

Gargutz

Antica Divinità del Continente di Sarakon, conosciuta presso le comunità Naniche con il nome di **Ghar Ghuz**. Inizialmente noto come il *Grande Ingannatore*, Dio dei segreti e dei misteri, ha raccolto nel corso dei secoli una caratterizzazione sempre più legata agli aspetti deteriori del commercio e degli scambi fino a diventare il protettore degli usurai, dei ladri e dei truffatori. Il suo culto, caratterizzato da forti componenti iniziatiche e simile per molti aspetti ad una società segreta, è diffuso principalmente presso le grandi città. I rifugi dei suoi seguaci, che essi definiscono *covi*, sono solitamente taverne e locande di malaffare, case di piacere, cantine e casolari posti in zone malfamate o periferiche dei centri abitati. La sua penetrazione nel tessuto cittadino ricorda molto quella del culto di **Shasda**, con il quale mantiene da secoli un profondo rapporto di mutua collaborazione: le forti connessioni strategiche che esistono tra i due culti rende piuttosto comune la presenza di seguaci di **Shasda** all'interno dei *covi* di **Gargutz** e viceversa.

Gargutz viene spesso raffigurato come un uomo di bassa statura di aspetto robusto e con un sorriso di circostanza dipinto sul volto. Talvolta viene rappresentato come un Nano. Una delle caratteristiche più singolari del culto è il rapporto che i seguaci hanno con la Divinità e il modo con cui ad essa si rivolgono: Gargutz è considerato a seconda dei casi un confidente, un amico, un consigliere o un maestro, al quale potersi rivolgere *da pari a pari* e in modo informale. I suoi seguaci ritengono inoltre che sia l'unica Divinità dotata di senso dell'umorismo, e non di rado sono i primi a prenderla in giro o a imprecare bonariamente ai suoi danni, pur senza mai rinnegare la fede che ripongono in lui.

Cenni storici

Le origini del culto

La nascita del Culto di **Gargutz** viene convenzionalmente fatta risalire alla fondazione delle prime città marinare del Continente. Le antiche leggende narrano di come la stirpe degli Eroi di **Turn** restò sorpresa nell'apprendere come, insieme al **culto del disco Solare**, fossero venerate da quelle popolazioni anche Divinità che esaltavano gli aspetti più pratici e strumentali dell'esistenza umana. Il culto sopravvisse al processo di unificazione progressiva delle Divinità della Luce, diffondendosi dalle zone costiere a quelle centrali del territorio grazie a un favorevole impatto sulla popolazione per via della sua semplicità: non esistevano *sacerdoti* nè erano previste *regole* particolari, e il culto assomigliava piuttosto a una serie di superstizioni legate tra loro. Queste superstizioni venivano tramandate oralmente da un seguace, all'altro attraverso un percorso di iniziazione che veniva svelato poco a poco. A tutt'oggi il fulcro della pratica religiosa di Gargutz è costituito dal *Compendium*, un vero e proprio *corpus* di proverbi, aforismi e massime derivati proprio da quelle antiche superstizioni.

Gargutz nell'Impero di Turn fino al Primo Sinodo di Kamiros

La capacità del culto di Gargutz di passare inosservato, nascondendosi nei proverbi e nelle superstizioni e nelle leggende popolari, riuscì a garantirgli la sopravvivenza a seguito dell'unificazione territoriale e religiosa operata dagli Eroi di **Turn**. Le nascenti caste dei Sacerdoti di **Atun** (poi **Pyros**) e **Kayah** non sentivano il bisogno di pronunciarsi contro una Divinità che consideravano *minore* e poco rilevante a fronte di culti ben più pericolosi: di fronte ai sanguinosi rituali in onore delle Divinità Oscure, le superstizioni attribuite a **Gargutz** e gli augurii a lui rivolti sembravano ben poca cosa. Il Culto di Gargutz continuò a lungo ad essere considerato un trascurabile eccesso dei mercanti più stravaganti, da tenere d'occhio nelle sue forme più estreme ma privo di sostanziali conseguenze sul piano pratico. La natura subdola di Gargutz e la capacità dei suoi seguaci di operare nell'ombra, comprando o guadagnandosi la fiducia e il silenzio delle autorità costituite, facilitava del resto non poco il mantenimento di questa convinzione.

