

GIGANTI D'ACCIAIO



IL CAVALCAMONTAGNE

BIO

Andrea Menichini (Roma 1991), legge e produce fumetti (amatorialmente) da quando ha memoria, ispirato dalle pagine del Giornalino, fra cui predilige subito Jacovitti e Gianni de Luca. A 11 anni si trova a leggere il più bel libro di tutti i tempi, "La Storia Infinita", e si convince che sfogare la fantasia è la sua strada. Ma non crede ancora di poterla trasformare in lavoro. Per molti anni, passa le sue giornate giocando a "Final Fantasy" e leggendo libri di filosofia tedesca senza capirci niente. Durante il terzo anno di liceo, però, scopre La Scuola Internazionale di Comics, e una lampadina si riaccende: d'un tratto il sogno di diventare professore di filosofia gli sembra stupido, e si accorge di aver creato fumetti per tutta la sua vita. Dopo la maturità classica, nel 2011 inizia a studiare disegno alla Scuola Comics, di cui ora frequenta il Master di Fumetto, ma non ha mai abbandonato la sua altra passione, la scrittura. Il suo tratto sporco combina Crumb a Jacovitti e adotta il dinamismo narrativo di mangaka quali Eichiro "One Piece" Oda e Hirano "Hellsing" Kota e di registi quali Mario Bava e i fratelli Wachowsky. Come

sceneggiatore, è fortemente influenzato da geni fumettistici come Garth Ennis e John Arcudi e da scrittori come Michael Ende e lo Stephen King della "Torre Nera".

Anna Pesce nasce ad Alberga (SV) il 12 agosto 1994, frequenta per 3 anni un liceo linguistico e si diploma all'Istituto Statale d'Arte W. Gropius di Imperia nel 2014. In questo periodo viene anche formata dal fumettista Bonelli Fredric Volante alla scrittura di sceneggiature fumettistiche e nell'impostazione delle pagine. Due volte vincitrice del concorso "Color your life" con relativa permanenza nel Color Campus nelle sue prime due edizioni (2009/2010, 2010/2011). Lavora come vignettista per il Gazzettino di Loano. Vincitrice del Premio Nazionale Leoncini di Piombino nella categoria fumetto, viene pubblicata per la prima volta nel 2013. Viene convocata e partecipa alle prove di selezione per l'ammissione al Corso in Cinema d'Animazione del Centro Sperimentale di Cinematografia nell'estate 2014. Frequenta attualmente il primo anno dell'Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova.



GIGANTI D'ACCIAIO

Numero #02 Il Cavalcamontagne

Soggetto,
Sceneggiatura

Gianluca Menichini
Disegni

Anna Pesce

Copertina

Riccardo Fasoli

Progetto editoriale
e supervisione

Paolo Buscaglino
Strambio

Supervisione generale

Filippo Burighel

Lettering

Anna Pesce

Supervisione lettering

Andrea Manfredini

Il disegno nel logo è di

Ugo Verdi

Grafica e
Impaginazione

Cagliostro E-Press

Publicato on line il
12/09/2015



FORSE NON RICORDI, RAGAZZO, DEL GLORIOSO E TERRIFICANTE PASSATO DEI NOSTRI NEMICI; DI COME NESSUNA FORZA SUPERIORE SIA RIUSCITA A DOMARLI. E DI COME GLI UOMINI PERIRONO A CENTINAIA, QUANDO PROVARONO A SFIDARLI.



IN TEMPI ANTICHI I NOSTRI NEMICI ERANO STUPIDI! COME BESTIE, MA SUPERAVANO LE MONTAGNE IN GRANDEZZA E TERRA LI AMAVA: ERANO I PRIMOGENITI.

CIELO LORO PADRE, GELOSO DELL'AMORE CON CUI ERANO ACCUDITI, SCAGLIO IL SUO PUGNO INFUOCATO SU TERRA, MA SOPRAVVISSERO; CON LE ERE LASCIARONO LA FORMA DI BESTIE E DIVENTARONO IL POPOLO PELLE DI SQUAMA

IMPARARONO A LAVORARE BENE IL FERRO, ERESSERO CITTA E IMPERII! E SPADRONEGGIARONO SULLA PELLE DELLA MADRE PER MOLTE ERE!

POI TERRA, INFELICE, GENERO UOMO: IL SECONDOGENITO, IL PELLE MORBIDA: UNA RAZZA PACIFICA. MA CIELO SI VIDE TRADITO DI NUOVO, E LI FECE RISPLENDERE CON SOLE, L'OCCHIO COCCENTE; LI RESE BERSAGLI VISIBILI AGLI OCCHI DEGLI SQUAMA!



