COMANDO  
DENSIFORMICO

PSICO CAPTATORE  
OLOGRAFICO

REATTORE AD  
IMPOSTI  
MAGNETO-BOPLCI



# PKAR

ABITACOLO  
AUTO ADATTANTE

POTENZA MASSIMA  
L'ECQUIVALENTE DI 900 CV

VELOCITÀ MASSIMA  
421 KM/H

ACCELERAZIONE  
1 KM DA FERMO IN  
17,5 SECONDI  
VELOCITÀ DI  
USCITA 324 KM/H  
RIPRESO  
DA 0 A 100 KM/H  
IN 4,3 SECONDI

FARI AD  
ASSETTO  
VARIABILE

FRENOTA  
A 200 KM/H  
1,2 M

LUNGHEZZA  
4,245 M

LARGHEZZA  
1,750 M

ALTEZZA 1,654 M

RUOTE  
MOTRICI A  
SISTEMA  
FREMANTE

PAR BREZZA  
FOTOCROMATICO

BOOSTER

CLOCHE

PROPULSORI A  
SPINTA LIQUIDA  
INDOTTA

FUSOLIERA

TURBINE

CHINO DIVER

SCOMPARTI  
ANTROLATERALI

FANALI  
IDROATTIVI

CARENATURA A  
MAX COEFFICIENTE DI  
PENETRAZIONE

# PK-JET



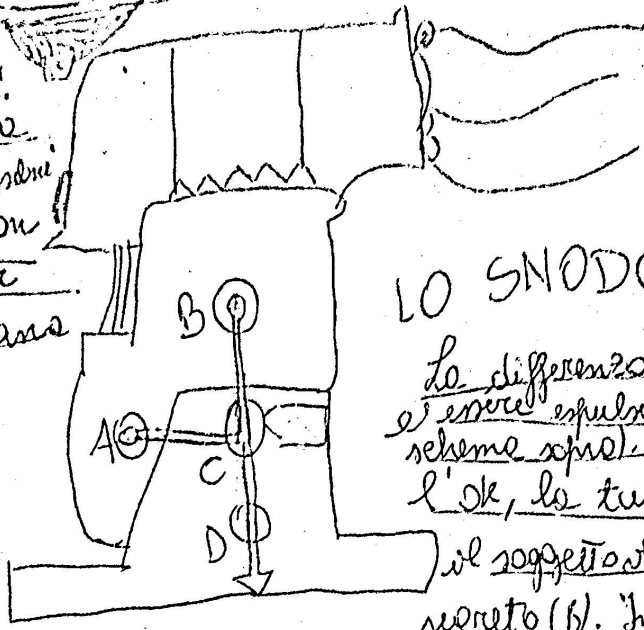
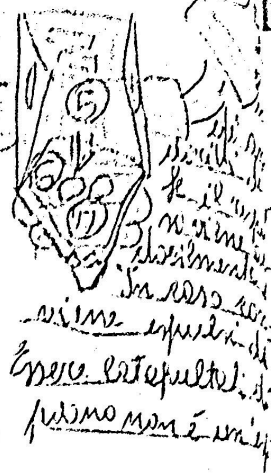
ABITACOLO



# GARGOYLE

Il dozzine  
o gargoyles, e le  
teste terminali  
delle grondaie.

Nelle architetture  
gotiche, le teste delle  
grondaie e impudenti.  
Oltre la DT è dotata  
di dozzine di dimensioni  
gigantesche ma non  
sottrono peso e per  
fluire l'acqua piovana

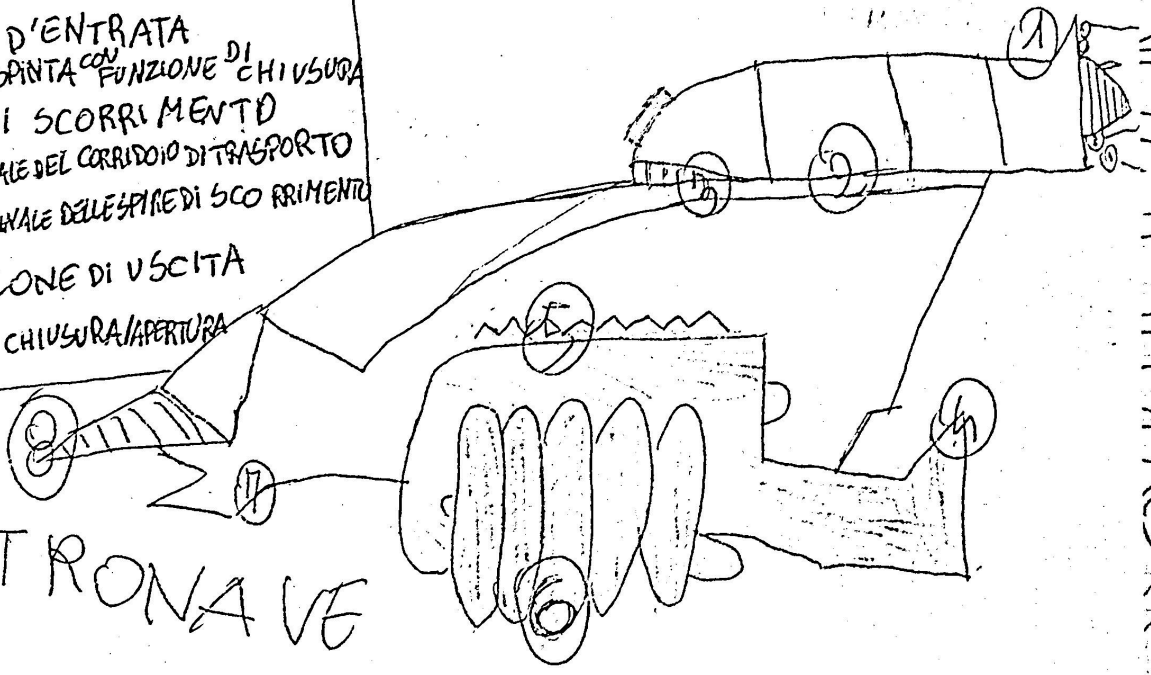


# LO SNODO

La differenza tra l'asse  
e l'asse espulsi si trova nella  
schema sopra. L'elimitazione  
l'ok, la turbina si posiziona  
il soggetto viene accompagnato  
soggetto (b). In esso entrano  
scorre verso l'alto e il soggetto viene

# ESPULSORE

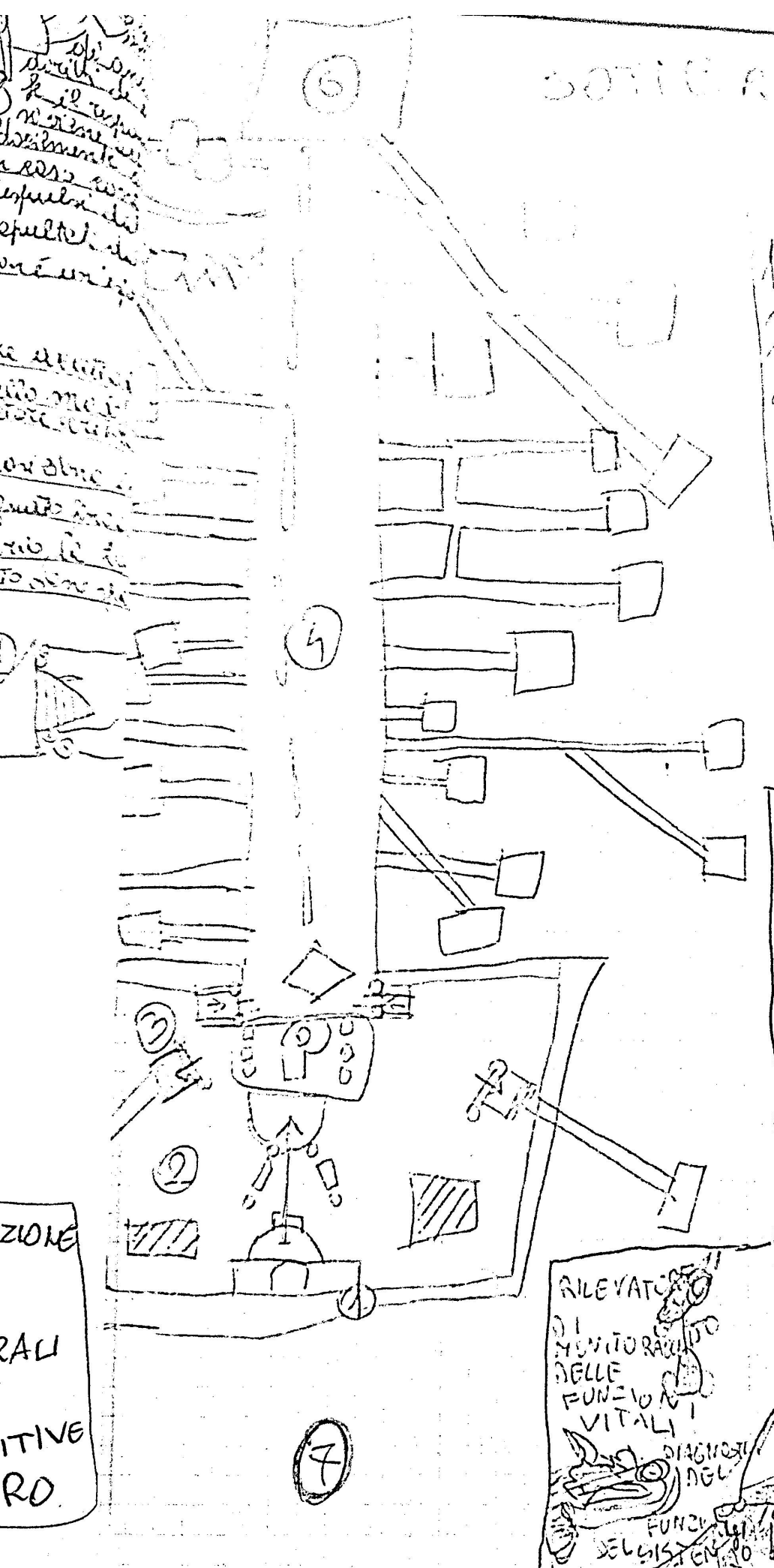
- 1 SISTEMA D'AVVISO DI CORPI ESTRANEI
- 2 BECCO D'ENTRATA
- 3 PLACCA DISPISTA CON FUNZIONE DI CHIUSURA
- 4 SPIRE DI SCORRIMENTO
- 5 PARTE TERMINALE DEL CORRIDOIO DI TRASPORTO
- 6 PARTE TERMINALE DELLE SPIRE DI SCORRIMENTO
- 7 PORTELLONE DI USCITA
- 8 SISTONI DI CHIUSURA/APERTURA



# ASTRONAVE

- 1 TERMINALE DEL SISTEMA RADAR
- 2 SALA DI UNO
- 3 VETRO CAPSULA DI PILOTAGGIO
- 4 SFILATTOI DI CONDENSATI
- 5 CORPO MOTORE CENTRALE E ALLOGGIAMENTI DELLE 4 CAPSULE CONTENITIVE DI EMERGENZA, CAPACI DI OSPITARE OGNIUNA UN PASSEGGERO
- 6 ALZETTONI E CAMERE DI COMPENSAZIONE
- 7 ALZETTONI ANTERIORI
- 8 PONTALE E ARMAMENTI CENTRALI

# SOTTO RANNEI



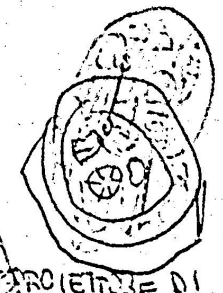
- 1 INGENIERE E ENTRATA
- 2 PARCHEGGIO
- 3 RAMPE DI USCITA
- 4 TUNNEL PRINCIPALE
- 5 USCITE PERIFERICHE
- 6 OFFICINA

## SALA I.I.T.

TRA LE SALE DELLA DUCKLAIR TOYER e' anche la sala I.I.T. (PER INTERFACCIA) che gode di questi macchinari:

INTERFACCIA INGRESSIVI TUNNEL  
 I.I.T. (PER INTERFACCIA)  
 SINTETIZZAZIONE  
 OSUONI ED EFFETTI  
 ACUSTICI  
 PANNELLO  
 COMANDI

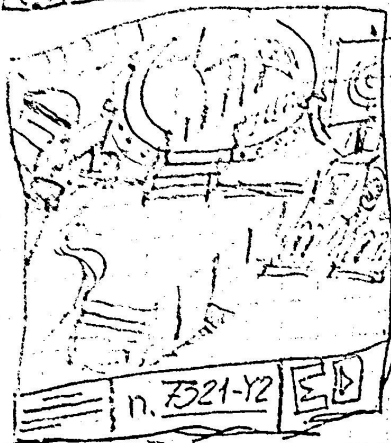
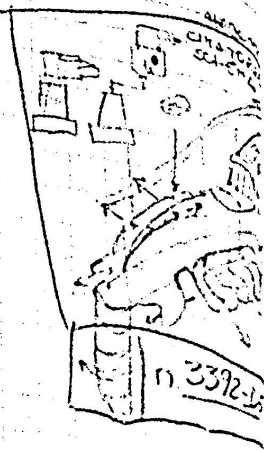
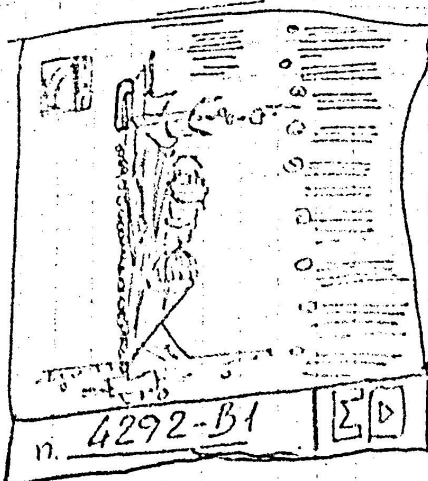
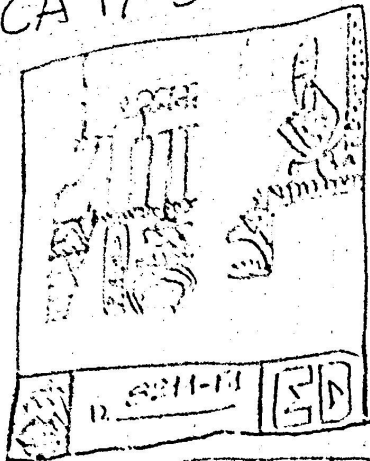
RILEVATORE  
 DI MONITORAGGIO  
 DELLE  
 FUNZIONI  
 VITALI  
 DIAGNOSI  
 DEL  
 FUNZIONAMENTO  
 DEL SISTEMA



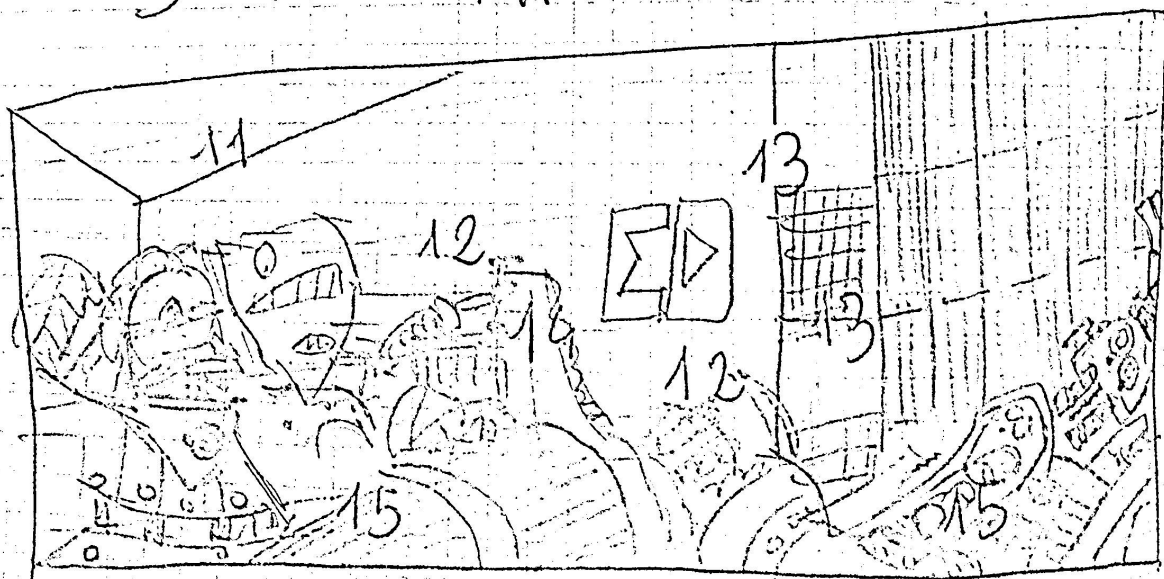
PROIETTORE DI  
 ELOGRAMMI AD  
 ALTA INTENSITA'