La condanna del Secondo Sinodo di Kamiros

Ad accorgersi per primo degli effetti deleteri che il culto di **Gargutz** da tempo esercitava sul tessuto sociale dell'Impero di Turn fu l'Imperatore **Iudianus**. Nelle sue vesti di *Sommo Sacerdote e Divino Interprete di Pyros*, **Iudianus** ebbe il merito di ascoltare le numerose istanze mosse dai Metropoliti di **Delos** e dai Vescovi di **Greyhaven** sulle pericolose trasformazioni che il culto di **Gargutz** aveva compiuto negli ultimi decenni, approfittando dei vuoti di potere, delle istanze indipendentiste dei Duchi del Nord e dell'espansione demografica delle città. L'Antica Divinità dei mercanti annoverava ormai tra le fila dei suoi seguaci ogni sorta di ladri, usurai e truffatori pronti ad aiutarsi a vicenda, a passarsi informazioni e a coprire ogni traccia delle proprie malefatte. Gli accordi tra le varie entità criminali venivano discussi e decisi nei *covi* attraverso riunioni segrete, nel corso delle quali si stabilivano anche le azioni illecite da compiere per garantirsi l'appoggio delle guardie o la connivenza dei governanti locali. A orchestrare le fila di questa fitta rete di criminali e malintenzionati non vi era altri che la Divinità Oscura, che si rivelava non già come protettrice dei mercanti e delle contrattazioni ma come patrona del potere, dell'avarizia, della cupidigia e del guadagno personale. **Iudianus** fu il primo Imperatore a vedere Gargutz per quello che era ormai diventato: il Dio dei ladri e dei mercanti senza scrupoli, dei lenoni e degli usurai. I suoi misteri e i suoi segreti, lungi dall'essere innocui, avevano assunto le dimensioni di un manto oscuro che nascondeva sotto di sé una vera e propria organizzazione di stampo criminale.

Il culto di Gargutz venne ufficialmente condannato dai Padri Sinodali nell'**anno 250**, insieme al culto di **Shasda**.

Il culto di Gargutz dopo il Secondo Sinodo

A seguito della sua condanna formale, il Dio **Gargutz** ha perso o mutato molte delle caratteristiche che gli venivano storicamente attribuite:

- Non è più considerato il Dio della fortuna e della sfortuna, o della buona e della cattiva sorte: il ruolo di Divinità della Buona Sorte è oggi attribuito, sia pure non in via ufficiale, a **Reyks**.
- Non è più considerato il Protettore dei mercanti, ma solo di quelli disonesti e senza scrupoli che antepongono il proprio guadagno personale a qualsiasi cosa: sussistono in ogni caso ancora moltissimi commercianti sia a Delos che a Greyhaven che, prendendo per buona la delibera del Primo Sinodo, considerano eccessive le preoccupazioni di **ludianus** e continuano a rivolgersi a **Gargutz**, ringraziandolo ogni volta che concludono un buon affare.
- Viene considerato il Dio della menzogna e della falsità, utilizzate al fine di raggiungere il proprio guadagno personale.

Da un punto di vista filosofico, i seguaci di **Gargutz** sono convinti che il vero Dio della Menzogna sia **Pyros**, nel suo promettere una ricompensa dopo la morte a chi conduce una vita proba. Il culto di **Gargutz**, in linea con la maggior parte dei culti delle Tenebre, è convinto che questa ricompensa non avrà mai luogo: per questo motivo è più che mai necessario cercarla nella vita di tutti i giorni, fino a quando è possibile e guadagnandosela, se necessario, a discapito di chi è meno dotato e quindi meno meritevole di possederla.

Gargutz nella tradizione Nanica

E' opinione diffusa tra gli storici che il Dio degli Inganni abbia preso il suo nome da quello del protagonista di numerose leggende diffuse nei territori intorno alle **Allston**: il Nano **Ghar Ghuz**, singolare artigiano e mercante senza scrupoli dotato di grande astuzia e ancor più grande fortuna: la più antica e famosa di queste leggende è quella che narra le sue origini.

