

EL DEMOGORGON DE STRANGER THINGS

El Demogorgón de Stranger Things es un depredador del Otro Lado, un reflejo oscuro del mundo conocido también como Plano de las Sombras.

Asesino sin Rostro. El Demogorgón de Stranger Things es alto y delgado de aspecto humanoide. Su “cara” no tiene rasgos faciales y se abre como una flor para revelar sus dientes. Posee pies y manos con garras junto con un cuerpo que aparece cubierto de líquidos brillantes.

Habitante del Otro Lado. El Demogorgón de Stranger Things proviene del Otro Lado, también conocido como el Páramo Sombrio (Devir dixit), o Valle de las Sombras; una dimensión que es un reflejo oscuro, o eco, de nuestro mundo. Es un lugar de descomposición y muerte, un plano fuera de fase. El Otro Lado está pobremente iluminado, con venas fibrosas parecidas a raíces que crecen sobre muchas superficies. El aire está cargado de lo que parecen esporas que flotan. La única entidad viviente es el Demogorgón de Stranger Things.



LO QUE LOS HERMANOS DUFFER HAN DICHO ACERCA DEL DEMOGORGÓN DE STRANGER THINGS

“No queremos revelar mucho, sólo decir que es un ser interdimensional que tiene más en común con el tiburón de Jaws que con Pennywise de It. Cuando el monstruo entra en nuestra dimensión, es como un tiburón surcando las aguas. Igual que un tiburón, se lleva a su presa consigo de vuelta su hogar, donde se alimenta. Cada vez que entra en nuestro mundo, deja un pequeño desgarró, o herida. Eso es lo que Joyce encontró en su pared en el episodio 4, y lo que Nancy encontró en el árbol en el episodio 5. Estos desgarró son casi como claraboyas hacia el Otro Lado. Pero no duran demasiado. Como heridas, con el tiempo sanan y se sellan.”

EL DEMOGORGON DE STRANGER THINGS

Aberración mediana, sin alinear

Clase de Armadura 17 (armadura natural)

Puntos de Golpe 93 (11d10 + 33)

Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Resistencias al Daño daño contundente, penetrante y cortante de armas no mágicas

Inmunidad a Condiciones encantado, asustado, envenenado

Sentidos visión en la oscuridad 240 pies (ciego más allá de este alcance)

Lenguajes ninguno

Desafío 6 (2300 PE)

Escalada de Araña El Demogorgón de Stranger things puede escalar superficies difíciles, incluyendo al revés en techos, sin necesidad de realizar una prueba de habilidad.

Frenesí Sanguinario. El Demogorgón de Stranger Things tiene ventaja en tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Acciones

Ataque Múltiple. El Demogorgón de Stranger Things realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. Arma de Ataque C/C: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6 + 4) de daño penetrante.

Garras. Arma de Ataque C/C: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 13 (2d8 + 4) de daño cortante. En lugar de infligir daño, el Demogorgón de Stranger Things puede apresar al objetivo (CD 15 para escapar).

Atravesar al Otro Lado. El Demogorgón de Stranger Things puede usar una acción para transportarse a él y a una criatura a la que esté apresando al Páramo Sombrio, creando un portal que permanece abierto durante 1d10 minutos.

Presencia Aterradora. Cada criatura a elección del Demogorgón de Stranger Things que se encuentre hasta a 120 pies de distancia y que sea consciente de su presencia debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedar asustado durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto en caso de éxito. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina, la criatura es inmune al la Presencia Aterradora del Demogorgón de Stranger Things durante las siguientes 24 horas.