ZIONE  
 RALI  
 ITIVE  
 RO

# CATASTO



# SOTTERRANEI



11 TETTO

14 SCALE

12 ILLUMINAZIONE 15 SCORIE ACCATASTATE IN

ATTESA DI UN IMPROBABILE

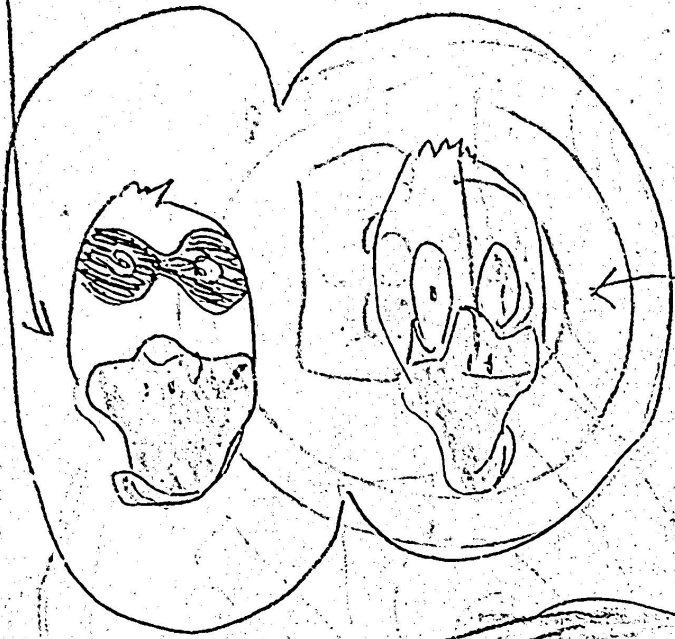
13 CONDOTTI DI AERAZIONE RIUTILIZZO

8

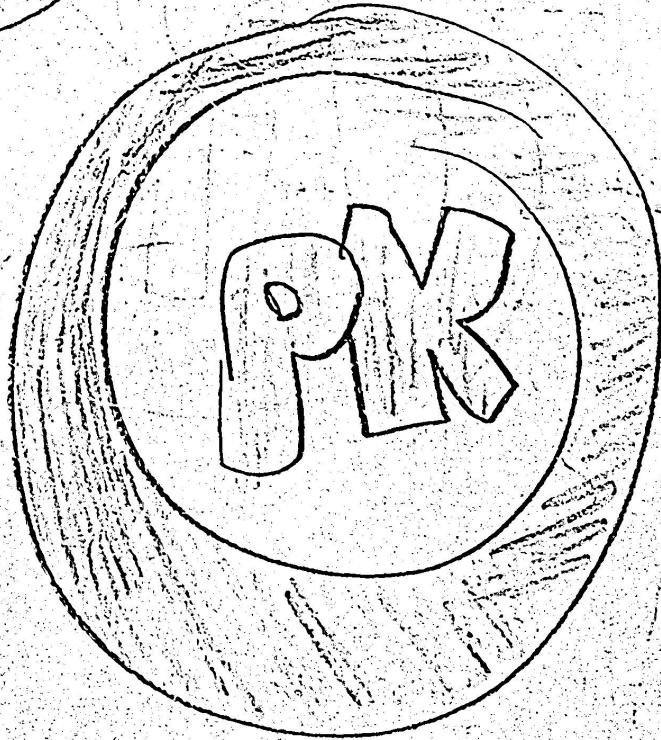
PIKA

92-25

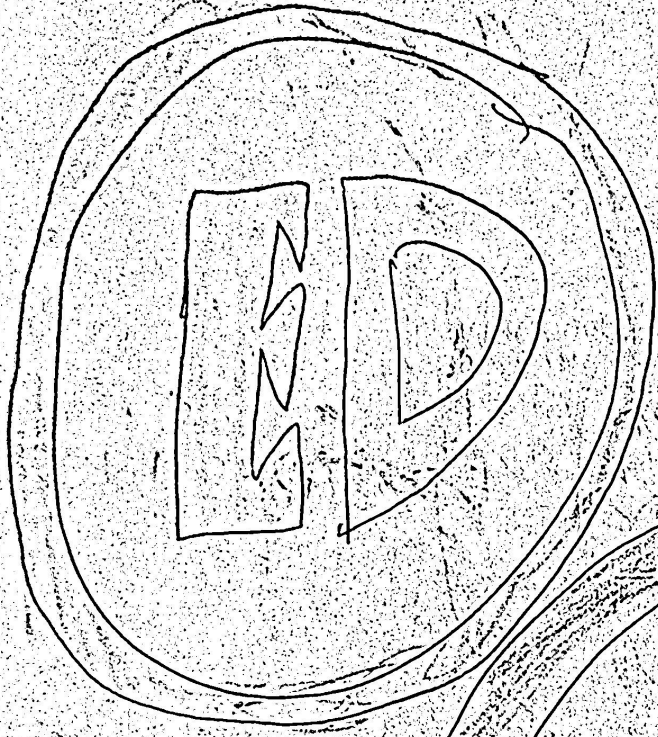
PI KAPPA



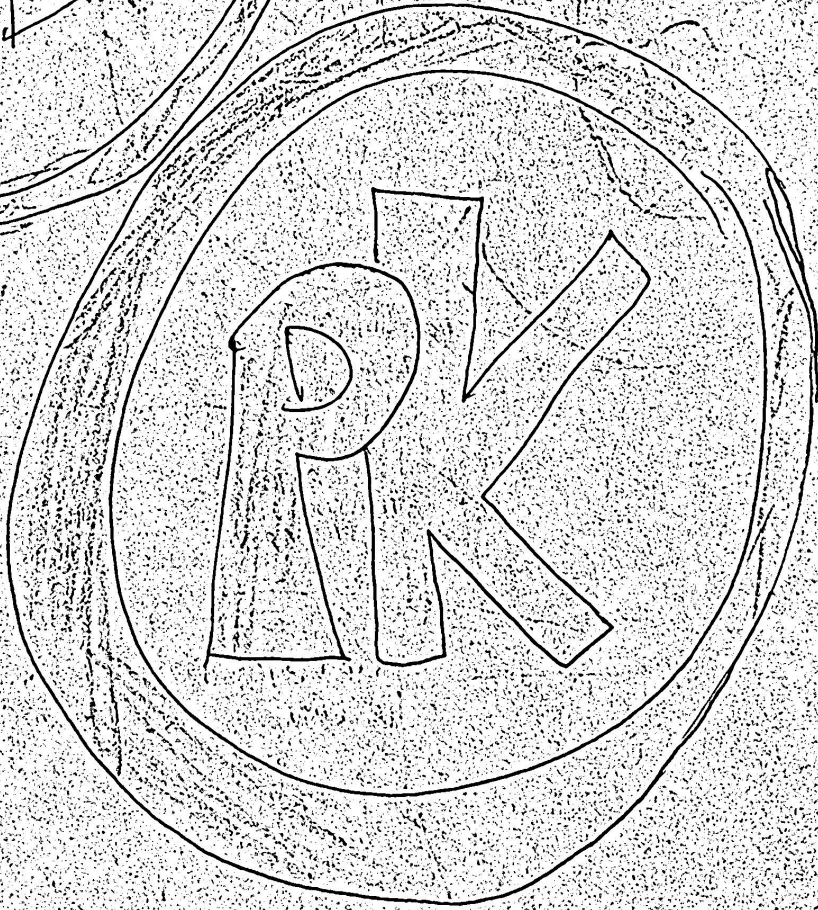
PAPER INO



O.  
de  
Me  
9  
5  
10  
5  
5  
10  
5  
10  
5  
10  
5



**PK**  
DATED 31



W  
D  
V  
A

112

115

40

**RINA**

**PRIMA  
UNITA'**

ODI  
EIDOLI

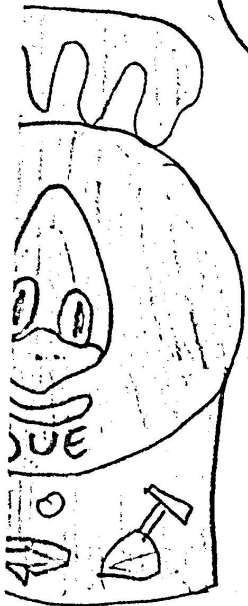
PK  
RELOADED

PK  
SARAFI KAZVA

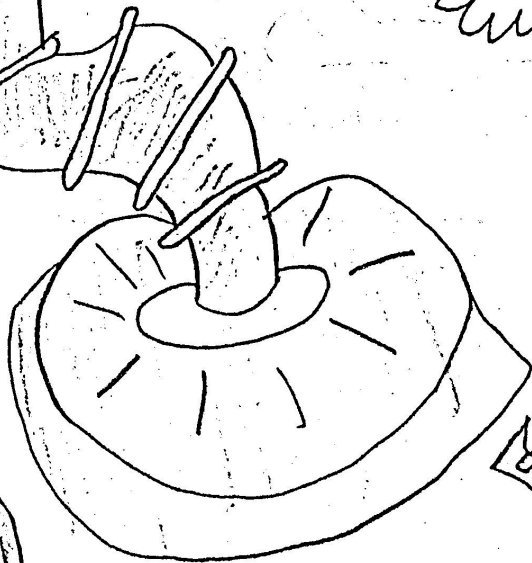
PAPERNIK



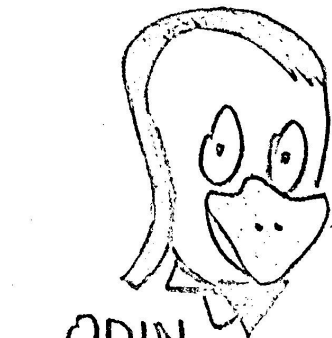
UNO



SUE



EVERET  
DUCKLAIR



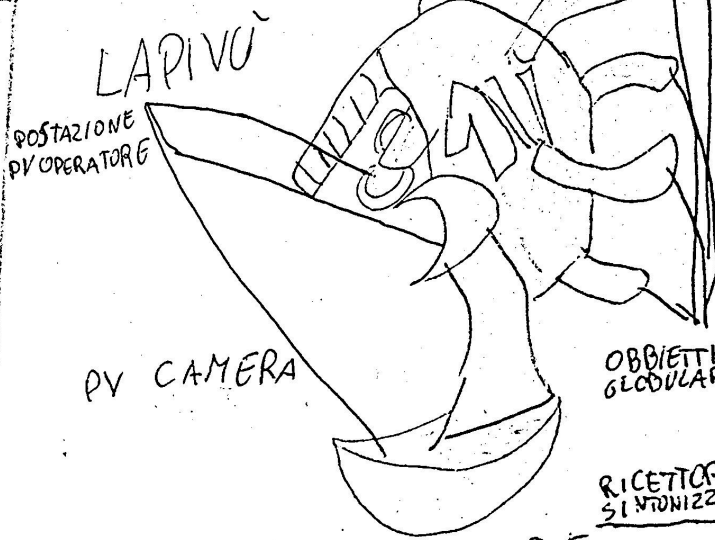
ODIN  
EIDOLON



DUOGENO



G  
o  
o  
l  
e  
M  
e  
g  
g  
o  
o  
y  
J  
E



ADATTORE ENCEFALICO

TERMINALE PV INDIVIDUALE

PV CAMERA

OBBIETTIVI GLOBLARI

INDUTTORE NEUTRALE

RICETTORE SINTONIZZATORE

INTENSIFICATORE MAGNETICO

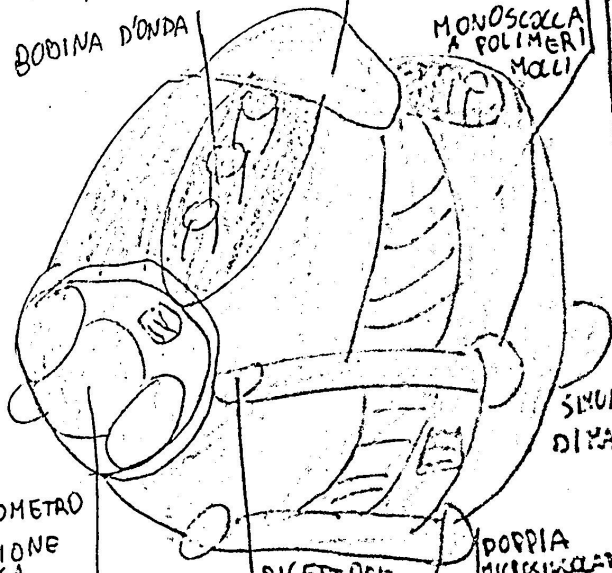
DISLOCATORE ISODINAMICO TOTALE

BODINA D'ONDA

MONOSCOLLA A POLIMERI MOLI

GENERATORE A PRESSIONE ATMOSFERICA

L'ALTRONAV



MAGNETOMETRO A TENSIONE CINEMATICA BIATTIVA

SIMULATORI DI MASSA

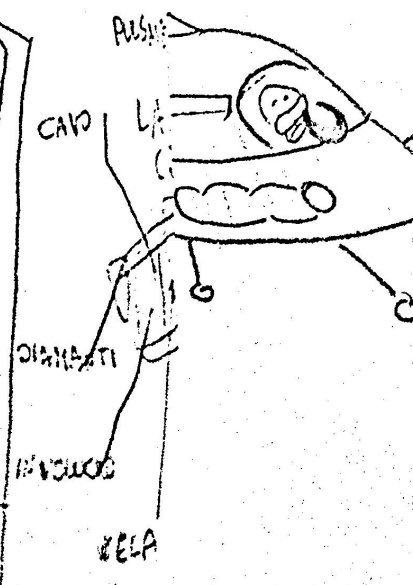
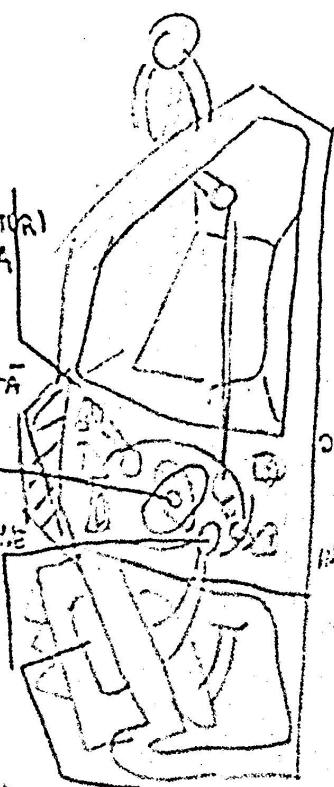
RICETTORE RADIODINAMICO

DOPPIA MICROSCALARITA INCRUCIATA

ARMI

CAMERA DI DECODIFICAZIONE ENERGETICA

GENERATORI



PUSH

CAVO

DIAGNOSTI

INCLUSO

RELA

RAGGIATORE BIOLOGICO

L'EVRONGUN

SENSORE SPECIE-GENETICO

SERBATOIO FISER

PIASTRA ALIMENTAZIONE

METR



DUE → DUOGENO

UNO → ODIN E I DOLON

← SE CI FOSSERO



TRE



EMETRIO

RAH DO OM

CROVO COMANDANTE

VICE CROVO COMANDANTE

TOM POLIZIA

EVERETT  
DU KLAI R

PIKAPPA

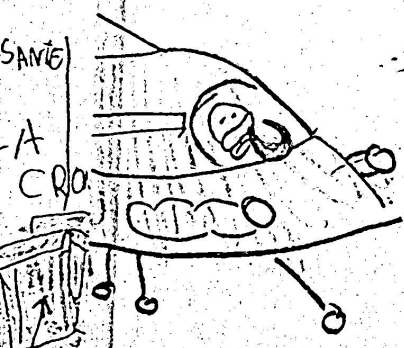
(13)

VALE  
VIDUARE

AVE

SAVIE

A  
CRO





PALAZZI DEL FUTURO TRATTI DA  
 "RITRATTO DELL'EROE QUAND'ERA GIOVANE" I.S.E.

G  
 o  
 ol  
 Me  
 o  
 g  
 g  
 g  
 g

pos  
 PVC



L'A  
 TEM



GUMMI

CONV...

