

TAMMUZ

Golems



"Nada dura para siempre, pero algunas cosas duran muchísimo tiempo."

La esclavitud aun existe en este mundo. Hay personas que son compradas y vendidas cada día, condenadas a vidas carentes de esperanza o de sentido, tal vez forzadas a existir como prostitutas o trabajadores explotados para el beneficio de otros. Otras se venden a las drogas, al crimen, a la religión o a las relaciones enfermizas. Hay muchas formas de esclavitud, y muchos, muchos esclavos.

Los Tammuz dicen que la esclavitud es una ilusión, y que todo el mundo es libre-mientras tenga alma. Un alma significa una vida más allá de la mera existencia material. Los Golems no tienen alma, así que dicen que no son libres. Están atados a la existencia física, y no pueden existir como seres con capacidad de elección y dimensión eterna sin alcanzar la Mortalidad, y ganarse un alma.

Para algunos, un alma significa una vida eterna tras la muerte, momento en que un nuevo Paraíso y una nueva Tierra son creados. Para otros es la posibilidad de la reencarnación, un lugar en el gran ciclo. Y aun para otros más, significa la posibilidad de existir eternamente como parte del gran ciclo de materia y energía. ("Cuando sus huesos queden limpios, y estos huesos desaparezcan, tendrán estrellas sobre sus cabezas y a sus pies"). Carentes de alma, no tienen ninguna vida después de la muerte a la que aspirar. No tienen ninguna segunda

oportunidad en la vida. Como aberraciones contra las leyes de la naturaleza- la Inquietud es prueba de ello- están excluidos del eterno ciclo de renovación.

Los Golem también se preocupan por la libertad en el ámbito temporal. El primer Tammuz fue creado para ser esclavo. Aunque él escapó, muchos de este Linaje han sido esclavos a lo largo de la historia, controlados mediante hechicería y forzados a dormir y despertar siguiendo la voluntad de otro.

Construidos a partir de los muertos y potenciados mediante la Tierra, los Tammuz toman las propiedades de la arcilla que les hace ser lo que son. Son estoicos en sus relaciones. Suelen ser imparciales, rara vez fáciles de cambiar de opinión y capaces de soportar una gran cantidad de abuso y dificultades antes de arremeter.

Pero, al igual que la tierra, su ira es presta y devastadora. Cuando les llega el momento de explotar, lo hacen con una fuerza terrible. Llevado por el Tormento, un Golem embiste. Al contrario que un Frankenstein, cuyo Tormento se manifiesta en actos de venganza y rencor, un Golem se da a actos de destrucción sin sentido, dejando tras de sí los pedazos destrozados de muebles, edificios y personas.

El Tormento es otra forma de esclavitud para los Tammuz, una señal de que no son como deberían ser. Es otra cosa contra la que deben luchar, pero su lucha es una que se toman con paciencia y no permiten que les doblegue. No tienen tiempo para el acercamiento cerebral de los Osirios o los viajes místicos de los Ulgan. Simplemente continúan avanzando hasta que logran encontrar su camino hacia la Mortalidad y la libertad que ansían. Esta determinación, esta obsesiva fijación, es un rasgo que todos ellos comparten, y les lleva más lejos que a muchos que les superan de lejos en conocimiento y sutileza.

Los Golem suelen ser reacios a crear otros esclavos, pero todos ellos son conscientes de que deben hacerlo para ser libres. A ninguno se le escapa la ironía de esto. Como resultado, en esas ocasiones en que un Tammuz crea a uno de los suyos, este se toma muchas molestias en explicar a su creación qué es, que debería ser y en que debe convertirse.

Buscan cuerpos que sean fuertes y duros, porque los esclavos han de ser fuertes para sobrevivir a los rigores de la esclavitud y deben ser capaces de perseverar y lograr la verdadera libertad.

