

DAVID 911 MURPHY



MANUALE DI SOPRAVVIVENZA

DISCLAIMER DI SICUREZZA

“SE QUALCOSA PUÒ ANDARE STORTO, LO FARÀ.”

– PRIMA LEGGE DI MURPHY

Crisi, emergenze, disastri naturali, attacchi terroristici... L'uomo è sempre più spesso coinvolto in situazioni di grave pericolo che attentano alla sua vita e alla sua tranquillità. È per questa ragione che ci siamo proposti di creare un manuale di sopravvivenza. Per queste situazioni estreme. Il nostro obiettivo è quello di fornire uno strumento versatile, di facile consultazione, dal prezzo abbordabile e dalla grafica accattivante. Un indispensabile aiuto che ogni uomo, donna o bambino si dovrebbe portare dietro per poterlo consultare all'occorrenza. Questo manuale è una guida attraverso il caos. Una strada sicura verso casa.

Per la sua realizzazione abbiamo consultato i massimi esperti di sopravvivenza. Insieme a loro, abbiamo redatto una serie di istruzioni per risolvere con facilità le situazioni più disparate. Grazie a questo manuale, non sarete più vittime inerti di una natura dispettosa o di qualche pazzo terrorista esaltato. Ora potrete tornare a governare il vostro destino, sapendo sempre cosa è meglio fare in ogni situazione.

Del resto, la legge ci impone di sconsigliarvi di intraprendere una qualsiasi delle attività descritte in questo nostro prezioso e affidabilissimo manuale e di invitarvi a delegare la vostra sopravvivenza all'operato delle forze di polizia, dell'esercito e dei pompieri... ammesso che li riusciate a trovare nel momento in cui avrete davvero bisogno di loro.

Per concludere, vi invitiamo a tenere a mente che l'editore, gli autori e gli esperti che hanno contribuito alla realizzazione di questo meraviglioso manuale declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno possa risultare dall'uso, corretto o scorretto, delle informazioni qui contenute e vi invitano a non chiamarli nel cuore della notte nel caso la vostra casa stesse andando a fuoco. Il capitolo sugli incendi è a pagina 124: ci troverete tutte le informazioni che occorrono per cavarvela egregiamente da soli.

911 #0

Una pubblicazione di Panini Comics, divisione editoriale di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. www.paninicomics.it Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni S.r.l., Cremona. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41100 Modena (telefono 059.382.111). © 2008 Panini S.p.A.

Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing **MATTEO FORNASIERO**, **GIANNI VECCIA**, **SERENA GUBBELINI** Publishing manager Italia **ANDREA RIVI** Cura editoriale **FRANCESCO MEO**, **SIMON BISI** Web editor **STEFANO MUNARINI** Redazione **GIAN LUCA RONCAGLIA**, **SARA MATTIOLI**, **SONIA MINEN** Art director **MARIO CORTICELLI** Ufficio produzione **ALESSANDRO NALLI**, **NICOLA SORESSI**.

Pubblicazione fuori commercio.

DAVID 911 MURPHY

MANUALE DI SOPRAVVIVENZA

TESTI

ROBERTO RECCHIONI

ILLUSTRAZIONI

MAURIZIO ROSENZWEIG (p. 3)

MATTEO CREMONA (pp. 5, 11)

WALTER VENTURI (p. 7)

WERTHER DELL'EDERA (p. 9)

ANDREA MUTTI (p. 13)

GIUSEPPE CAMUNCOLI (p. 15)

