

GOLEM

Questo librogame non è come tutti gli altri: infatti dovrai muovere contemporaneamente due personaggi, il cacciatore ed il golem. Per definire il paragrafo di partenza, lancia una sola volta un dado a 6 facce (1D6), e consulta la seguente tabella:

	1	2	3	4	5	6
CACCIATORE	2	11	9	34	10	6
GOLEM	6	10	34	9	11	2

Il golem è più lento: per ogni paragrafo letto dal golem il cacciatore ne legge due.

Se golem e cacciatore si incontrano dovranno combattere; per combattere lancia 1D6 per il golem e 1D6 per il cacciatore e somma i risultati ai rispettivi punti di Abilità (PA) e altri eventuali punteggi che l'avventura ti offre. La differenza fra i risultati indica i Punti di Vita (PA) persi dal personaggio che ha ottenuto il risultato inferiore. Il cacciatore ha 10 PA e 20 PV, mentre il golem ha 14 PA e 50 PV.

Il golem non ha alcun potere cabalistico, quindi se ti viene offerta la possibilità di benedire qualcosa o qualcuno in un paragrafo letto dal golem, fingi che quella possibilità non sia stata offerta.

Se un personaggio trova qualcosa e decide di tenerlo e in seguito l'altro personaggio visita lo stesso luogo, l'oggetto trovato ovviamente non sarà più disponibile.

La corrispondenza fra lettere e numeri della tradizione ebraica è la seguente: Aleph=1, Bet=2, Gimel=3, Dalet=4, He=5, Vav=6, Zayn=7, Khet=8, Tet=9, Jod=10, Kaf=20, Lamed=30, Mem=40, Nun=50, Samech= 60, Ayin= 70, Fe=80, Tzadi=90, Kuf=100, Reš=200, Šin=300, Tad=400.

Se il golem sconfigge il cacciatore in combattimento, vai al paragrafo 39.

1

A nord-ovest le macerie ostruiscono un grande passaggio, quindi hai solo tre possibili direzioni: nord-est, sud-est, sud-ovest. A sud-ovest è rappresentata la lettera Samech, mentre a sud-est noti la lettera He; in direzione nord-est la lettera indicatrice è stata volontariamente cancellata in modo da non essere più riconoscibile. La direzione nord-ovest sarebbe stata indicata dalla lettera Khet.

Se vuoi andare a nord-est vai al [19](#)

Se vuoi andare a sud-est vai al [14](#)

Se vuoi andare a sud-ovest vai al [15](#)

2

Ti trovi alla porta ovest, chiamata "Porta del tramonto". Ora di questa porta un tempo maestosa rimangono solo le colonne, ma non ci sono segni di resti del frontone, come se fosse stato asportato volontariamente; la cosa non ti stupisce: nelle città dei cabalisti l'orientamento est-ovest è di particolare importanza simbolica, quindi con tutta probabilità anche il frontone della Porta del Tramonto doveva contenere dei significati di grande importanza e potere. L'antico pavimento lastricato porta ancora la scritta Keter, leggibile per chi esca dalla città, mentre per chi provenga da ovest è possibile leggere Thaumiel. Come a guardia di quella che fu la porta sono poste due rappresentazioni scultoree orientate con lo sguardo a est: vicino alla colonna meridionale c'è una statua che rappresenta Metatron, mentre nei pressi della colonna nord è rappresentato un gruppo di sette Chaioth HaQadesh. A sud vedi le rovine di quella parte di mura occidentali andate distrutte in chissà quale epica battaglia, e ti stupisci del fatto che costruzioni dall'apparenza così robusta oggi siano ridotte a questo irriconoscibile ammasso di pietre.

Puoi andare verso est, al [25](#)

Oppure, se vuoi, puoi scalare le macerie delle mura. Lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più vai al [3](#)

Se ottieni 4, 5 o 6 decidi di non portare a termine la scalata, e una volta sceso entri dalla Porta del Tramonto dirigendoti a est.

Se ottieni 2 o 3 le rovine non reggono il tuo peso e franano, trascinandoti giù. Non muori subito, ma con gli arti spezzati hai i movimenti impediti. Chissà, forse saranno la fame e la sete ad ucciderti, o forse diventerai cibo per le fiere che vivono nei dintorni.

3

Sei in cima alle mura ovest, in un punto in cui il camminamento verso nord si interrompe a causa del crollo dell'antico bastione di nord-ovest.