Un creador Tammuz busca un lugar en el que haya tierra profunda y desnuda. En un pequeño pedazo de papel escribe una palabra de poder que conoce instintivamente, que jamás puede ser pronunciada o escrita en ningún otro sitio. Algunos Tammuz dicen que es uno de los nombres de Dios, pero nadie está seguro de eso. El acto de escribir el papel lo imbuye con él Azogue del creador. A continuación pone el papel bajo la lengua del cadáver y prepara el cuerpo para la esclavitud de alguna forma simbólica, tal vez afeitándole la cabeza, tatuándolo o poniéndole un pendiente de hierro. Entonces lo entierra y lo abandona, tal vez durante un día, una semana o incluso un mes. Solamente después de haber asimilado la fuerza de la tierra que lo rodea, puede un Tammuz abrirse paso hasta la superficie.

Un Golem traído al mundo no puede hablar durante un tiempo. Entiende el habla y puede que sepa leer y escribir pero está temporalmente mudo. Incluso cuando recupera su voz, suele optar por no hablar. Los Tammuz pueden hablar durante horas si así lo desean, pero no suelen hacerlo. No encuentran razón alguna para mantener pequeñas charlas y no tienen tiempo para posturos vacíos y teatralidad. Cuando hablan, dicen lo que piensan. Muchos Tammuz son capaces de decir más con una sola palabra de lo que otros Prometeos pueden decir con cincuenta.

Algunas veces otros Prometeos desprecian a los Tammuz. Muchas Galateas los consideran fragmentados en inacabados. Los Osireos los ven como músculo útil y poco más. Todos ellos subestiman a los Golems. Sin contemplaciones por nadie, hombres y Prometeos por igual, se niegan a ser hechos esclavos. Lejos de ser incompletos, siempre terminan todo lo que empiezan.

Progenitor: De todas las historias que los cinco Linajes Prometeicos más comunes cuentan para explicar sus orígenes, las de los Tammuz son las más vagas y contradictorias. La historia más habitual sobre los Golem nos habla de un rabino de Praga llamado Loew Belalei, que creó un hombre a partir de arcilla en el S. XV. Hay muchas versiones de la historia. Una de ellas cuenta como le dio la vida escribiendo uno de los nombres de Dios en un pedazo de papel y colocándolo bajo la lengua del Golem, y lo despertó escribiendo la palabra Emet (“verdad”, en hebreo) en su frente. Cada noche, borraba la primera letra de Emet, para que de este modo se leyese Met (“muerte”) y el Golem durmiese. El rabino Loew retuvo el control absoluto sobre la voluntad del hombre de arcilla hasta que una noche olvidó dormir al Golem. La criatura en ese momento se volvió consciente. Arrasó las calles de Praga, provocando fuegos y causando pánico. El rabino halló a la criatura y retiró el nombre de Dios de su boca. Lo enterró bajo la sinagoga y allí permanece hoy en día. Pero cuenta la leyenda que el Golem se despierta una vez cada 30 años y acecha las calles.

Los estudiosos del folklore y los Tammuz saben que Loew no fue el primero en tener un Golem. Los Tammuz dicen que ni siquiera lo hizo él, sino que cientos de años antes los rabinos descubrieron la existencia de este Linaje Prometeico. Uno de ellos, un mago sin igual que los Tammuz identifican como el profeta Daniel, creó un encantamiento que esclavizaría a un Tammuz en un estado onírico y casi inconsciente de servidumbre. Porqué hizo esto es un misterio. Tantos le asignan motivos nobles- la protección de su pueblo exiliado, por ejemplo- como egoístas.

Este fue el hechizo usado por Loew. Si el mago olvidaba dormir al Golem cada noche, el hechizo se rompería y el Tammuz sería libre. Algunos Tammuz, creen que el hechizo solo funciona en Golems que han sucumbido al Tormento. Otros dicen que solo controla Pandoras, categoría en la que incluyen al notorio e intermitentemente consciente Golem

de Praga. De todas formas, que se sepa, nadie ha vuelto a utilizar ese hechizo en más de 500 años. Si un Tammuz hallase una copia escrita y la reconociese por lo que es, la destruiría sin pensárselo, sin importar sus verdaderos efectos. La idea de un mago humano tomando control de una Pandora o un Prometeo es más de lo que los Tammuz están dispuestos a soportar.