FUMMO COSTRETTI A RINTANARCI NEL SOTTOSUOLO, FONDANDO LA NOSTRA PIETRAVOLTA, PERCHÉ SOLO IL GREMBO DELLA MADRE PUÒ CUSTODIRCI; I PRIMOGENITI DEGENERI INFESTANO IL SUO CORPO, E IL SUO CONSORTE CIELO INDICA AI NEMICI LA NOSTRA PELLE FRAGILE

ED IL CAPO SQUAMA URODIAH, VEDENDO COME QUESTA PROGENIE CRESCOVA IN NUMERO ED ASSENATEZZA, CAVALCO CON IL SUO ESERCITO FINO AI SECONDOGENITI, E LI CACCIO SENZA PIETÀ.

LO SO BENE, BASTONESEVERO



MA LÀ SOPRA LE MONTAGNE CAMMINANO E IO VI PORTO LE PROVE!



UHMPPF



NANDUR, NON È PER OFFENDERTI, MA TU SEI FAMOSO PER IL TUO MAL DI TESTA PERENNE, E, BEH, SPESSE SI DICE CHE DIVAGHI SUL LAVORO CHE SOGNI L'ABBRACCIO DI SOLE.

CAPIRAI CHE È DIFFICILE CREDERTI! QUELLO OGGETTO POTREBBE ESSERE QUALSIASI COSA!



MARU DICE IL VERO! QUEL COSO POTRESTI AVERLO COSTRUITO TU!

UN MOMENTO, TURIG. NANDUR SARÀ PURE DISTRATTO, MA NON È MAI IN MALA FEDE.



KORA...

INFATTI, HA RAGIONE.

IN EFFETTI NON HA TUTTI I TORTI...

E POI GUARDATE LA SUA PELLE. È ABBRONZATA. SOLO CHI VIVE ALL'APERTO PUÒ AVERE UNA PELLE COSÌ SCURA. NON SO VOI, MA A ME SEMBRA UNA PROVA PIÙ CHE CONVINCENTE.

INTERESSANTE...



TACI, TURIG! QUESTO CONSIGLIO HA DECISO DI LASCIAR PARLARE IL RAGAZZO! MALE CHE VADA, SUBIRÀ LE PERCOSSE DELLA MENZOGNA.

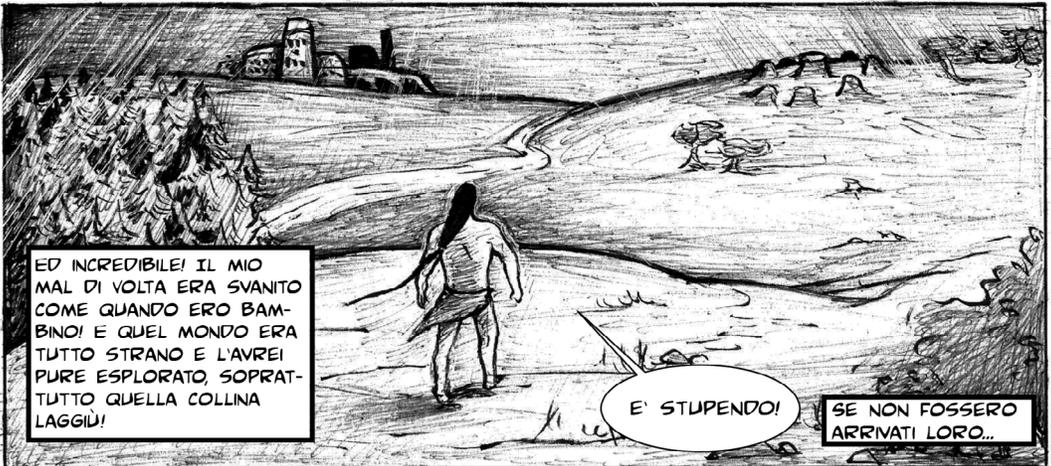
MA - MA NON VI RENDETE CONTO DI QUALE BLASFEMIA...



MA STA ATTENTO A CIÒ CHE DICI, RAGAZZO! NON GODI DI BUONA FAMA IN QUESTA CITTA!

VI RINGRAZIO! CERCHERÒ DI SPIEGARMI IL PIÙ MEGLIO POSSIBILE!





E PARLAVANO CON VOCI FIERE, CHE FACEVANO TREMARE LA TERRA!

