

Le Case del Lago

Sei il figlio viziato di un ricco imprenditore di successo che si è costruito la sua fortuna in modo spregiudicato. Molte volte tuo padre ha varcato i confini della legalità ogni volta che aggirare in modo furbesco le leggi ed i regolamenti non fosse stato sufficiente. Tuo padre, il Cavaliere del Lavoro Sigismondo Francesco Maria Mariuolo - nomen omen - meglio conosciuto come Cav. Mariuolo, è passato a miglior vita la scorsa settimana, designandoti come unico beneficiario del suo immenso patrimonio immobiliare, editoriale e televisivo.

Ad essere completamente onesti, non ti è mai interessato nulla delle attività di tuo padre, né della loro gestione, ma hai sempre usufruito degli agi della tua immeritata vita da milionario. Non sei mai andato d'accordo con tuo Padre che ha sempre tentato di indirizzare la tua vita sin dalla tenera età. A causa dell'oppressiva presenza paterna, sei cresciuto sviluppando un'indole da vero ribelle, cercando sempre di fare l'opposto rispetto alle volontà del defunto Cavaliere.

Proprio ieri sei stato dal notaio per la lettura del testamento di tuo padre. Non hai ascoltato una singola parola riguardo le immense ricchezze lasciate a tua disposizione mentre ti trastullavi con il tuo smartphone. Già sapevi che avresti potuto vivere di rendita per il resto dei tuoi anni lasciando le aziende alla gestione di capaci manager. Una sola postilla ha destato la tua attenzione ed ilarità durante la lettura del documento: “il Cav. Mariuolo raccomanda vivamente al suo unico erede e figlio Andrea Mariuolo di non prendere mai alloggio nel lussuoso quartiere “Le Case del Lago” a cui seguiva un lungo elenco di prestigiosi immobili distribuiti in tutto il globo come possibili alternative. Mentre ridevi sguaiatamente innanzi al compassato notaio di famiglia, non avresti mai immaginato la storia legata alla costruzione di quel quartiere signorile ai

margini della città e destinato a cittadini facoltosi in cerca di un giardino dell'Eden lontano dalla chiassoso centro d'affari e ben schermato dai quartieri dormitorio degli impiegati. Quel nuovo quartiere infatti nascondeva un segreto legato alla spregiudicatezza affaristica del Cav. Mariuolo. L'intero terreno era stato in precedenza utilizzato come luogo di sepoltura di criminali, appestati o persone emarginate sin dal Trecento. Quel terreno non aveva mai raggiunto lo status di cimitero ma era registrato al comune come terreno non edificabile perché rientrante nella fascia di rispetto cimiteriale. Ovviamente il Cavaliere sapeva come “oliare i cardini” al comune e con una mazzetta cambiò la destinazione d'uso. Come ogni palazzinaro di rispetto, il Cavaliere edificò 20 ville esclusive intorno al laghetto attorniate da un rigoglioso giardino. I lavori partirono molti anni dopo l'acquisto del lotto e procedettero senza sosta sino a quando il Cavaliere passò a miglior vita. L'opera rimase incompleta ma la villa in stile imperiale al centro dell'area con una fantastica vista sul lago aveva già tutte le pacchiane rifiniture degli interni completate. Le restanti ville erano ancora da personalizzare negli interni, ma pronte per essere immesse nel mercato per clienti esclusivi. Ovviamente nella tua tradizione di ribelle indomabile, hai deciso di andare a vivere proprio nella villa imperiale e di congelare la vendita di tutte le abitazioni in modo da essere l'unico esclusivo residente. Nel giro di una settimana dall'apertura del testamento hai già traslocato e dopo una festa di inaugurazione memorabile, sei sprofondato esausto nel letto a baldacchino in legno pregiato attorniato da carte da parati stile liberty e lussuosi arazzi alle porte e finestre. Gli ospiti hanno lasciato la festa alle prime luci dell'alba ed il personale ha abbandonato la villa dopo aver completato le pulizie celermente. Al tuo risveglio dopo mezzogiorno, hai passato l'intera giornata in soggiorno steso

inerte sul divano a smaltire i postumi degli eccessi della precedente serata. Val al paragrafo **1**

1.

