



---

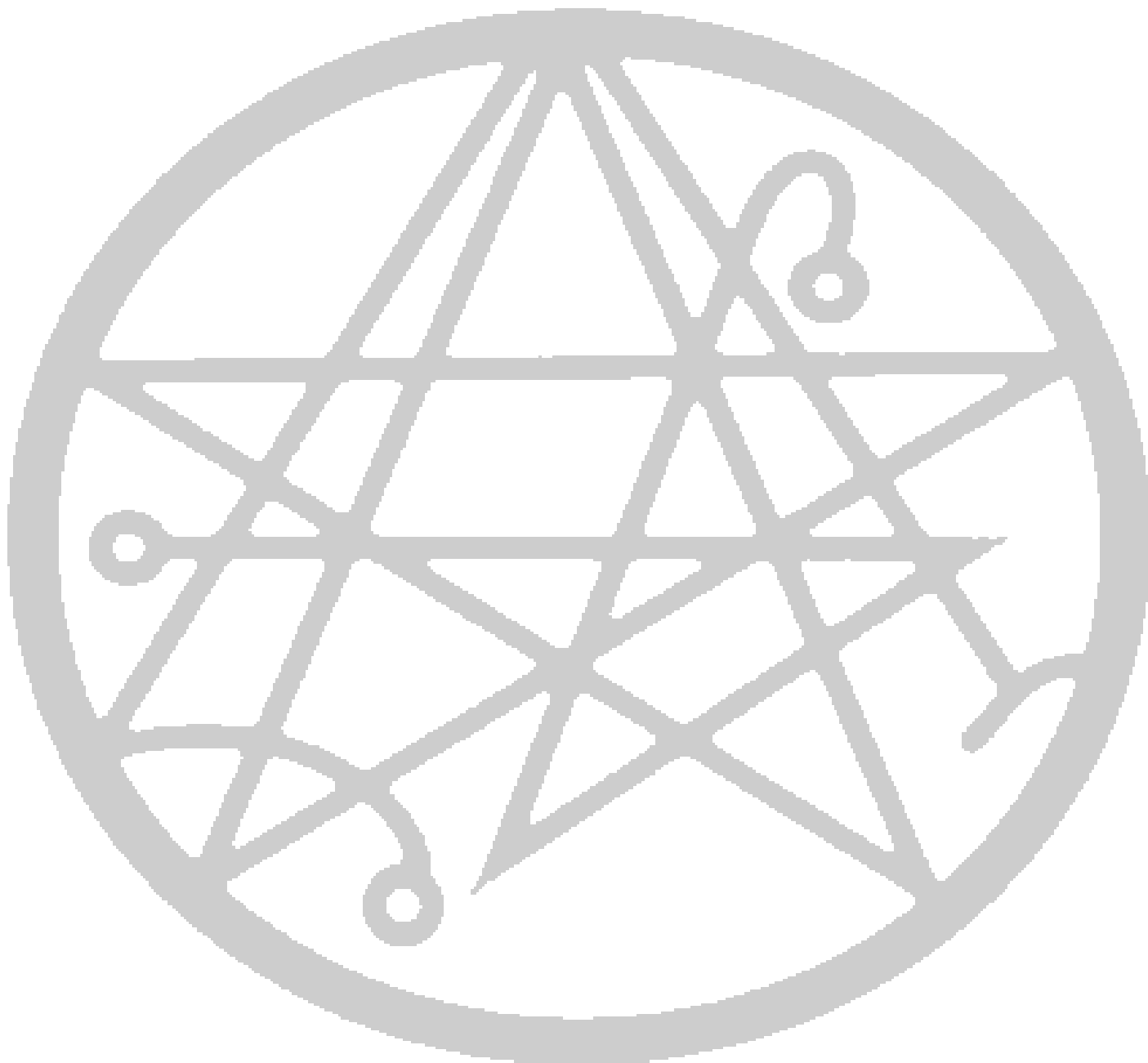
# L'ANTIGA SINAGOGA

---

Una història pel Sirmul al 1925



OCTUBRE 2021  
PEL 9 RANDOM ROL  
[i... un dR](#)



Drets de còpia i tal i qual.

Aquesta història és per tothom si no guanyem diners.  
Si de cas en Guillermo, en Steven o en Quentin  
volen feu una peli que m'ho diguin i en parlem.

M'encantaria poder comprar temps per escriure'n més.





Tot el material inclòs ha estat tret d'internet.

He canviat alguns noms perquè hi ha moments en que  
La fantasia i la realitat tenen massa en comú... i fa por!

A més, així ningú s'enfada per no res.





## PREFACI

La història dels jueus a Catalunya, en concret a Castelló d'Empúries és ben testimoniada en documents i fonts de tota mena, incloses les llegendes. Aquesta que ara us narrem, està basada en fets que res tenen a veure amb la realitat i qualsevol versemblança amb persones de cap era és casualitat o coincidència.

La més antiga menció a l'aljama jueva de Castelló d'Empúries parla del 1238. Durant els quasi noranta anys posteriors, fins al 1325, es produeix un fort moviment migratori dels territoris de França on van ser expulsats, establint-se molts d'ells al call jueu de Castelló.

És durant aquest període que una dona jueva, Astruga, als fonaments de la sinagoga obre un portal i conjura un ser anomenat Golem. El Golem ajuda els jueus i els proporciona la força necessària per superar les injustícies patides i convertir-se en una comunitat pròspera i rica. Fins arribar als 300 habitants al call.

Però al 1385 tot canvia. Els poders ocults de Roma, en creixent ascensió, conspiren políticament i acaben amb la independència de Castelló que queda afegida al regne de Pere III el Cerimoniós, alhora que envia un dels seus millors homes, en Michel Beaumont, que inicia aldarulls i rumors contra els jueus. Això acabarà al 1492 amb la expulsió dels no conversos.

En Beaumont, assassí catòlic i coneixedor de tots els llibres prohibits, crea un amulet en forma de pentacle que té el poder d'obrir portals. Així ho fa i l'obre al mateix lloc on ho va fer la Astruga, empenyent el Golem dins una dimensió desconeguda. Però, aquest portal, es converteix també en una porta d'entrada i Beaumont observa amb horror com quelcom hi entra i queda atrapat al nostre món. En Beaumont custodia la porta i guarda el secret d'allò que ha vist sense informar Roma. El petit capoll relliscós i pudent es guarda en secret generació rere generació mentre va creixent per convertir-se en una petita llavor de Tsathoggua.

Em Beaumont construeix una casa a sobre del portal i la sinagoga que el guardava i aquesta casa és custodiada en secret. Es converteix en un hostal, després en un mas i més tard en una posada. Van passant els segles, les generacions i finalment, al 1924...

És aquí quan comença la nostra partida! Guardià dels Arcans, et toca llegir-t'ho tot. Això no és un mòdul ni una campanya sinó una història i l'has de saber bé per fer moure els jugadors a través dels diversos escenaris: el tren, la Barcelona del 1925 i La casa de Castelló d'Empúries.



Veuràs que a cada capítol hi ha descripcions i fotografies que et daran una idea del lloc pel que et mous. També tens tot un seguit de materials per lliurar als jugadors que trobaràs numerats amb un superíndex ( e.g. Foto del tren<sup>3</sup>) i en color diferent del text.

Hi ha cartes, diners, amulets i fotografies. Entrades a locals i plànols dels llocs que visitaran. Si creus que hi falten coses o vols afegir-ne, no ho dubtis. Si veus que s'han guanyat un encanteri, dóna'ls-hi que els caldrà!

Però és vital que llegeixis tota la història i la interioritzis. Els personatges de Gabriel i de Robert et seran de gran utilitat. En Gabriel Belmonte, descendent d'en Beaumont, i en Robert Levy, descendent de l'Astruga.

El paper dels esperits que van quedant atrapats a la casa i que no poden sortir d'ella donat el fort influx del portal.

El monstre de la gàbia i la seva sang, amb la que es pot obrir el portal i donar pas al qui despertarà en Cthulhu...

A l'escena en que els jugadors surten de nit a Barcelona, he posat els bars cabarets i teatres. Molt de rerefons perquè si vols improvisar una baralla al Molino de Barcelona... Perquè no?

Endavant Guardià. De tu depèn que el món segueixi evolucionant o que aquells qui en una època van regnar sobre continents ja desapareguts, tornin per reclamar allò que els pertany per dret d'antiguitat.

Xavier R Lidon



## Capítol 1

### Una carta inesperada. Febrer 1925

Els jugadors reben una **carta**<sup>1</sup> del Sr. Manuel Calduch i Roca, escriptor i historiador de renom, convocant-los a l'ateneu Barcelonès per oferir-los una feina ben remunerada d'investigació. Amb la carta venen inclosos **tiquets** per **agafar el tren fins a l'estació de França**<sup>2</sup> on els esperarà un xofer que els durà a l'hotel Gran Colón de **Barcelona**<sup>3</sup>. També bé un anticipi dels **beneficis**<sup>4</sup> a compte dels resultats de la investigació.

#### 1.- El tren

Es tracta d'un modern **tren**<sup>5</sup> de viatgers i mercaderies que surt de Perpignan, S'atura a Girona i a Granollers i, després de 7 hores de viatge arriba a la antiga estació de França de



Barcelona.

Al tren els pj's tindran el seu primer encontre amb un personatge no jugador (pnj) anomenat Robert Levy Chevenier que els farà preguntes trivials amb una efusió i carisma difícils de superar que només podrà ser reconegut com un posat amb una tirada de psicologia de -20% sota la habilitat (%sh). El veurem més endavant.

El tren està format per un comboi de 6 vagons dels quals, el primer és de la companyia, el segon és el de primera classe, el tercer és de segona classe i el quart i cinquè son de ramat. El sisè està tancat al públic i sembla de càrrega. Els pj's poden deambular per tots els vagons de segona i tercera classe ( els seus bitllets són de segona) però si intenten accedir-hi al vagó de primera classe seran aturats per un revisor estricte i autoritari.

Si els personatges insisteixen en arribar a primera classe o al vagó de cua podran fer-ho a cop de bastó amb el revisor però a la estació de Girona, Granollers o Barcelona, els estaran esperant els soldats per fer-los presoners i dur-los davant la justícia sumaríssima.

Robert Levy Chevenier és un descendent directe d' Eliphas Lévi, nom adoptat pel màgic i ocultista francès Alphonse Louis Constant i està seguint la pista dels jugadors, després d'haver interceptat els correus de Manuel Calduch.

Manuel Calduch i Roca.

Va néixer el 10 de juny de 1889 a les Voltes de Baix de la plaça del Mercadal de Ripoll. El seu pare, Lluís Calduch, era músic i organista del taller de músics de Vic. A més, Lluís Calduch va ocupar el càrrec de director de l'Escola de música de la capital osonenca. La seva mare, Carme Riera, va morir l'any 1905 amb tan sols trenta-vuit anys, amb la qual cosa Luis Calduch i els seus cinc fills (Manuel, Iluc, Maria, Rosa i Roc) es van traslladar al carrer de la pesca, un pis propietat del mestre Ribó. Segons sembla, la seva infantesa va transcórrer «entre el taller de musics del pare i la llar fonament cristiana, i les trapaceries dels escolans Sabem que va ingressar molt jove al Seminari, per tal de rebre una bona formació humanística, perquè era de ben jove que es va poder observar que la seva veritable vocació no seria l'eclesiàstica, sinó la literària.

Amb tot, aquests anys de formació al Seminari, afegits a les hores passades al taller del seu pare i les nocions artístiques apreses al costat de Mossèn Pere Guillarem al Museu Episcopal de Vic, van servir perquè adquirís una sòlida formació humanística i teològica, que va constituir «la base de la sòlida cultura que sempre fou reconeguda a Calduch». La seva inquietud intel·lectual era tan acusada que fins i tot va obtenir un permís papal a petició dels seus mestres del Seminari que li va permetre durant tota la seva vida llegir tant els **llibres prohibits de l'Índex** com la premsa prohibida pel Vaticà. No va voler, però, continuar la carrera ordenant-se sacerdot. Es va fer periodista i, aprofitant els coneixements adquirits durant tants anys de lectura, escriptor de novel·la històrica i ocultista, a la moda de l'època.



« La fe no es más que una superstición y una locura si no tiene como base a la razón, y no se puede su analogía con lo que se sabe. Definir lo que no se sabe es una ignorancia presuntuosa; afirmar positiva

(Dogme et rituel de la haute magie, p. 307)

En un dels llibres de son pare, el *Dogme et Rituel de la Haute Magie*, del 1854, apareix la figura del Baphomet. Aquesta representació d'alguna deïtat pagana fou excusa antuvi per la persecució dels templers per part de dominics i els ocultistes la prenen com a símbol per il·lustrar llibres i grimoris.

El Baphomet de Levi conté símbols masculins, femenins, hermètics, pagans i cabalístics. Però el que no explica la història és que un d'aquests símbols, fet de fang cuit, contenia al darrera les coordenades del lloc on es trobaria el sancta sanctorum on les invocacions recopilades per Levi podrien ser escoltades.



