

Tir-nan-n'oge

Un nuevo Horror para la Llamada de Cthulhu

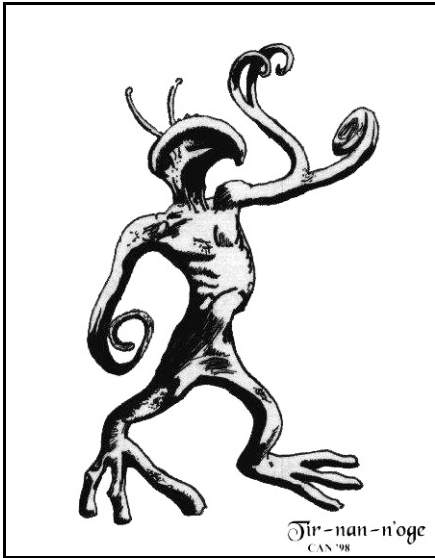
Autor: CAN

E-mail: V33236@autovia.com

“...bajo la ominosa cúpula del Gran Templo que dominaba la parte alta de la gran Isla Atlántida, se hallaba aquel aborrecible Ser, encarnación del Mal y Señor de aquellas Tierras...su visión provocaba la locura, y no muchos habían perdido la vida cuando trataban de escapar a su mirada...era Tir-nan-n'oge, el Señor de la Atlántida...”

- fragmento extraído del *Capsul Atlantis*

Tir-nan-n'oge (Primigenio), Señor de la Atlántida, el que Azota los Siete Mares



Descripción: Es una enorme masa de carne pulsante, y en aquello que se puede considerar su cabeza sobresalen dos antenas que están en continuo movimiento y resuenan con el sonido de un cascabel. Tiene una altura aproximada de unos 30 metros, y en la parte media de su tronco se aprecian dos especie de brazos ramificados con forma de tentáculo.

Notas: Tir-nan-n'oge vive recluso en el Gran Templo del anillo central de la Isla Atlántida, ahora sumergida bajo las aguas. Hace un par de milenios los Dioses Exteriores lo encerraron aquí bajo el poder del Símbolo Arcano. Sólo puede salir de este lugar cuando es convocado mediante el hechizo de *Convocar a Tir-nan-n'oge*. Cuando aparece en el sitio de convocación, estalla en una impetuosa cólera imparable y acaba con todo lo que encuentra a su paso, incluyendo a los convocantes.

Puede atacar de dos maneras: con sus apéndices en forma de tentáculos ramificados y con su poderoso Rayo de Luz. Cuando usa este rayo, todo ser vivo en una zona de 100 m² alrededor del monstruo recibe una descarga de energía eléctrica que le causa 20d6 puntos de daño. El daño es aplicado tanto a plantas, como a animales, como a seres humanos. Con un simple espejo puede impedirse el daño del Rayo, pero el ser atacará con sus tentáculos al que lo haga.

Tir-nan-n'oge es inmune a las armas de fuego y sólo puede ser dañado por armas mágicas. Si sus puntos de vida llegan a cero, desaparece en medio de un humo azulado y vuelve a su lugar de reclusión bajo las profundidades oceánicas.

Actualmente a Tir-nan-n'oge no se le conoce culto alguno, aunque en la Escritura de Ponapé se señala que en tiempos de Hyperbórea fue adorado fervientemente por los marinos.

Arma	% Ataque	Daño
------	----------	------

Características		
-----------------	--	--

Apéndices (2)	85%	1d6 + 8d6
Rayo de Luz	100%	20d6

FUE	80
-----	----

CON	30
-----	----

TAM	70
-----	----

INT	21
-----	----

POD	40
-----	----

DES	20
-----	----

Puntos de vida	50
----------------	----

Movimiento	9
------------	---

Armadura: 5 puntos de piel escamosa. Inmune a armas de fuego. Sólo le afectan las armas mágicas y los hechizos.

Hechizos: Todos los de Contacto, los de Llamada, Absorción de Poder, Hechizo Mortal, Inducir el Pánico, Puño de Yog-Sothoth.

COR: 1d10/1d100

CAPSUL ATLANTIS, el Libro Negro

Sólo existe un ejemplar de esta obra en todo el mundo, y se encuentra en la biblioteca de James Moore, un prestigioso antropólogo afincado en el norte de Nueva York.

Examinando el interior se aprecia su contenido, que carece de ilustraciones, y además que está escrito en hebreo. Si se saca la correspondiente tirada en idioma, se sabe que el libro trata acerca de una antigua civilización del Atlántico desaparecida en la actualidad, cuyos miembros adoraban a un horrendo ser denominado Tir-nan-n'oge. Leer el libro consume un tiempo de 1d10 semanas, y añade un bonus de +7 a los Mitos de Cthulhu y resta 1d10 puntos de cordura. Contiene el hechizo *Convocar a Tir-nan-n'oge*.

CONVOCAR A TIR-NAN-N'OGE,

Nuevo hechizo

Esta convocación requiere el sacrificio de un animal con al menos un TAM de 8. Además, es necesario reunir en el momento de hacer el hechizo un total de 160 puntos de magia. Esto se consigue fácilmente con alrededor de 15 personas aproximadamente, de las cuales dos como mínimo deben conocer el hechizo y las demás entonar un cántico especial con el que ofrecen sus puntos de magia. El animal debe ser sacrificado en un altar especialmente confeccionado para la convocación, con símbolos obscenos esculpidos a lo largo de todo su contorno. Una vez Tir-nan-n'oge es convocado, el convocante principal realiza una tirada de su POD contra el POD del monstruo.

Si consigue la tirada, Tir-nan-n'oge obedecerá la primera orden que se le dé. Si falla, el monstruo atacará a todos los presentes. Tanto si la saca como si falla, el ser vuelve a su morada 5d6 minutos después de su aparición.