SUPERVISIONE

FRANCESCO MEO

SIMON BISI

DIREZIONE

MARCO LUPOI



COME AFFRONTARE UNO SQUALO

- Gli squali sono predatori che amano avere vita facile. Non sono abituati al combattimento prolungato e non prediligono le prede troppo combattive. DIMOSTRATE ALLO SQUALO DI NON ESSERE UN FACILE PASTO e forse se ne andrà.
- I punti più sensibili di uno squalo sono GLI OCCHI E LE BRANCHE. Se doveste essere attaccati da uno di questi animali, COLPITELI CON VIOLENZA e ripetutamente in questi punti.
- LA PELLE DELLO SQUALO È TAGLIENTE. Se possibile, non entrateci in contatto diretto.
- Lo squalo è attirato dai colori sgargianti e dagli oggetti che brillano. Se siete in mare e temete che possa esserci uno squalo nelle vostre vicinanze, LIBERATEVI DI COSTUMI DA BAGNO COLORATI, GIOIELLI, OROLOGI e via dicendo.
- Contrariamente a quello che si crede, IL NASO DELLO SQUALO non è particolarmente sensibile al dolore. NON AFFANNA TEVI NEL TENTATIVO DI COLPIRLO.
- Far ingurgitare allo squalo una bombola di gas per poi farla esplodere con un fortunoso colpo di fucile, NON È LA SOLUZIONE PIÙ PRATICA per eliminare uno di questi animali.



COME VINCERE UNA RISSA

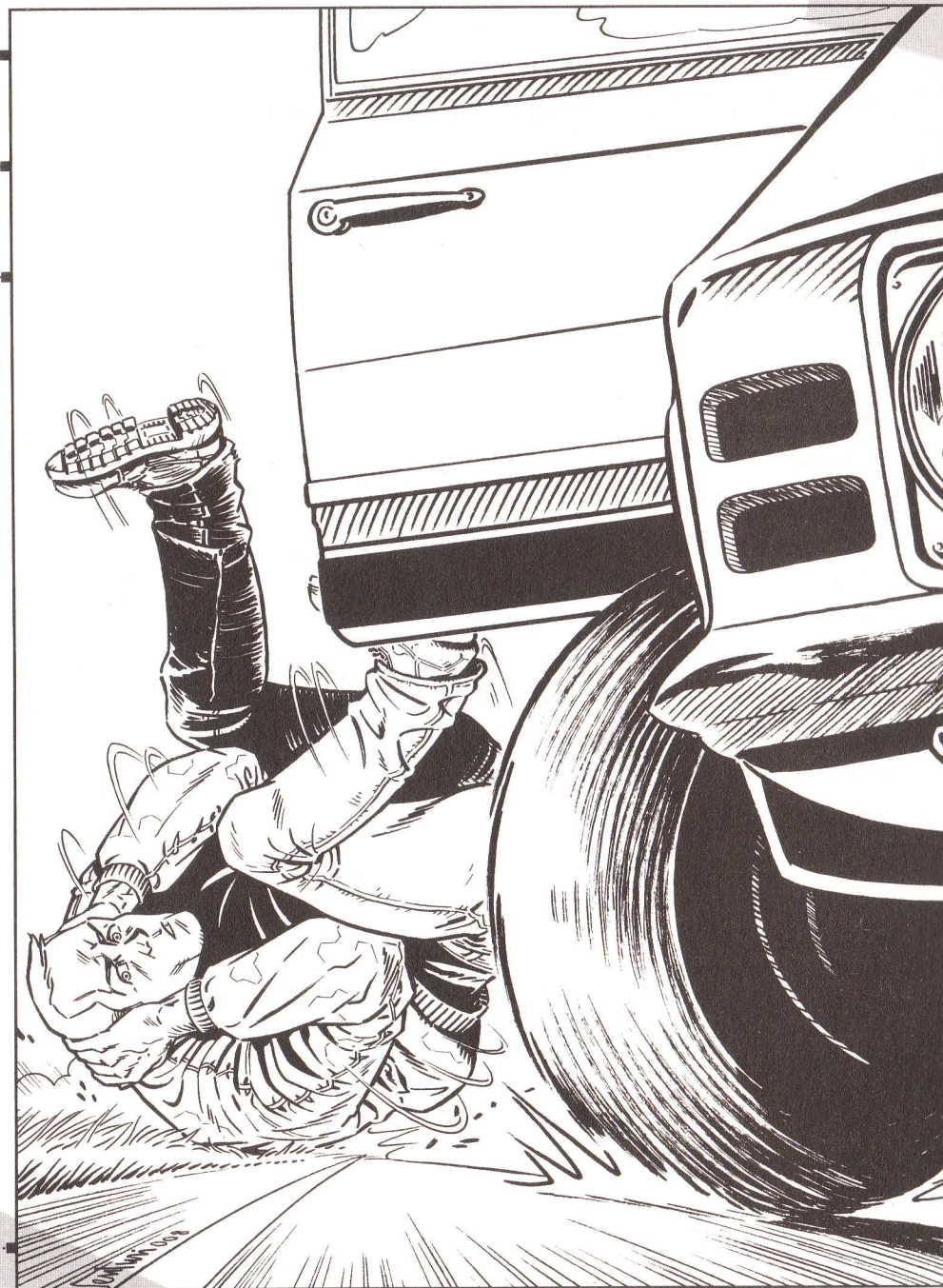
- **RIMANETE SEMPRE IN MOVIMENTO.** Stare fermi significa dare delle coordinate al proprio avversario e permettergli di colpirvi più facilmente.
- **PUNTATE AGLI OCCHI O AL NASO.** Un colpo, anche non fortissimo, in una di queste zone è molto doloroso e farà lacrimare il vostro avversario, accecandolo momentaneamente e spingendolo a retrocedere o a scoprirsi.
- Una serie veloce di **COLPI ALL'ALTEZZA DEL PETTO** spingerà l'avversario a proteggersi, facendogli abbassare la guardia dal viso e dalla testa.
- Quando l'avversario avrà abbassato la guardia, sferrategli un gancio, cercando di **COLPIRLO ALL'ORECCHIO.** Un colpo all'orecchio può far perdere l'equilibrio o, addirittura, i sensi.
- Una volta che **L'AVVERSARIO È A TERRA, CONTINUETE A COLPIRLO!**