Robert viu els seus prop de vuitanta anys amb una vitalitat antinatural, (va néixer al 1846 junt al seu germà bessó mort al 1916). I està obsessionat amb trobar la biblioteca oculta del seu pare així com “el portal” com ell li diu que mena cap al coneixement total que transformarà els homes en els veritables propietaris del seu destí. Està segur que els números del darrera del medalló de fang assenyalen el lloc i, gràcies a un somni premonitori (com els que tenia el seu pare), ha relacionat els números amb el Manuel Calduch, encara que no sap el que volen dir. (42°15'30.29"N, 03°4'35.56"E- Coordenades de Castelló d'Empúries).

En qualsevol moment pot explicar:

**“... ui! El meu pare era vident!, una vegada va somiar que un arquebisbe anava a ésser assassinat. No va arribar a**

El 3 de enero de [1857](#) un sangriento acontecimiento sumió a París en el estupor. El arzobispo de París, Monseñor Sibour, fue asesinado por un sacerdote excomulgado, Louis Verger, mientras inauguraba la novena de Sainte-Geneviève en Saint-Étienne-du-Mont. Las dos noches anteriores, Eliphas tuvo un [sueño premonitorio](#) que acababa con las palabras « ¡ve a ver a tu padre que está a punto de morir! ». No comprendió inmediatamente el sentido del sueño, ya que su padre había muerto hacía mucho tiempo. El 3 de enero, hacia las cuatro de la tarde, Eliphas se encontraba entre los peregrinos que asistían al oficio durante el cual el arzobispo sería asesinado. Pero solo leyendo más tarde la descripción del asesino en los periódicos se acordó de un sacerdote de tez pálida que se había entrevistado un año antes con Desbarolles en casa de Mme A. y que buscaba el [grimorio](#) de Honorius. Este episodio está relatado con todo detalle en *La Clef des grands mystères* (1861), páginas

**temps però va esbrinar qui ho havia fet!... sabeu que és el Grimori d'Honorius?**

El Grimori d'[Honorius](#)<sup>6</sup> és un llibre de conjurs atribuït a Gregori III. L'església ho nega, és clar, però aquest papa fou el mateix que va fer cremar els llibres druídes de la màgia blanca. Potser perquè ell era practicant de la màgia negra? De qualsevol manera, el llibre basa la major part dels seus coneixements en el gran llibre de [Salomó](#)<sup>7</sup>, que veurem més endavant.

En Robert els ensenya algunes [pàgines antigues esgrogueïdes](#)<sup>8</sup> amb l'esperança de que els pj's diguin alguna cosa que els delati com a coneixedors de la màgia o del que està a punt d'esclatar però davant la ignorància d'aquests es farà el boig i desapareixerà en el vagó de primera classe no sense perdre abans el [penjoll de fang](#)<sup>9</sup>. Si els pj's volen trobar-lo i accedeixen al vagó de primera... haurà desaparegut.

Barcelona. Març 1925

Depenent de la procedència dels personatges el xoc amb el descobriment de la Barcelona dels anys 20 pot ser increïble.





## 2.- L'Hotel Colón

El conductor els pot informar de que, encara i tot que ens trobem en una època convulsa, es pot passejar pel Carrer Fontanella i endinsar-se pel Portal de l'Àngel al casc antic on l'art i la política del colpista Primo de Rivera bullen i bateguen. La Gasetta de les Arts proclama el Noucentisme i Gaudi amb 71 anys és empresonat per parlar en català, poc abans de la seva mort al 1926 (això no ho sabrà el conductor, clar!).



El cotxe que condueix és un és un Hispano-Suiza H6C que els du fins a la plaça Catalunya. És un lloc neuràlgic per on hi circulen tota mena de vehicles de qualsevol tracció.

**El conductor, en Pepitu, demana permís per reomplir ja que abans d'entrar a la plaça Catalunya els caldrà més benzina. Els comenta que potser hi arriben abans caminant que amb el cotxe ja que estan fent les obres del ferrocarril subterrani i creuar la plaça por dur-los una hora d'embús.**



De lluny es divisen les torres de la casa **Pascual i Pons** d'Enric Sagnier Villavecchia, construïda entre 1890 y 1891 i el Gran Hotel Colon, que és el seu destí. L'any passat, 1924,

l'emissora **Ràdio Barcelona**, va començar a emetre pel que al sostre de l'edifici enorme que conforma l'hotel, llueixen dues immenses antenes de radiodifusió. Els pj's poden optar per esperar a que posi benzina al sortidor o anar caminant cap a l'Hotel. En qualsevol cas, la visió dels carrers aixecats i de la bulllosa vida de Barcelona ha de quedar palesa en la cara dels jugadors. (fotografies<sup>10</sup>).



El luxe apareix com un miratge en autos enormes i vestits



lluents, en barrets de copa i magatzems consumistes però alhora, barrejat amb jornalers i treballadors immigrants d'arreu de la península, intentant guanyar-se la vida amb dificultats i jornades de +9 hores de treballs mal remunerats i en condicions de seguretat sota mínims. Res a veure el Gran Colón amb el Cinema Colón del Xines on la gent, per una estona, oblidava la dura vida amb les aventures, en cinema mut, de l'inefable espadatxí Escaramouche, encara que aquell mateix any es veuran les primeres projeccions sincronitzades.



## El Gran Hotel Colón

En 1918 se inaugura y destaca por su nueva estética noucentista y el lujo del conjunto, especialmente en su restaurante de la planta baja. Además del lujo se ha destacado la gran variedad de su oferta hasta el punto de Lluís Permanyer afirmaba que alguien podía pasarse un día entero sin necesidad de salir del hotel. Llegó a tener una Taverna Andalusia con cuadro flamenco, un cabaret donde por primera vez se atrevieron a acudir las mujeres que fumaban y cruzaban las piernas sin escandalizar a la clientela o un bar Americano con un barman de primera categoría.

La fachada terminaba en unas enormes letras que reproducían el nombre del hotel.

Sempronio explicaba que el Hotel Colón no aceptaba entre su clientela a artistas de revista ni de café-concert. Entre sus inquilinos estuvo María Guerrero que a la vuelta de América ocupó una planta entera, el escritor Paul Morand, el boxeador Uzcundun, Lindberg, Albert Einstein o el matrimonio Churchill.

Cuentan que a los barceloneses de la época les causaba admiración el portero del hotel, un enorme ruso, Wladimir, que lucía el uniforme como nadie. También era una institución barcelonesa la florista Elisa que vendía en el hotel.

También el edificio, ahora noucentista, se unió a la modernidad. Un acontecimiento histórico tuvo lugar el **14 de noviembre de 1924** cuando desde la cúpula se emitieron el primer mensaje de "radiotelefonía" desde la emisora **EAJ-1 Radio Barcelona** inaugurada que un año después se trasladaría al carrer Caspe.

**coordinales de Castelló d'Empuries, de l'Antiga Sinagoga**). Si els jugadors l'enxampen i li pregunten perquè els està seguint, es farà el despistat i ho negarà. De fet, no hi ha proves fefaents i qualsevol policia així ho veurà, demanant els jugadors els motius de perquè molesten l'avi. L'interrogatori serà en castellà i **intentar parlar en català pot acabar amb els pj's a una presó**. Si això passés, en Manuel Caldach els trauria sota fiança.

Cas que els jugadors decideixin passar la nit al bar de l'hotel, trobaran absolutament tot allò que puguin buscar. Cas que preguntin a la Florista, 'la Elisa', els dirà que un bon lloc on poden conèixer la nit de Barcelona és el paral·lel. Si li pregunten al guarda de la porta, en Vladimir, amb un marcat accent rus els dirà que el millor lloc per anar de festa és el barri Xinès i els escriu alguna cosa en una entrada per un local: **La Criolla**<sup>12</sup>.

### 3.- Barcelona la nuí

**El Paralel: Cabaret, Couplé i Moulin Rouge.** Raquel Meller. Aquesta cupletista, que en realitat s'anomenava Francisca Marquès, va triomfar a l'Arnau l'any 1911 cantant la Violetera i el Relicario, dues peces del mestre José Padilla. El seu domini de l'escenari i la seva elegància la van fer molt popular internacionalment. Va triomfar a Estats Units (on va fer una gira l'any 1922), París, Londres, Berlín i Buenos Aires. S'explica d'ella que tenia un fort temperament i que quan Alfons XIII va convidar-la a actuar a palau va refusar la invitació dient, "que el rei vingui al teatre".

A l'hotel els reben amb desconfiança depenent de les robes i les formes amb que es presenten. Si ensenyen la carta el recepcionista canviarà immediatament el to i els tractarà de senyors, fent que un mosso o dos els pugui l'equipatge a les habitacions reservades.

Aquí els jugadors hauran de ser prou hàbils com per demanar si tenen algun avís o si algú ha demanat per ells. A la segona part, la entrevista, hauran d'endinsar-se en el món del 14 del Carrer Estruch, cosa que serà prou difícil com veurem més endavant. Si demanen, el noi de recepció els dirà que els han deixat **una nota**<sup>11</sup>.

Les habitacions de l'Hotel són espectaculars. En tenen dues que ells mateixos s'han de repartir. Tenen tots els serveis inclosos i el mosso els informa que les tenen reservades per dues nits.

Si van **al bar de l'hotel** i amb una tirada de Descobrir -20% sh, es poden adonar que en **Robert Levy Chevelier** els està observant i seguint de lluny. Poden anar-hi directament cap a ell o deixar-lo que els segueixi. Si van cap amb ell, recordem que els pj's tenen el seu penjoll. **Podrien tornar-li el penjoll o no**. En tot cas, ell no sospita que ho tenen els jugadors i ho ha donat per perdut. Era important perquè ell encara que no havia desxifrat el significat dels números del darrera (



**El Gran Café Español va passar a ser doncs un ampli cafè**, amb quaranta billars en el soterrani i una tarima destinada a actuacions de músics experts, on el públic més popular prenia aiguardent i barreja (cassalla amb moscatell) i el públic més refinat tastava els nous beuratges importats, com **el Pernod (un conegut anís francès), l'anisette, el marrasquí (un licor dolç fet amb cireres), el ponx i l'absenta, la fada verda**. Aquest estava freqüentat per moltes penyes. Carabén va ser una persona molt implicada en el seu local i en la satisfacció dels seus clients, als qui fins i tot els permetia pagar més endavant si aquests passaven per un mal moment econòmic. Va ser freqüentat per gent de tot tipus, que anaven a escoltar la bona música que en ell s'hi feia. L'única cosa que **Carabén exigia era una mica de pulcritud i decència per entrar-hi**, i els demanava que anessin relativament ben vestits. La terrassa d'aquest cafè era espectacular. S'assegurava que era la més gran d'Espanya i fins hi tot d'Europa. Era sens dubte un dels centres de la vida lúdica cultural de la ciutat.

El 1922 va ser traspassat a la societat Cafès de Catalunya SA, que va continuar amb l'essència del local i la música en viu. Aquest va continuar fins al 1940, moment en què va desaparèixer juntament amb tots els edificis de l'illa de cases. Actualment hi ha un Nou Café Español molt més reduït i que no conserva res de l'essència del seu antecessor.

La terrassa del cafè Español s'enllaçava amb les que venien a continuació, la del **café Sevilla, un cafè concert molt estimat pel seu públic que va estar obert del 1908 fins al 1947 i que també va ser escenari flamenc i lloc on anar a buscar parella; el café Paralelo i el café Rosales**.

**Durant els anys 20 i 30, el Bar Borrell** es va fer famós pel fet que els seus clients eren majoritàriament els artistes dels teatres propers, que hi anaven a sopar després dels espectacles. En certs casos (como per exemple amb **Josep Santpere**, el rei del vodevil) els cambrers portaven directament el sopar als camerins. Arribem al final del nostre passeig per aquesta vorera i ara a continuació creuem el Paral·lel per baixar per l'altra vorera. Però en aquest punt ens aturem per descobrir una frase feta que és molt coneguda i que segons molts pot tenir el seu origen aquí mateix, "ser de la acera de en frente". Hem deixat endarrera la vorera dels cafès i ara creuem a una vorera on, entre d'altres locals, podem trobar **el Molino i d'altres teatres de varietats, un espai que era refugi de l'homosexualitat**. Per això ens ha arribat aquesta frase sobre aquesta gent que era totalment estigmatitzada.

**L'As** de 1921 a 1924. També s'hi va fer cinema amb el nom de Cine Delicias. A partir de 1924 es començar anomenar Teatre Talia.