***Ghar Ghuz** era un semplice apprendista, che lavorava come fabbro presso la forza del grande maestro **Kar-Gor**: un giorno, il suo maestro venne incaricato dal Sommo **Ilmarinen** di forgiare un'arma prodigiosa, un'ascia in grado di penetrare qualsiasi armatura: l'arma sarebbe stata ricavata dai metalli più puri e pregiati delle Grandi Montagne, forniti a tale scopo dal Dio stesso. Purtroppo, per colpa di una disattenzione di uno dei fabbri, la lama dell'ascia si ruppe durante il processo di raffreddamento, vanificando il lavoro di settimane a pochi giorni dalla data prevista per la consegna.*

*Di fronte alla prospettiva di dover lavorare giorno e notte per riparare al danno, **Ghar Ghuz** propose al maestro di mescolare i preziosi minerali pregiati donati da **Ilmarinen** con metalli più comuni, che sarebbero stati più facili da lavorare. **Kar-Gor** respinse energicamente la proposta, dichiarando che non soltanto il Dio, ma persino l'ultimo dei fabbri avrebbe saputo accorgersi con facilità della differenza tra una lega pura ed una composta da metalli vili: ordinò quindi ai suoi servi di percuotere **Ghar Ghuz** e lo fece incatenare alla forgia, intimandogli di ultimare il lavoro nell'unico modo possibile.*

*Per vendicarsi del trattamento subito, e più ancora per dimostrare le sue ragioni, **Ghar Ghuz** realizzò la lama facendo uso unicamente di metalli comuni, nascondendo i frammenti dell'ascia originaria invece di utilizzarli nuovamente nel processo di fusione. Il risultato fu talmente convincente da ingannare il suo maestro **Kar-Gor** e tutti i fabbri della forgia. All'alba del giorno della consegna i maestri fabbri e gli apprendisti al completo portarono l'ascia al cospetto di **Ilmarinen**: solo **Ghar Ghuz** mancava all'appello, lasciato da **Kar-Gor** a guardia della forgia. Il Dio, non appena si accorse dell'inganno, fece esplodere l'arma in mille pezzi, manifestando la sua furia su **Kar-Gor** e sui suoi fabbri. **Ghar Ghuz** fu l'unico a salvarsi, scappando a gambe levate dalla città, portando con sé i preziosi frammenti dell'ascia originaria.*

Nella maggior parte delle leggende successive **Ghar Ghuz** viene presentato di volta in volta come un abile mercante, un abile mentitore o un astuto consigliere. Quasi tutte mettono in risalto la sua furbizia, la sua faccia tosta e la sua abilità nel prendersi gioco dei potenti.

In nessuna delle leggende che lo riguardano **Ghar Ghuz** viene descritto o presentato come un Nano: secondo alcuni si tratta di una scelta precisa operata dalla sua comunità Nanica di appartenenza, che si rifiutò di consegnarlo alla storia come un elemento della loro stirpe: altri preferiscono pensare a **Ghar Ghuz** come a un uomo che lavorava per i nani fino a quando non riuscì a dimostrare di essere più furbo di loro. Ad oggi, l'opinione più accreditata dagli storici è che la leggenda di **Ghar Ghuz** venisse di volta in volta adattata alla cultura di riferimento, così da diffondere in modo più efficace il culto del Dio degli Inganni tra le varie genti e popolazioni.

Degna di nota è la leggenda in cui **Ghar Ghuz**, a seguito di rocambolesche vicende, riesce ad ottenere udienza dal sommo **Pyros**: in quella storia fa la sua comparsa anche il *Compendium*, sorta di enorme manuale compilato dallo stesso **Ghar Ghuz** e contenente la *summa* della sua filosofia.

Il Compendium

Il *Compendium* è, secondo i seguaci di **Gargutz**, un libro leggendario vergato dal pugno del Dio in persona quando egli era ancora un semplice uomo. Secondo la leggenda, il *Compendium* contenente la totalità del sapere della Divinità: la lettura integrale dell'opera è in grado di cancellare per sempre la sventura, fornendo al fortunato lettore tutti gli strumenti necessari per diventare ricco e potente oltre ogni immaginazione. Purtroppo, sempre secondo la leggenda, il

Compendium è andato perduto per sempre: le sue pagine sono state vendute una ad una dallo stesso Gargutz a mercanti sparsi in tutto il mondo in cambio delle proprie anime, che il Dio intendeva utilizzare per convincere Pyros ad accoglierlo insieme alle altre Divinità. A seguito del rifiuto di Pyros la leggenda narra di come Gargutz abbia offerto le anime al Dio delle Tenebre, dando vita a una complessa e paradossale trattativa a seguito delle quali egli riuscì a conquistare il titolo di Dio dei mercanti e delle contrattazioni, della fortuna e della sventura. Gli adepti del Dio degli Inganni si riferiscono al *Compendium* chiamandolo semplicemente *Il Libro*.

