

METAGÓLEM.-

Extraído de la Revista Dragon 159.

Creado por Troy Denning.

Traducido por Francisco Sánchez Nogales (Selagón).

Clima/Terreno: Cualquiera.
Frecuencia: Muy escaso.
Organización: Solitario.
Ciclo de actividad: Cualquiera.
Dieta: Electricidad.
Inteligencia: Alta (12).
Tesoro: Varia.
Alineamiento: Cualquiera.

Nº Aparición: 1 (5% de 2-5).
AC: De 6 a -2.
Movimiento: De 3 a 15.
Hit Dice: 9 (40 HP).
Thac0: 3.
Nº de ataques: 1.
Daño/Ataque: De 1d10 a 9d10.
Ataques especiales: Hechizos.
Defensas especiales: Inmune a la electricidad.
Resistencia mágica: No.
Tamaño: Small to Medium (3-6' alto).
Moral: Sin miedo (20).
Valor XP: De 12.000 a 16.000.

Los metagólems son constructos metálicos huecos a los que se les ha conferido vida mágicamente; Se parecen físicamente a seres humanos, elfos, enanos o gnomos. Existen tantas variedades de metagólems como metales hay, variando desde los contruidos con cobre hasta los que lo están con aleaciones de platino. Al igual que los gólems normales, los metagólems son animados por espíritus elementales. Sin embargo, éstos poseen una inteligencia considerable y pueden hablar. Pero no poseen libre voluntad plena tal como nosotros la entendemos y siempre estarán ligados a su creador a una figura que reconozcan como tal. Los métodos de construir metagólems no son muy conocidos, pero se sabe que sólo hechiceros de niveles 18 y superiores pueden construirlos. El metagólem tiene el alineamiento de su creador y una fuerza equivalente a 15 para propósitos de carga y alzado de objetos.

Generalmente hablando, cuanto más exótico el metal, mejor será la armadura y la velocidad del metagólem. Aquí se listan las características para metagólems de metales estándares:

<u>Metal</u>	<u>AC</u>	<u>SJL*</u>	<u>Mov</u>	<u>Daño</u>
Cobre	6	1	3	1d10
Estaño	5	1	4	2d10
Bronce	4	2	5	3d10
Hierro	3	2	6	4d10
Acero	2	3	7	5d10
Plata	1	3	8	6d10
Electro	0	4	9	7d10
Oro	-1	4	10	8d10
Platino	-2	5	11	9d10

*Indica el nivel de Spelljamming.

Combate: Los metagólems son bastante inteligentes y emplean tácticas en la lucha. Poseen una limitada selección de hechizos, nunca usan armas de cuerpo a cuerpo, pues prefieren usar sus puños.

Los metagólems pueden lanzar *Proyectiles Mágicos*, *Telaraña*, *Volar*, *Esfera Flamígera*, *Bola de Fuego* y *Nube Hedionda* una vez al día cada uno al nivel 10 de habilidad. Son inmunes a todos los hechizos de las esferas de Ilusión/Fantasma, Encantamientos y Alteraciones de Mago y la esfera de

Encantamiento de clérigo. Son inmunes a cualquier ataque relacionado con la electricidad (como el hechizo de *Rayo*), no sólo eso sino que ganan energía de esos ataques (ver “Ecología”).

Hábitat/Sociedad: Los metagólems son autómatas mágicos creados por poderosos hechiceros para cumplir determinados objetivos, como protegerlos, hacer volar un barco de Spelljammer, perseguir enemigos, conseguir tesoros o cualquier otro, incluyendo compañía. Así pudiera parecer que no poseen una sociedad como tal pero demuestran una serie de pautas comunes a todos ellos; primero, muestran afinidad por otros de su “especie”, así, ocasionalmente se podrían encontrar varios metagólems relajándose juntos en mundos o localizaciones donde ocurran violentas tormentas eléctricas; y segundo, los metagólems desarrollan una gran empatía y curiosidad por las sociedades en las que se encuentren, intentando asimilarlas en un afán de estar realmente vivos.

Puede ocurrir que un metagólem se una a un grupo de aventureros si al hacerlo se beneficia en la consecución de los objetivos dictados por su maestro para él. Hay historias de metagólems que se han unido a tripulaciones de spelljammer para acabar liderando motines con el propósito de alcanzar sus objetivos. Por esto suelen despertar desconfianzas, porque son amigables y pueden desarrollar lazos de amistad pero nadie puede saber cuáles son sus instrucciones últimas y si interferirán con las del grupo.

Ecología: Como con otros gólems, los metagólems sólo pueden ser creados por magos muy poderosos. Sin embargo, distintos a sus primos más simples, los metagólems necesitan recargar sus energías, en forma de electricidad, para continuar funcionando. Se sabe de metagólems hambrientos que han insultado a hechiceros con el propósito de enfurecerlos y que les ataquen con hechizos de *Rayo*. Cada Punto de Daño (HP) que debería hacerle, pero que no le hace, le energiza por una semana, hasta un máximo de 100 semanas de operatividad continua. Sin esta energía, los metagólems se apagan, esperando hasta una nueva carga.

—