Puoi proseguire verso sud andando all'[8](#)

Oppure puoi scendere dalle mura verso est andando al [22](#)

Se invece preferisci calarti lungo la parte crollata delle mura, lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al [2](#)

Se ottieni un risultato inferiore a 7 la tua avventura termina sotto il peso del crollo di un'altra parte del bastione meridionale delle mura occidentali.

4

Le tue fatiche non hanno dato i frutti sperati, non trovi nulla di utile.

Per andare a nord vai al [5](#)

Per andare a sud vai al [6](#)

Per andare a est vai al [9](#)

Per andare a ovest vai al [10](#)

Se invece vuoi imboccare il camminamento vai al [21](#)

5

Dal punto in cui ti trovi puoi muoverti in tre direzioni, est, ovest o nord.

Se ti dirigi a nord vai al [7](#)

Se vai a est, dopo una curva a gomito ti trovi al [29](#)

Se vai a ovest vai al [16](#)

6

Ti trovi in una piazza circolare molto grande, dalla quale si diramano quattro strade. Al centro della piazza, sotto un gruppo di statue rotte a ovest, rappresentanti l'arcangelo Michael e sette B'nai HaElohim si legge ancora la scritta Hod, orientata in modo da poter essere letta da est, mentre leggibile da ovest è presente la scritta Samael. Noti le vestigia di vari centri cerimoniali, probabilmente utilizzati in diversi momenti dell'anno.

Per andare a nord vai al [29](#)

Per andare a sud vai all'[8](#)

Per andare a est vai al [28](#)

Per andare a ovest vai al [33](#)

7

Sei in cima alle mura nord della città, proprio nel punto in cui queste si interrompono in un cumulo di macerie a ovest. Puoi proseguire verso est oppure scendere lungo un camminamento che porta a sud. Se vuoi puoi provare a scendere lungo le macerie. In alternativa puoi rovistare fra le pietre, sperando di trovare qualcosa di utile.

Se vuoi cercare fra le macerie vai al [23](#)

Se vai a est, dopo aver svoltato verso sud e dopo una lunga camminata ti trovi al [21](#)

Se ti dirigi a sud vai al [5](#)

Se vuoi provare a scendere lungo le macerie, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più ti ritrovi al [11](#)

Se ottieni meno di 6 cadi per diversi metri e la tua spina dorsale non regge all'impatto col suolo. Mentre cadi ti chiedi cosa può aver provocato la caduta: un piede che ha perso l'appoggio? Una mano che ha mosso un sasso che non doveva? Non lo saprai mai, e al tuo avversario - quando passerà di qui - tutto sommato importerà poco.

8

Ti trovi sulle solide mura meridionali, le uniche ancora integre. A nord, dopo la discesa, vedi una grande piazza circolare, altrimenti puoi decidere di seguire le mura verso est o verso ovest

Se ti dirigi a nord vai al [6](#)

Se vai a est vai al [28](#)

Se vai a ovest vai al [3](#)

9

Ti trovi alla porta est, detta "Porta del Giardino" con un chiaro riferimento al Giardino dell'Eden. I cabalisti che anticamente abitavano la Città erano convinti che camminando verso est senza mai curvare neppure di

un grado per un tempo di sette vite umane sarebbe stato possibile raggiungere il Giardino Perduto. Il frontone, rovinato, mostra i resti della rappresentazione dell'Albero della Vita. A terra è ancora presente l'antico pavimento, con la scritta Malkuth leggibile da est e la scritta Lilith leggibile da ovest. Sopra la porta corrono delle maestose mura, e noti che poco più a sud queste mura sono in parte crollate, creando due tronconi.

Puoi andare a ovest, andando al [29](#)

Oppure puoi scalare un troncone di mura.

Se decidi di scalare il troncone nord, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più, vai al [21](#)

Se decidi di scalare il troncone sud, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più vai al [20](#)

Se ottieni meno di 6, scopri che quei cumuli di macerie non sono sempre perfettamente stabili. Per errore stacchi una pietra, che faceva probabilmente da tappo alla frana che si è creata in seguito alla tua mossa maldestra. Saresti fortunato, dal momento che si tratta di una frana laterale rispetto alla tua posizione, ma alzi lo sguardo proprio mentre una roccia appuntita si dirige con precisione verso la tua fronte.

10

Ti trovi a un grande crocevia sulla cui pavimentazione noti, leggibile da est, la lettera Res.