COME LANCIARSI DA UN'AUTOMOBILE

IN MOVIMENTO

- Se possibile, **RALLENTATE AL MASSIMO** la velocità della vettura.
- Individuate davanti a voi una **ZONA D'ATTERRAGGIO MORBIDA** (erba o cespugli) e solo a quel punto aprite la portiera.
- Spiccate un **BALZO** che vi porti **LONTANO DALLA TRAIETTORIA DELL'AUTOMOBILE** su cui state viaggiando e di quelle che possono seguirla.
- Una volta spiccato il balzo, **PIEGATE GAMBE E BRACCIA E INCASSATE LA TESTA** tra di esse.
- **ROTOLATE.**



COME ABBATTERE UNA PORTA

A MANI NUDE

- **VALUTATE LA RESISTENZA DELLA PORTA.** Le porte moderne sono generalmente vuote e più facili da sfondare; quelle più vecchie tendono a essere di legno pieno, quindi più resistenti. Le porte blindate non si possono abbattere a mani nude.
- **INDIVIDUATE IL PUNTO IN CUI IL CHIAVISTELLO SI AVVICINA DI PIÙ ALLA MOSTRA** della porta. Se state cercando di abbattere una porta da interni, chiavistello e serratura sono parte dello stesso meccanismo. Se invece si tratta di una porta da esterno, il meccanismo potrebbe essere dislocato più in alto, più in basso o lateralmente rispetto alla serratura.
- **COLPITE CON IL TALLONE** (è meglio indossare scarpe pesanti) la serratura della porta. In caso di porte resistenti, potrebbe essere necessario più di un colpo.
- **NON CERCATE DI SFONDARE LA PORTA CON UNA SPALLATA.** Rischiereste di rimediare solamente una brutta lussazione.



COME SOPRAVVIVERE A UNA CADUTA

DA ALTA QUOTA SE IL PARACADUTE NON SI APRE

- Dopo aver appurato che il vostro paracadute è difettoso e che non funziona neanche il paracadute secondario, **SEGNALATE** la cosa ai vostri compagni di lancio **CON AMPI GESTI DELLE BRACCIA**.
- Una volta raggiunti da uno dei vostri compagni di lancio, **AGGRAPPATEVI** a lui con gambe e braccia.
- Prima che il vostro compagno apra il paracadute, **INFILATE LE BRACCIA SOTTO LE BRETELLE DEL PARACADUTE DEL VOSTRO COMPAGNO**. A causa del peso e della velocità, lo strappo del paracadute sarà molto forte e, probabilmente, vi luserete le spalle o le braccia al momento dell'apertura. Poco male... siete ancora vivi dopotutto, no?
- **MANOVRATE** (o, nel caso abbiate le braccia lussate, fate manovrare al vostro compagno) **IL PARACADUTE PER RALLENTARE** quanto più possibile la discesa. Il peso doppio causerà un violento impatto a terra.
- **FLETTETE LE GAMBE** prima dell'impatto.