Hai passato l'intera giornata a guardare programmi spazzatura televisivi sul lussuoso divano ed il tuo stomaco si contorce dalla fame. Hai lasciato la giornata libera alla tua servitù per avere un poco di privacy e soprattutto per non farti vedere nel tuo stato poco presentabile. Ora avresti bisogno di una bella cena. Se vuoi ordinare qualcosa online vai al **2** altrimenti se vuoi scendere nel garage e prendere il tuo monopattino elettrico per recarti in centro in qualche take-away tenendo un basso profilo a causa del tuo stato poco decoroso vai al **3**

2.

Cerchi qualcosa di leggero e sfizioso nella tua applicazione di food-delivery preferita ed ordini un menù vegetariano lasciando una serie di indicazioni minuziose affinché il rider riesca a trovare il tuo indirizzo senza troppe difficoltà. Poiché sei in uno stato non presentabile, ti infili sotto la doccia per poi tornare nel soggiorno ascoltando musica chill-out e sorseggiando un aperitivo nell'attesa. Mentre aspetti ti rilassi a tal punto che ti addormenti, ma vieni risvegliato da strani rumori che sembrano pugni e graffi sulla porta. Ti alzi di scatto, irato per il notevole ritardo nella consegna ed allo stesso tempo preoccupato per quei graffi che potrebbero danneggiare il portone. Se vuoi prendere in mano il video citofono per redarguire il rider, dicendogli di lasciare la cena sulla soglia e di andarsene via senza la mancia vai al **4** altrimenti se vuoi aprire direttamente il portone vai al **5**

3.

Scendi giù nel garage per cercare il monopattino che dovrebbe essere ancora imballato in uno scatolone ma nel momento che premi l'interruttore della luce ti rendi conto che non c'è corrente elettrica. A quel punto ti dirigi verso l'ingresso motorizzato ed usi una leva manuale di emergenza per sollevare la porta basculante di lamiera per cercare di fare un poco di luce all'interno con i lampioni del giardino. Dopo alcune difficoltà iniziali ed imprecazioni riesci ad aprire un poco la porta basculante. Con tua sorpresa scopri che anche i lampioni sono senza elettricità e pensi che ci sia un guasto alla centralina elettrica delle luci esterne e secondarie. Se vuoi cercare la centralina nel sotterraneo per vedere cosa è successo vai al **6** altrimenti se vuoi richiudere il garage e tornare al piano superiore per ordinare qualcosa con il cellulare vai al **2**.

4.

Prendi in mano il videocitofono e con tono irritato intimi al rider di lasciare la cena sulla soglia e gli dici di smettersela di graffiare la superficie del costoso portone che costa più di un anno del suo salario. Come risposta ottieni un grugnito e qualche verso gutturale. A quel punto pensi che è giunta l'ora di affrontare di persona quel rider sfrontato e maleducato. Se vuoi dare un'occhiata nel monitor per vedere chi osa mancarti di rispetto vai al **7** altrimenti se vuoi aprire la porta per prendere di petto la situazione vai al **5**

5.

Apri nervosamente il portone e non credi ai tuoi occhi quando vedi tutt'altro che il solito rider con il suo voluminoso zaino

sulle spalle. Vieni paralizzato dal terrore e dal disgusto visto che quello che sta innanzi a te è una sorta di residuo di essere umano scarnificato che emana un odore nauseabondo. La putrida figura umana articola difficoltosamente la mandibola che presenta una serie rivoltante di denti marci mentre protende le mani scheletriche verso di te come per afferrarti. Se provi a schivare la sua presa vai all'**8**. mentre se decidi di colpire con un colpo ben assestato quel cranio ricoperto da brandelli di tessuto muscolare vai al **10**

6.