E STA ZITTO, MALEDETTO COSO! PROPRIO QUELLO PIÙ SFIGATO DOVEVANO DARMI!

TACI, NON DISTRAIAMO LUTA! PENSO CHE CI ABBA FATTI PERDERE!

TI HO SENTITO BRAMALI!



E NON SARÒ CERTO IO A DOVERNE RENDERE CONTO AL GENERALE KROYM QUANDO TORNEREMO!

OH! MA AVEVI RAGIONE, NON BRUCIO PER NIENTE!

LUTA, GUARDA!

MA COSA ...?

PER CIELO E PER TERRA!!!

NON SAPEVO CI FOSSERO TANE DA QUESTE PARTI...

AVEVAMO GIUSTO FINITO LE PROVVISTE!

TOG

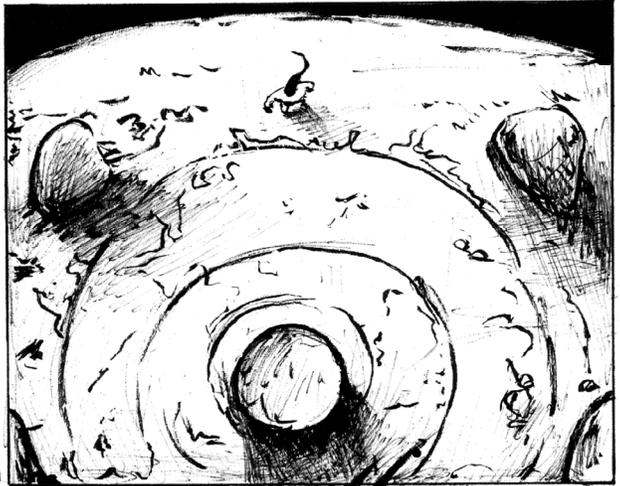
TORNA GIÙ, IDIOTA!

TU PERÒ AFFERRA IL SUO AMICO, RAZZA DI DRUZZ!!!

LÀ, UN ALTRO! PRENDILO DORIK!!!

NON SO MICA PERCHÈ SONO ANDATO PROPRIO LÌ...

MA È STATA PROPRIO UNA FORTUNA.



MA CHE DIAVO-?

NON PERDETELO INCAPACI!



NON MI SCAPPA LUTA, NON MI SCAPPA!

CIÒÈ QUINDI HAI AGITO D'ISTINTO?

VATTENE NANDUR!

PIÙ CHE ALTRO HO AGITO A CASO, KORA...



SPACCA LE MONTAGNE SE VUOLE L'AMICO MIO!

... È MEGLIO DI QUANDO PENSO!



CHE SUCCEDÈ?!

BRAHHH!





GLI FACCIAMO MOLTO MALE!



AAH! ORA SI CHE LE COSE SI FANNO INTERESSANTI!

MA SE NON SAPPIAMO NEMMENO COSE!



NON IMPORTA, QUALUNQUE COSA SIA NON PUO FARCI NULLA ORA!

A TAL PROPOSITO...



FANTASTICO!

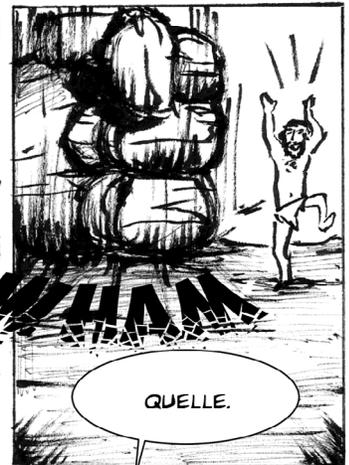
WOW!

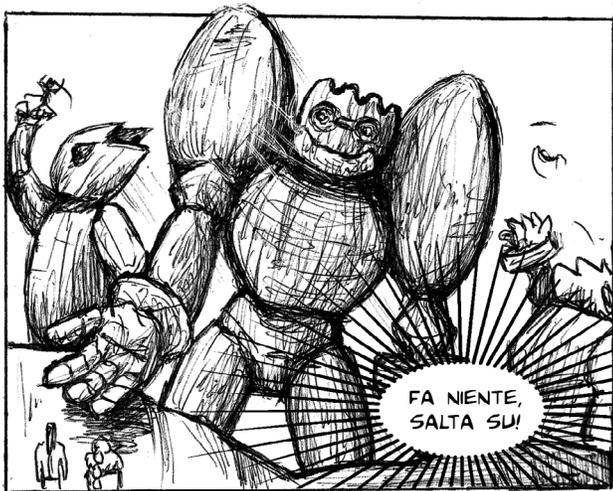
ALLA FINE CE L'ABBIAMO FATTA, MA MURUMOTH AVEVA ALTRO DA DIRCI...