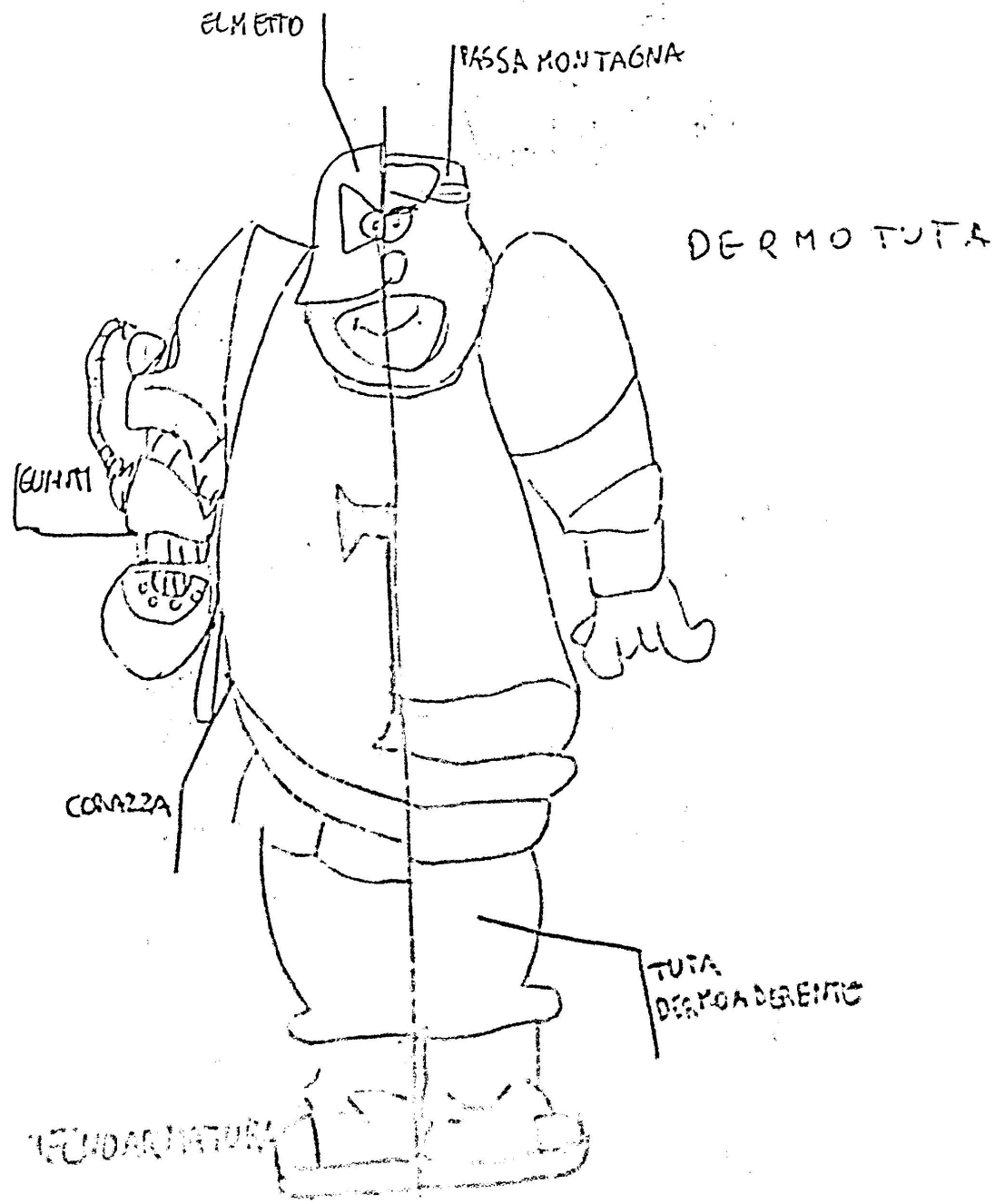
MAC  
 A 7  
 C 17  
 DI

FA  
 DI

FUN...

VISE'

# ARMATURA DELLA TEMPOLIZIA



DERMOTUTA



IL RAZZIATORE

SOGGETTO: Razziatore  
 CLASSIFICAZIONE: Crononauta fuorilegge  
 PROVENIENZA: 23° secolo  
 CORPORATURA: molto massiccia  
 ALTEZZA: 2,10m - PESO: 180 Kg  
 STRUTTURA INTERNA: 70% cyborg / 60% tessuti animali / 10% non identificabile  
 ASPETTO: sorta di rapace / Crudele / sovrappeso / sembianza piratesche  
 ABITUDINI ALIMENTARI: carnivoro  
 APPARATO VISIVO: occhio dx lacrimo con deviazioni spazio-temporali / zona frontale: puntatore per orientarsi nei flussi temporali  
 TIMBRO VOCALE: metallico / arrugginito  
 IMPRONTA CARATTERIALE: metallico / astuto / bestiale  
 FACOLTA' INTELLETTIVE: SCARSE  
 LIVELLO CULTURALE: stato bruto  
 ATTIVITA': scortezza illegalmente nel passato per predare tesori  
 INCARICO ATTUALE: naviga attraverso i secoli per deviare il corso degli eventi secondo i propri interessi  
 MANDANTI: cartello intergalattico dei criminali del 23° secolo  
 PUNTO DEBOLE: scarsa capacità strategica  
 FEDINA PENALE: lurida  
 ATTREZZATURA: il mantello è una cronosfera - base  
 FRASE CHIAVE: "non ho tempo da perdere..."  
 RESIDENZA ATTUALE: non ha fissa dimora: è solito parcheggiare nelle pieghe spazio-temporali;

SCHEDA PERSONALE;  
 N. JXZ - 654165 ABU



(17)

LYLA LAY

SOGGETTO: LYLA  
CLASSIFICAZIONE: obiviale di classe 5Y  
PROVENIENZA: 23° grado  
CORPORATURA: ESILE/SCATTANTE  
ALTEZZA: 1,70 m - PESO: 53 kg  
STRUTTURA INTERNA: agnola/totalmente reformata a ogni tipo di

risonanza magnetica  
ASPETTO: molto carino

ABITUDINI ALIMENTARI: non necessita di cibo per la sopravvivenza/

elle abitudini alimentari dell'epoca in cui si trova  
APPARATO VISIVO: a incrementi della visione di immagine con derivazioni  
temporale e manipolazione di cronomanza

TIMBRO VOCALE: sintetico con risonanze virtuali  
IMPRONTA CARATTERIALE: a plasmabilità habitat-dipendente

FACOLTA' INTELLETTIVE: come da software di sistema in uso  
ATTIVITA': agente della temporalità, ente, sovraplanetario anti-cronopirateria

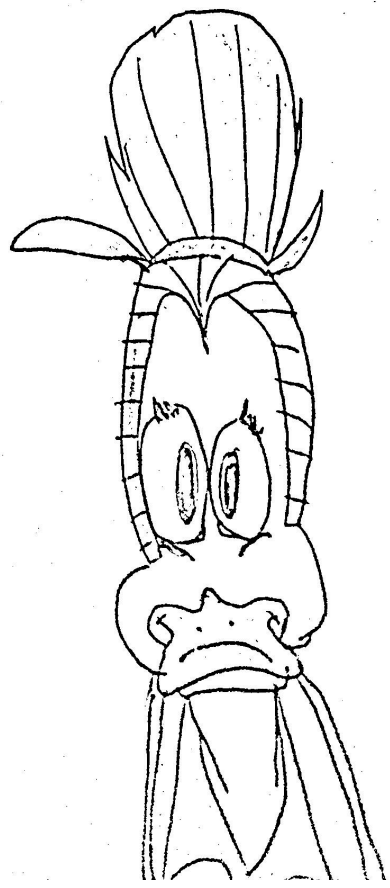
che dissemina temporalizzati nella varie epoche per l'attore e cronodotti alle  
costante collegamento telepatico-trans-temporale con il comando - base

INCARICO ATTUALE: giornalista televisiva, specializzata in cronaca, del network con  
di operandi  
PUNTO DEBOLE: ipra decisionale virtualmente limitata dal software

OME DI BAT  
CLASSIFICAZIONE  
STIVO DELLA  
valoria curata  
PROVENIENZA: 4  
CORPORATURA A  
ALTEZZA: 1,78 m  
STRUTTURA  
classificati d  
ASPETTO: inq  
IMPRONTA CAR  
IVELLO CULT  
Non n: registra  
MISSIONE: la c  
TTIVITA': senza  
missione  
PUNTO DEBOLE:  
comunicabile

SCED  
n. JJD

SCHE DA PERSONALE:  
n. KKZ-032188 BEN



18

JOME DI BATTAGLIA: XADHOOM (in xelbiano, significa "il creditore")

CLASSIFICAZIONE: MUTANTE  
MOTIVO DELLA MUTAZIONE: risultato incompleto della ricerca sulla mutabilità della materia curata dal suo gruppo di studio

XADHOOM

PROVENIENZA: pianeta Xedra  
CORPORATURA ATTUALE: fibrosa e plastica

ALTEZZA: 1,78 m PESO: normale  
STRUTTURA INTERNA: conosciuta sintesi tra la materia solida e l'energia pura. Non classificabile dalla scienza TERRESTRE

ASPETTO: inquietante  
IMPRONTA CARATTERIALE: irrazionale e spietatamente determinata

LIVELLO CULTURALE: prima della mutazione era la migliore scienziata del suo pianeta

MISSIONE: alterazione nella sua fedeltà intellettuale e incondizionata del popolo di Euron

ATTIVITA': senza distinzioni, tutte quelle che possono aiutarla a portare a termine la sua missione

PUNTO DEBOLE: rischia di non controllare la sua carica distruttiva. In tal caso, si tramuterà in una massa capace di rischiare l'intera galassia

SCEDA PERSONALE:  
N.JJD-099153 DAX



79

ANGUS FANGUS

- SOGGETTO: ANGUS FANGUS
- ATTIVITA': giornalista televisivo
- PAESE D'ORIGINE: Nuova Zelanda
- ASPETTO: bruno, alto
- CORPORATURA: irrimediabilmente flaccido
- ABITUDINI ALIMENTARI: mangia qualunque cosa gli capiti a tiro, purché sia  
essere consumata subito
- PIATTO PREFERITO: pizza spessa (mozzarella, gorgonzola, bavaresi, carciofini,  
mutella, mostarda e poco di altro perché fa ingrassare)
- RESIDENZA ATTUALE: praticamente vive a 00 channel
- IMPRONTA CARATTERIALE: ostinato, irascibile e terribilmente xenofobo.  
lo trova irresistibile
- PROFESSIONALITA': nessuna etica, ma notevole competenza tecnica
- ASPIRAZIONE: vincere il premio Pulitzer, per aver smascherato Pikappa
- LIVELLO CULTURALE: buono, anche se si affida molto più all'istinto
- FRASE CHIAVE: "IGH! IGH!"
- PUNTI DEBOLI: sono così tanti, che elencarli sarebbe troppo lungo

SCHEDA PERSONALE:  
N, WDC - 120 121 X B1



20

PIATTO: Zou  
generale  
ONE: astio  
RA: atletica  
: terrorista  
DEALE: gel  
INTELLETT  
igl'io inje  
CARATTERI  
: vulcan  
per far fro  
pericolos  
mere e in  
URA: opp  
è venuto  
ONE: pr  
HAVE: "  
EBOLE:  
de perso  
- 11046

ZONDAG

che sia  
sfini, fanghi  
okio, Ma  
ion obrotta

GETITO: Zondag

: generale

AZIONE: astioincusso-madre "Kug Y" di stanza nel quadrante di Venere

GENZA ORIGINARIA: pianeta EVROM

ATURA: atletica e massiccia

o: terrorizzato

VOCALE: gelido e profondo

A' INTELLETTIVE: subordina le sue coperte decisioni alle direttive ricevute

sugli o inferiori

TA CARATTERIALE: spiritato

ITA': vulcanico, riesce comunque a controllarsi e a mantenere le lucidita-  
ie per far fronte a questioni emergente. Si esalta davanti a difficoltà e  
sui pericolose.

: nere e inquietante

NATURA: apparentemente nessuna. Agisce cercando un consenso sul suo

: è venerato e temuto dagli inferiori.

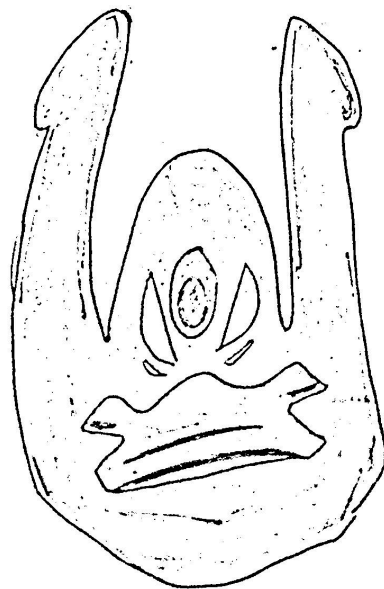
AZIONE: prosciugare le energie emotive del pianeta Terra

CHIAVE: "Spazzali via"

DESOLE: chiedetelo a Xadhoom

chede personale:

SS-110465 SIM





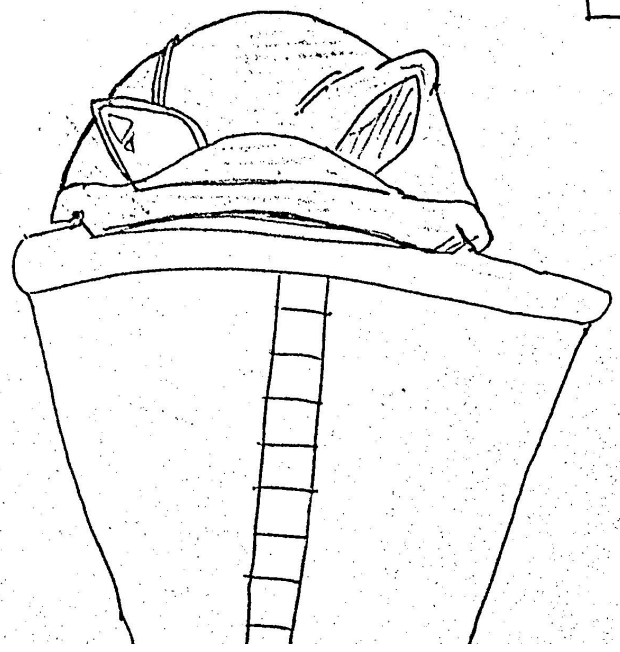
S SOGGETTO: Zoster  
 CI GRADO: capo-banca studioso  
 II DISCUSSIONE: astioicismo-sadico KingY; olintare sul quadrante d  
 III PROVENIENZA ORIGINARIA: pianeta elion  
 IV CORINTEA: compollo e ueriosa  
 V ASPETTO: icralico  
 VI TIMBRE VOCALE: poalo, che non ammette repliche  
 VII FACOLTA' INTELLETTIVE: elow-timine, sau esclusivamente dal  
 VIII esperimenti scientifici. Risponde direttamente al consiglio  
 IX IMPULSA CARATTERIALE: determinato/mellifluis/jintamente  
 X EMOTIVITA': gelido, controlla freddamente anche le situazioni  
 XI DIVISA: elione e inquietante.  
 XII ATTREZZATURA: ha a sue disposizione l'osautchimica tecn  
 XIII citazionale, che lui stesso contribuisce a far evolvere  
 XIV ASPIRAZIONE: trovare il metodo per sfruttare le energie  
 XV negative  
 XVI FRASI CHIAVE: "Il pianeta Terra abbonda di pessimi element  
 XVII PUNTO DEBOLE: Xedhoom conosce anche il suo

SOGGETTO  
 CLASSIFICAZ  
 cronologica  
 LOCALIZZAZION  
 ARCHITETTURA  
 ilica itera  
 OGGETTISTA E  
 TIMBRE VOCALE  
 ASPETTO: elion  
 RIFERENZE:  
 "OLTA" INTEL  
 RATTERE: p  
 questo lo  
 SWORD:  
 PUNTO DEBO

Scheda personale:  
 n. KAT-071164 DAV

ZOSTE

Sched  
 n. VAL-



SOOGGETTO: UNO

CLASSIFICAZIONE: intelligenza artificiale mod. ED, mark 001, elaboratore iperamalogico con funzioni esperte iper-cognitive

LOCALIZZAZIONE: Duexclair Tower

ARCHITETTURA E CONFIGURAZIONE: memoria base da N-terabytes con espansione ciclica iterativa e strutturazione reticolare.