Per andare a ovest vai al [18](#)

Per andare a est vai al [29](#)

Per andare a nord vai al [16](#)

Per andare a sud vai al [33](#)

11

Sei all'imponente ingresso nord della città. La porta, detta "dell'Ignoto" dato che molto raramente i cabalisti di questa città si avventuravano a nord, e la loro conoscenza delle terre settentrionali era limitata a poche migliaia di kanneh. Le colonne sono ancora in piedi, sebbene segnate dal tempo, e sul frontone si intravedono formule di protezione dai pericoli dell'ignoto settentrione.

Verso est si innalzano le macerie di quella che una volta era la prosecuzione verso ovest delle mura settentrionali, le più robuste fra quelle che circondavano la città.

Se vuoi andare a sud, vai al [16](#)

Se vuoi scalare le macerie, lancia 2D6

Se ottieni almeno 6 punti vai al [7](#)

Se ottieni 3, 4 o 5 il tuo tentativo non ha successo, e decidi di dirigerti a sud attraversando la Porta dell'Ignoto.

Se ottieni 2, proprio quando stai per arrivare in cima la tua mano finisce con l'appoggiare su una pietra non fissata. Scivoli giù per diversi metri, e ti trascini dietro una frana che ti seppellisce. Quando il tuo avversario passerà di qui non saprà di dover ringraziare te per il comodo camminamento che hai creato...

12

Entri nel passaggio segreto indicato dalla mappa, ma appena ti trovi all'interno scopri che la porta d'ingresso è fatta apposta per non potersi riaprire che con una formula. Rimani fermo qualche attimo per far abituare i tuoi occhi al buio. Una volta abituato alle tenebre noti a terra la lettera Samech.

Non puoi far altro che proseguire al [14](#)

13

Trovi una pergamena arrotolata ma senza sigillo, sul cui bordo compare due volte la lettera Vav.

Se vuoi, puoi tenere la Pergamena Vav. Quando la vorrai usare dovrai andare al paragrafo 24.

Trovi anche altre cose, ma nulla di utile o interessante, quindi decidi di ripartire

Se vuoi dirigerti a nord vai al [18](#)

Se preferisci andare a sud, dopo una curva ti trovi al [36](#)

Se vuoi salire sulle mura vai al [3](#)

14

Fatta eccezione per la galleria che porta all'ingresso sigillato, altre 3 strade si dipartono dal punto in cui ti trovi: una va a nord-est, una a nord-ovest, la terza a sud-ovest. La strada di nord-est ha al suo imbocco la lettera Mem, quella di nord-ovest porta la lettera Khet, mentre quella di sud-ovest porta la lettera Samech.

Se vuoi andare a nord-est vai al [30](#)

Se vuoi andare a nord-ovest vai all'[1](#)

Se vuoi andare a sud-ovest vai al [27](#)

15

Nel punto in cui ti trovi senti che l'aria è più fresca, l'uscita dev'essere vicina. Vedi a nord-ovest la lettera Samech, a nord-est la lettera Lamed e a sud-est la lettera Fe.

Se vuoi provare a dirigerti a nord-est vai al [1](#)

Se ti dirigi a nord-ovest vai al [32](#)

Se preferisci andare a sud-est, vai al [27](#)

16

Ti trovi a un piccolo quadrivio dove vedi rappresentata a terra la lettera Kaf leggibile da est.

Se vuoi andare a nord vai all'[11](#)

Se vuoi andare a est vai al [5](#)

Se vuoi andare a sud vai al [10](#)

Se vuoi andare a ovest vai al [17](#)

17

Nel punto in cui ti trovi, dove vedi un mosaico che rappresenta la lettera Bet leggibile da est, hai solo due possibilità di movimento, dal momento che un'antica strada a nord è completamente ostruita da cumuli di macerie: puoi andare a est oppure a sud.

Se decidi di andare a est vai al [16](#)

Se vuoi andare a sud vai al [25](#)

18

Sei all'incrocio tra una grande strada est-ovest e una sua diramazione che corre verso sud. A terra, leggibile da est, è rappresentata la lettera Dalet.

Se vuoi andare a est vai al [10](#)
Se vuoi andare a ovest vai al [25](#)
Se vuoi andare a sud vai al [22](#)

19

Sei in uno spiazzo circolare, apparentemente di funzione cerimoniale; tuttavia sai che pochi cabalisti officiano cerimonie in luoghi sotterranei, e in genere sono cabalisti in contatto con forze oscure. A terra vedi una spada parzialmente arrugginita (+2 Abilità). Puoi provare a benedire la spada, lanciando 1D6: se ottieni 1 o 2 la benedizione non riesce e la spada ti permetterà di aggiungere solo +1 Abilità; se ottieni 3, 4 o 5 la benedizione non riesce e la spada continua a valere +2 Abilità come in origine; se ottieni 6 la benedizione riesce e la spada varrà +3 Abilità.