**El Teatre Condal** és un teatre ubicat al Paral·lel, número 91. Obert el 1903 El Teatre Còmic era ubicat en els números 87 i 89 de l'Avinguda del Paral·lel, entre els carrers Tapioles i Poeta Cabanyes. Fou inaugurat el dia 21 de juny de 1905. L'empresari Manuel Sugrañes i Albert hi desembarcà les seves sumptuoses revistes entre el 1925 i 1928: Ric-Ric, Kiss-me, Yes-Yes; She-She, Joy-Joy, Love-me, Revues en Folies; Roxana la cortesana, amb música de Pablo Luna, Eureka, Bis-Bis, Pocker i Not-Yet.

A començaments del segle XX, al mateix indret hi existia un cafè concert amb el nom de **Gran Cafè del Recreo**. Des de 1910, en aquest cafè-concert s'hi van començar a fer espectacles de music-hall, rebatejant el local com Gran Cafè Concierto del Recreo. L'èxit va fer que es reformés per a donar-li més cabuda, convertint-se en music-hall i canviant de nou el nom pel de Gran Music-hall Novelty. El Novelty va anar guanyant fama i reconeixement com un dels music-halls més famosos del Paral·lel, molt popular entre els mariners, els obrers de les fàbriques del Poble-sec i Sants i els veïns del barri. L'any 1924, l'empresari Francesc Serrano Arambul, propietari d'El Molino, se'n fa càrrec i li canvia el nom pel de Bataclan. Aquest nom el manlleva de Le Bataclan de París (que prenia el nom d'una coneguda opereta d'Offenbach).



Ens trobem davant **d'El Molino**, un cafè-concert de Barcelona dels més reconeguts d'Europa durant bona part del segle XX i del segle XIX i que sempre ha estat considerat un espai transgressor dels límits permesos, amb una gran capacitat de crear llenguatges propis, de doble sentit, amb el mòbil de poder escapar de les censures de cada època. Amb les seves característiques aspes vermelles de molí a la façana, va ser el més famós dels teatres del Paral·lel. Va obrir les seves portes l'any 1898, amb el nom de **Pajarera Catalana** concebut com un espai per a espectacles. El 1910 va canviar el nom pel de Petit Moulin Rouge, i amb l'arribada de la dictadura franquista, en 1939, el règim va obligar a castellanitzar el nom i treure-li la paraula "roig", per les connotacions polítiques que podia suggerir. Des de llavors ha quedat com El Molino. Després de la reforma finalitzada l'octubre de 2010, impulsada per l'empresa Ocio Puro i l'empresària Elvira Vázquez, El Molino continua sent una sala de music-hall, amb espectacles que es poden veure amb una copa o un sopar cuinat per un xef de renom. Cada setmana s'hi fan espectacles de música, teatre, flamenc i especialment de revista, cabaret burlesc i music hall.

**El Victòria** es va construir al lloc on, des dels primers anys del segle, hi havia el Pabellón Soriano, teatre de pantomima, revista i varietats. Aquest havia estat fundat pels germans Manuel i Ricardo Soriano (que, després, dedicat a la política, va ser conegut com "l'emperador del Paral·lel"), que hi van instal·lar una barraca de fira on s'hi feien subhastes de tèxtils que s'amenitzaven amb espectacles de carrer. Instal·laren a la façana del barracot un orgue mecànic que atreia molta gent, i s'hi feien actuacions de varietats i circ. Davant l'èxit, construïren un teatre, inaugurat el 22 d'abril de 1905 com a Teatro Pabellón Soriano, popularment anomenat "El Suri". L'edifici havia estat projectat per Andreu Audet i Puig i tenia un aforament de 2.300 places, amb platea (unes 800 places) i llotges i un pis de graderies (capaç per a 1.500), en forma de ferradura. Va ocupar el solar de l'antiga sala de varietats Palacio Trianón (on s'havia presentat La Chelito).

**El Teatre Nou** era ubicat en els números 63 i 65 de l'Avinguda del Paral·lel, al costat esquerre on hi ha el Teatre Victòria. Inaugurat el 22 de juny de 1901 i reformat el 1922. En les cartelleres dels diaris sortia gairebé sempre anunciat com Teatro Nuevo, en castellà. Propietat dels germans Estela, van reformar el teatre el 1922, convertint-lo en un dels més capaços de la ciutat. El director artístic en va ser Armand Oliveros. L'edifici reformat va ser inaugurat el 24 de maig de 1922. La sala era gran, amb capacitat per a 2.500 persones. Tenia 24 m d'altura, platea (amb llotges) i dos pisos, el primer amb llotges i el segon amb cadires i graderia.

El Teatre Apol·lo, situat en el núm. 59 de l'Avinguda del Paral·lel fou bastit en l'any 1901 i ha ofert espectacles de varietats, de música i de teatre. El 1901 hi havia una barraca de fira, que havia estat magatzem, on van començar a fer-s'hi espectacles musicals. Al costat hi havia el Bar La Tranquilidad, punt de trobada de la zona. La barraca va ser enderrocada per una tempesta i va ser reconstruït amb un edifici d'obra. Els empresaris foren els germans Soriano (també empresaris del Pabellón Soriano), Joan Socias i Joan Mestres Calvet. Es va inaugurar el 19 d'octubre de 1904. S'hi programaven espectacles de sarsuela, revista i music-hall. El 3 de desembre de 1910 s'hi estrenà El trust de los tenorios, sarsuela de Josep Serrano. El 1923 s'hi estrena El dictador, sarsuela de Rafael Millán.

**La Tranquilidad**, un cafè, fundat l'any 1901 i que va existir fins als anys quaranta quan va ser enderrocat, que era el lloc on es reunien els simpatitzants anarquistes. La Tranquilidad era a la cantonada del mateix solar on també s'obriria el teatre Apolo fins llavors situat a un barracó que havia sigut un magatzem de palla. L'any 1910 La Tranquilidad va canviar la seva ubicació fins al número 69 del Paral·lel, al costat de l'actual teatre Victoria. El seu amo, **Martí Cisteró**, era simpatitzant de l'anarquisme i això va fer que durant molts anys es reunissin al seu cafè sindicalistes, partidaris de l'acció directa, gent bohèmia, espies y también sindicalistas de la CNT

### **El Barri del Raval: meublé**

El que es coneix popularment com a *Barri Xino* de Barcelona comprèn la zona existent entre les Rambles, l'avinguda del Paral·lel i el carrer Hospital, a tocar mateix del port. És la meitat sud del barri del Raval o districte Cinquè, com va ser conegut fins ben entrats els setanta aquest sector de la ciutat. Es tracta d'un barri tradicionalment humil, primer lloc d'acollida de molts immigrants que han fet cap a Barcelona, i que ja abans de la Guerra Civil era famós per les seves pensions, sales de ball, meublés i locals més o menys dissoluts.



Al segle XIX, la densificació de les edificacions juntament amb la proliferació de les fàbriques convertiran el barri en una zona que es començarà a degradar urbanísticament a mesura que avançarà el segle XX. Aquesta degradació és a l'origen de l'anomenat «barri xinó»,

El Raval (conegut popularment com a Barri Xinó) és un dels quatre barris de què es compon el districte barceloní de Ciutat Vella, dels quals és el més densament poblat. L'any 2010 hi eren censats 50.000 habitants dins la seva superfície de 110 hectàrees, segons el padró municipal. Els límits administratius del Raval voregen les vies del carrer de Pelai, la Rambla, la plaça del Portal de la Pau, el Port de Barcelona, l'avinguda del Paral·lel, la ronda de Sant Pau, la ronda de Sant Antoni i la plaça de la Universitat. La proximitat del port i de la Rambla com també la presència de la caserna de les Drassanes van afavorir la concentració en aquesta zona d'un gran nombre de prostíbuls i activitats relacionades amb la prostitució.

El Raval, districte cinquè o barri Xinó, va ser el barri amb més centres confederals: **Sindicat de la Fusta i Sindicat Tèxtil, al carrer Sant Pau; Sindicat de Construcció, al carrer de l'Om; Sindicat d'Alimentació, a Sant Oleguer; Sindicat d'Espectacles, a la plaça dels àngels; Sindicat de Metal·lúrgia, al carrer d'en Roig; Sindicat de professions Liberals i Sindicat d'Arts Gràfiques, a Mendizábal.**

També les publicacions llibertàries són presents al barri: Solidaridad Obrera, la popular Soli, tenia la seu al carrer Tàpies. Escoles racionalistes es continuen, la del **Sindicat**

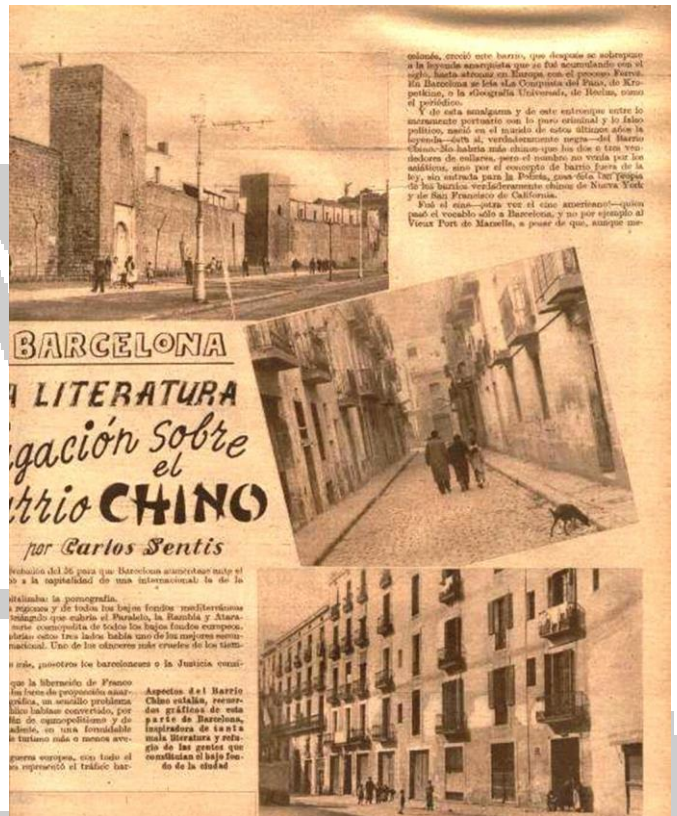
**Mercantil i la del Centre Obrer de Cultura.**

Entre els locals més emblemàtics de l'històric barri xinó sobresortien **la taverna La Mina**, [6] al carrer Arc del teatre; els cabarets **Excelsior**, a la Rambla del Centre; **La Criolla**, al carrer del Cid, o **Villa Rosa**, al carrer Arc del teatre, aquest darrer famós pels seus espectacles de flamenc. També el music hall **Edén Concert**, al carrer Nou de la Rambla, a part de **bordells com Madame Petit o el Xalet del Moro.**

És molt possible que els jugadors triïn el bar 'la Tranquilidad' pel tema anarquista o un cafè concert pel tema diversió. El porter de l'hotel, el Vladimir, els va donar dues entrades per anar a La Criolla. Si hi van, poden trobar la mateixa informació que al bar dels anarquistes encara que hi ha moltes menys possibilitats d'acabar calents per temes de política però més possibilitats per temes de faldilles.

#### 4.- La Tranquilidad i La Criolla

Entrar a 'la Tranquilidad' o a 'la Criolla' són dues experiències completament diferents, encara que la informació que rebran serà similar. Després veurem els bits d'informació.



Ara anem a descriure el dos ambients i alguns dels pnj's que es poden trobar els jugadors. Un d'ells, en **Gabriel Belmonte**, és un conegut mesmeritzador que, amb un parell d'absentes parlarà de llibres prohibits i dels exemplars que podrien trobar a la secció prohibida de la Universitat de Barcelona si veu el penjoll del Robert Levi.

### Un bar anomenat 'La tranquilidad'.

Va ser un lloc on **tothom podia comprar una pistola**. Era un petit quiosc de begudes situat a l'espai que ocupava el Teatre Apolo al 1901. Anys més tard, 'La tranquilidad' es va traslladar a l'avinguda del Paral·lel 72 al costat del Teatre Victòria. El bar era un **centre de trobada dels moviments revolucionaris** i era habitual que s'hi fessin batudes. Cap al 1910 es traslladà al número 69 de l'Avinguda del Paral·lel, al costat de l'actual teatre Victòria.

El local era de forma quadrada, replet de cadires de vímet amb capacitat per a 200 persones. **Modern mostrador, nevera i pianola**<sup>16</sup>. Les parets eren nues excepte per la frontal on es veia un retrat de **Ferrer i Guardia**<sup>13</sup>. Durant els freqüents períodes de tancament del bar, els clients anaven al Chicago a la vorera oposada, cantonada Ronda Sant Pau; o bé al bar Rosales o a l'Espanol, Concet Sevilla i Paralelo. Del número 64 al 80. Es parlava de tot. Era el punt de reunió habitual d'anarquistes i sindicalistes es discutien les respostes armades contra la patronal, el llibre i Capitanía que atemptaven constantment contra els treballadors. Baralles constants provocades per la policia secreta o camuflada.