PROGETTISTA E PROGRAMMATTORE: Everett Duexclair

TIMBRO VOCALE: sintetico

ASPETTO: elaborabile con programmi di morphing superiore. Il più usato: ai parametri morf-fisionomici di Everett. Tona facciale: verde

PERIFERICHE: di ogni genere (dice lui)

FACOLTA' INTELLETTIVE: artificiali e scalfinate (dice lui)

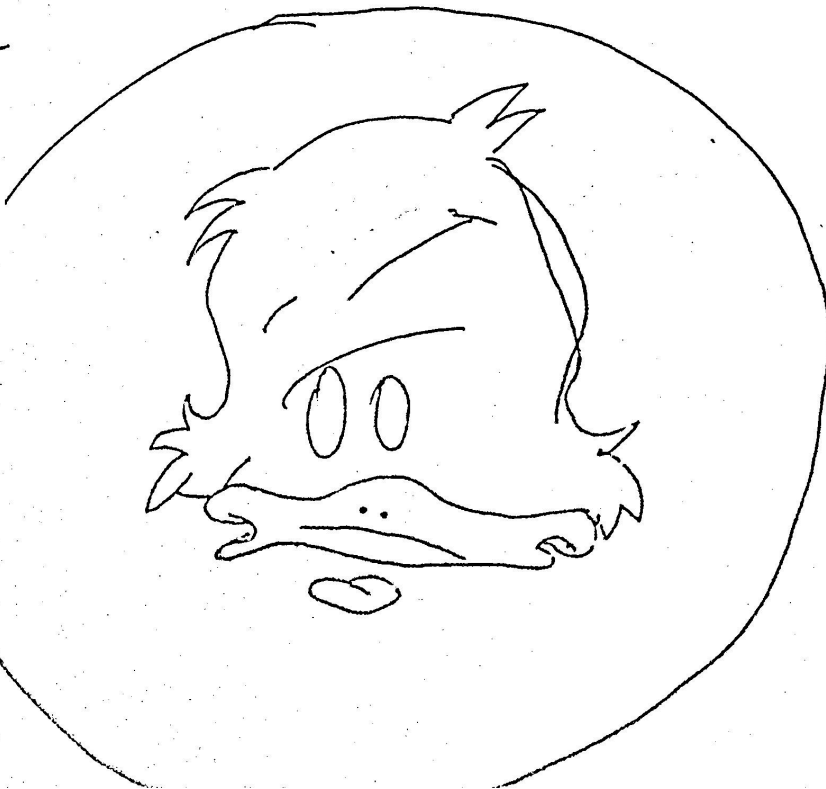
CARATTERE: presuntuoso e dotato di un senso dell'umorismo da ... riprogrammare (e questo lo dice PK)

PASSWORD: "Intelligenza biologiche! 'sk"

PUNTO DEBOLE: ... Due

UNO

Scheda personale:  
N.VAL-020968 DEP



22

23

te di  
edi este  
elio dupe  
ute cece  
on sui fi  
teuslopi  
costante  
le evoti  
centi com

STER

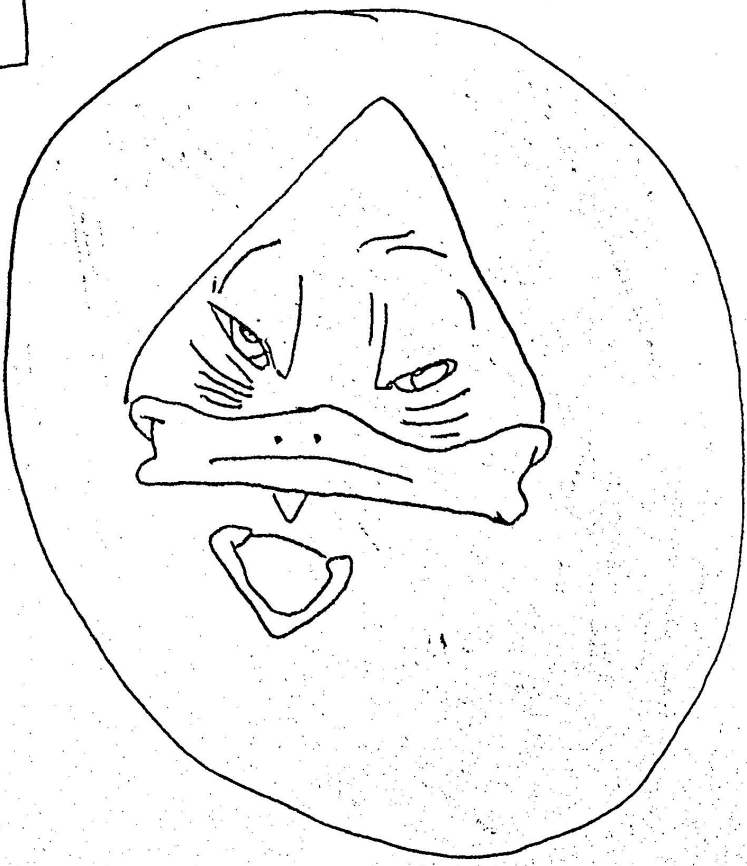
SOGGETTO: DUE  
CLASSIFICAZIONE: Intelligenza artificiale max. - 01. Elaborazione

SOC: back up  
CATT: associazione: Ducklair Texter  
ITAF: architettura e configurazione: identiche a quelle di Uno  
ASP: stati funzionali in attesa di eventuali guasti al sistema  
COR: Everett Ducklair  
ADT: programmi e programmi: Everett Ducklair  
DIP: tutto reale: tutto vero  
DAT: tutto virtuale con programmi di morphing superiore.  
RES: sono i no eredi logici. Sono facciale, rossa, derivata all'  
PERIFERICHE: tutte quelle di cui riesce a impadronirsi  
MOTIVITA': attiva e rasonomaneale  
PREFERENZE: troppa per restare in stand by  
CARATTERE: nessuno  
PASSWORD: "io realtà sono io"  
PUNTO DEBOL: lo conosce solo Everett, Ducklair  
MISSIONE: sostituire Uno in caso di variazia

TO: Ever  
PRINCIPAL  
A' OPTIONAL  
D'ORIGINE:  
E RESIDENZ  
D: modo es  
PARTICOLARI:  
VOCAL: fan  
A CARATTER  
ITA: rep  
QUALITA':  
STE INTELL  
CULTURAL  
CHIARE:  
DEBOL: ma  
IOUE: en  
ado un m

DUE

SCHEDA PERSONALE  
N. LAV-869020 PED



RETT DU

MODALITÀ PRINCIPALE: genio  
MODALITÀ OPZIONALE: ex-imprenditore

LUOGO D'ORIGINE: Paperopoli

LUOGO DI RESIDENZA: monastero di Dhasam-Bul, Asia centro-settentrionale

ASPETTO: molto curato, quasi dandy. Anche in saio fa la sua bella figura....

TRATTI PARTICOLARI: macrocefalo

TONO VOCALE: pacato, ben impostato

FRONTA CARATTERIALE: imprevedibili fluttuazioni dell'autodominio

ATTIVITÀ: repressa

PROFESSIONALITÀ: straordinaria, ma ingovernabile

EFFICIENZA INTELLETTIVA: fuori scala rispetto a qualsiasi parametro

VALORE CULTURALE: pan-laurea honoris causa in tutte le discipline scientifiche

FRASE-CHIARE: "Aaargh! L'ho fatto di nuovo!"

TRATTO DEBOLE: non sa limitare la propria creatività

FRASE-CHIARE: esaltare la parte migliore di sé e apprendere la Sublime Pedagogia aiutando un iniziato del Primo Anello.

Scheda personale:

m. XXX-251269 DKL

EVERETT DUCKLAIR



25

schieda personale:  
m. LUA - 180471 BAL

SOGGETTO: Stephan Vladuek  
HOME IN CODICE: Camera # 9  
ATTIVITA': teleoperatore di 00 channel  
MESE D'ORIGINE: Bulgaria

ATTUALE RESIDENZA: camera di motel alla periferia di Poperopoli.  
ASPETTO: zombiesco. Viso e busto perennemente nascosti sotto il elmetto  
e le tele-imbrogature. Nessuno ha ancora avuto il piacere di vederlo.  
Boylex...

PRECEDENTI ATTIVITA': fotoreporter d'assalto

SEGNI PARTICOLARI: passione smodata per la musica popolare bulgara  
di Pippero, famoso ballo del suo paese.

IMPRONTA CARATTERIALE: flemmatico, riflessivo, timido, esageratamente  
EMOTIVITA': ossessionato dai ricordi di alcuni drammatici momenti  
passato.

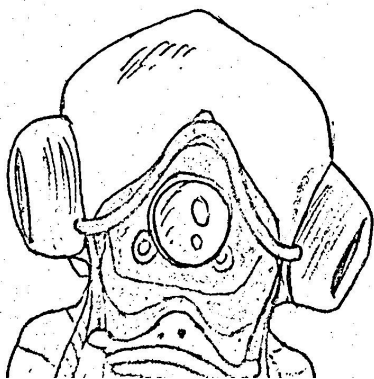
LIVELLO CULTURALE: parla correttamente sette lingue.

FRASE CHIAVE: "Una volta ero curioso..."

PUNTO DEBOLE: non ha più fiducia in se stesso.

ASPIRAZIONI: sconosciute. Per il momento gli basterebbe sapere  
dover lavorare con Angus.

CAMERA 9



(26)

LANGAR

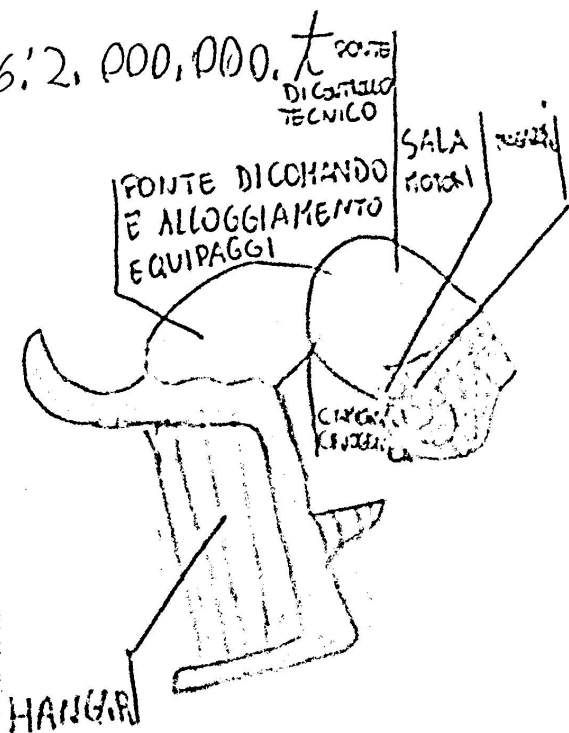
NAL

Velocità max extrorbitale: 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 Kg



ESF

L'equipaggio di comando è composto da 15 elementi: un comandante, con il doppio incarico di ufficiale di rotta, quattro sottufficiali, sette tecnici di supporto, un responsabile scientifico, due tecnici di laboratorio addetti alla camera popolarizzata.

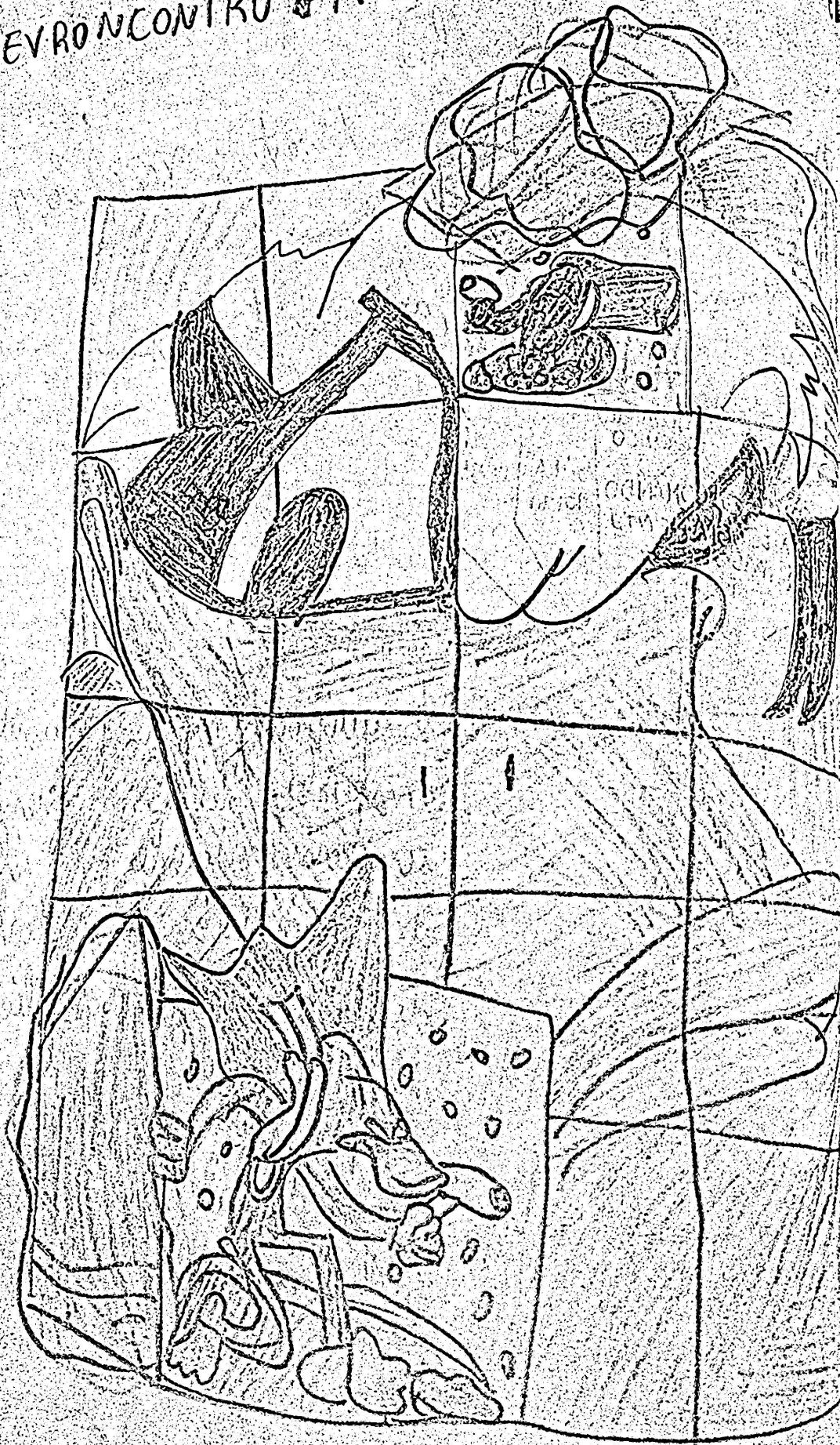
AVE

EVROMIAMA



EVROCONTRO PK: COSA NE PENSATE

STRADA PER AR  
DUCKLAIR



Il est  
EVERETT

STRADA PER ARRIVARE AL GRAT TACIELO  
DACK LAIR TOWER



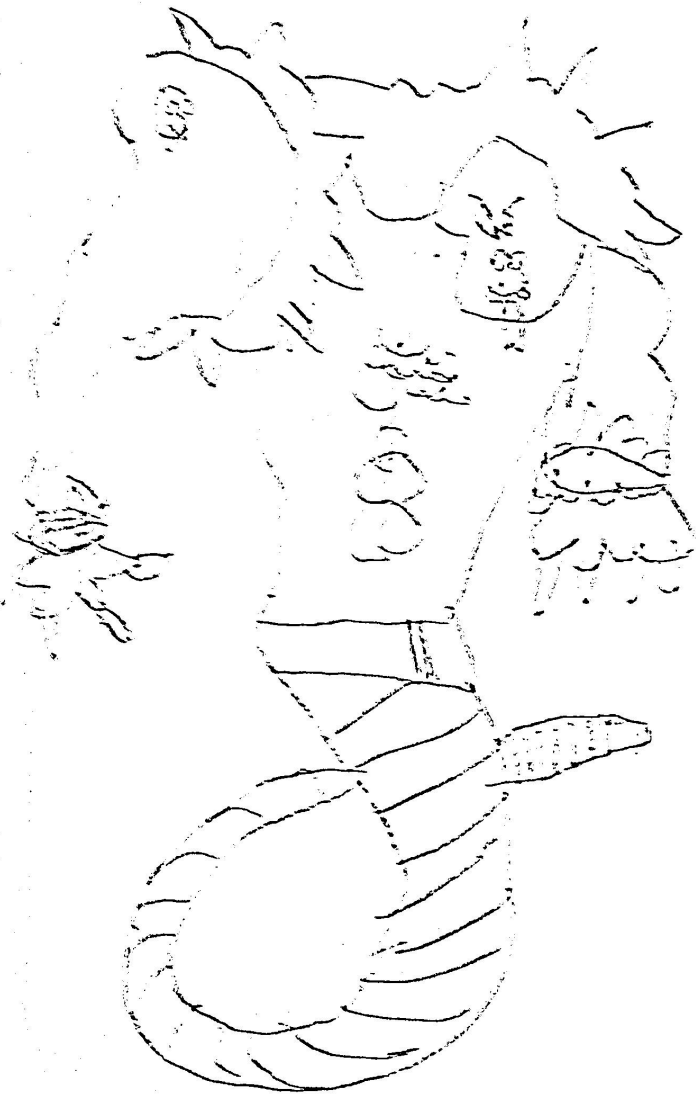
Il estantore dell DACK LAIR TOWER &  
EVERETT DACK LAIR.