Raggiungi a tentoni il fondo del garage cercando la piccola porta di servizio che si apre nella zona lavanderia dove c'è anche la centralina elettrica racchiusa in un piccolo stanzino di servizio. C'è un buio pesto e cerchi di fare luce con la torcia del telefono ma purtroppo la batteria è ormai esaurita e muovendoti in modo goffo inciampi su una cesta di panni e cadi rovinosamente sul pavimento perdendo la presa del telefono. Ad un certo punto senti la porta basculante del garage che cigola ed un rumore di passi accompagnato da suoni gutturali e lamenti. Se cerchi di nasconderti nel piccolo stanzino di servizio vai al **9** altrimenti se provi ad andare incontro a quello che sembra essere probabilmente un intruso vai all'**11**

7.

Volgi il tuo sguardo al monitor del videocitofono aspettandoti di vedere il volto del rider tanto indisponente ma quello che ti si presenta ai tuoi occhi è qualcosa di raggelante che ti paralizza sul posto. Una sorta di residuo di essere umano scarnificato gratta e prende a pugni la porta con le sue mani

scheletriche. Per un attimo pensi che l'eccesso di alcool e la tua fervida immaginazione stimolata da lunghe serie televisive sugli zombie ti abbia giocato qualche brutto scherzo. Strabuzzi gli occhi, ti prendi a schiaffi le guance e provi a riguardare nel monitor, ma quello che vedi è sempre quella terrificante visione di scheletro ricoperto da brandelli di tessuto muscolare ed altri tessuti in putrefazione. Preso dal terrore ti allontani improvvisamente dal portone. Se provi a chiedere aiuto con il cellulare vai al **14** altrimenti se vuoi cercare un'arma per difenderti vai al **18**

8.

Con un rapido movimento eviti la presa di quella specie di zombie ed arretri nel soggiorno. Se provi a cercare un'arma per difenderti vai al **13** altrimenti se provi a fuggire e nasconderti da qualche parte vai al **19**

9.

Apri velocemente la piccola porta dello stanzino di servizio e cerchi di rimanere immobile cercando di trattenere il respiro. Ti metti a guardare dal buco della serratura dove la stanza è illuminata dal piccolo chiarore del display del cellulare che hai perso quando sei inciampato. Senti un rumore di passi striscianti avvicinarsi gradualmente accompagnato da lamenti e grugniti. Dopo alcuni istanti riesci a scorgere una figura umana che entra nella stanza ma quello che ti si presenta ai tuoi occhi è terrificante. La tenue luce del display del cellulare si proietta su una sorta di residuo di essere umano. Più precisamente quello che vedi è una sorta di uomo scarnificato dove tessuto muscolare e brandelli di carne cercano di stare aggrappati allo scheletro. Il tuo cuore incomincia a battere incessantemente e

sudi freddo. Per un attimo pensi che il tuo battito cardiaco possa essere udito da quel mostro o che la tua paura possa venire fiutata nell'aria. Quando il cellulare improvvisamente emette un suono per indicare che la batteria è oramai esaurita quel mostro si avventa sul cellulare e lo addenta violentemente con i suoi denti marci per poi ingoiarlo avidamente. Se decidi di rimanere immobile nello stanzino vai al **12** mentre se vuoi spalancare la porta giocando sull'effetto sorpresa per affrontare quella sorta di zombie vai al **17**

10.

Ti carichi come una molla e colpisci con un gancio destro ben assestato quel cranio ripugnante. Quando il tuo pugno raggiunge il tessuto muscolare avverti prima la sensazione di sprofondare in una gelatina molle seguito un dolore lancinante alla tua mano quando raggiungi l'osso. Dentro di te spera che a seguito del tuo colpo ben assestato quel cranio venga spazzato via dal resto del corpo. Per un attimo quel fetido mostro si sbilancia sul lato, ma nel meno che te l'aspetti ti agguanta il collo con le sue mani scheletriche. Cerchi di liberarti dalla sua presa ma non riesci a divincolarti. Con un movimento fulmineo lo zombi spalanca la bocca e ti morde sul naso. A quel punto sei sopraffatto dal dolore ed il sangue ti annebbia la vista. L'ultima cosa che senti prima di venire sopraffatto e sbranato dallo zombie è il rumore del tuo osso del collo che si spezza dopo la presa della potente mandibola sul tuo collo.