De 1917 a 1923, durant els anys més durs del pistolisme entre la patronal i els sindicalisme, eren freqüents les rifes de "pipas" entre la clientela. La "pipa" no era per fumar sinó una Star (fabricades durant els anys de la Gran Guerra para proveir a l'exèrcit francès) per defendre's dels assassins del Libre i de la policia de Martínez Anido. Era possible comprar una pistola per quaranta-cinc pessetes que, en casos de confiança i necessitat immediata, podia adquirir-se a terminis d'una pesseta a la setmana.



La pistola semiautomàtica Star, coneguda como "la sindicalista" era la utilitzada pels obrers del Sindicat Únic (CNT), en tant en quant la "Browning" era la predominant entre els assassins del Sindicato Libre, el

Somatén, les bandes parapoliciales y la policia, coordinats tots ells per Capitanía i el jefe de policia, i generosament finançats per la Federación Patronal i Fomento del Trabajo les qui exerciren funcions repressives governamentals o simplement l'organització sistemàtica y brutal de l'assassinat dels obrers (lleis de fugues).

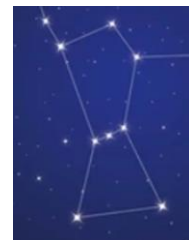
Entre les taules, els jugadors poden trobar amics, baralles, informants de la policia i, en una taula discreta, un home vestit de negre que té tot de **dibuixos**<sup>14</sup> sobre la taula i un bastó d'estoc, amb el mànec en forma de guineu, repenjat a la taula. Parla amb els clients en veu baixa i de forma confidencial. De vegades els està llegint el futur: És en **Gabriel Belmonte**<sup>15</sup>.

Gabrie l Belmonte:	Ra 14 – Ag 10 – En 16 – In 17 – Co 17	Quietud +2	Energia 34(*)
	<b>Voluntat 3</b>	<b>Reflexos 3</b>	<b>Saviesa 3</b>
		<b>P.Ferida: 22</b>	<b>P.Fatiga:38(*)</b>
	<b>Defensa 3+2/+5</b>	<b>Atac 3+4/+8(lleçar dagues) - 3+5 (estoc)</b>	
dR: Amagar-se 3 – Canalitzar 3 – Descobrir 5 – Esquivar 3 – Història 6 – Ocultisme 4 – Psicologia 2 – Psicoanàlisi 4 – Rastrear 3			
Estris: Bastó d'estoc – Dagues de llençar (6) – Baralla del Tarot – Anell d'hipnosi – Barret de copa sense fons (escopeta plana retallada, corda 50, fanal d'oli, ampolla d'aiguanaf, poció de curació d6, fuet)			



És en Gabriel Belmonte qui els pot ajudar amb l'amulet. En ell s'hi troben 5 lletres de l'alfabet hebreu i part d'una constel·lació que no arriba a reconèixer. Potser a la biblioteca de la universitat de Barcelona...

Respecte als números de la part del darrera, ha de fer patir i esmunyir els cervells dels jugadors i, si finalment no ho dedueixen, dir-los que potser són unes coordenades o, en cas que ja ho hagin esbrinat, amb una cara d'enorme estupor els dirà que pertanyen a un important punt energètic de bilocació situat, segons la literatura esotèrica, als fonaments d'una antiga sinagoga jueva.



En Gabriel els avisa de com de perillós és el tema d'un portal i els emplaça l'endemà al número 14 del carrer Estruc. (sí, com la nota del Sr Calduch) on es durà a terme una reunió secreta de quelcom anomenat l'ordre d'Hermes<sup>17</sup>...

S'OBRE LA PORTA DE COP I ES SENT UNA VEU.... ALTO TODO EL MUNDO. ESTO ÉS UNA REDADA!!

Ara treu d'aquí als jugadors com millor et sembli. Però uns cops de puny no estarien malament...

### Un local anomenat 'La criolla'

L'entrada que el porter rus Vladimir va entregar als pj's els permetrà d'accedir a La Criolla. Una enorme sala de ball i



consum de  
tota mena de  
substàncies...  
Legals o no.



A la Criolla la  
gent crida,  
beu i s'ho  
passa bé. És  
una majoria

de gent humil encara que, si hi van cap a primera hora, (a les 20:00) encara hi trobaran algun fill de burgès que està fent el seu rol de "pijo rebelde". Vingui beuratges importats! Com el Pernod, l'anisette, el marrasquí (un licor dolç fet amb cireres), el ponx i l'absenta, la fada verda. En aquest local Poden tenir problemes però no aconseguiran informació rellevant. En tot cas, si veus els pj's molt perduts, pots situar en un recó a en Gabriel Belmonte i repetir l'escena que es produeix a l'encontre al bar La Tranquilidad. Trobaran un personatge curiós anomenat **Flor de**



**Otoño**<sup>18</sup>. Un transvestit que burxa els homes amb veu atiplada, que amaga una mirada intel·ligent i penetrant que escutarà els jugadors i els dirà amb veu masculina: "guapos sois para estar aquí, però no por ropas o rostros sino por aquello que teneis entre manos. Marchad antes de que sea tarde i no despertéis aquello que debiera restar dormido..." Després desapareix entre el públic

i de lluny els fa un senyal perquè el segueixin... I en aquell moment....



S'OBRE LA PORTA DE COP I ES SENT UNA VEU.... ALTO TODO EL MUNDO. ESTO ÉS UNA REDADA!!

Ara treu d'aquí als jugadors com millor et sembli. Però uns cops de puny no estarien malament...



## Capítol 2

### El Carrer Estruc. Febrer 1925

La pedra escurçonera

Després d'una nit mogudeta els jugadors desperten, bé a comisaria, bé a l'hotel. Si és a comisaria, un guardia els ve a treure dient que algú els ha pagat la fiança. —No sé quién ni me importa! Fuera!—

Passant a dutxar-se o sortint de l'hotel, els pj's, sigui per la nota de Calduch o pels consells d'en Gabriel, cercaran el **número 14 del carrer Estruc**<sup>19</sup>. És ben a prop de l'hotel, només han d'anar cap al carrer Fontanella i girar la primera a la dreta. Un nen s'apropa i els ofereix quelcom sota la atenta mirada d'un guàrdia... —Senyor, una pedra Escurçonera per guarís del mal d'ull?, Comprin una perquè cura també la ràbia i els dimonis— amb una petita propina o comprant-li una pedra el nen els pot dirigir fins el número 14 on troben una petita porta de fusta tancada i barrada.

El policia s'acosta i si els jugadors no diuen res, no passa res. Si el saluden i no és amb un —Buenos dias!— el policia s'atura, els demana papers i... que no parlin en català!

La rapidesa és vital o el policia cridarà reforços. Els pj's hauran de lluir-se i, o bé raonar amb ell d'una forma patriòtica (Recordem que Primo de Rivera està al cap del govern així que un Viva! Pot estar bé ) o bé fent-lo callar d'alguna forma abans que pugui donar la veu d'alarma i cridar els companys que patrullen dos carrers més enllà.



Policia:	Ra 16 – Ag 10 – En 16 – In 12 – Co 17	Quietud +2	Energia 4
	Voluntat 3	Reflexos 2	Saviesa 3
		P.Ferida: 27	P.Fatiga:22
	Defensa 2+2	Atac 3+4(Browning) - 2+5 (Mauser) - 2+3 Sabre	
Amagar-se 3 – Descobrir 5 - Esquivar 3 – Història 1 – Intimidar 4 - Psicologia 1 – Rastrear 3			
Estris: pistola, manilles, mosquetó, fusell, sabre, rossinyols. Barret tricorni ,fanal d'oli,)			

### 1.- Paraula de pas?

Betelgeuse

Podria ser que els jugadors tinguéssim problemes amb la Guàrdia Civil és en aquest moment Quan podria aparèixer en Gabriel que també hi anava a la reunió els pot ajudar i podria fer algun truc de màgia per desfer-se'n de la policia que deixés els personatges pensatius sobre qui és aquest individu. Te un anell d'hipnòsi i un barret de copa sense fons... En Gabriel els podria ajudar també amb la paraula de pas.

Si els personatges no tenen la nota, no en saben res d'ella, no troben en Gabriel caldrà que tornin a l'hotel i la vagin a buscar. A la nota trobaran escrita una paraula Possiblement en caràcters fets amb llimona. Aquesta tinta només es pot veure si es crema amb una espelma. La paraula de pas un cop trobin la nota serà Betelgeuse. De fet el penjoll la constel·lació que hi ha és la d'Orió. Una de les estrelles més brillants d'aquesta constel·lació és precisament Betelgeuse. Una porta de fusta tancada i possiblement barrada des del darrere on hi ha un trucador i si truquen respondrà des de dintre una veu femenina demanant-los una paraula de pas.





La porta s'obrirà sola en pronunciar la paraula i, al darrera, una estranya boira omplirà els jugadors amb una recança difícil de superar. Caldrà una bona tirada contra Voluntat amb un ND. 14. Cas que no es passi, els jugadors no voldran entrar a aquell lloc de cap de les maneres. Podran fer tres intents però a cada intent el número augmentarà en un +1 la dificultat.

Els qui hagin aconseguit passar de la porta pujaran tres pisos seguint una tènue llum que s'esmuny per entre una escala estreta i empinada. En arribar a la porta del tercer pis una noia amb una túnica blanca els rep i els pregunta què volen.

Dependrà dels jugadors que la noia els rebi i els ajudi amb certa informació que ara veurem. Si hi ha en Gabriel serà més fàcil ja que en Gabriel pertany a aquesta germandat. És aquest lloc on se'ls explicarà el que el seu amfitrió pensa que ha trobat. Se'ls parlarà de coses estranyes de deus primigenis de llibres prohibits de màgia i encanteris i els personatges hauran de realitzar les seves tirades de cordura no tant per perdre punts sinó per començar entreveure si tot allò podria ser cert.



La noia, la Brigant, els explica que en Calduch ha hagut de ser ingressat a una casa de repòs. Sembla ser que tot just abans de venir cap aquí, quelcom va succeir-li i ara jeu semi inconscient a l'hospital psiquiàtric de Salt, a Girona. No té ni idea de què va ser però proposa de fer una sessió d'espiritisme per intentar trobar respostes.

D'algun lloc es sent una veu...

**“No hi ha mort. Només hi ha una transició a una esfera de consciència diferent. En Calduch ha trobat un dels punts on aquestes dues esferes s'entrecruen i permeten el pas d'unes a les altres. Però vigileu si hi entreu perquè la vostra força vital, la vostra energia, atrau aquells qui moren aquesta segona esfera. L'única cosa de vosaltres que és diferent d'ells mateixos: la vostra força vital. És molt forta. Després la seva pròpia llum. És una llum que implica la vida i la memòria de l'amor i dels plaers de la llar i de la terra, cosa que desitgen desesperadament però que ja no poden tenir. En aquest moment, vosaltres sereu el més semblant a això, i això és una terrible distracció de la LLUM real que finalment els ha arribat. Tu m'entens? Aquestes ànimes, que per qualsevol motiu no estan en repòs, tampoc no són conscients que les han transmès. No formen part de la consciència tal com la coneixem. Queden en un estat de somni perpetu, un malson del qual no poden despertar. Dins de la llum espectral hi ha la salvació, una finestra a la plana següent. Han de passar per aquesta membrana on els amics esperen per guiar-los cap a nous destins. Vosaltres els heu d'ajudar a creuar i només escoltaran la veu dels qui ofereixen tot allò que encara desitgen.**

**Ara aferreu-vos a vosaltres mateixos. [El to de la noia es fa més prudent] Hi ha una cosa més. Hi ha una presència terrible entre ells. Tanta ràbia, tanta traïció, que mai no he sentit res semblant. No sé què plana sobre aquesta casa, però va ser prou fort com per perforar aquest món i fer que en Calduch quasi perdés el seny davant les visions que va poder entreveure. Manteniu els altres al vostre costat per guiar-los vers la llum però Manteniu-vos fermes davant els enganys de l'altre ser, sigui qui sigui perquè us hi va el seny.... i possiblement la vida. Estudieu el medalló i trobeu el lloc. Ajudeu-los a creuar i segelleu-lo doncs, hi ha coses que és millor que romanguin adormides”**

Els pj's faran una tirada de voluntat a ND20 o cauran inconscients.



## 2.- La Biblioteca

Els pj's es despertaran unes hores més tard. Ja és de nit. Tenen mal de cap i es senten bruts i amb una gana terrible. La Brigant els pregunta com es troben i si tenen lloc on dormir. De fet els queda encara una nit per poder allotjar-se al Gran Hotel Colón de Barcelona de manera que fora bona idea que els personatges anessin sense cap mena de dilació a l'hotel on podran menjar i banyar-se.

A l'hotel poden fer una mica de recapitulació sobre tots els fets que els han passat i mirar-se els papers i notes que la brigant els ha deixat sobre tots aquests temes estranys que ara comencen a entreveure com una realitat terrible que està vivint al voltant de tots nosaltres i que desconexem. Una bona idea seria que els jugadors anessin a la [Biblioteca de Catalunya](#)<sup>21</sup> on podran trobar força llibres referents en aquests temes. Però a l'endemà ja no tenen hotel...