... COSE CHE IO DOVEVO RIFERIRE A VOI.









DOPO TANTI MIL-
LENNI DI TESTARDA
RECLUSIONE, GLI
UOMINI AVEVANO
CAPITO.

NON ESISTONO
SECONDOGENITI,
NON ESISTE LA
GELOSIA DI CIELO
E TERRA...



...ED È STATO
UN SEMPLICE
SPACCAPIETRE A
FARCELO
CAPIRE...



COME CI AVEVANO
RACCONTATO, POI
TROVAMMO DAVVERO
ALTRE MONTAGNE
DISPOSTE AD AIUTARCI!

ERANO TANTE, E
TESTIMONIAVANO UN'ANTICA
STUPENDA CIVILTÀ!



LA CONQUISTA DELLA
LIBERTÀ FU MOLTO PIÙ
VELOCE DI QUANTO CI
ASPETTASSIMO!



E LA NOSTRA CIVILTÀ OTTENNE
FINALMENTE DI VIVERE ALLA
LUCE DI QUELLO CHE AVEVAMO
CREDUTO NOSTRO NEMICO

I SAGGI NON ESISTONO PIÙ. C'È
BISOGNO DI EROI, ORA CHE
DONNO SPERANZA E CORAGGIO
AL POPOLO DI CIELOVOLTA.



FACCIAMOGLI
MALE,
MURUMOTH!



E IL NOSTRO EROE È NANDUR,
IL CAVALCAMONTAGNE!

FINE

GIGANTI D'ACCIAIO



Una produzione
Cagliostro E-Press

Hanno collaborato
Massimo Ginatempo
Andrea Manfredini
Ugo Verdi

Collana
KM0
km0.cagliostroepress.com

Direttore Editoriale
Filippo Burighel

Capo Redattore
Claudio Franchino

Progetto Editoriale
Cagliostro E-Press

Info e contatti
www.cagliostroepress.com
info@cagliostroepress.com

Giganti d'Acciaio © Cagliostro
E-Press Ass. Cult.

Tutti i diritti riservati.

Per questa edizione © 2015
Cagliostro E-Press Ass.
Culturale.

Questa edizione digitale è
rilasciata gratuitamente.

Alcuni caratteri utilizzati sono
rilasciati gratuitamente.

NOTE DEL CURATORE

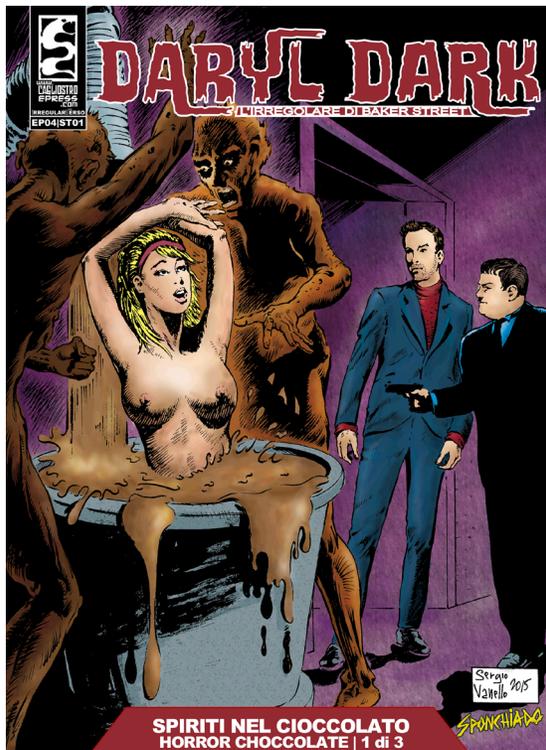
Terminata l'epoca in cui la Terra era dominata dalle creature delle saghe più antiche, il mondo vede l'inizio della storia degli uomini, che scoprono con meraviglia gli ultimi golem creati dai loro predecessori, e che col loro aiuto estinguono i dinosauroidi che altrimenti sarebbero divenuti la nuova specie dominante. E il tratto grafico si adegua all'epoca preistorica diventando più primitivo ma non per questo meno suggestivo. I **dinosauroidi**, dicevamo, sono quelli teorizzati dal paleontologo canadese Dale Russell come possibile evoluzione del *Troodon formosus*, nel caso non si fosse estinto alla fine del Cretaceo. Tale specie, infatti, era caratterizzata da statura eretta, un cervello molto sviluppato, vista stereoscopica e soprattutto la mano prensile (col pollice opponibile) che forse la rendeva già capace di manipolare oggetti come fanno attualmente gli scimpanzé. Le altre creature presenti, appartengono invece ai generi *Styracosaurus*, *Pteranodon* e ad una versione gigante di *Oryctodromeus*. L'**ambientazione** sotterranea è invece ispirata al film "Nel tempio degli uomini talpa" del 1956, riadattata in modo da sostituire le architetture di gusto egizio con strutture naturali più adatte all'epoca. In particolare, si noti il modo in cui viene ripreso il tema del condotto verticale che nel film produceva il temuto "Fuoco di