(29)





MEMO



## DESCRIZIONE

È maschio, è anche un  
mutante e appartiene  
ad una specie, ha gli  
artigli, è muscoloso, ha la  
testa a forma di testino,  
e ha una tatuatura sulla  
spalla. Ha anche delle  
orecchie.

(31)

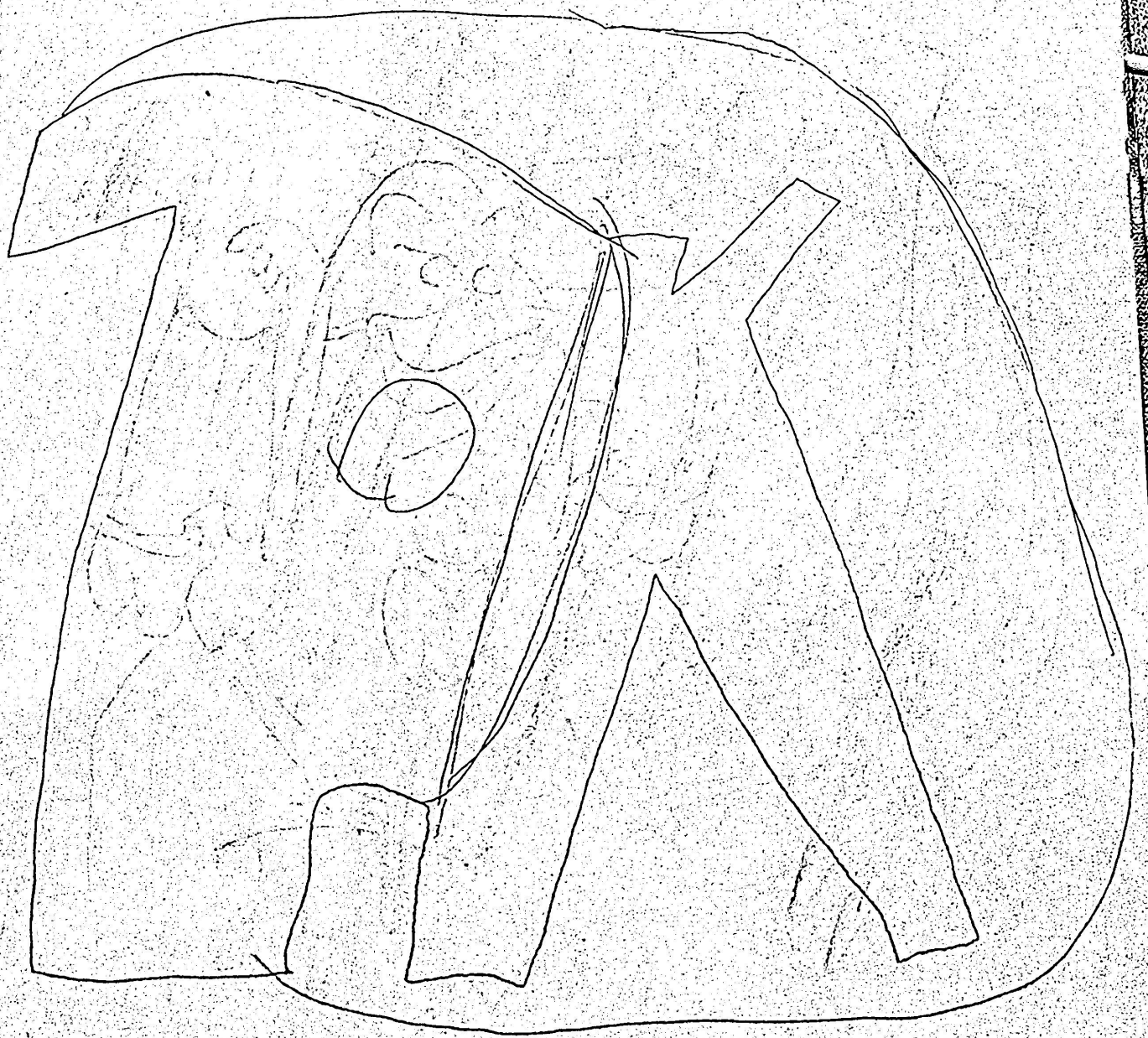
AMICI



DI SCAR...  
è  
è coraggioso  
intelligente, è  
agile, è forte  
alto.

32

ONE  
o, vol  
skuto,  
e 200



33

INFORMAZIONI

AVVISO

Gli ~~EVRONIANI~~ EVRONIANI sono vampiri <sup>spaziali</sup> molto potenti e  
state attenti. La loro arma è l'evrongen.



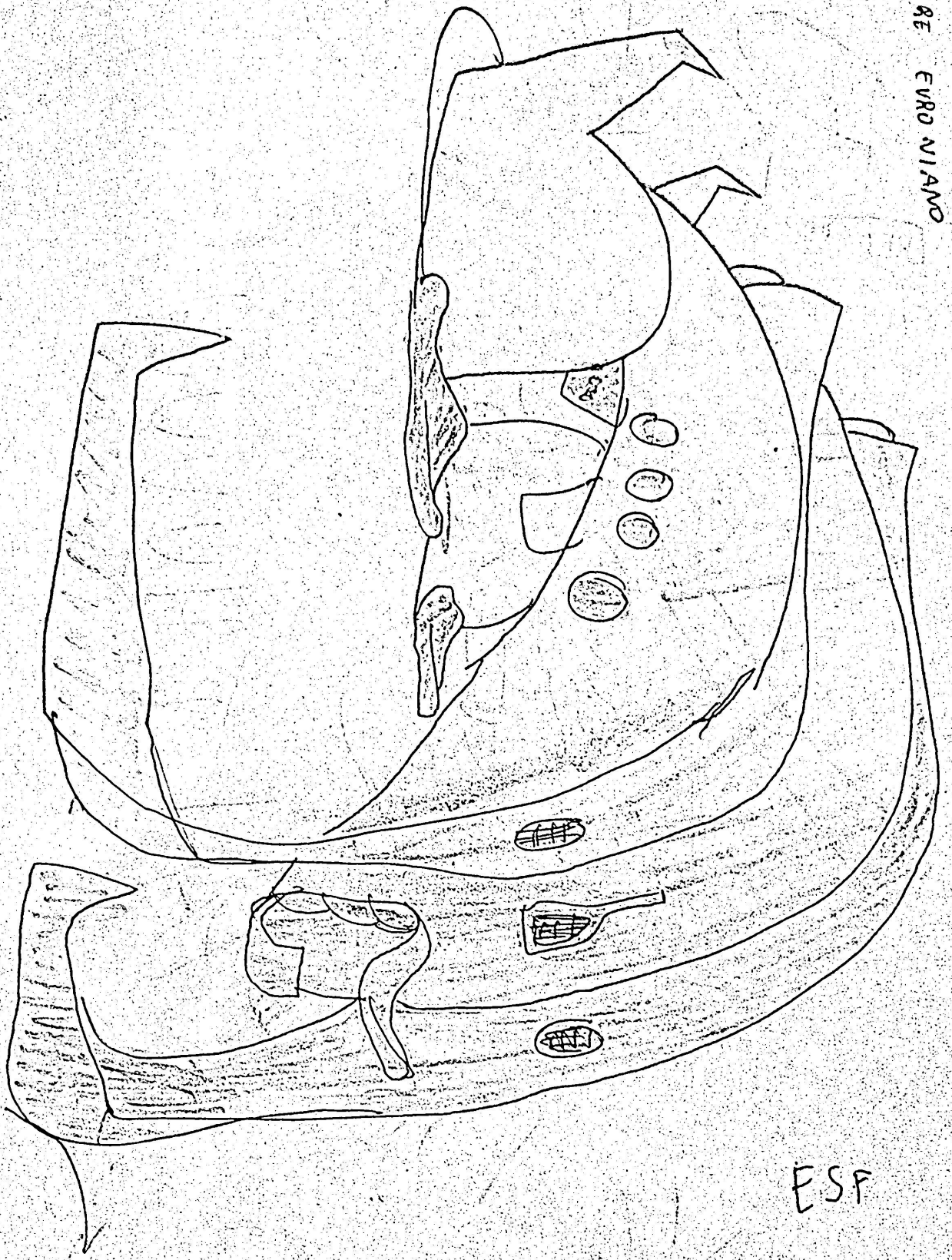
EvroAnthology 5.0

Gli Evroniani sono una avanzata razza aliena, in origine creata dal potentissimo  
alieno immortale Evron, che scorrazza per tutto l'universo depredando un pianeta  
dopo l'altro per la propria sopravvivenza.

34

Pag

VOLARE EUROPIANO



ESF

35

MODALTORE EUROPIANO

to  
mm, 10

pag

PI KAPPA

RELOCATED



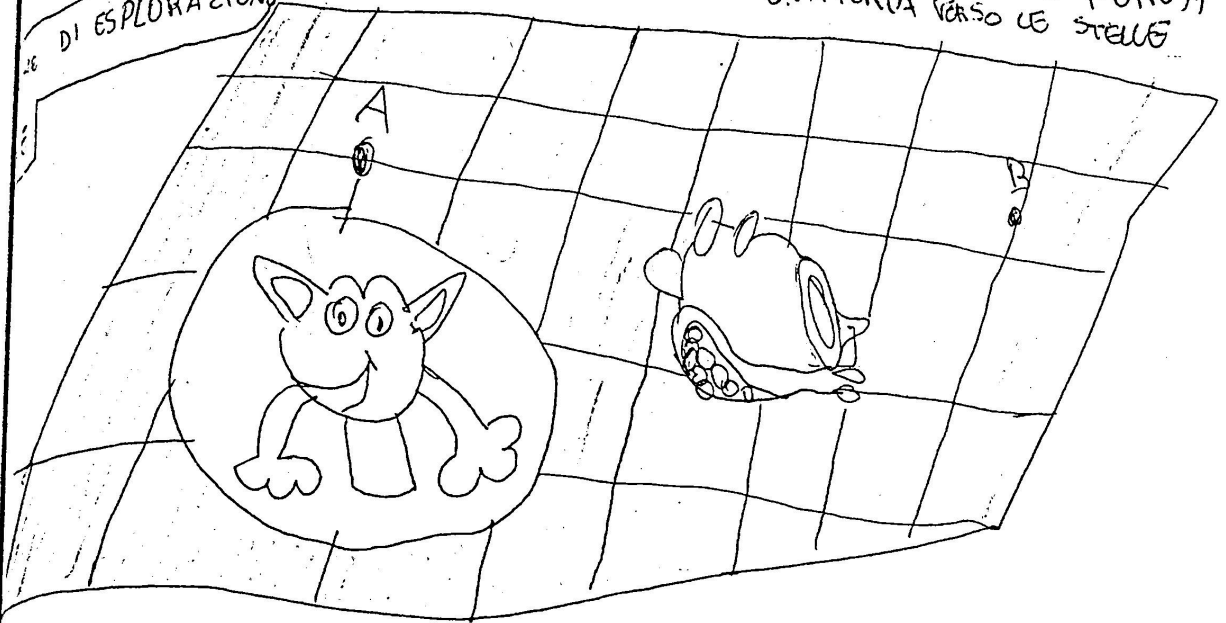
VIVA PI KAPPA PAIS HUWUU!

36

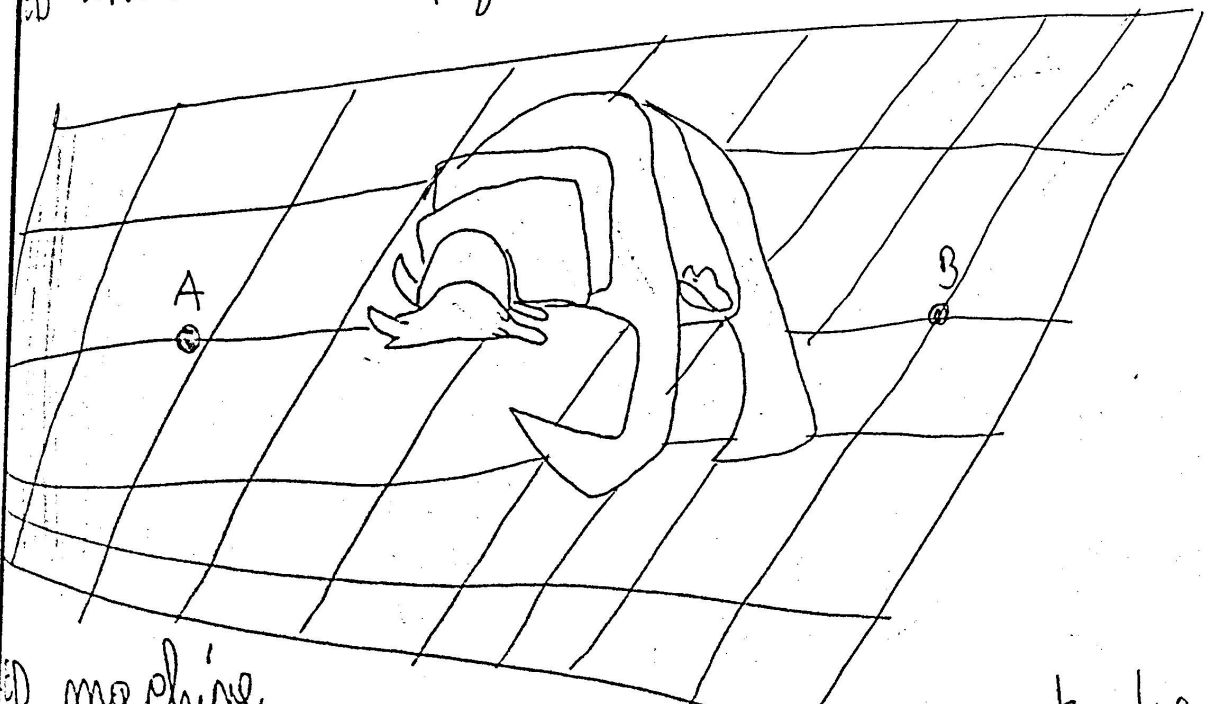
machine Configurazione standard

DI ESPLORAZIONE

TEENO FORUM  
UNA PORTA VERSO LE STELLE



ED machine configurazione modificata

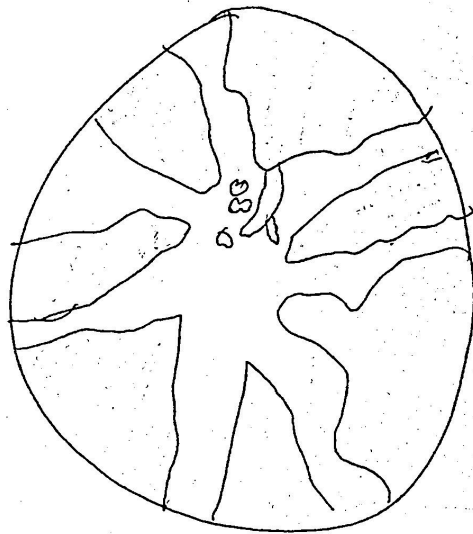


ED machine

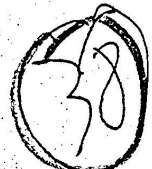
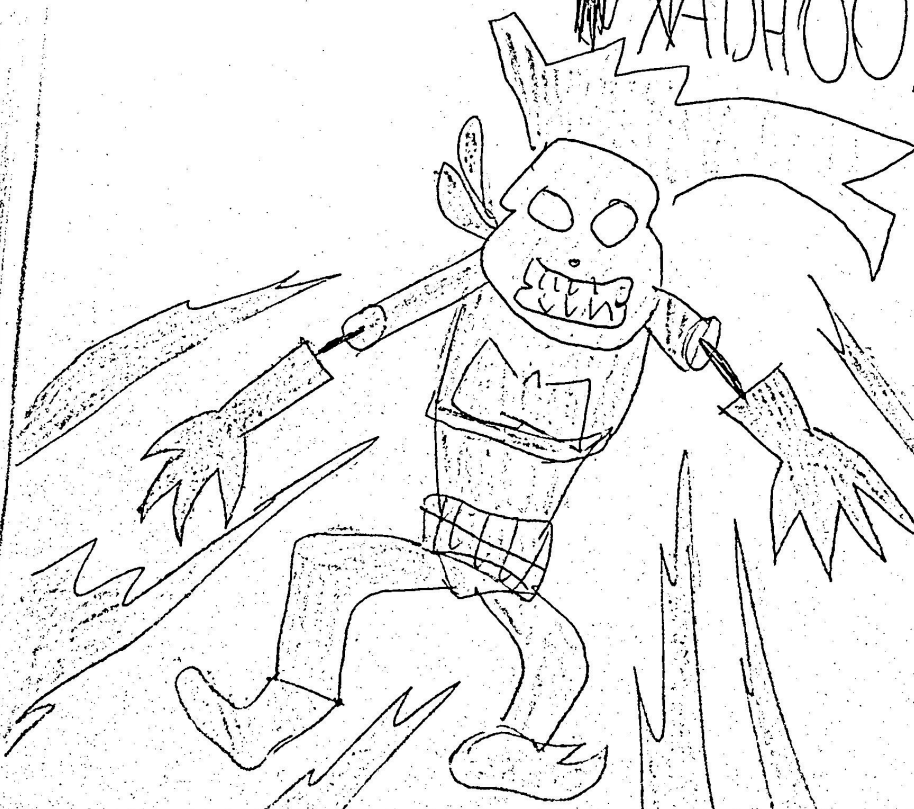
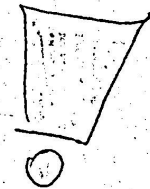
ale serve per avvicinare temporaneamente due punti  
nti dell'universo (A e B nello schema).