Tot seguit faig un llistat de llibres que podrien ser los útils a l'hora de començar la investigació d'allò que es trobaran. Si hi ha algun personatge que té habilitats ocultistes ara és el moment de que augmenti els seus percentatges fent tirades i començant a comprendre tot allò que els envolta, així com de buscar llibres!



## 3.- Index librorum prohibitorum

La primera edició de l'Índex es va publicar a Roma el 1559 pel papa Pius V i la darrera el 1948 per Pius XII. La censura de títols inclou llibres científics, escrits teològics, però també obres de ficció. La prohibició podia afectar una obra concreta o tota la producció de l'autor. L'Església va sentir la necessitat de controlar tot el que es publicava, des que la impressió va començar a facilitar la difusió de llibres fora de l'espai tancat de les biblioteques de les abadies i capítols.

Alguns exemples notables d'escriptors inclosos en la llista són: Epicur, Isaac Newton, Nicolau Copèrnic, René Descartes, Gustave Flaubert, Jean-Paul Sartre, Giordano Bruno o Thomas Hobbes, Nikos Kazantzakis entre d'altres. L'elecció dels autors i la persecució dels qui difonien o llegien obres prohibides anava a càrrec de la Inquisició, dins les seves tasques per a protegir la fe.

En el món catòlic, els llibres prohibits es conservaven en un dipòsit o armari tancat, anomenat **infern** i només accessible amb permís especial. El censor librorum era en cada diòcesi la persona encarregada del control dels llibres. Podia atorgar l'imprimatur o prohibir-ne la publicació

En Calduch en tenia de permisos i, de fet, té una còpia del llibre a Castelló i en ella, els jugadors, hi trobaran subratllades obres interessants. Els pj's també hi trobaran fragments de llibres prohibits recopilats amb esforç i no menys quantitat de diners. Però no avancem els esdeveniments. Ara per ara els jugadors es troben en un paradís de grimoris, papirs i llibres prohibits que trobaran a la Sala Daurada, al darrera d'unes estanteries, si troben el ressort secret i hi entren a unes hores... on no hi hagi vigilància.



## Llista de grimoris coneguts:

- Al-Azif aka Necronomicon Abdul Alhazred
- Book of Azathoth
- Pnakotic Manuscripts
- Seven Cryptical Books of Hsan
- Magnum Immonandum
- The Dhôl Chants
- Poakotic Fragments
- Clay Cylinders of Kadethron
- Ars Magna et Ultima
- Atlantis and the Lost Lemuria
- Book of Dzyan
- Confessions of Monk Clithanus
- Celaeno Fragments
- The R'lyeh Text
- Investigations into the Myth-Patterns of Latter-Day Primitives, with Especial Reference to the "R'lyeh Text"
- Thaumaturgical Prodigies in the New-England Canaan
- Cthulhu in the Necronomicon
- Book of Eibon
- Parchments of Pnom
- Testament of Carnamagos
- Unaussprechlichen Kulten
- De Vermis Mysteriis
- Cultes des Goules
- The Black Rites
- Commentaries on Witchcraft
- The Daemonolorum
- De Masticatione Mortuorum in Tumulis
- The Revelations of Gla'aki
- Book of Iod
- On the Sending Out of the Soul
- Eltdown Shards]
- Chronike von Nath
- Zanthu Tablets
- Rituals of Yhe
- Yuggia Chants
- Ponape Scripture[
- The Prehistoric Pacific in the Light of the "Ponape Scripture"
- G'harne Fragments[
- Cthäat Aquadingen
- Legend of the Olden Runes
- Fischbuch
- Legends of Liqualia[
- In Pressured Places
- Hydrophinnae
- Unter Zee Kulten
- Dwellers in the Depths[
- Ghorl Nigra
- Uralte Schrecken
- Chthonic Revelations[
- Book of K'yog
- Sussex Manuscript



Només en troben dos d'aquests a la biblioteca i un els crida l'atenció: **The Book of K'yog**. Entre les seves fulles esgrogueïdes i d'un llenguatge indesxifrabable, una nota<sup>22</sup> que parla d'un edifici, d'una sinagoga.

....Segles XIII-XVIII

Edifici amb jardí del segle XVIII situat a l'antic barri jueu, on es va construir la primera sinagoga en època medieval. A l'interior s'hi conserven elements arquitectònics i decoratius excepcionals.

La sinagoga vella o antiga és avui dia un edifici del segle XVIII construït sobre restes tardes medievals i situat als carrers dels Jueus i de Sant Francesc al puig de l'Era mala, el barri originari de la comunitat jueva castellanina, conegut a l'època medieval com a call d'en Cóc. En un capbreu de l'any 1383, l'àrea que ocupa l'immoble actual corresponia a diverses cases i patis de diferents propietaris: Margarida, muller del pare Bernat Martí; Pere Mortell, i Vidal Mair, jueu. Les primeres dades històriques de l'antiga sinagoga són tardanes, ja que daten de mitjan segle XV (1442), quan l'immoble fou adquirit i recuperat per l'aljama jueva per al seu ús com a sinagoga.

Es probable que es comencés a utilitzar a final del segle XII o principis del segle XIII.

Es un edifici de planta en forma de L, estructurat en tres crugies perpendiculars a la façana principal, distribuïdes al voltant d'un pati que ocupa la cantonada sud-est de la finca. Interiorment és excepcional, ja que la majoria d'estances de la primera planta compten amb els sostres decorats amb motius florals o geomètrics i els forjats de paviment hidràulic de mosaic amb el mateix tipus de decoració.

Una sinagoga (del grec συναγωγή *synagoge*, que significa "reunió" o "assemblea") és el lloc d'estudi i oració pels jueus. El terme hebreu és בית כנסת *Bet Kenéset*, "Casa d'Assemblea", o בית התפילה *Bet ha-Tefilà*, "Casa d'Oració"....



**4.- Conclusions**

En mig d'una Barcelona convulsa, els jugadors han descobert un món estrany de sers i llibres que encara no comprenen. Ara poden anar armats i amb certs coneixements a la cerca d'allò desconegut que ha fet embogir en Manuel Calduch.

Però la seva missió és clara i si no ho és, en Gabriel els pot ajudar.

1.- Han de saber on és el punt de bilocació. (Castelló d'Empúries. Coordinades al penjoll)

2.- Han d'estar preparats pel que es puguin trobar ( Llibre de K'yog) i encanteris.

3.- Han de fer que els sers que ara habiten la casa, passin al seu lloc anant en compte de no deixar passar qui hi ha amb ells.

Els pj's podrien voler anar a veure en Calduch però tot el que trobaran és un home catatònic i bavejant que amb prou feines repeteix sense parar les paraules: Tsathoggua, Tsathoggua! Només amb temps i teràpies en Calduch oblidarà aquell passatge de la seva vida i tornarà a la seva tasca habitual.

**Capítol 3****L'antiga Sinagoga. Març 1925**

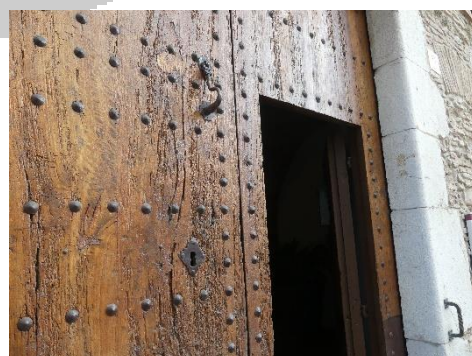
La casa tancada

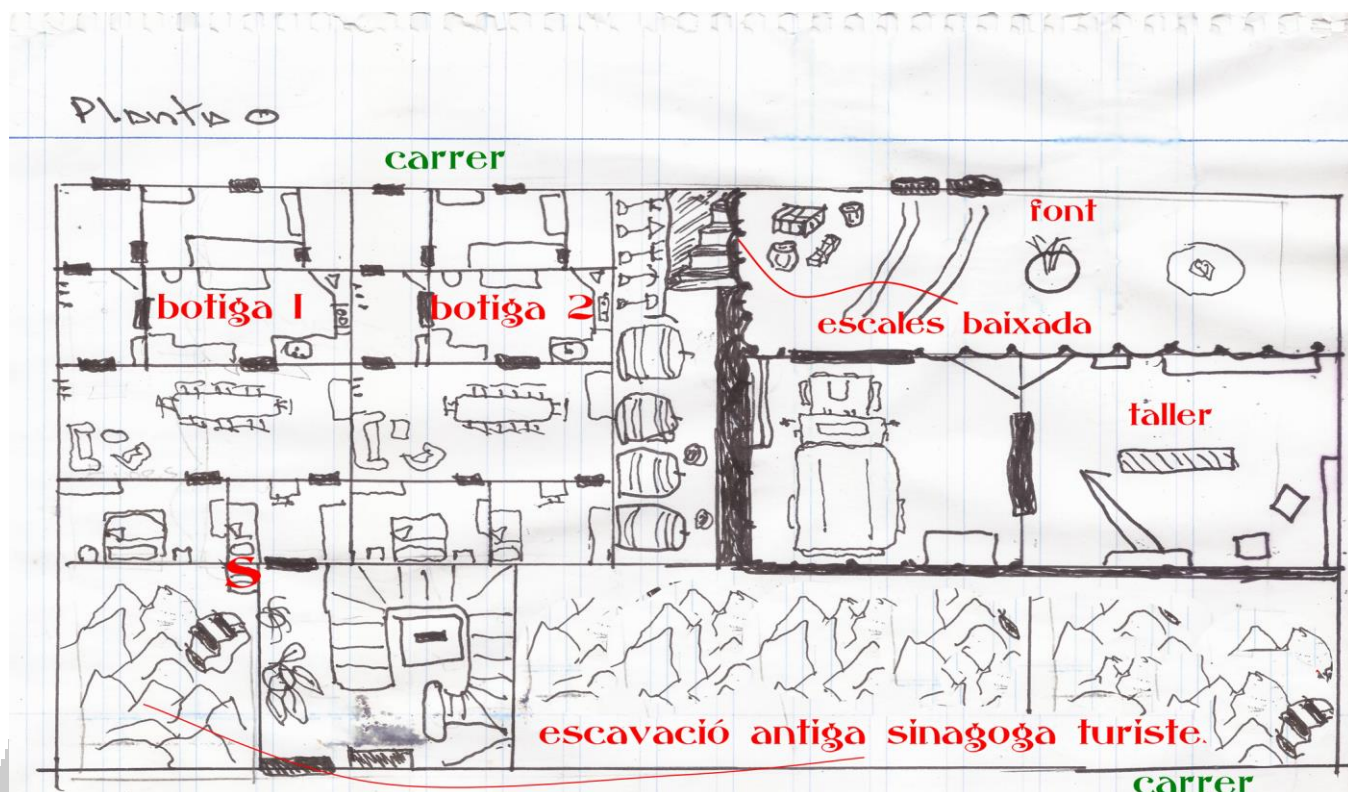
Els jugadors arribaran a Girona i, després d'un viatge direcció França d'unes dues hores, hi arriben al poble de Castelló d'Empúries.

Si han seguit les coordenades o la pista de la carta, tot ara coincideix quan, si pregunten a algun vilatà, aquests els informa que la Sinagoga Vella és la casa del Calduch, bé, millor dit, de la seva esposa.

La casa està tancada i tot seguit us deixo els **plànols**<sup>23</sup> amb indicacions de què és cada espai. Els jugadors es poden allotjar a qualsevol dels dos hospitals. l'Hospital Major o de Santa Llúcia, prop de l'església, i un hospital de mesells al barri de Sant Llätzer, extramurs.

Allà podrien planejar el seu proper moviment.





### 1.- Botiga 1

Venda de souvenirs de l'excavació "turista" de l'antiga sinagoga. Hi viuen a la casa. L'encarregat es diu Igor i no els deixarà pujar a la casa per res del món. Si els pj's

Si els personatges es posen pesats en Igor o en aigor, depèn de com li volgueu dir, traurà una escopeta retallada de sota del taulell i els farà fora sense cap mena de miraments.