11.

Cerchi di avvicinarti all'entrata del garage per affrontare l'intruso. Avanzi nell'oscurità in modo impacciato e quando sei vicino alla porta basculante del garage accendi la torcia del

cellulare per illuminare la sagoma indefinita che si muove con passo strisciante. Appena dirigi il fascio di luce sulla sagoma indefinita rimani paralizzato dalla paura quando ti si rivela una sorta di residuo di essere umano scarnificato che emana un odore nauseabondo. La putrida figura umana articola difficoltosamente la mandibola che presenta una serie rivoltante di denti marci mentre protende le mani scheletriche verso di te come per afferrarti. Cerchi di arretrare ma la paura ti ha lasciato privo di iniziativa e lucidità mentale. La torcia del cellulare si spegne improvvisamente a causa della batteria esaurita e cadi a terra dopo aver urtato uno scatolone. Per un attimo non avverti più i passi di quella specie di zombie scarnificato. Se vuoi agguantare la gamba di quel mostro vai al **15** altrimenti se vuoi cercare di sgattaiolare verso la porta del garage vai al **20**

12.

Rimani immobile cercando di non fare alcun rumore ma l'ambiente polveroso dello stanzino ti fa starnutire rivelando il tuo nascondiglio. Lo zombie si avventa violentemente sulla porta e tra i suoi movimenti scoordinati riesce ad agguantare la maniglia. Quella creatura ha una forza smisurata e non riesci a trattenere il movimento della maniglia. Quando la porta si spalanca vieni afferrato dalla potenti falangi scheletriche sul tuo collo e mentre stai soffocando quel mostro incomincia a dilaniare le carni del tuo volto. Perdi i sensi in seguito al forte dolore. Sei diventato la cena di quel morto vivente.

13.

Ti allontani rapidamente dal morto vivente cercando di volgere lo sguardo verso i muri del soggiorno alla ricerca di qualche possibile corpo contundente. Il tuo sguardo si posa sul grande caminetto che domina il soggiorno ed afferra la modesta paletta di metallo. Senti lo zombie alle tue calcagna e ti volti di scatto cercando di assestare il colpo sul suo cranio scarnificato come spesso hai visto fare nei peggiori film horror di serie B. La paletta si conficca nel tessuto muscolare della guancia del morto vivente che sembra però non accusare il colpo in modo particolare e dopo un attimo di esitazione cerca di agguantarti con le sue mani scheletriche da cui penzolano brandelli di carne e tessuto muscolare. Sei vuoi provare a fuggire verso la cucina vai al **16** altrimenti se vuoi fuggire verso il piano superiore salendo sulle scale vai al **19**

14.

Prendi in mano il tuo cellulare e componi nervosamente il numero delle forze dell'ordine. Subito dopo aver composto il numero il cellulare emette un lamento digitale. Ti sei dimenticato di ricaricarlo ed adesso non hai alcun modo per chiamare gli aiuti visto che il telefono fisso non è stato installato nella nuova villa. Provi a pensare rapidamente ad un possibile piano di difesa o fuga da quella creatura rivoltante. Se desideri assicurarti di verificare che tutti i punti di accesso alla villa siano chiusi in modo appropriato vai al **23** altrimenti se vuoi cercare di fuggire da qualche uscita secondaria della casa per cercare aiuto ti dirigi verso le scale che portano al piano superiore al **19**

15.

Cerchi di agguantare la caviglia ossuta del morto vivente tastando nel buio e quando riesci a fare presa cerchi di sbilanciare quell'ammasso scheletrico scarnificato. Purtroppo non riesci nel tuo intento e vieni scalcio violentemente dalla creatura che riesce a liberarsi dalla tua presa. A questo punto cerchi di sgattaiolare rapidamente verso la porta basculante semi aperta all'ingresso del garage. Vai al **20**.

16.