Sai che è proibito toccare gli attrezzi cerimoniali senza il permesso del proprietario (e ad ogni modo appartenevano ad un eretico, quindi non li avresti comunque toccati), quindi decidi di ripartire. La direzione sud-ovest è indicata dalla lettera Samech, mentre la direzione sud-est porta la lettera Lamed..

Se prosegui verso sud-est vai al [30](#)
Se prosegui verso sud-ovest vai all'[1](#)

20

Davanti a te le mura cittadine orientali si interrompono, per riprendere più avanti. Il troncone nord, però, è troppo distante per tentare il salto. Un'altra possibilità è quella di scendere lungo le rovine e dirigerti verso l'ingresso orientale.

Se vuoi tentare comunque il salto, lancia 2D6.

Se sei il cacciatore e ottieni 9 o più, vai al [21](#)

Se sei il golem e ottieni esattamente 7, vai al [21](#)

Se ottieni un risultato diverso da quello richiesto, cadi nel crepaccio e concludi miseramente la tua vita e la tua avventura. Il tuo avversario prima o poi passerà di qui, e guardando in basso vedrà il tuo cadavere in una posa orrendamente scomposta, circondato da corvi intenti a banchettare.

Se invece vuoi scendere lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al [9](#)

Se ottieni meno di 7, una delle tue mani appoggia su un sasso fissato male e rimani appeso con una sola mano. riesci a riprendere la posizione, ma mettendo la mano nell'anfratto che si è creato senti qualcosa che comincia a camminarti lungo il braccio: un enorme ragno, di una specie velenosissima. Sai che qualunque mossa tu faccia la tua fine è segnata. Anzi, è segnata anche se rimani fermo, visto che hai disturbato quest'essere tremendo.

Se preferisci andare a sud vai al [28](#)

21

Ti trovi in cima alle mura orientali, in un punto in cui un crepaccio le spezza in due tronconi. Tu sei sul troncone nord, e valuti che il troncone sud sia troppo lontano da raggiungere con un salto. Noti però di avere altre due possibilità: scendere lungo i massi crollati per raggiungere la porta est oppure seguire un camminamento che curva dolcemente verso nord-ovest.

Se segui il camminamento arrivi al [29](#)

Se vuoi provare a saltare, lancia 2D6

Se sei il cacciatore e ottieni 9 o più, vai al [20](#)

Se sei il golem e ottieni esattamente 7, vai al [20](#)

Se ottieni un risultato diverso da quello richiesto, non raggiungi il troncone sud e precipiti per diversi metri, morendo sul colpo.

Se invece vuoi scendere lancia 2D6.

Se ottieni 7 o più, vai al [9](#)

Se ottieni meno di 7, un piede perde l'appoggio e ti ritrovi a scivolare. Riesci a ritrovare la presa, ma un grosso sasso smosso dalla tua scivolata ti cade violentemente su una tempia. La fine è solo questione di tempo.

22

Ti trovi in una strada che va da nord a sud, all'incrocio con un camminamento che porta sulle mura occidentali. Sul terreno rimane ancora un mosaico con la scritta Gevurah leggibile da est. Al centro dell'incrocio è ancora visibile un gruppo di otto statue orientate con lo sguardo verso est: riconosci l'arcangelo Khamael, e le sette figure che lo circondano sono sicuramente dei Seraphim.

Se vuoi dirigerti a nord vai al [18](#)

Se preferisci andare a sud, dopo una curva ti trovi al [36](#)

Se vuoi salire sulle mura vai al [3](#)

Se invece vuoi provare a guardarti intorno vai al [13](#)

23

CACCIATORE

La ricerca dà frutti ancora migliori di quelli sperati. Probabilmente gli antichi cabalisti che abitavano questa città avevano difficoltà con i golem, tanto che portavano con sé le Pergamene Aleph con la formula per disattivarli. Non hai neppure bisogno di aprire quella che trovi, riconosci lo stemma sul sigillo: è quello della tua scuola.

Se vuoi puoi tenere la Pergamena Aleph: è un oggetto che puoi usare una sola volta, dopo di che diventa polvere. Perché funzioni devi essere di fronte al golem. Per usarla, vai al paragrafo 26.