COME SCHIVARE I PROIETTILI

- **CERCATE DI OFFRIRE IL PIÙ PICCOLO BERSAGLIO POSSIBILE.** Restate sempre **IN POSIZIONE OBLIQUA** rispetto a quelli che vi stanno sparando contro, in modo da mostrarvi di taglio e non frontalmente.
- **METTETE LA MAGGIOR DISTANZA POSSIBILE** tra voi e chi vi spara. Se riuscite a raggiungere i **VENTI METRI** di distanza, sarete praticamente al sicuro dal fuoco di una pistola impugnata da un tiratore non troppo esperto. **ATTENZIONE:** i fucili hanno una gittata e una precisione superiore.
- **NON MANTENETE TROPPO A LUNGO LA STESSA DIREZIONE.** È importante che chi vi spara contro non possa prevedere dove vi troverete pochi istanti dopo.
- **USCITE DALLA LINEA DI FUOCO.** Cercate di frapporre tra voi e chi vi sta sparando contro il maggior numero possibile di ostacoli alla linea di tiro. Svoltare dietro un angolo spesso vi metterà del tutto al riparo.
- **NON ADDOSSATEVI ALLE PARETI.** I proiettili rimbalzano.



COSA FARE NEL CASO IL CIELO

DOVESSE CADERVI SULLA TESTA

- Perdere tempo a **DARE L'ALLARME È INUTILE**. Se quella che sta arrivando è davvero una pioggia di asteroidi, se ne saranno accorti già tutti quanti e i soccorsi si staranno già attivando. Le vostre telefonate non faranno altro che intasare linee telefoniche già sature.
- **RIMANETE IN CASA**. Nascondetevi sotto un tavolo, nella vasca da bagno o sotto una porta. Non prendete le scale e non rimanete in cucina.
- Se siete all'aperto, **RIMANETE LONTANI DAGLI EDIFICI E DALLE LINEE ELETTRICHE**.
- Se siete alla guida, **RALLENTATE LA VELOCITÀ** e state lontani dalle zone di traffico.
- **CONTROLLATE LA DIREZIONE** della scia degli asteroidi e andate nella direzione opposta.
- Una volta terminata la pioggia di asteroidi, **PRESTATE I PRIMI SOCCORSI** e cercate aiuto per i feriti gravi.



DAVID MURPHY

IL SIMBOLO DELLA RINASCITA

Qualche mese fa Roberto Recchioni viene a trovarmi a casa mia. Da diverso tempo stiamo complottando, io e lui. Stiamo pensando a come realizzare una nuova collana a fumetti per la casa editrice per cui lavoro. Per questo io e Roberto abbiamo raccolto materiale un po' grezzo da adattare alle rispettive esigenze e soprattutto stiamo delineando una strategia che ci permetta di utilizzare le parti più virtuose di una delle migliori macchine di produzione di opere già esistenti del mondo, Panini Comics. Fra i migliori packager in circolazione, ma con tanta strada ancora da fare nel difficile campo delle autoproduzioni. Roberto ha in mente la storia di questo suo nuovo personaggio che a me piace tantissimo, io ho puntato tutte le mie carte e buona parte della mia reputazione su questa impresa. L'obiettivo è semplice: proporre ai lettori un fumetto d'avventura "puro", con protagonista un nuovo eroe. Una serie all'italiana, compromessa con molte delle passioni dello sceneggiatore. Pensiamo di avere il personaggio giusto, Roberto sente di avere la storia e, soprattutto, abbiamo con noi uno dei migliori disegnatori italiani, un talento pazzesco che cresce giorno dopo giorno e che ha fatto cose egregie sulle pagine di John Doe, Matteo Cremona. Alle copertine? Non ci possono essere dubbi, il grande Gabriele dell'Otto. Non provarci con queste condizioni e questo team sarebbe davvero una cosa da pazzi.