Ishtar" e che in entrambi i casi costituisce l'unico elemento di collegamento col mondo esterno. Mentre la compresenza di umani e dinosauri si ricollega a classici come "Ryu, il ragazzo delle caverne" di Shōtarō Ishinomori, del 1969. **Murumoth**, infine, ha tra i suoi ispiratori – soprattutto graficamente – l'Uomo di Rocce de "La grande avventura di Horus, il Principe del Sole", del 1968, primo film di Isao Takahata e coi fondali di Hayao Miyazaki, mentre il cerchio di pietre che gli fa da corona si ricollega ai cromlech che i celti ereditarono da popoli ancora più antichi di loro, i quali – e questo è storia – avevano effettivamente un profondo legame con le rocce e con la magia in esse custodita... [PBS]

PREVIEW



Nel prossimo numero
L'Eroe



ON LINE

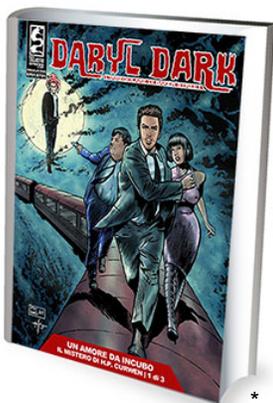
“Se a Londra dovesse capitarvi qualcosa di inspiegabile, rivolgetevi alla Irregular Investigations di Daryl Dark e Holiver Hardmann al 64 di Baker Street.”

Questo l'incipit della nuova serie weird-pulp, prodotta dalla Cagliostro E-Press, ricca non solo di ispirazioni di derivazione holmesiana ma anche di suggestioni lovecraftiane.

Daryl Dark si può leggere gratis on line a questo indirizzo:

www.cagliostroepress.com/e-book-a-webcomics/daryl-dark

La prima stagione di Daryl Dark sarà raccolta in un unico volume disponibile a Lucca Comics & Games 2015. Ecco come preordinare il volume.



Preordine A

Il Preordine A è riservato a coloro che **NON** potranno venire a Lucca Comics & Games 2015.

Acquistando il Preordine A si ha diritto a Daryl Dark #01 Edizione Speciale al **prezzo di 12,90 euro (invece di 14,90)**.

In omaggio una stampa inedita a tiratura limitata realizzata solo per questo Preordine A.

Link di acquisto Preordine A

<http://km0.cagliostroepress.com/component/virtuemart/preordini/daryl-dark-01-preordine-a-detail?Itemid=0>

Preordine B

Il Preordine B è riservato a coloro che **VERRANNO** a Lucca Comics & Games 2015 a ritirare di persona la loro copia.

Acquistando il Preordine B si ha diritto a Daryl Dark #01 Edizione Speciale al **prezzo di 12,90 euro (invece di 14,90)**.

Anticipo in preordine di 4,90 euro. Saldo al ritiro lucchese di 8 euro.

Il volume sarà autografato dagli autori presenti.

In omaggio una stampa inedita a tiratura limitata realizzata solo per questo Preordine B.

Link di acquisto Preordine B

<http://km0.cagliostroepress.com/component/virtuemart/preordini/daryl-dark-01-preordine-b-detail?Itemid=0>

220 pagine - b/n - copertina a colori con alette plastificate opaca.

Daryl Dark #01 Edizione Speciale contiene il numero 0 + 12 episodi della stagione 1 di Daryl Dark + 1 episodio inedito + un ricco apparato critico + contenuti extra. L'Edizione Speciale sarà personalizzata con una variant cover e sarà riportato al suo interno anche il nome e cognome dell'acquirente.

ATTENZIONE: i preordini sono validi fino al 30/09/2015

*copertina non definitiva.