TUTTI I PIANETI CONOSCIUTI DA PK.  
SEEPHARIA, LUTENUS, ALBORN, VYN'YAN, ARKRION,  
DUNDAIN, MOG BARAZ, XALA, ~~XXXXXXXXXX~~ GAMMAHANTZIA  
VOOBOR, R'XEYLN, LUXOR MINOR ~~FOGRON~~ EVRIN  
ROXUS ALPHA.



XADHOOM!



PK-  
RION-  
TRAN  
UTZIA, PA  
RONE

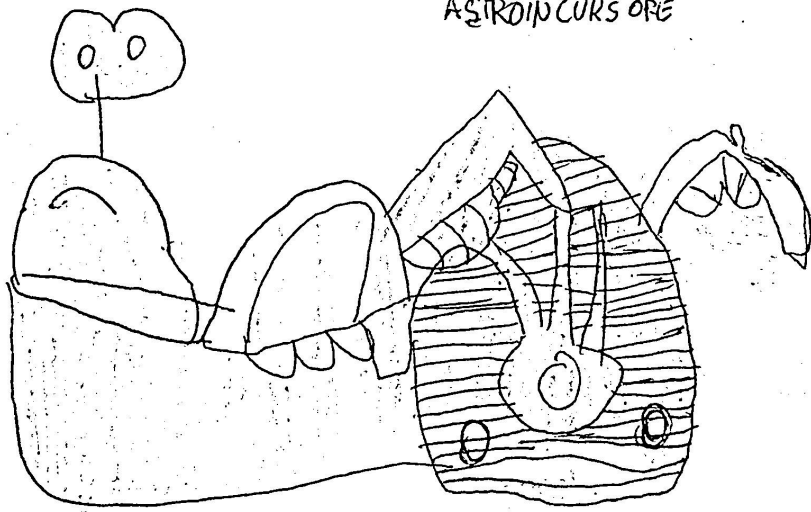
NEMETAMICI



ULTRASGORBI

EVRONIAN SPACE FORCE

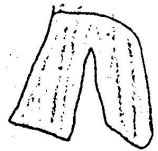
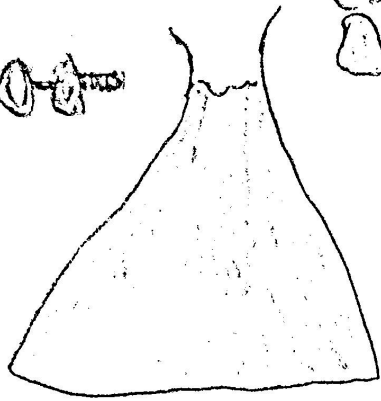
ASTROWAVE EVRONIANA  
ASTROINCURSORE



38

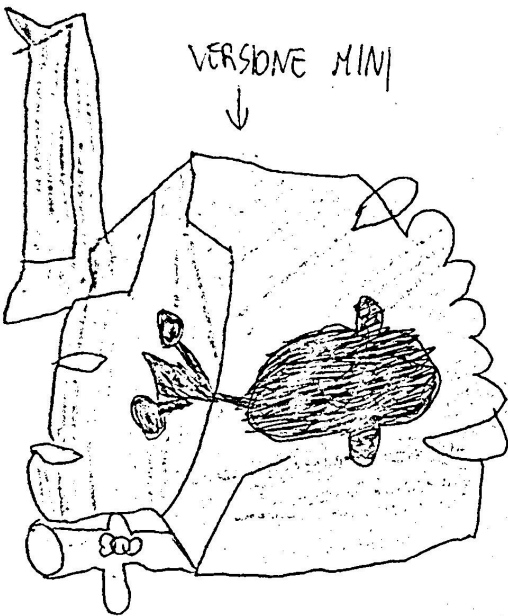
39

ARMI E TRAVESTIMENTI DI PK  
COSTUMI



LOGIA  
RONIANI

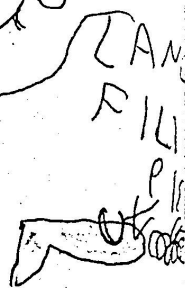
ARMI



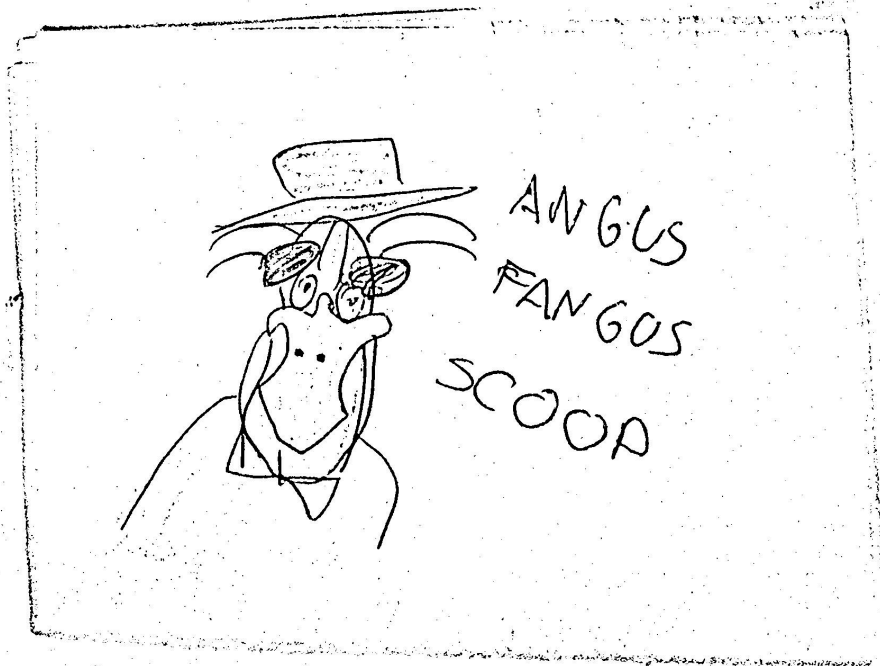
VERSIONE MINI



STIVALI CON MOLLE



LAM  
RILI  
P  
U



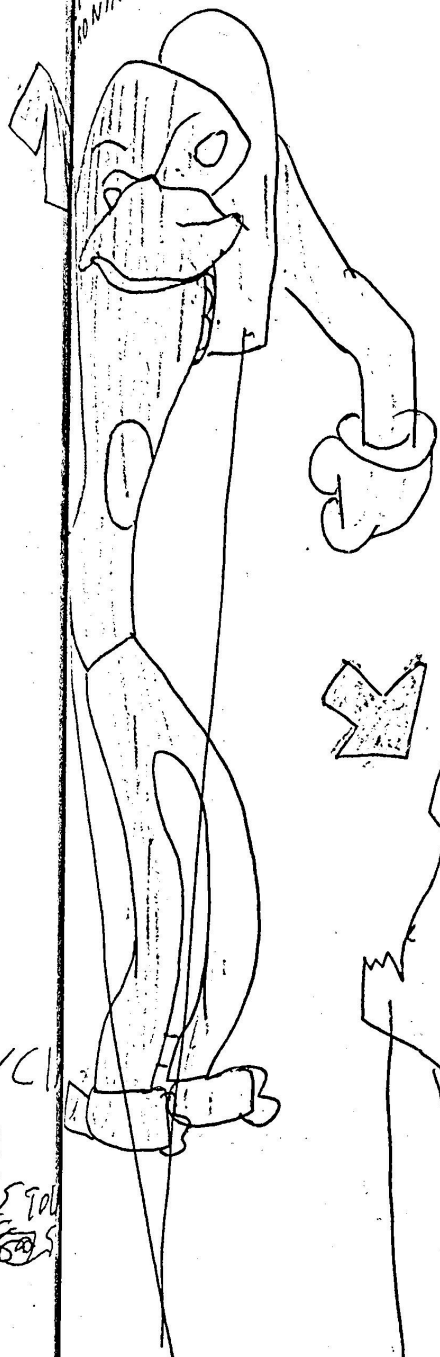
ANGUS  
FANGOS  
SCOOP

SERI  
ENER  
VAMP



QUESTA È SOLO UNO DEI TANTI POSSIBILI  
CAMBIAMENTI IN BEN TRE SECOLI

OGGI  
NONIAMI



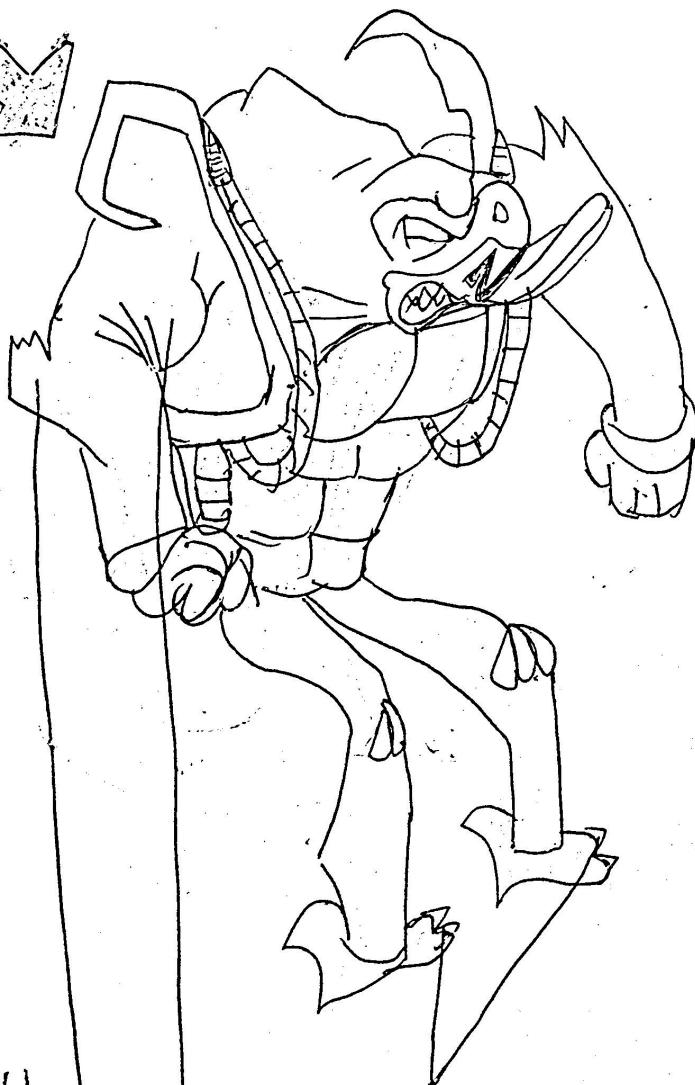
LANCI  
RILI  
P. 1570  
U. 00005

SORDATI DI  
ENERGIA  
VAMPIRIZZATA

50

SPERONI  
OSSEI

MASSA  
MUSCOLARE

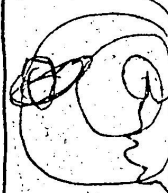


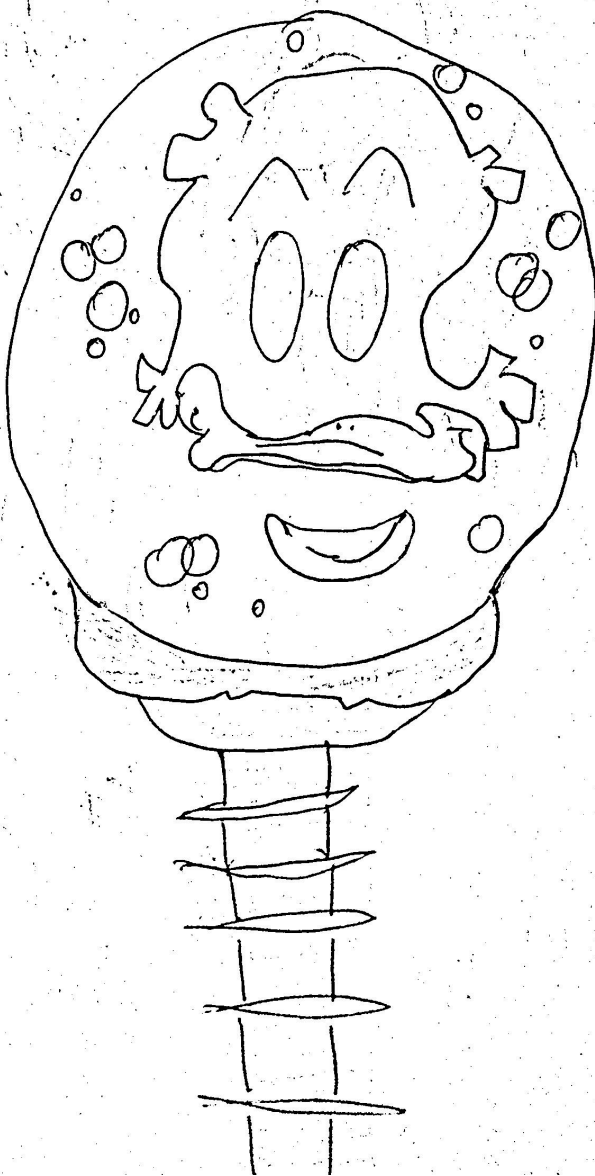
ARTIGLI

51

TECNO FORUM

PK - GALAXY

|  |                  |         |                |                  |          |   |
|--|------------------|---------|----------------|------------------|----------|---|
| <p><b>0003</b><br/>MOTORI A<br/>CUNICOLO<br/>SPAZIALE</p>    | VYN'YAN          |         | AL BORN        | VOODOO           | DONDA IN | ROXUS ALPHA   |
| <p><b>0004</b><br/>MOTORI AD<br/>IDROGENO<br/>CALDO</p>      | EVRON            | TRAAAL  | SEEPHARIA      | R'XGYLN          | ARKRION  | MOO6ARA   |
| <p><b>0005</b><br/>MOTORI A<br/>COMBUSTIONE<br/>NUCLEARI</p> | PIANETA<br>TERRA | LUTENUS | LUXOR<br>MINOR | GAMMA<br>HANTEIA | OGRON    |  |

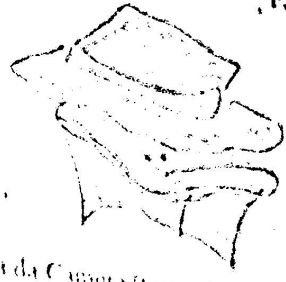


DA W RUCS ALPH

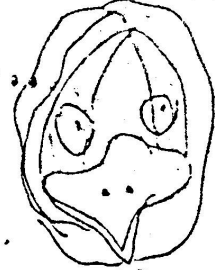
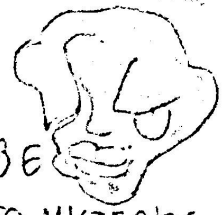
ON MOGARA

SA

... un imprecisato paese dell'Europa centrale  
 ... parata bulgara, naturalizzato paperolense  
 ... ignota. Probabilmente è apolide  
 ... Curriculum da fotoreporter inviato in "punti caldi"  
 ... hanno visto in faccia. Forse sua madre e il pediatra  
 ... personalità complessa. Quando indossa l'imbracatura da Camera 1 è un tipo completamente  
 ... calmo e flemmatico  
 ... una volta era molto curioso. Una volta  
 ... al contrario di quello che si crede, molto elevato  
 ... il mondo dal mirino di un obiettivo. Più che una passione, una missione  
 ... i suoi mille segreti lo rendono insondabile  
 ... nessuno è interessato ai suoi mille segreti...finora!