Raggiungi velocemente la cucina pensando che là potresti rapidamente uscire dalla porta di servizio che porta nel giardino o scendere nella cantina che è collegata ad un corridoio di servizio che porta nel garage. Se vuoi aprire la porta di servizio vai al **21** mentre se preferisci scendere nella cantina vai al **22**

17.

Spalanchi velocemente la porta e tenendoti con un assetto abbassato ti lanci violentemente contro il bacino di quel morto vivente facendolo cadere a terra. Con tua sorpresa quello scheletro scarnificato si rialza rapidamente mentre cerchi inutilmente di infierire prendendolo a calci. A questo punto decidi di usare le tue capacità di pugile dilettante cercando di colpirlo sul cranio. In quel modo potresti spappolandogli la testa come spesso hai visto nei film horror di serie B causandone la sua morte. Vai al **10**

18.

Volgi lo sguardo rapidamente verso i muri del soggiorno alla ricerca di qualche possibile corpo contundente. Il tuo sguardo si posa sul grande caminetto che domina il soggiorno ed afferra la modesta paletta di metallo. Senti lo zombie alle tue calcagna e ti volti di scatto cercando di assestare il colpo sul suo cranio scarnificato come spesso hai visto fare nei peggiori film horror di serie B. La paletta si conficca nel tessuto muscolare della guancia del morto vivente che sembra però non accusare il colpo in modo particolare e dopo un attimo di esitazione cerca di agguantarti con le sue mani scheletriche da cui penzolano brandelli di carne e tessuto muscolare. Sei vuoi provare a fuggire verso la cucina vai al **16** altrimenti se vuoi fuggire verso il piano superiore salendo sulle scale vai al **19**

19.

Sali di corsa le scale verso i piani superiori ed arrivi nel grande corridoio che porta a diverse stanze. Pensi che entrare in qualche stanza e chiuderti dentro sperando di trovare qualche buona idea per salvarti la pelle non sia la soluzione ottimale e decidi di salire l'ulteriore rampa di scale che porta al terrazzo di sopra vai al **26**

20.

Ti dirigi verso l'uscita del garage e ti abbassi il più possibile per passare sotto la porta basculante semi aperta. Appena arrivi fuori quasi inciampi su di una bicicletta sportiva abbandonata

per terra. È probabilmente quella del rider e guardandoti intorno ti rendi conto che poco lontano da lì giace il corpo di un ragazzo. Se vuoi cercare di esaminare il rider per vedere se è ancora vivo vai al **24** mentre se preferisci salire in sella alla bicicletta per scappare via vai al **25**

21.

Ti avvicini alla porta di servizio a vetri e con orrore noti che nel giardino ci sono almeno un paio di zombie che camminano nella semi oscurità di una notte illuminata da un primo quarto di luna velato dalle nuvole. Sei terrorizzato e ti senti in trappola. A questo punto decidi di scendere nella cantina. Vai al **22**

22.

Scendi velocemente le scale che portano alla cantina cercando di non inciampare e di conseguentemente romperti l'osso del collo. Appena arrivi nel corridoio di servizio riesci ad intravedere un lieve luminosità che proviene dal finestrotto di vetro del largo portone di ricevimento delle merci. Quel debole riferimento luminoso ti aiuta nella tua frenetica corsa verso l'esterno. Una volta aperto il portone aggiri la villa dal lato opposto della porta di servizio della cucina. Raggiungi il piazzale fuori dal garage e quasi inciampi su di una bicicletta sportiva abbandonata per terra. È probabilmente quella del rider e guardandoti intorno ti rendi conto che poco lontano da lì giace il corpo di un ragazzo. Se vuoi cercare di esaminare il rider per vedere se è ancora vivo vai al **24** mentre se preferisci salire in sella alla bicicletta per scappare via vai al **25**

23.