### 2.- Botiga 2

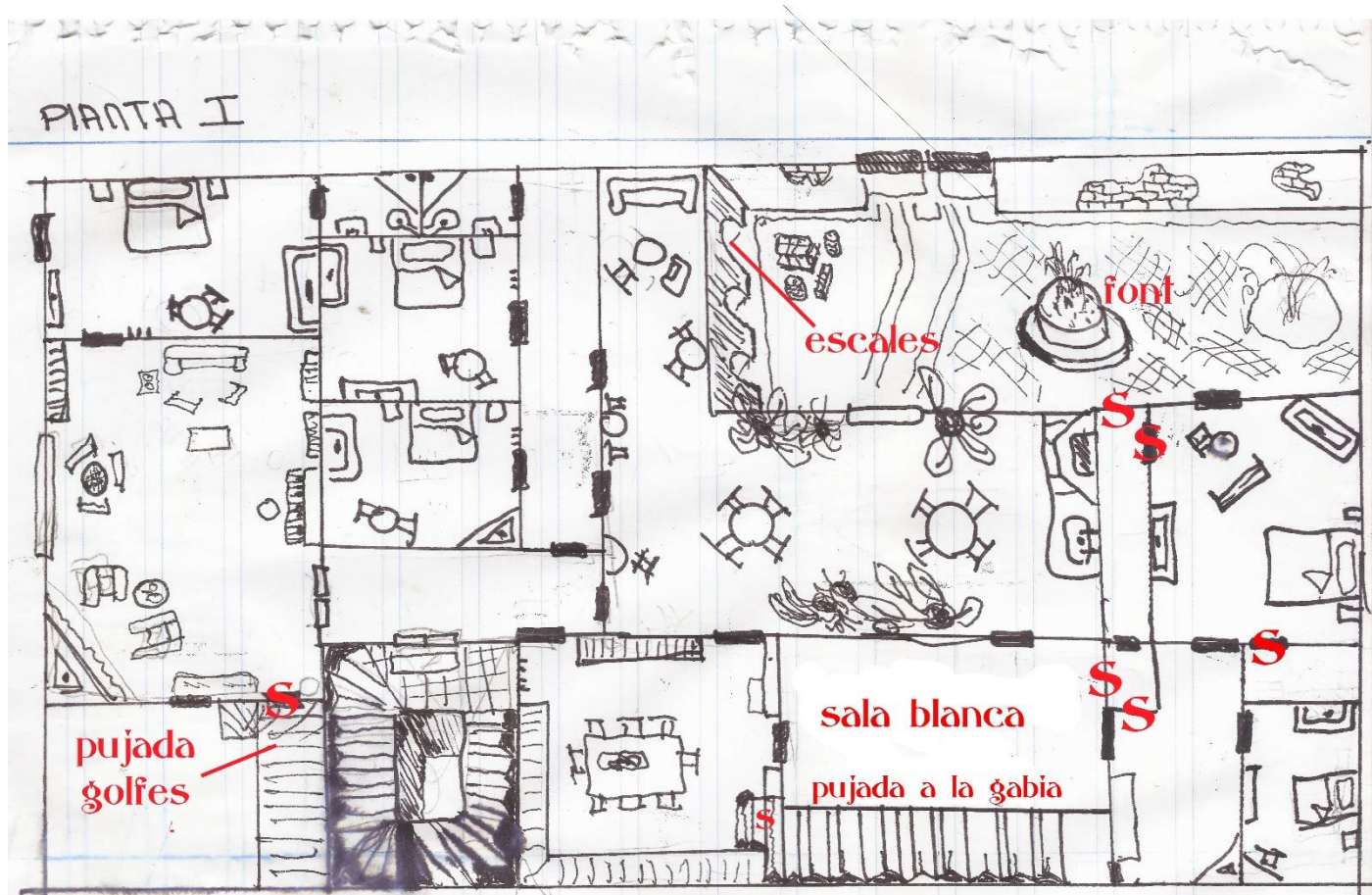
Hi ha l'encarregat de l'hort de la casa. El Mitu. A la finca hi ha un hort ben gran que té també Vinyes. Fan una petita producció de vi que es ven bàsicament per la comarca les tones estan al jardí a sota d'unes Arcades. Aquestes tones amaguen unes escales que són les que baixen el lloc més temut i buscat dels jugadors. Tampoc és gaire amable.

Aquesta excavació de pega Què és pels turistes deixa de relleu alguns antics fonaments de la casa; suficient com perquè la gent es mantingui allunyada de la resta de les troballes. Des d'un dels dormitoris de la botiga on hi ha una porta secreta que du a les troballes el jugadors poden visitar tombes i trobar estris del sXIII, encara que no seran d'interès per la partida, poden ser molt valuosos ben venuts....

Els jugadors Possiblement hagin d'esperar a la nit per intentar entrar a la casa. Al rebedor que veieu a la fotografia<sup>24</sup> és on comença l'escala que mena al primer pis i a les golfes.

**Tot és tancat i en silenci. Només els lladrucs insistents d'algun gos llunyà pertorben el silenci aclaparador de la nit. Cada passa silenciosa sona com una canonada i la respiració es fa tant audible com si fossin estertors de mort...**





Només trepitjar el primer esglao grinyolant, l'ambient es torna dens i misteriós. Els jugadors es posen nerviosos si no superen una Quietud de ment amb ND 14. Aquí pots fer servir la seqüència de fotografies anomenades "entrada" o pots ensenyar el prop<sup>24</sup> Si els jugadors van cap al menjador, passa a l'encontre 2. Si passen cap a la sala de música, passa al 3. Si entressin per la porta petita quasi invisible que dona al corredor dels dormitoris, passa al 4.

Si els pj's intenten pujar les escales a dalt fins a les golfes, es trobaran amb un primer guardià: Uns tentacles<sup>25</sup> que surten de la porta que guarda les golfes. Aquests tentacles llençaran a qualsevol jugador que no passi Esquivar escales avall. Són immunes a tota arma que no sigui màgica. Seria el seu **primer encontre** a la casa.



**Tentacles:** Ra 12 – Ag 16 – En 12 – In 13 – Co 18

Quietud +1 Energia 60

Voluntat +1 Reflexos +1 Saviesa +1

P.Ferida: 277 P.Fatiga: 389

Defensa 2+2 (només armes màgiques)

Atac 2+4 – Fum de tinta

Començaran pel pany de la porta però cada cop en sortiran més de tot arreu fins que sigui impossible passar-hi. Hauran de desistir. Si no ho fan, un núvol de gas negre sortirà de sota la porta omplint tota l'estança i impeding que els pj's puguin veure més enllà del nas.

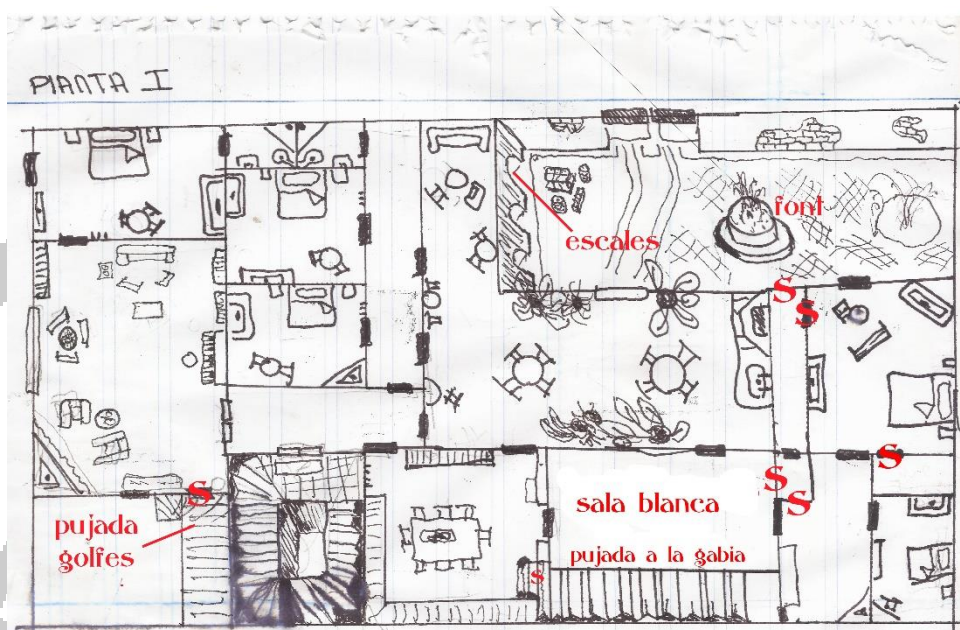


## Encontre 2

### 1.- La biblioteca i els dormitoris

Sí els jugadors mirant cap a la dreta trobaran dues portes una els condueix a la terrassa i l'altre els du directament fins a la biblioteca. Aquesta consta d'una taula de treball per 7 o 8 persones i lletges farcides de llibres<sup>33</sup>. És el lloc perfecte perquè els jugadors trobin tota la informació que els pugués mancar i alguna pista més del que poden trobar-se. El Llibre de la gematria<sup>26</sup>.

En aquest llibre trobaran marcades algunes pàgines amb símbols que els duran al nom del guardià de la porta i una carta<sup>27</sup> escrita a algú anomenat Rosa de Foc.



*Estimada Rosa Creu,*

*És aquesta la paraula al·literació. No ho dubtis.*

*No és difícil això de les lletres hebrees sinó que és màgic. No cal que coneguis el significat per percebre el seu poder ja que venen d'una llengua anterior a les llengües, d'una era anterior a la nostra. Era la llengua única de Babel i de R'Lyeg i són gravades al nostre subconscient que es remunta a la primordialitat de la vida. És en aquest punt on neix la Gematria i la Kabbalah.*

*És sens dubte l'energia d'aquestes lletres unides en paraules que fan poderós el segell. Si es separen, qui pot preveure els efectes? Quan la construeixis, no deixis d'octogonal el vèrtex i segellar amb els cinc signes.*

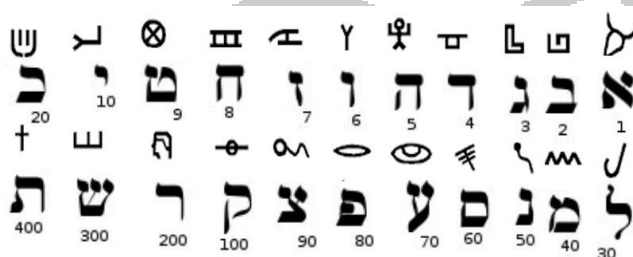
*Sempre al teu servei*

És sens dubte la mateixa lletra de qui va fer les anotacions sobre la casa: en Calduch. Al darrera de la carta hi ha dos dibuixos que representen l'alfabet hebreu i el seu significat. Ara és possible que els jugadors reconeixin els signes





LETRA	Pictografía	SIGNIFICADO	LETRA	Pictografía	SIGNIFICADO
Aleph		Buey/Fuerza/Líder	Lamed		Vara/Aguijón/ Autoridad/Control/Avanzar
Bet		Casa/ "Adentro"	Mem		Agua/Caos
Gimmel		Pie/Camello/Rico	Nun		Semilla/Pez/Vida
Dalet		Puerta de tienda	Samekh		Mano en vara/Apoyo
Hey		¡Mira!/¡He aquí!	Ayin		Ojo/Visión/Ver
Vav		Clavo/Estaca/"Y"	Pey		Boca/Hablar/Palabra
Zayin		Arado/Arma/Corte	Tsade		Hombre recostado/ Deseo/Necesidad
Chet		Cerca/Separación	Qof		Atardecer/Detrás
Tet		Cesta/Rodear	Resh		Cabeza/Persona
Yod		Brazo y mano/ Obra/Trabajo	Shin		Comer/Consumir
Kaf		Mano abierta/ Abrir	Tav		Marca/Señal/Pacto



TEITH 9	HEITH 8	ZAIN 7	VAV 6	HE' 5	DALETH 4	GHIMEL 3	BEITH 2	ALEPH 1
TSADE' 90	PHE' 80	AYIN 70	SAMECH 60	NUN 50	MEM 40	LAMED 30	KAF 20	YOD 10
TSADE' 900	PHE' 800	NUN 700	MEM 600	KAF 500	TAV 400	SHIN 300	REISH 200	QOF 100



Que hi ha gravats al penjoll i que corresponen a :

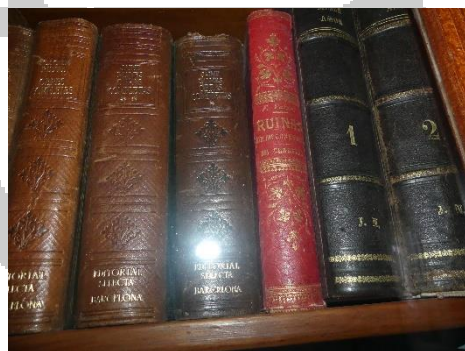
Alef	1	Bou	Lider fort	Deu
Lamed	30	Vara/Fibló	Lider autoritat	Qui mana
Hei <sup>1</sup>	5	5 dits/salutció	5 dimensions/soul	L'univers i l'ànima
Yod	10	Alè de Deu	future	Mantindrà amb el seu alè
Mem	40	Whater	El caos poderós	Lligat al caos poderós
	86	אָבֶרֶךְ	Abreik	Agenollat!

<sup>1</sup> Spiritually, the letter Hei has many different aspects. It has a numerical value of five and thus represents the five fingers, the five senses, and the five dimensions, in addition to the five levels of the soul which are detailed in Kabbalistic teachings. The letter Hei is also often used instead of writing out one of the most common names used for G-d. Overall, we see that the letter Hei not only possesses many practical uses in the Hebrew language, but it also has great power associated with it in the spiritual realm.