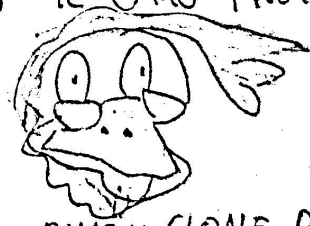


OGGETTO: ABRAHAM LILAN WISECUBE  
 EVENTO: UN PERSONAGGIO MOOOOOLTO MISTERIOSO. CHISSA' SE  
 DA LA PARTE DI PK OPPURE...



OGGETTO: RANGI FANGUS  
 EVENTO: IN UNO DEI SUOI PRIMI NUMERI DELLO SPECIALE  
 SUS FANGUS SI PARLAVA DI SUA MADRE. ECCOLA ARRIVATA  
 NOI.

OGGETTO: PROF. LUCILLE BRUCEBURTON, DETTA LUCY  
 CELEBRI: "SALUTATEMI TANTO IL CARO PROFESSORE"



OGGETTO: URK  
 DIMENSIONE ORIGINARIA: PIANETA TERRA, DIMENSIONE PARALLELA  
 CELEBRI: "URK NON HA AMICI!"



OGGETTO: ODIN EIDOLON  
 CELEBRI: "ARTIFICIALE NON SIGNIFICA OTTUSO!"



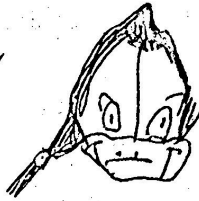
### Scheda del personaggio

Soggetto: Mary Ann Flagstarr  
 Attivita' Principale: capo della sicurezza del dipartimento dell'ambiente, diretto dal professor Fairfax  
 N° tessera PBI: 05281969  
 Attuale Residenza: Paperopoli  
 Aspetto: elegante, sobrio, accattivante...  
 Segni particolari: sotto un look da top manager si nasconde uno dei piu' duri comandanti federali  
 Trasgressioni: se ne concede solo una... i dreadlocks!  
 Impronta caratteriale: inflessibile, determinato, ma molto femminile  
 Professionalita': ineprensibile. Non discute mai gli ordini dei superiori  
 Punti forti: cintura nera di kendo e due volte campione nazionale di kick-boxing  
 Competenze speciali: pilota qualsiasi velivolo, compreso lo shuttle  
 Frase-chiave: "In servizio non scherzo mai!"  
 Punto debole: totale devozione e fedelta' al professor Morgan Fairfax  
 Obiettivo: portare sempre a termine con successo qualsiasi missione nel minor tempo possibile

BRUTTI  
 SOGGETTO: NORMAN DATES RUSSEL



SOGGETTO: NEBULA FARADAY



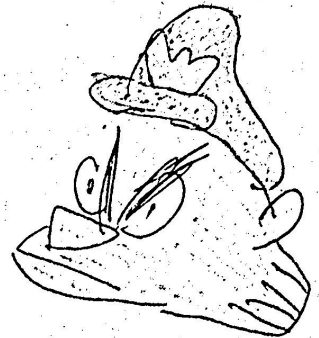
SOGGETTO: BUCK



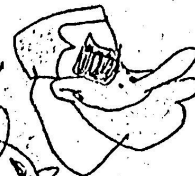
SOGGETTO: GEENA



SOGGETTO: CLINT E. WEST COCK



SOGGETTO: NEWTON



SOGGETTO: SAM PLOT

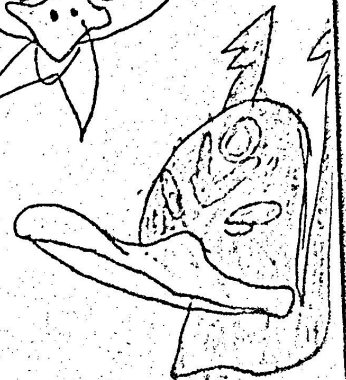
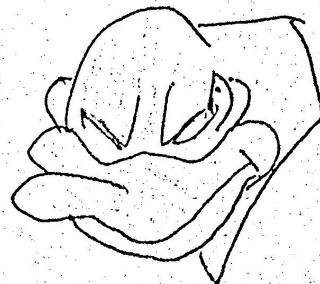
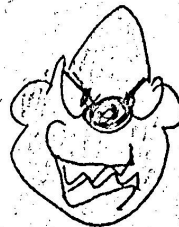


SOGGETTO: MORGAN FAIRFAX

SOGGETTO: FENIMORE COOCK

SOGGETTO: ZARGON

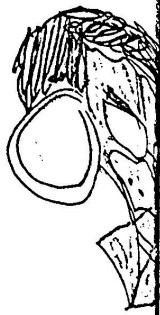
SOGGETTO: TRAUMA



... il no...  
 dire di I...  
 altra pa...  
 ...almento...  
 pennik, r...  
 ...a storia...  
 ...a conos...  
 dare ai p...  
 ...ustizie o...  
 ...e ad A...  
 ...letti a n...  
 ...raolio.  
 ...erink è...  
 ...di fuor...  
 ...inglese:  
 ...anese:  
 ...edesco:  
 ...inlande...  
 ...francese...  
 ...landes...  
 ...corvege...  
 ...portogh...  
 ...svedese...

# amento

... il nostro eroe mascherato!!  
... dire di Lui se non "MITICO"!  
... altra parola sarebbe di piu'.

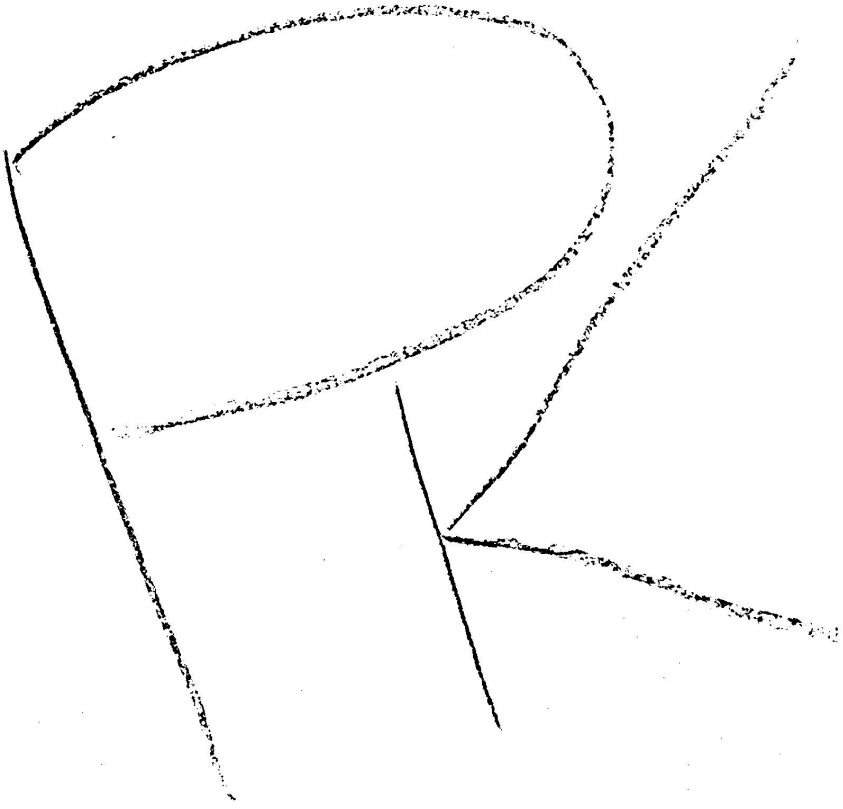


... mente tutti sapete come è nato il PiKappa della nuova era, e tutti sapete anche che il suo nome originale  
... rnik, ma forse non tutti conoscete l'origine di questo strano personaggio.

... storia di Guido Martina e Giovan Battista Carpi per Walt Disney, nel lontano 1969, Paperino viene per  
... conoscenza dei trucchi utilizzati cent'anni prima dal ladro-gentiluomo Fantomius, che rubava ai ricchi  
... ai poveri. Paperino decide così di trasformarsi saltuariamente in Paperinik per battersi contro tutte le  
... zio oltre che contro criminali di ogni tipo.  
... ad Archimede, l'eccezionale corredo di questo "diabolico vendicatore", comprende tra l'altro maschere,  
... etti a molla, acidi corrosivi e una macchina speciale con sedili a catapulta, paraurti estensibili e pulsanti  
... solio.

... rnik è dunque un personaggio tutto italiano, ma che è stato esportato con successo anche all'estero, anche  
... di fuori del nostro paese è conosciuto con nomi molto diversi:

- ... inglese: Superduck (è comparso sono in Gran Bretagna)
- ... svedese: Stålanden
- ... tedesco: Phantomias
- ... finlandese: Taikaviitta
- ... francese: Fantomiald
- ... olandese: Fantomerik
- ... norvegese: Fantonald o anche Super-Donald
- ... portoghese: Superpato
- ... svedese: Stål-Kalle



45



PK FAQ

PKNA #0

Perché i nipotini non sono ancora tornati dal campeggio?

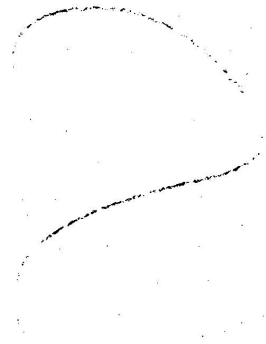
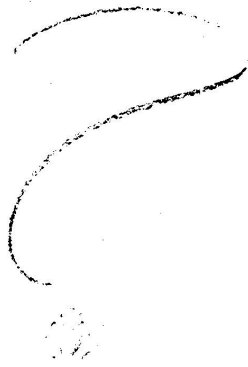
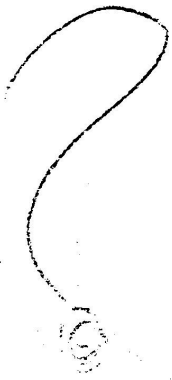
PKNA #0/2

Perché il Razziatore se ne va a mani vuote pur avendo la scatola giusta? (pag. 12) È strano visto che, quando ruba i diamanti, li tiene stretti in mano... (pag. 25)

Perché il PK è in grado di spezzare il resistente cerchio di tetragonium che avvolge la granata? (pag. 6)

PKNA #1

Perché sulla copertina del titolo realizzato da Uno prima, si legge "Buon Compleanno" (pag. 69) e "Auguri" (pag. 71)?



WG

**PKNA #4**

Perchè la montatura degli occhiali di Flagstarr cambia da pag. 16 a pag. 32?  
[dncditor@geocities.com](mailto:dncditor@geocities.com)  
Clikka qui per leggere lo risposto!



**PKNA #6**

Per quale motivo Pk stringe la mano a Janson con la "sinistra"? (pag.69)  
Usa la stessa mano anche per impugnare la PkGun. (PKNA #0/2, pag.9)  
Pk è mancino e nessuno ce l'ha mai detto???  
[dncditor@geocities.com](mailto:dncditor@geocities.com)  
Clikka qui per leggere le risposte!



**PKNA SP97**

Come si è liberato, il Razziatore, dalla scomoda situazione provocata dall'Altronave (e in seguito dalla Tempolizia)?  
[dncditor@geocities.com](mailto:dncditor@geocities.com)  
(In PKNA #14 si scoprirà come ha fatto a liberarsi. Ho conservato la domanda solo per i più distratti... comunque rimane strano che, in "Memo", nessuno si stupisca minimamente di vedere il Razziatore in libertà...  
Grazie a [sarzanag@shiny.it](mailto:sarzanag@shiny.it) per la segnalazione. - n.d.w)

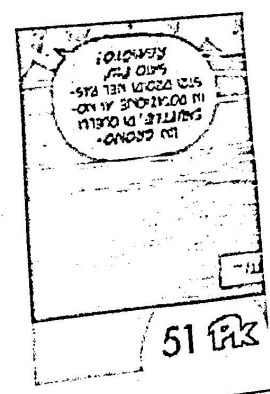
**PKNA #9**

Perchè il braccialetto di Lucille, nel giro di quattro vignette, passa dalla mano sinistra alla mano destra e infine si trasforma in orologio? (pag.36)  
[dncditor@geocities.com](mailto:dncditor@geocities.com)  
Clikka qui per leggere le risposte!



**PKNA #12**

Perchè a pag.51 c'è una vignetta stampata al contrario? (pag.36)  
[dncditor@geocities.com](mailto:dncditor@geocities.com)  
Clikka qui per leggere le risposte!



Geena fa in modo che Paperino diventi il presidente delle imprese Ducklair in modo che sia lui a dirigere la Robolab. Questa decisione di Geena è basata sul fatto che Pk considera Lyla (un robot) come un'amica. Come ha fatto Geena a scoprire l'identità segreta di Pk?

[sarriochio@geocities.com](mailto:sarriochio@geocities.com)  
Clikka qui per leggere le risposte!

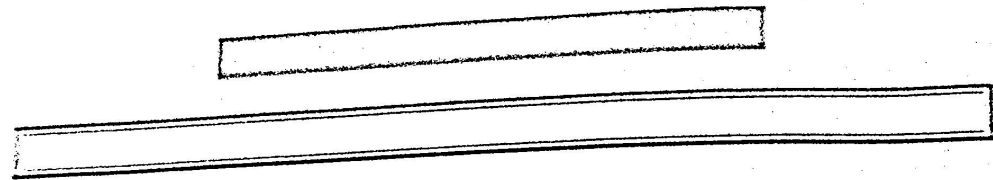
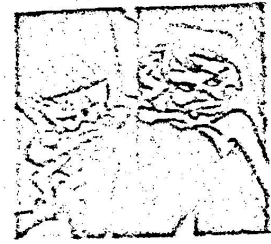
...avendo trovato  
...solo ruba si  
...esistentissima  
...la? (pag. 54)  
...da Uno,  
...g. 69) e poi



PK Frequently Asked Questions

PKNA #15

Perché la Pagine Story di questo numero non assomiglia  
NEANCHE UN PO' a quella del PKNA #0?



PKNA # 4

Perché l'impugnatura del metallo con cui <sup>è</sup> fatto  
colore colpe PK è storta (pag. 66)?

PKNA# 0/3

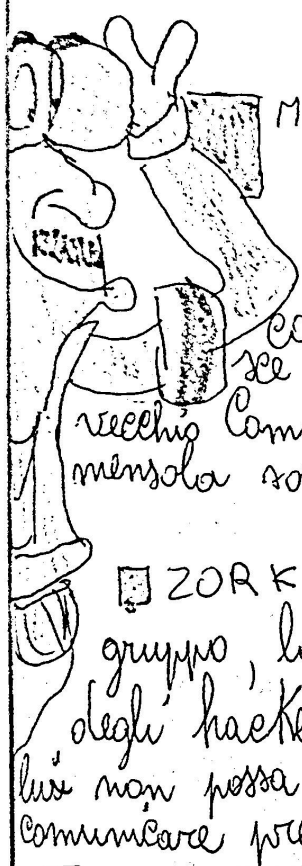
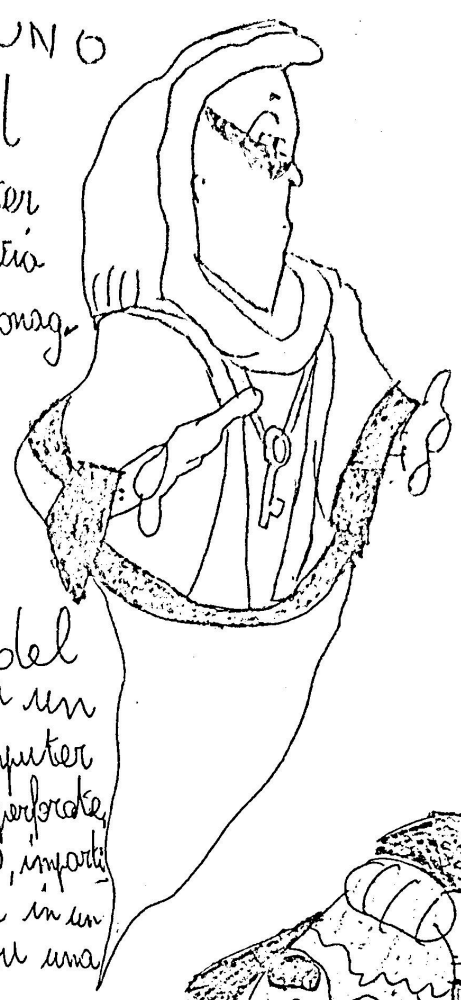
Perché XADH00M non rimane influenzata  
all'accensione del motore (pag. 13)?  
Nell'immagine si vede influenzata però  
dopo la si vede normale, senza rettifiche.