GOLEM

La ricerca porta alla luce qualcosa di molto pericoloso. Riconosci il sigillo della scuola di cabala del tuo creatore, e vedi al suo fianco la lettera Aleph. Sai bene di cosa si tratta: questa pergamena potrebbe ucciderti se venisse aperta e letta di fronte a te.

Se vuoi puoi tenere la Pergamena Aleph. Se pensi che sia un falso e vuoi provare a leggerla, vai al paragrafo 38.

SEZIONE GENERALE

Non trovi altro, quindi decidi di ripartire.

Se vai a est, dopo aver svoltato verso sud e dopo una lunga camminata ti trovi al [21](#)

Se ti dirigi a sud vai al [5](#)

Se vuoi provare a scendere lungo le macerie, lancia 2D6

Se ottieni 6 o più ti ritrovi all'[11](#)

Se ottieni meno di 6 cadi per diversi metri e la tua spina dorsale non regge all'impatto col suolo. Mentre cadi ti chiedi cosa può aver provocato la caduta: un piede che ha perso l'appoggio? Una mano che ha mosso un sasso che non doveva? Non lo saprai mai, e al tuo avversario - quando passerà di qui - tutto sommato importerà poco.

24

La Pergamena Vav contiene una sorta di mappa stilizzata. Riconosci una piazza circolare in cui convergono cinque strade: quattro sono orientate secondo i punti cardinali, mentre una, indicata con le lettere Yod-Bet punta verso nord-ovest.

Quando ti troverai in una piazza simile a quella disegnata nella mappa potrai attivare il passaggio nascosto andando al paragrafo indicato dalle lettere ebraiche Yod e Bet.

Torna al paragrafo da cui sei arrivato.

25

Nel punto in cui ti trovi, orientata in modo che sia leggibile da est, noti la scritta Da'at. A sud rimangono in piedi parte dei muri della famosa biblioteca della città, verso nord si diparte una strada piuttosto stretta, mentre una strada più grande corre da est a ovest.

Se vuoi andare a est vai al [18](#)

Se vuoi andare a ovest vai al [2](#)

Se vuoi andare a nord vai al [17](#)

26

Se ti trovi di fronte al golem vai al [35](#)

Altrimenti vai al [31](#)

27

Sulle mura vedi la rappresentazione di una scena raccapricciante: gente che urla e fugge terrorizzata e cabalisti dall'aria invasata che leggono formule scritte su pergamene. Ti chiedi se questo dipinto abbia a che fare con il fatto che la città è disabitata da secoli.

Ancora preoccupato dai tuoi pensieri, decidi di ripartire. Noti a nord-est la lettera Mem e a nord-ovest la lettera Samech.

Se ti dirigi a nord-est vai al [14](#)

Se invece vai a nord-ovest vai al [15](#)

28

Ti trovi in cima alle mura orientali, verso nord la rovina segna questo bastione, mentre a sud la strada sembra essere più solida. Verso ovest la discesa ti porterebbe in una grande piazza circolare.

Se vuoi comunque andare a nord vai al [20](#)

Se vuoi andare a sud vai all'[8](#)

Se vuoi andare a ovest vai al [6](#)

29

Ti trovi ad un grande incrocio fra una grande strada est-ovest e una strada più piccola nord-sud. Sul lastricato esiste ancora un mosaico rappresentante la lettera Mem. Noti anche un camminamento curvo che corre in direzione sud-est, portando sulle mura orientali

Per andare a nord vai al [5](#)

Per andare a sud vai al [6](#)

Per andare a est vai al [9](#)
Per andare a ovest vai al [10](#)
Se invece vuoi imboccare il camminamento vai al [21](#)
Se vuoi ispezionare questa zona vai al [4](#)

30

Parte del punto in cui ti trovi è coperto di macerie: evidentemente fino a non molto tempo fa da qui correivano altre strade. Ora rimangono una strada in direzione nord-ovest ed una in direzione sud-ovest: la strada che porta a sud-ovest è indicata dalla lettera Samech, mentre in direzione nord-ovest la lettera indicatrice è stata cancellata da mano umana e non è più riconoscibile. Le direzioni nord-est e sud-est, ora non più agibili erano indicate rispettivamente da Mem e Lamed.