La leyenda va más allá. Daniel, eso dice, habría aprendido acerca de los Tammuz durante su exilio en Babilonia donde los Tammuz habrían existido por cientos de años. La leyenda contada por los mortales dice que el dios Tammuz murió y fue rescatado del Inframundo y rehecho por Istar, la diosa de la magia y el destino.

Los Golem dicen que esta resurrección fue el origen de su Linaje. El primer Tammuz fue el Progenitor de la línea. En verdad, dicen ellos, el era un campesino babilonio de gran estatura y fuerza, que murió joven debido a un accidente. Istar (o, a veces, Innana) era una hechicera que deseaba crearse un sirviente y para ello se procuro el cuerpo del campesino. En otra versión de la historia, la hechicera era una noble que deseaba al campesino. El la rechazó y ella lo hizo matar.

En ambas historias encontró la forma de reanimarlo. Usando el mismo ritual que los Tammuz usarían en su día para perpetuar a los suyos, Istar rehizo a Tammuz como un esclavo.

Por un tiempo, Tammuz obedeció las órdenes de Ishtar. Uno de los relatos cuenta como Ishtar se canso de su esclavo y lo dejó libre, devolviéndole su libre albedrío. Otro cuenta como el control de Ishtar sobre Tammuz simplemente falló un día, y que Tammuz escapó, destruyendo el palacio de Ishtar mientras lo hacía.

Muchos relatos no cuentan que ocurrió con Ishtar. En una versión, Tammuz la mata y cuelga su cadáver de un gancho en el centro de Babilonia. Luego se da a la destrucción por toda la ciudad. Nunca abandonó la región. Al encontrar la libertad al fin, Tammuz hizo otro Prometeo, Nebu. Fue Nebu el que viajó, y Nebu el que realmente fundó el Linaje.

Algunos Osirios que han escuchado una versión del origen de los Tammuz, han señalado el hecho de que entre los círculos ocultistas, Ishtar se creía que era una uno de los alias de Isis. Estos proponen la idea de que sus Linajes comparten un Demiurgo común, una idea que los Golem que oyen esta teoría rechazan de plano, no solo porque los Nepri reclaman su

precedencia y por lo tanto superioridad sobre sus "parientes".

Algunos Tammuz proclaman que el creador del primer Golem fue Daniel u otro de los ancianos del Exilio. Algunos incluso dicen que pertenecen a un Linaje completamente distinto creado por los rabinos en la temprana edad media. Si son un Linaje diferente, resulta difícil diferenciarlos de sus predecesores Babilónicos. Sea como sea, los Golem tienen los mismos deseos y rasgos independientemente de su origen.

Otros Apodos: Hombres de Arcilla, Los Inacabados.

Apariencia: Los Golem suelen ser altos y corpulentos. Algunos resultan horrendos. Otros son bellos en su impasividad. La mayoría pasan desapercibidos.

El primer Tammuz fue creado para ser un esclavo y, aunque los Tammuz basan sus identidades en encontrar la libertad, resulta importante para ellos crear un Golem al que se le recuerde constantemente lo que es, para que luche con más ímpetu por lo que puede llegar a ser. Muchos Tammuz dan a sus creaciones otros signos de su estatus de esclavos. Muchos afeitan la cabeza de su progenie. Un creador puede inscribir tatuajes en el cuerpo antes de reanimarlo que digan que hasta que ese Golem encuentre la verdadera libertad, será un esclavo de su estado. Otro puede simplemente darle a su creación un único pendiente de oro, el símbolo de la esclavitud de la era que vio nacer al Tammuz.

Pendientes, tatuajes y cabezas rapadas pueden atraer la atención en ciertos círculos pero no resultan abiertamente inhumanos.