Incominci ad abbassare freneticamente tutte le serrande rinforzate del piano inferiore della casa e mentre sei intento a pensare quali porte dovrebbero essere controllate al piano inferiore, senti un rumore di vetri infranti che proviene dalla cucina. Probabilmente quel non morto è riuscito a sfondare la porta a vetri. Ti rendi conto che quel mostro è dotato di una forza formidabile per sfondare il vetro ma allo stesso tempo potrebbe essere ferito e vulnerabile in seguito all'impatto con la vetrata. Ti guardi intorno verso i muri perimetrali del salotto e noti che vicino al caminetto c'è una paletta di metallo con cui potresti colpire al cranio lo zombie uccidendolo come hai più volte visto nei film horror di serie B. Se decidi di prendere la paletta di ferro ed affrontare la creatura vai al **30** altrimenti se preferisci fuggire al piano superiore vai al **19**

24.

Ti avvicini al rider per sentire il polso e provi anche ad avvicinare l'orecchio alla sua bocca per sentire se esala ancora qualche respiro come hai visto in alcuni telefilm polizieschi di bassa categoria. Mentre sei intento ad agire nel tuo ruolo di medico legale avverti dei rantoli che non provengono dal corpo esame del rider ma da una coppia di zombie scarnificati che ti si stanno avvicinando minacciosamente. Sei completamente terrorizzato e perdi la tua lucidità così anziché saltare sulla sella della bici che è a pochi metri dai due non morti, incominci a correre istintivamente nella direzione opposta dirigendoti verso il laghetto. Quando sei in prossimità delle rive del laghetto hai due scelte: potresti nuotare per raggiungere la sponda opposta dove c'è il cancello di uscita o potresti seguire

le sponde del lago allungando il percorso con il rischio di incontrare altri zombie. Se decidi di nuotare vai al **27** altrimenti raggiungi le sponde del laghetto e vai al **29**

25.

Ti metti in sella alla bicicletta ed incominci a pedalare veloce verso il laghetto. Una volta giunto sulle sue sponde puoi seguire il sentiero che costeggia il laghetto portandoti verso il cancello di uscita del piccolo quartiere. Una volta che sei giunto sulle sponde del lago hai due scelte, puoi procedere in senso orario od antiorario. Se procedi in senso orario vai al **28** altrimenti se decidi di procedere in senso antiorario vai al **29**

26.

Raggiungi il terrazzo ed ora il tuo piano è cercare di saltare giù servendoti della tettoia del porticato per evitare un salto nel vuoto che probabilmente ti spezzerebbe entrambe le gambe. Raccogli un poco di coraggio e salti sulle tegole della tettoia. Sfortunatamente le tegole non sono abbastanza resistenti da reggere il tuo peso. Ti sbilanci e cadi malamente da un'altezza di 4 metri battendo violentemente la testa sull'asfalto. Muori all'istante e gli zombie banchetteranno con il tuo cadavere.

27.

Incominci a nuotare con vigorose bracciate nel laghetto che è poco profondo e quando sei oltre a metà dei 150 metri che ti separano dall'altra sponde senti che qualcosa ti afferra un piede e ti tira giù sul fondo. Quegli zombie provenivano proprio dal fondo del laghetto e mentre cerchi di divincolarti dalla presa anneghi mentre diversi denti affilati ti sbranano le membra.

28.

Aggiri le sponde in senso orario in preda alla paranoia di incontrare i non morti ma sembra che oggi sia il tuo giorno fortunato. Riesci a raggiungere il cancello di entrata ed a fuggire per la strada che ti porta verso la salvezza. Dopotutto quel “mariuolo” di tuo padre ti voleva bene e ti aveva dato un buon consiglio.

29.

Aggiri le sponde del laghetto in senso antiorario ma incontri un'intera orda di zombie che appena uscita dall'acqua ti accerchia rapidamente. Cerchi di liberarti dalle presa di innumerevoli mani ossute e robuste, ma soccombi per i morsi famelici dei non morti.

30.

Afferri la paletta di ferro andando incontro allo zombie con determinazione e tanto coraggio. Assesti un duro colpo sul suo cranio ma il non morto che accenna un sorriso beffardo con le sue labbra putride ti agguanta il collo con le sue forti mani scheletriche e ti strangola mentre ti dilania il volto.