Ma di cosa stiamo parlando? L'idea iniziale di Roberto prende spunto da una serie di situazioni descritte proprio in questo manuale. Il nostro eroe (che dopo un po' iniziamo tutti a chiamare David) è un tizio che vivrà sulla propria pelle le "Leggi di Murhpy". Cosa succede quando qualcosa che può andare male va effettivamente malissimo? Be', può succedere, per esempio, di trasformarsi nella persona sbagliata nel posto giusto, o nella persona giusta nel posto sbagliata-

to... Chi incarna le Leggi di Murhpy è, involontariamente, la più grande calamita di catastrofi che si possa immaginare! Una sciagura per se stesso e per gli altri. Un portento di danni. Questa l'idea iniziale. DAVID MURPHY - 911 (dove 911 sta per il numero di telefono americano per le chiamate di emergenza) narrerà del più incredibile magnete di catastrofi della storia dei comics.

E ancora non ci basta. Per David, Matteo sta studiando la fisionomia di un celebre attore hollywoodiano che spopola con le stagioni di un celebre sceneggiato TV. Per quanto riguarda le storie, iniziamo a fare un blando braccio di ferro. A me e a Roberto piacciono più o meno gli stessi libri e gli stessi film, quindi non è mai un problema trovarsi d'accordo. Ogni tanto lui tende al triviale, mi accusa di essere troppo moralista. A me piacerebbe che spingesse le cose su versanti romantici, ma lui è bravissimo con le scene d'azione. È un mago del ritmo. Matteo, invece, ci mette d'accordo subito. In breve, e lo vedrete leggendo il primo e soprattutto il secondo numero di DAVID MURPHY - 911 (per non parlare del terzo), il nostro eroe è un tipo imprevedibile, che ci riserverà delle sorprese. Capirete che i nostri autori non me l'hanno raccontata giusta, e non l'hanno fatto nemmeno con voi. Vi imbroglieranno, come hanno fatto con me. E speriamo che ne sia valsa la pena di farsi imbrogliare così. Anche voi rimarrete affascinati dalle vicende di David, lo sfortunatissimo David, e forse, alla fine, gli vorrete persino un po' di bene. Tanto quanto gliene vogliamo noi ora, noi che abbiamo avuto la fortuna di assistere in diretta alla sua nascita e alla sua crescita e che sappiamo già come andrà a finire tutta la faccenda.

Un indizio ve lo voglio dare. Molti anni fa mi è capitato fra le mani un romanzo di David Brin

DAVID MURPHY

SKETCH

intitolato Il simbolo della rinascita, pubblicato nella mitica Cosmo Argento, la collana di fantascienza dell'Editrice Nord. Era la storia di un tizio di nome Gordon che trovava dei vestiti da postino e riportava la speranza nelle disperate comunità di un'America post conflitto nucleare raccontando un sacco di frottole sulla riorganizzazione di un sistema postale. Molti di voi avranno visto il film con Kevin Costner. Ecco, per me David Murphy è un po' questo: l'eroe che fa rinascere la speranza. O, forse, solo un imbroglione.

DAVID MURPHY - 911 vi aspetta in edicola a

novembre con il primo numero, per poi uscire puntualmente ogni mese. Ci vediamo su quelle pagine!

Francesco Meo
fmeo@panini.it

P.S. Per la realizzazione di questa serie sarebbero da ringraziare tante persone. Dalla direzione Panini allo staff editoriale e agli autori per l'impegno indomito. Mi limito a fare un solo nome, quello di Leo Ortolani, che ha aiutato quando era importante aiutare. Per questo gli sono grato.

Per informazioni e aggiornamenti:

www.paninicomics.it

<http://m-65.blogspot.com/> (Il blog ufficiale di DAVID MURPHY - 911)

<http://prontoallaresa.blogspot.com/> (Il blog di Roberto Recchioni)