La leggenda del *Compendium*, con i suoi toni grotteschi e paradossali, mette in risalto diverse caratteristiche che si ritrovano nei seguaci del Dio: lo spirito d'iniziativa, l'attitudine dissacratoria, la polemica verso le religioni troppo formali e le loro regole, la propensione a interpretare la vita e i rapporti umani come mezzi per ottenere a tutti i costi vantaggi e traguardi personali. La forte componente autoironica e faceta che cela le più profonde chiavi di lettura della storia denota inoltre, a parere di molti, l'intelligenza e l'astuzia di cui i suoi adepti sono indubbiamente dotati: la forza e l'*invisibilità* del culto di Gargutz risiedono soprattutto nelle enormi capacità dissimulatorie dei suoi seguaci.

Come recita il Libro...

La non esistenza di una versione "integrale" del *Compendium* consente a tutti i seguaci di Gargutz di citare liberamente frasi o brani che si presume fossero presenti nella sua stesura originaria, tramandate oralmente all'interno delle *logge*: le più importanti hanno raggiunto una notevole diffusione, altre sono conosciute solo da pochissime *logge* ed altre ancora, con tutta probabilità, vengono inventate all'impronta dai seguaci di volta in volta. Le citazioni dal *Compendium*, affinché possano essere considerate valide, devono rispettare lo stile comune a tutte le altre, essere sufficientemente argute e, più di ogni altra cosa, contenere un significato compatibile e rispettoso della filosofia di vita di Gargutz.

Interpretazioni e chiavi di lettura del *Compendium*

La Strategia dell'Inganno

I toni scanzonati e il forte senso pratico che impregnano il contenuto di gran parte del *Compendium* hanno portato molti studiosi a sottovalutare la profondità del testo, favorendo un'interpretazione volta a metterne in luce unicamente le finalità strumentali e antisociali. Secondo questa chiave di lettura la menzogna e l'inganno, in aggiunta al loro utilizzo strumentale, rappresentano un'arte mediante la quale l'adepto di Gargutz fornisce il suo contributo strategico alla battaglia contro le istituzioni riconosciute: gli aforismi del *Compendium* diventano quindi una strategia di combattimento sociale, un vero e proprio sabotaggio compiuto mediante la subdola arte del sotterfugio. L'intento è quello di sovvertire il sistema di valori e di accordi ideato dalla Chiesa della Luce e portato avanti dalla nobiltà feudale ad essa asservita rivolgendogli contro le sue stesse armi: la menzogna, l'inganno e il segreto: *Pyros è il fratello bugiardo di Gargutz*, recita una delle più note frasi del *Compendium*.

La Filosofia dell'Inganno

Esistono tuttavia numerosi studiosi che non stentano a considerare tale interpretazione superficiale e lacunosa, in quanto non mette a fuoco il significato recondito che potrebbe celarsi dietro alcuni passaggi del *Compendium*. Questa interpretazione parte dal presupposto che i frammenti presentino innumerevoli chiavi di lettura, molte delle quali poste con il preciso scopo di soddisfare l'appetito intellettuale del lettore meno accorto ovvero ansioso di applicare sul testo il proprio giudizio morale: al contrario, è soltanto sospendendo il giudizio sull'opera e avvicinandosi in modo agnostico ai suoi contenuti che è possibile metterne in risalto le molteplici peculiarità scientifiche e filosofiche. La supremazia culturale legata al controllo delle informazioni, il potere costruito mediante l'occultamento, la manipolazione della verità volta al raggiungimento della conoscenza sono soltanto alcuni dei concetti chiave sui quali è imperniata la *filosofia dell'inganno*: i pochi che riescono a intravederla nascosta tra le righe del *Compendium* non esitano a definirla come la sfida più ambiziosa e pericolosa lanciata dal culto di Gargutz ai danni della Chiesa della Luce e dei suoi seguaci.