Se vuoi andare a nord-ovest vai al [19](#)
Se vuoi andare a sud-ovest vai al [14](#)

31

Gli anni passati alla scuola di kabbalah sono stati evidentemente sprecati: non ricordi che la formula non ha effetto a distanza? Inoltre è una formula molto lunga, che pochi ricordano per intero, e fra questi pochi cabalisti non ci sei tu.

Maledici la tua stupidità quando vedi la tua unica possibilità di vittoria contro il golem sgretolarsi letteralmente tra le tue mani.

Torna al paragrafo da cui sei arrivato.

32

Il passaggio segreto ti conduce in una zona a nord-ovest della piazza in cui ti trovavi in precedenza, in una strada con orientamento est-ovest. A terra vedi la scritta Tipheret, leggibile da est, mentre leggibile da ovest vedi la scritta Thagirion. A sud noti una statua di Raphael orientata con lo sguardo rivolto a est, mentre a nord c'è un gruppo di sei statue decapitate, probabilmente gli altri sei Mal'akhim, orientate col corpo verso ovest.

Per andare a est, vai al [10](#)
Per andare a ovest vai al [18](#)
Se vuoi esplorare i dintorni del punto di uscita, vai al [37](#)

33

Ti trovi in una grande via orientata nord-sud, dalla quale si diparte una via più piccola diretta ad est. A terra, orientata perchè sia leggibile da est, si trova una rappresentazione della lettera Fe.

Per andare a est vai al [6](#)
Per andare a nord vai al [10](#)
Per andare a sud vai al [36](#)

34

Sei alla porta sud della città, detta "degli Stranieri" dal momento che era la porta che i mercanti stranieri più frequentemente usavano per entrare e uscire dalla città, sotto le imponenti mura che ancora danno un'idea di come dovesse apparire questo luogo nei giorni del suo splendore. La porta è ancora intatta, e il frontone

porta la rappresentazione di una carovana circondata da formule augurali e di benvenuto.

Vai a nord dirigendoti al [36](#)

35

Cominci a leggere la formula che qualche antico maestro della tua scuola aveva scritto sulla Pergamena Aleph, e noti il terrore sul volto del golem. La creatura tenta di portare le mani alle orecchie, ma questo non basta. Lo vedi crollare sulle ginocchia, tentare di venire carponi verso di te e infine abbattersi definitivamente al suolo. Per maggior sicurezza cancelli l'aleph dalla sua fronte. La pergamena che conteneva la formula ti si è dissolta fra le mani, ora è polvere nella polvere della città. Trascini il golem oramai ridotto ad un oggetto senza anima in un anfratto nascosto e cominci a smembrarlo: nessuno dovrà poter riattivare questo abominio.

36

Ti trovi a un incrocio fra la grande strada nord-sud e una stradina diretta a ovest.

Se vai a nord, vai al [33](#)

Se vai a sud, vai al [34](#)

Se vai a ovest, dopo una curva raggiungi il [22](#)

37

In un mucchio di rifiuti vedi una strana pergamena, di colore rosso, sul cui bordo è segnata la lettera Mem.

Se vuoi la puoi tenere, per usarla vai al paragrafo 40

Torna al [32](#)

38

Davvero pensavi che fosse un falso? Golem ingenuo! Non appena i tuoi occhi si posano sulle scritte contenute nella pergamena ti senti mancare le forze. Inoltre dovresti sapere che i cabalisti sanno usare bene le proprietà delle parole e dell'alfabeto: è evidente che quella formula ne contiene un'altra nascosta che ti impedisce di distogliere lo sguardo. Non puoi smettere di leggere, e fai appena in tempo a vedere la pergamena che inizia a sgretolarsi prima di crollare definitivamente a terra. Sei stato di grande aiuto al tuo avversario: quando passerà di qui dovrà solo cancellare l'aleph dalla tua fronte.

39

Un ultimo colpo e il tuo creatore crolla a terra privo di vita. Hai vinto la tua battaglia, ed ora potrai vagare libero per il mondo, senza più il timore che qualcuno possa cercare di toglierti quell'anima che hai avuto senza chiedere e che faticosamente hai mantenuto. Certo, c'è sempre il rischio di incontrare altri cabalisti, ma hai già dato prova di sapere come trattare con loro.

40

Non è prudente leggere formule cabalistiche di cui non si conosce il funzionamento. Ora capisci il significato della lettera Mem, iniziale della parola "met", cioè "morte", e capisci anche perchè quelle statue sparse per la città sono così realistiche; ma non temere, un giorno qualcuno si stupirà anche di te.