Desfiguraciones: Cuando sus Desfiguraciones resultan evidentes los Tammuz parecen estar cubiertos de arcilla. Algunas veces la arcilla tiene grietas profundas y sin sangre que hacen parecer que la carne del Prometeo está hecha de arcilla. Huelen como la arcilla húmeda o la tierra recién removida. Su pelo-de poseer alguno- esta enmarañado hábilmente echado hacia atrás. Sus ojos son como apáticos guijarros negros. Algunos tienen glifos que aparecen en su frente, grabados en su piel cubierta de arcilla, iluminados por electricidad elemental, mostrando algún término significativo ("Vida", "Libertad", "Esperanza",

“Verdad”) escritos en caracteres cuneiformes babilónicos, hebreo o enoquiano.

Humor: Melancólico (Introspectivo, irritable).

Elemento: El elemento de la tierra gobierna a los Golem. Tierra es la fuente fundamental de la vida y la humanidad. La arcilla a partir de la cual fue creado Adán es el símbolo de la fertilidad y la fundación de la Creación. La Tierra refleja la paciencia de la piedra. La otra cara de la moneda es el súbito poder que la tierra puede mostrar: el salvajismo de un terremoto, la terrible furia de un volcán.

Concesión: Resistencia Impía.

Refinamientos: Los Tammuz se encuentran entre los mejores practicantes de Ferrum. El Refinamiento del Hierro atrae a la dura fisicalidad de los Golem. Muchos otros Golem practican Stannum, buscando aprovechar su honrada ira para algo productivo, algo que suponga un cambio.

No muchos Golem practican Cuprum. Los Golem se preocupan por ser libres, pero para muchos de ellos esto significa libertad para moverse entre los humanos. Pocos ven razones para esconderse. Pocos, a su vez, ven demasiadas razones para desarrollar la capacidad de cambiar de forma. Sus cuerpos son sus cuerpos, dicen ellos, y estos deberían ser mejorados y perfeccionados, no pervertidos.

Muy pocos de los Tammuz practican Centimani. La práctica del Flux y su énfasis en el control hace que muchos Golem se sientan incómodos. Incluso aunque las Pandoras sean horrores deformes, para un Tammuz es demasiado fácil mirar a uno de sus esclavos Pandoras y ver donde podría estar él.

Creación del Personaje: Los Atributos Físicos suelen ser primarios para los Golem, así como las Habilidades Físicas. Es común en los Tammuz poseer altos valores de Fuerza y Resistencia. Valores medio-altos en Resolución y Compostura son también muy habituales. Muchos Golem poseen el Mérito: Espalda Fuerte.

Las Virtudes más comunes entre los Tammuz son Fortaleza y Templanza, reflejando la paciencia de los Golem y su habilidad para contenerse hasta que se les presiona demasiado. Por otro lado, cuando finalmente son provocados hasta el punto de que estallan, su ira es terrible de ver. Ira es un Vicio muy extendido entre los Golems. Obsesionados con la libertad mortal, los Tammuz se ven fácilmente fascinados con la parafernalia de la vida mortal. Sensación y experiencia son importantes para ellos, y para algunos, la paciencia está sobrevalorada. Avaricia es, por lo tanto, es también un Vicio común para los Golem.

Conceptos: Guardaespaldas, carnicero, esclavo huido, escapista, guerrillero, activista político, hombre del saco urbano.

Estereotipos

***Frankenstein:** ¿Por qué estas tan enfadado todo el tiempo?

***Galatea:** Sonríes demasiado

***Csireos:** No creas que puedes poseerme.

***Ulgan:** No puedo confiar en ti. No pienso confiar en ti

***Vampiros:** Muerto. Hambreiento. Sin escapatoria. Entiendo.

***Hombres-lobo:** El animal te domina.

***Magos:** Mantén tus signos y tus glifos alejados. No pienso servirte.

***Mortales:** Tú eres libre y no lo sabes. Yo seré libre y lo sabré.

Documento:

Oficial

Traducción:

Thørbes

Autor:

White-Wølf

Maquetación:

Uxas

Fuentes:

Promethean: The Created

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net