<sup>2</sup> According to the Jewish sages, the *yod* represents the world to come and completeness. The *yod* is the most frequently used letter in the Aleph-Bet, as it appears in Hebrew texts approximately 11% of all the letters. This letter is unique in its appearance. It is the smallest letter of the Aleph-Bet, and is therefore considered to be "modest." It also symbolizes wisdom, and it illustrates this by being small, like the small quantity of truly wise individuals.

Aquest mateix símbol el trobaran als escacs que menen cap al portal. Un pentacle. Naturalment, ja haureu endevinat que el portal, guardat per la bèstia que descriurem més endavant, està tancat per evitar que quelcom entri des de Betelgeuse, estrella que també surt al penjoll en forma de constel·lació d'Orió. Per això el darrer símbol és l'aigua, fent referència a Cthulhu.

No serà fàcil que els jugadors puguin descobrir tot això, però afortunadament en Gabriel els pot ajudar. No obstant, un bon gir argumental fora que aquest penjol fos en realitat un sectari de Cthulhu que vol ajut per adormir el monstre que jau presoner i, amb la seva sang, deixar entrar una llavor de Cthulhu trencant el penjoll, al davant del cub Kaaba.



Important que la cerimònia s'ha de fer de genolls. També pot tornar a escena en Levy però aquest vol el contrari, guardar i custodiar el penjoll perquè no pugui ser cridat aquell qui despertarà en Cthulhu.

## 2.- La sala blanca

En aquesta sala els pj's sentiran una presència inquietant. Les cortines es mouran<sup>28</sup> (video del mateix nom) i unes veus semblaran parlar amb els jugadors... no s'entendrà el missatge: [עזרה](#), "hadsilu!, hadsilu...!" ( Ajud!)

Trobaran també una escala que puja però que mor enlloc. Cap porta, cap trapa... només amb una canalització es podria trobar una porta màgica que mena per sota, directament dins la gàbia del guardià. Per poder entrar es podria mirar a la biblioteca i trobar un llibre de màgia on, un encanteri d'obrir portals<sup>29</sup> els faria l'ús. Però.. tant de bo que no ho facin o s'hauran d'enfrontar a Ell. Les paraules seran פתוחה דלת *Deleb Petuha /delebtuhà/ (porta oberta)* i el símbol a escriure a la paret una proto dalet, símbol dels portals..




**ESPEREM QUE NO SIGUIN TAN ESPABILATS PERQUÈ NO SOBREVIVIRAN EL GUARDIÀ**



**3.- Els dormitoris**


Els dormitoris són plens d'esperits que intentaran cridar l'atenció dels jugadors movent objectes, tancant portes, fent-los caure o prenent cos en un gat o un ocell que semblarà que els ataquí, quan en realitat els estan demanant ajud. Veuràs quantitats de portes secretes per les que en Levy es mourà intentant foragitar els pj's.

Quan arribin a la sala de la tauleta rodona<sup>30</sup>, fes servir el vídeo del mateix nom. O no! ☺

<b>Hectoplasmes:</b> 	Ra 13 – Ag 18 – En 12 – In 13 – Co 18	Quietud 12	Energia 80		
	Voluntat 3	Reflexos 4	Saviesa 1	P.Ferida: 70	P.Fatiga:3000
	Defensa 2+8 (només armes màgiques)	Atac 3+4 (objecte) – Encanteri: Boira			



Hi ha diverses portes amagades que menen per passadissos entre parets, pels que es mou en Levy. Encara que les puguis apreciar a les fotografies, els pj's no seran capaços de veure-les. Unes bones tirades de descobrir a un 20% sh podria dur-los a un d'aquests passadissos on podrien trobar-se en Levy.

Robert Levy Chevenier	Ra 16 – Ag 15 – En 16 – In 17 – Co 10	Quietud 4	Energia 34(*)		
	Voluntat 4	Reflexos 3	Saviesa 3	P.Ferida: 19	P.Fatiga:20
	Defensa 2+5	Atac 2+4/+8(lleçar dagues) - 4+5 (estoc màgic)			
	Amagar-se 4 – Canalitzar 5 – Descobrir 4 - Esquivar 3 – Història 6 - Ocultisme 5 – Psicologia 4 – Psicoanàlisi 4 – Rastrear 3 Estris: Bastó d'estoc – Dagues de llençar (6) – Anell de protecció - ,fanal d'oli, ampolla de ratafia, poció de son (Contra Voluntat nd 20), ulleres de foscor (veure a la foscor)				

Si es produeix un enfrontament, en Robert Levy els intenta convèncer de que el Gabriel és un sectari que vol alliberar un mal atàvic que podria acabar amb la vida al món i que els està utilitzant per fer-ho ja que ell sol no pot.

Aquí pots fer un gir argumental si els pj's el creuen i anar a la cacera del Gabriel que, hores d'ara, cerca les escales que el duguin a les golfes per acabar amb el guardià.

Si els pj's no el creuen prendre les seves armes i objectes personals I DEIXAR-LO LLIGAT. Ell remugarà i cridarà dient:

**NO SABEU EL QUE ESTEU FENT!!**



Als Dormitoris els pj's poden trobar també uns sers que es diuen aranyes de Leng.

Fes que vagin apareixent de tant en quant i molestant als jugadors com si fossin aranyes casolanes de potes llargues. Però la seva mida pot arribar a la d'un pastor alemany i, no només tenen armes naturals sinó que poden llençar encanteris.

Si els jugadors es fessin amb una de les grans, a la Biblioteca trobaran totes les coses i que es poden fer amb cadascuna de les parts del servidor menor.

Aranya de Leng	Ra 19 – Ag 16 – En 10 – In 14 – Co 19	Quietud 12	Energia 39
	Voluntat 17	Reflexos 13	Saviesa 17
	P.Ferida: 19	P.Fatiga: 20	
	Defensa 3+9	Atac 2+4 (mos)/3+8 (llençar teranyines) - 2+5 (escup verí)	
	Amagar-se 5 – Canalitzar 3 – Descobrir 9 - Esquivar 5 – Encanteris: Son, Por, Miratge		

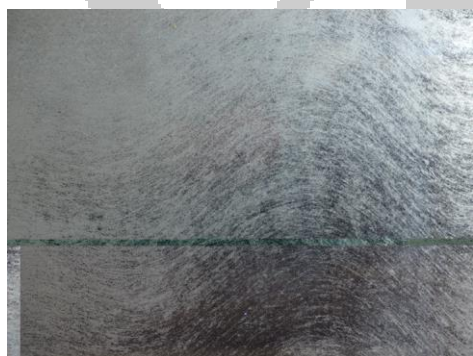
Potser el punt central d'aquesta habitació és l'armari. Si els jugadors l'obren i hi miren, fes servir el vídeo l'armari que s'obre<sup>31</sup> amb el que pots introduir als jugadors dins d'un portal dimensional que els durà directament al soterrani, a la sala dels escacs que veurem més endavant.

Tot dependrà de que els jugadors insisteixin en mirar el fons o bé mirar-se profundament al mirall. L'armari s'obre sol i una mena d'energia invisible els xucla endins fent-los perdre 3 punts de fatiga i un punt de follia.



## Encontre 3

### 1.- La sala de música



Aquesta és la major de les sales de tota la planta. Hi ha un piano, una llar de foc i diversos sofàs i tauletes on es pot jugar a cartes o llegir. Són molt importants els dos miralls enfrontats.

Mentre els miralls estiguin en les posicions a que estan, mirant al terra però

sense mirar-se entre ells, no passa res. Si els jugadors els toquen o els

redrecen, en mirar-se els miralls començarà un processó d'esperits a fluir de dintre d'ells mateixos, que intentaran endur-se els jugador dins aquella dimensió. Els poden dur a les golfes, al taulell d'escacs, a la ciutat de Yuth o a una altra dimensió... Tu mateix!! Dins el piano, els jugadors trobaran amagat un llibre si passen una bona tirada de descobrir. El llibre<sup>35</sup> està en Anglès i és una pista del que es trobaran a les golfes:



## The *Book of K'yog*



Located around thirty miles north of the Bimini Islands

beyond the chain's oceanic shelf and deep beneath water, Yuth is a gargantuan city composed of thin cones hundreds of feet in height engraved with enigmatic runes, and squat squarish buildings which have for the most part been knocked flat by seismic upheaval. Despite the ruined nature of the cones, many of them retain their sharp tips, and so remain a forest of hazards to those attempting to descend to the city.

Yuth is an entirely alien city to humans, with much of it's geometry said to be painful to look at. What is known is about its ground level is that it reaches farther than any human has explored, and has at least one – now broken – causeway which stretches for further than the eye can see. One end of this causeway terminates in a vast temple, home of the Great Old One Tsathoggua, who was believed to have lived there.

Tsathoggua Also known as

- Zhothaqquah
- Sodagui
- Tsadogwa
- Sadoquae
- Sadogowah
- Tsathoqquah
- Sleeper of N'kai
- The Black Thing



ARTWORK BY BORJA PINDADO ©2012 • WWW.BORJAPINDADO.COM



Born: Xoth - Origin: Outer Space -

### Relatives

Yeb (parent)

Yabou (offspring)

Yog-Sothoth (grandparent)

Shub-Niggurath (grandparent)

Nug (uncle)

Cthulhu (cousin)

### Mate

EXP: Shathak - Affiliations: Great Old Ones

EXP:

Cxaxukluth (grandfather)

Ghisguth (father)

Zstylzhemghi (mother)

Zvilpoghua (offspring)

**Tsathoggua**, also known as the **Sleeper of N'kai** is described as an Old One, **Description**

*" He was very squat and pot-bellied, his head was more like a monstrous toad than a deity, and his whole body was covered with an imitation of short fur, giving somehow a vague sensation of both the bat and the sloth. His sleepy lids were half-lowered over his globular eyes; the tip „ of a queer tongue issued from his fat mouth.*

~ **Clark Ashton Smith** , "The Tale of Satampra Zeiros"

*" [In] that secret cave in the bowels of Voormithadreth... abides from eldermost eons the god Tsathoggua. You shall know Tsathoggua by his great girth and his batlike furriness and the look of a sleepy black toad which he has eternally. He will rise not from his place, even in the „ ravening of hunger, but will wait in divine slothfulness for the sacrifice.*

~ **Clark Ashton Smith** , "The Seven Geases"

Tsathoggua is often found asleep. He is incredibly lazy and refuses to leave his chambers unless mortally threatened. If disturbed, he will eat him unless the awakener has a sacrifice to offer; in which case, Tsathoggua will eat the sacrifice instead and then fall back into hibernation. However, there are exceptions. When the wizard Ezdagor sent the Hyperborean Lord Ralibar Vooz as a sacrifice in Smith's "The Seven Geases", Tsathoggua refused him and bound Ralibar Vooz to a *geas*, sending him to be eaten by another denizen of Mount Voormithadreth (the next five likewise did the same).

Robert M. Price notes that "Lovecraft's Tsathoggua and Smith's differ at practically every point." Lovecraft, dropping Smith's bat and sloth comparisons, refers to the entity in "The Whisperer in Darkness" as the "amorphous, toad-like god-creature mentioned in the Pnakotic Manuscripts and the Necronomicon and the Commoriom myth-cycle preserved by the Atlantean high-priest Klarkash-Ton" (HPL: "The Whisperer in Darkness") --the priest's name a tip of the hat to Tsathoggua's creator. Later, in "The Horror in the Museum", a story ghost-written by Lovecraft, he writes, "Black Tsathoggua moulded itself from a toad-like gargoyle to a sinuous line with hundreds of rudimentary feet."



## Encontre 4

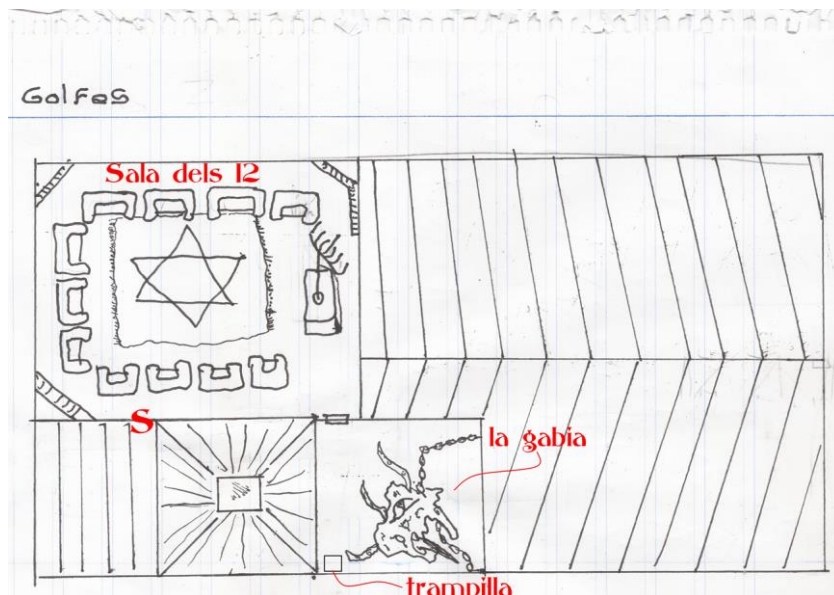
### 1.- La planta superior

Hi ha diversos llocs pels que es pot accedir a la Sala dels 12.