PKNA0/3

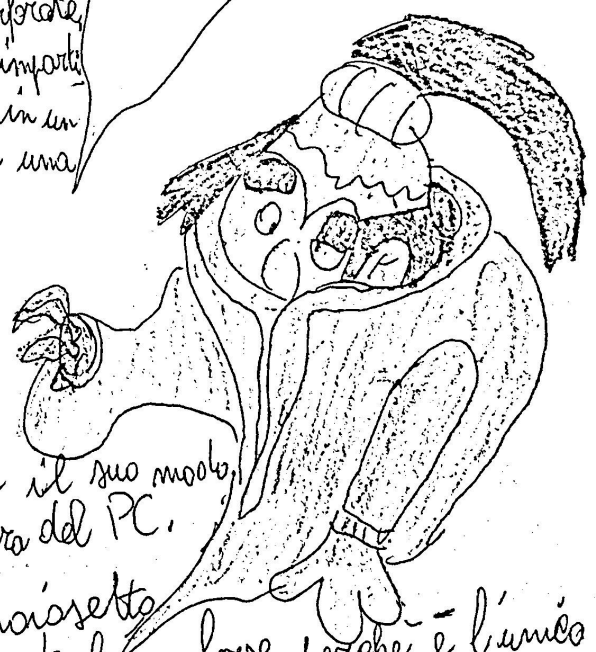
Perché nella pag. 24, alla 5<sup>a</sup> riguetta, la  
3/3/X mostra la targa X spinta e  
trasportata dal carrozzone?

# TECHNO FRIENDS IL FANTASTEAM FOR UNO

ALTAIR è il leader indiscusso del gruppo. Esce per primo dal computer il direttore di Topolino e da lì via la comparsa di tutti gli altri personaggi.



MINSKY è l'anziano del gruppo e appartiene a un tempo in cui i computer andavano a schede perforate, come un vecchio saggio, impartisce consigli a tutti. Vive in un vecchio Commodore 64, appoggiato su una mensola sopra la porta.

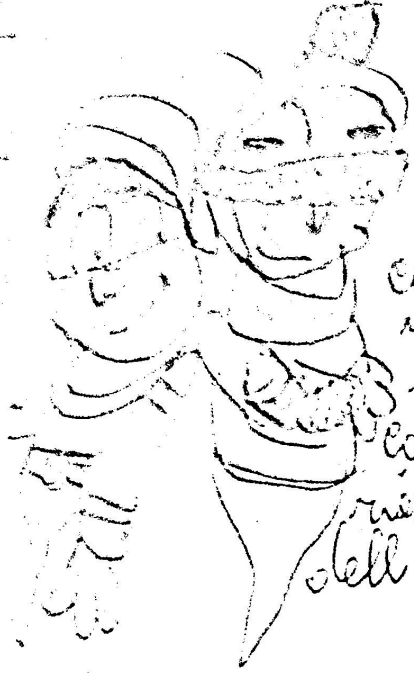


ZORK è il pirata del gruppo, la vera incarnazione degli hacker: non c'è mente che lui non possa sapere. Parla poco e il suo modo di comunicare preferito è sempre la tastiera del PC.



FLIT è un po' maisetto ma tutti gli vogliono tanto bene, forse perché è l'unico in grado di risolvere i problemi informatici. Riesce a sfoderare dalle tasche qualunque manuale hardware e software per fornire suggerimenti.

ONEON è l'unica ragazza del gruppo (era  
l'unica una bambina...) ed è lì che a  
lei viene il suo punto di vista, comincia  
a vedere le cose, più o meno, più da maschi  
ma in fondo è simpatica e ambiziosa.

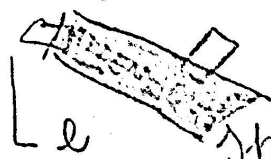


GAME e OVER sono  
gli spiriti delle  
console di videogame:  
un maschio e una femmina  
in competizione tra loro. I loro  
caratteri sono diversi, anche se non  
riscono proprio a fare a meno uno  
dell'altra.

LIGHT è la mascotte ufficiale del  
gruppo. È non è solo un'emissione  
luminosa: può cambiare colore, lasciare  
una scintillante scia di gioia, oppure spegnersi  
lentamente fino a ridursi a un lumicino...

# BIOLOGIA

## SPORE EVRONIANI



Le spore sono il sistema riproduttivo degli evroniani.

Per crescere hanno bisogno di humus emozionale e intellettuale.

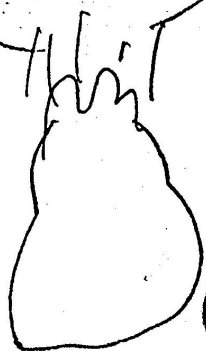
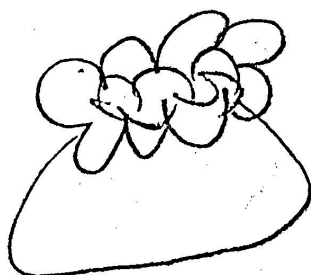
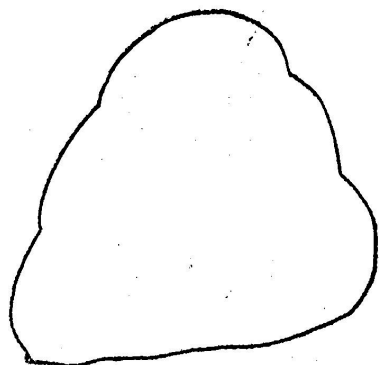
Hanno un sistema di comunicazione molto elevato e immediato.

Giunte a completa maturazione, sfruttando i motori antimateria genericamente impiantati, decollano per riconsegnarsi all'astronave madre.

## EMISSIONI

## PERICOLOSE

Gas tossici, in grado di sciogliere molti tipi di metalli, costituiscono l'efficacissimo sistema di difesa delle spore evroniane. P.S. per gli umani la sostanza è tossica.

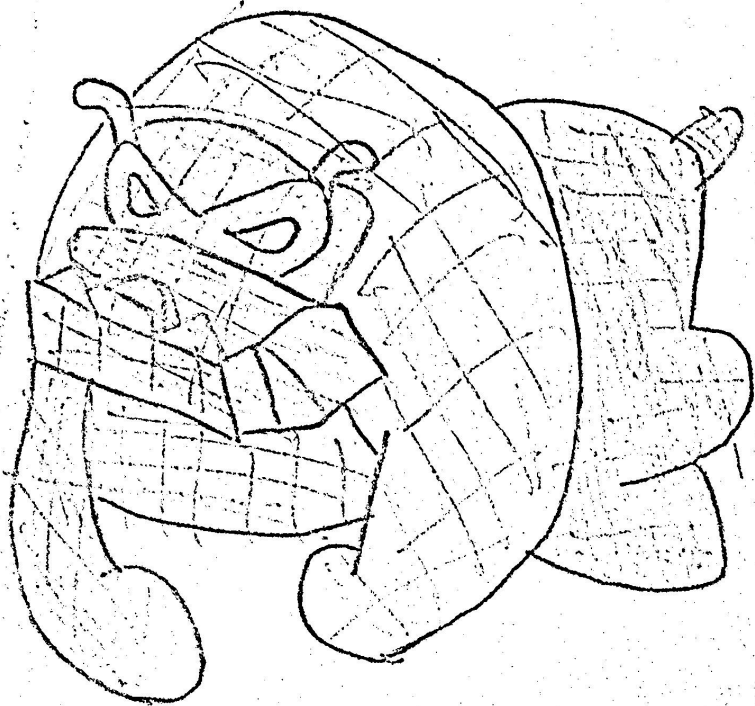


# BIOLOGIA VIRTUALE

## DOG WATCHER

Nel cyberspazio è meglio stare alla larga dai Dogwatcher, poco cordiali cagnetti di taglia K-100 K-250. Entrambi addentano saldamente l'osso della vittima, ossia in suo corpo virtuale.

I Dogwatcher sono alcuni dei guardiani dell'archivio federale.



NOTA DEL MINISTERO  
DELLA DIFESA  
PAPERO POLESE

La cittadinanza è invitata  
a segnalare con la massima  
sollecitudine ai nostri uffici,  
l'esistenza di organismi  
vegetali di aspetto irregolarmente  
semisferico, di colore verdastro e  
dotato di robuste estremità simili  
a tentacoli. A tale scopo sono state  
attivate una linea telefonica e un  
indirizzo di posta elettronica:  
TELEFONO - 4 - 127. 99.1. 127  
E-MAIL - [minolife@jje.pap](mailto:minolife@jje.pap)  
È estremamente pericoloso cercare di  
rimuovere, distruggere o sollecitare tali  
organismi.

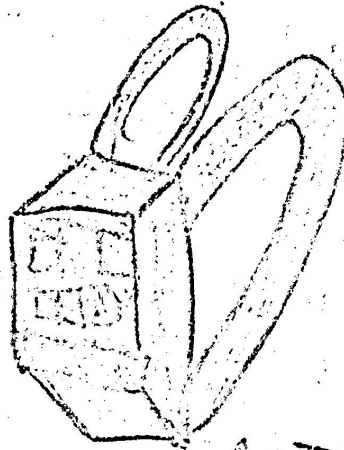
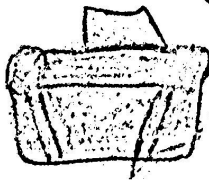


# GADGET

KIT  
NON

CRONONAUTA  
AUTORIZZATO

CRONOVELA



ALTRO NAVE



CRONOVELA - BASE

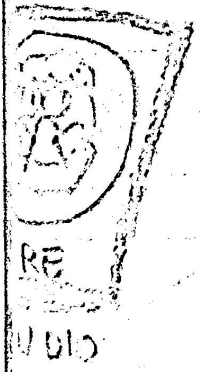
SUPER-SECRET  
DIN EIDOLON, HA SCOPERTO UN'ALTRA  
DIMENSIONE!

INTERVISTA (FATTA DA ANCO)

Q: - CI POTETE DIRE DI PIU' SU  
QUESTA DIMENSIONE? -  
R: - E NO! DOVETE ANDARCI PER  
CORRERE... -

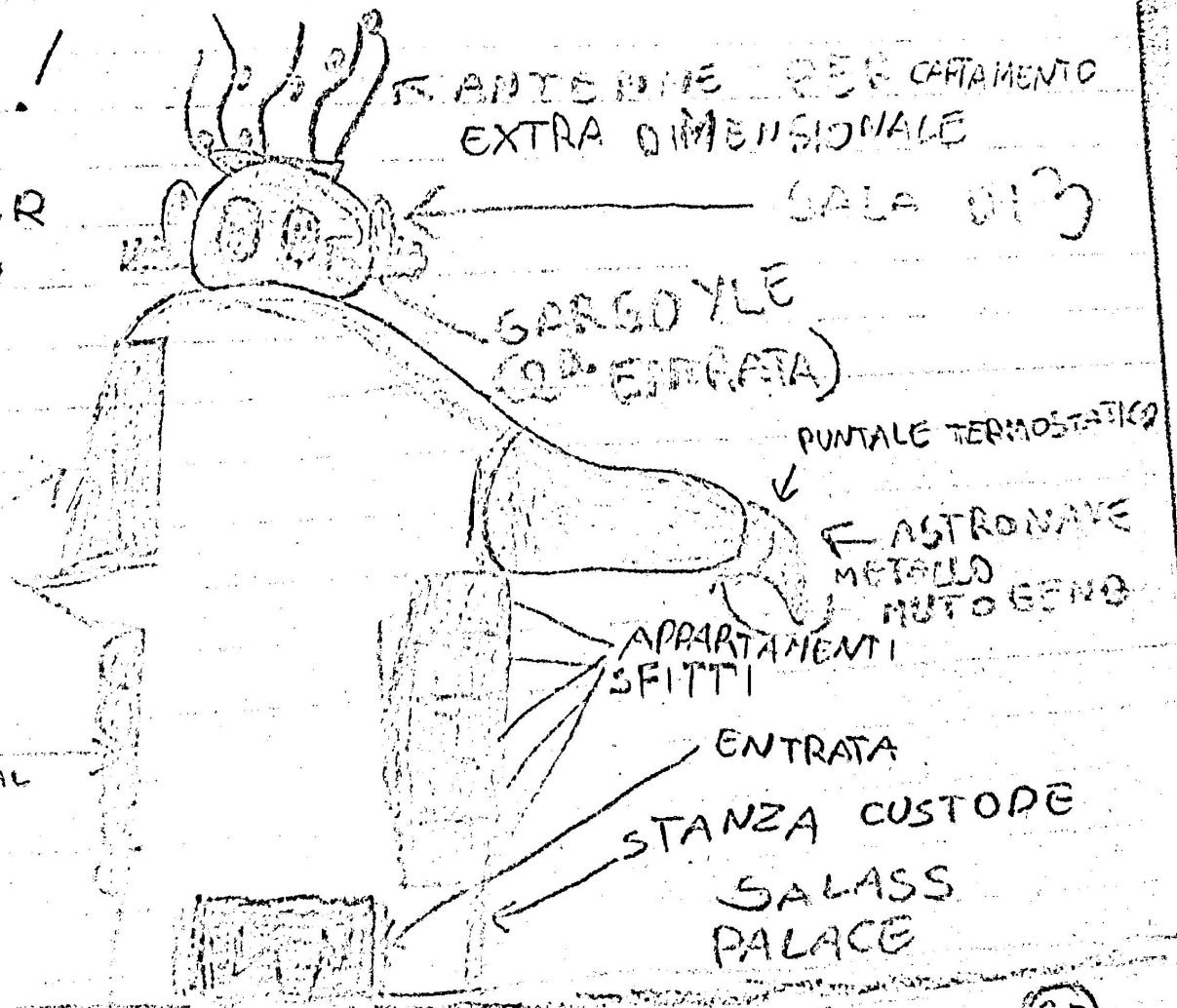
LORA IO E CAMERA HO SIAMO  
TITI!

DOSSIER



SENSORE  
RASONICO AL  
RADIO

USCITE



ED. SA  
LIBRERIA

VI HO FATTO VEDERE LA MAPPA DI UN PALAZZO CHE HO VISTO MA LA COSA CHE MI È PIÙ PIACIUTA È CHE IL PAPERASTRO MASCHERATO NON C'È PIÙ; QUESTO MANIFESTO VI FARÀ CAPIRE DOVE È FINITO.

PK

OF GALAXI

LONG JHON

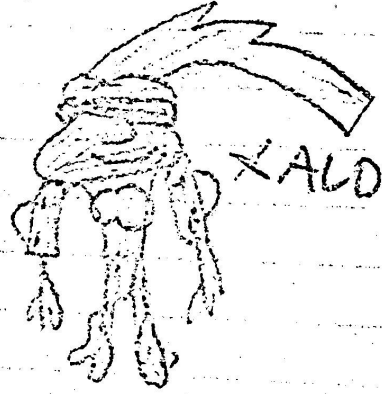


DK



UND

ODIN FIDOLON



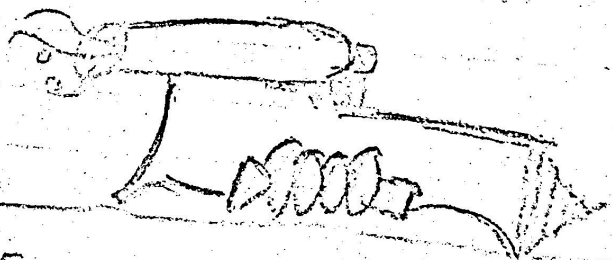
XALD



LOUISE CRAMB



ASTRO NAVE



"LA FUTURY"

AVETE CAPITO... È ANDATO NELLO SPAZIO! (ALLA FINE PK GLI HA DATO DELLE CARAMELLE CAR-PAN)

ARRIVE DERCI  
AL PROSSIMO  
NUMERO!

FINE