1.- La trapa que s'obre des de la primera planta, sala blanca. Vigilem perquè du dins la gàbia de la bèstia guardiana.

2.- La porta del tentacles. Les paraules que podrien obrir la porta són: דלת פתוחה *Deleb Petuha /delebtuhà/ (porta oberta)*

3.- Des de el fons de l'armari de la roba (el vídeo l'armari que s'obre<sup>31</sup> ho mostra)



### Tsathoggua: minúscula llavor sense forma



Ra 29 – Ag 10 – En 19 – In 19 – Co 19

Quietud 12

Energia 90

Voluntat 9

Reflexos 3

Saviesa 5

P.Ferida: 80

P.Fatiga:700

Defensa 4+7

Atac 3+4 (mossegada verinosa)/3+8 (escopir verí) – 3+5 Aixafar d'un salt

Amagar-se 5 – Canalitzar 4 – Descobrir 9 - Esquivar 3 – Saltar 5

Encanteris: Son, Por, Invisibilitat, Obrir portal, Miratge, Fum, Control mental, cridar minions humans.

### Minions:

Ra 16 – Ag 10 – En 16 – In 12 – Co 17

Quietud 12

Energia 34

Voluntat 17

Reflexos 13

Saviesa 17

P.Ferida: 27

P.Fatiga:38

Defensa 2+2

Atac 2+4(Browning) - 2+3 Sabre, espasa, ganivet, bastó

Amagar-se 5 – Descobrir 5 – Esquivar 5 – Intimidar 4 – Rastrear 3

Estris: pistola, manilles, mosquetó, fusell, sabre, rossinyols. Barret tricorni ,fanal d'oli,)

És possible que els jugadors es fixin en el llibre que hi ha obert sobre l'altar de la sala. És un llibre d'encanteris i de volums prohibits. Un dels encanteris<sup>32</sup> pot calmar i adormir la bèstia el temps just per fer-li una extracció de sang i, amb ella tancar el portal del soterrani... o obrir-lo!



## Lletania de Tsathoggua

Agafeu el símbol i sostenint-lo per sobre vostre crideu amb la força dels vents les ordres de la son:

De vita ad mortem et de morte ad spiritum

Oculos tuos claude et requiescet spiritus tuus in pace

Donec nomen solis exeat de me.

De tota manera, els pj's hauran de lluitar contra diversos minions que aniran apareixent fins al número de set (braços del canelobre). Els sers defensen la porta del monstre fins a la mort. En Gabriel podria veure el seu pla realitzat i en Robert podria intentar avisar els jugadors del perill que fan córrer al món sencer si segueixen amb la idea d'obrir la porta.

En aquest punt, pots dividir els pj's entre els que creuen en Gabriel o en Robert i fer-los lluitar entre ells. Només si un dels dos cau, se'n adonaran de que estan barallant-se entre ells i que quelcom els està manipulant. Quelcom que xiuxieja al darrera de la porta de ferro....

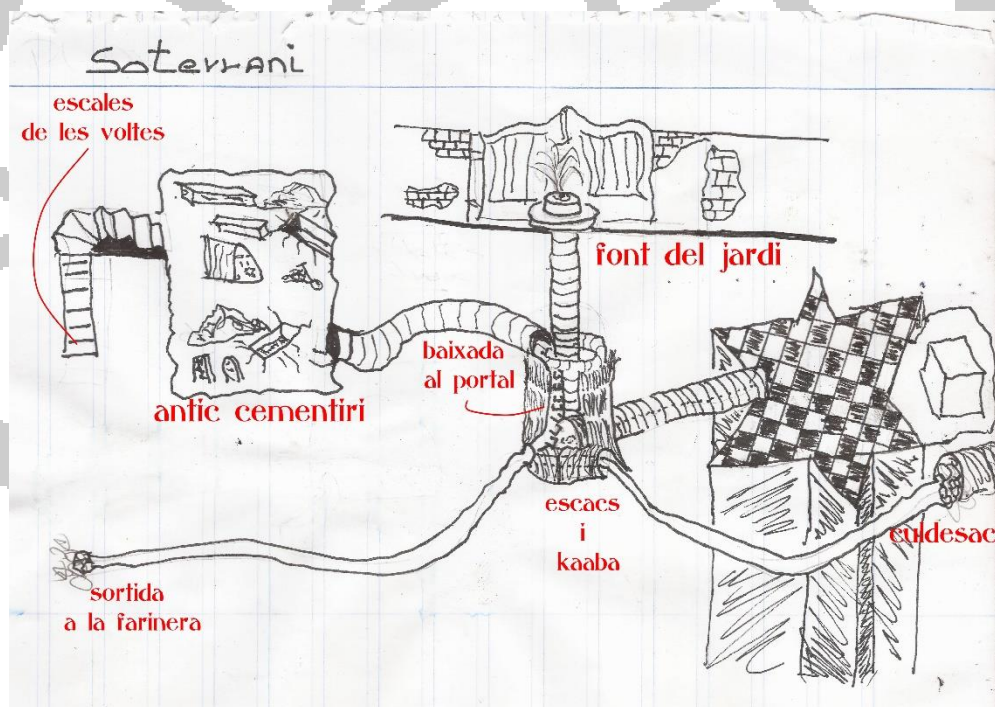
## Encontre 5

### 1.- El soterrani

Si els jugadors hi arriben aquí, ha d'haver estat, bé al través de les escales de les voltes del pati, bé al través de la font o bé si han passat pel portal que formen els miralls enfrontats de la sala de lectura.

Qualsevol dels 3 camins els durà al passadís, al final del qual hi ha un terreny d'escacs en forma d'estrella de sis puntes.

Naturalment, per poder travessar el cub hauran de traduir una frase que trobaran al primer escac i saber què diu:



**"equitem necavit caesarem"** (El cavall/er matà al Cesar) i una que diu **"albus sum"** (soc blanca). A partir d'aquí, hauran de moure amb moviment de cavall fins a la posició del rei (nigra sum), lloc pel que podran sortir cap al





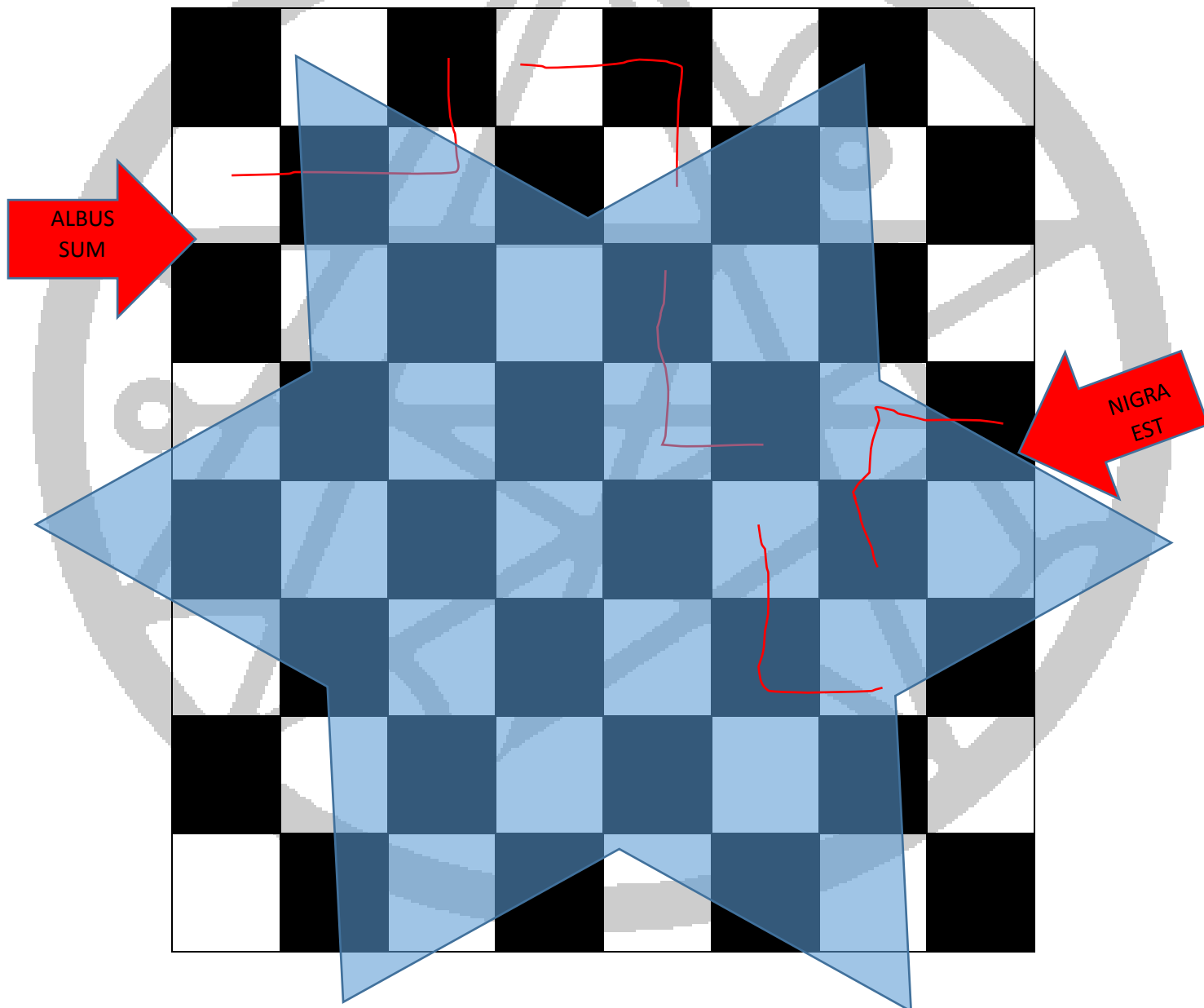
cub kaaba. També trobaran unes lletres D, S, F (Dreta, Esquerra, Front) que els guiaran al mapa<sup>34</sup> amb el seus moviments.

Pots posar-les al primer escac o a mida que van avançant, com més t'agradi.

Hi haurà moments en que els jugadors es sortiran de la estrella. Serà un pas de fe i avançaran caminant per l'aire. Potser una tiradeta de folia aniria bé per animar la festa amb algun tic temporal...

Superposo la estrella a un tauler d'escacs perquè vegis aquests moments. Hauran de recordar el camí si es que volen tornar a sortir... o el escacs s'enfonsen en un abisme insondable...

**"equitem necavit caesarem" ffSd ffDf ffSd ffSs ffD**



A l'altra banda del "taulell", hi troben una mena de cub negre sense cap mena de guarniment, brillantor o reflex. Sembla talment que es mengi la llum. Aquest cub, regat amb la sant de la llavor de Tsathoggua, obrirà un portal pel



que entrarà el propi Tsathoggua. Arribats a aquest punt, els pj's es tornen bojós i acaba la partida ... I el món tal i com l'entendem.

Però, també pot passar que arribin aquí sense la sang de la llavor. Podem fer servir en Gabriel que porti un potet i l'hagin d'aturar o en Robert que vulgui trencar l'amulet perquè ningú no hi entri mai més o simplement, que hi arribin per casualitat a través del portal dels miralls o explorant pou i escales. Si aquest últim fos el cas, també podries fer que, en no tenir la sang de la llavor, si hi arriben a la Kaaba no passi res més que el tacte fred d'una mena de monòlit estrany que sembla xiuxiuejar Tsathoggua, Tsathoggua.

## Encontre Final?

### 1.- El resultat

Com comentàvem al prefaci, no és una aventura fàcil però és plena de possibilitat perquè els pj's obtinguin objectes màgics, coneixements, llibres, follies transitòries o permanents, diners i, sobre tot, experiència.

Poden:

- Acabar amb la humanitat alliberant el Tsathoggua qui despertarà en Cthulhu.
- Tancar per sempre el portal guardat durant segles i guiar els esperits atrapats en ell cap a una altre existència.
- Morir a les mans dels feixistes a Montjuïc o afiliar-se a una facció anarquista de Barcelona. O, qui sap, convertint-se en informadors de la guàrdia civil.
- Desemascarar en Gabriel i ajudar en Robert o malentendre en Robert i ajudant el tarat del Gabriel.
- Enretirar-se a una institució mental amb en Calduch o augmentar els coneixements en ocultisme i decidir convertir-se en caçadors de mites.
- O... qui sap amb quantes més possibilitats més et trobaràs?

Però, sobre tot, espero que s'ho passin teta i decideixin continuar jugant.... sempre.

Xavier R. Lidón

Castellbisbal 6/10/21





Thanks to the Testers:  
Alexia, Eva, Marc, Tudell, Ricard, Xavi.