Il culto di Gargutz oggi

Il seguace di Gargutz è un artista dell'inganno e del raggirio, e la sua missione è quella di nascondere la verità agli occhi di coloro che non sono meritevoli di conoscerla: gli sciocchi, i codardi, i servi delle menzogne delle altre Divinità. Lavora per rendere se stesso l'unico depositario della conoscenza, accentrandola nelle sue mani e rendendola quindi infinitamente preziosa. Quando ricorre alla menzogna e all'inganno non è soltanto per tornaconto personale, ma anche per difendere o promuovere gli interessi del culto, della *loggia* o dei suoi alleati del momento.

Le sue convinzioni sulla società presentano numerosi punti in comune con gli altri culti della Tenebra: è convinto che gli uomini non abbiano tutti la medesima dignità e ritiene legittimo e naturale che i più astuti e i più spregiudicati, coloro che fanno tesoro degli insegnamenti del Dio, finiscano per imporre il proprio volere sugli sciocchi e sui servi.

La peculiarità del suo pensiero risiede nei modi in cui queste convinzioni vengono messe in pratica: il seguace di Gargutz persegue i suoi scopi in modo indiretto, convincendo le parti in causa con l'abilità oratoria, con l'inganno o stringendo con essi accordi vantaggiosi. L'atteggiamento compiacente e "pacifico" comune ai membri della maggior parte delle *logge* non deve però trarre in inganno: per ottenere ciò che vuole il culto non esita a ricorrere alla corruzione, al ricatto e persino all'uso della forza.

Queste sono le parole con cui la Riforma del Sacro Collegio dell'anno 290 avverte i feudatari di Greyhaven sui pericoli

legati al culto di **Gargutz**:

"...il seguace di Gargutz è l'unico adepto della Tenebra che non cerca il potere, ma la conoscenza necessaria per ottenerlo: egli non ambisce a governare o a imporre la sua volontà in modo tradizionale, preferendo piuttosto alimentare nel suo prossimo il bisogno delle informazioni necessarie per ottenere i suoi scopi. La menzogna e l'inganno sono gli strumenti con cui egli controlla l'operato dei potenti, legando i loro successi al proprio inestimabile contributo. Per questo... [e altri motivi] ... egli è il più subdolo e il più pericoloso tra i semi caduti dalla pianta della Tenebra".

Le logge e i covi

L'organizzazione interna del culto di **Gargutz** ricorda molto da vicino quella di una società segreta: i seguaci e i simpatizzanti si riconoscono tra loro facendo uso di segnali convenuti e possono contare sul supporto dei molti rifugi nascosti nei sobborghi delle varie città del Continente. Per sopravvivere alle numerose persecuzioni di cui è stato oggetto nel corso dei secoli il culto si è dotato di un'organizzazione interna fortemente decentralizzata: il potere locale di **Gargutz** all'interno dei vari feudi è amministrato da singoli gruppi di adepti, che adattano le proprie regole e lavorano ai propri scopi in modo indipendente tra loro. Questi gruppi, denominati *logge*, sono caratterizzati da una forte autonomia decisionale e non di rado stipulano alleanze diverse con gli altri culti della Tenebra, a seconda della natura dei loro adepti e degli accordi stretti con i governanti e, talvolta, persino con le istituzioni religiose locali. Per questo motivo, prima di chiedere aiuto a una *loggia* di Gargutz, persino il seguace devoto del Dio è costretto a informarsi dettagliatamente dell'orientamento e delle regole che essa ha stabilito all'interno del suo territorio.

Ogni *loggia* mantiene la propria presenza nel territorio dando vita a una serie di rifugi, utilizzati dai suoi membri come delle vere e proprie basi operative. Questi luoghi, che vengono chiamati *covi*, hanno solitamente l'aspetto di taverne o locande malfamate, case di malaffare, cantine o magazzini abbandonati. I *covi* vengono utilizzati dagli adepti locali per riunirsi e per fornire aiuto e ospitalità ai seguaci che vengono da fuori. La maggior parte dei *covi* di Gargutz mantiene comunque l'impostazione informale tipica della divinità: per questo motivo, anche quando vengono scoperti dalla chiesa o dalle guardie, non consentono di reperire informazioni importanti o prove certe sulla presenza o meno del culto al suo interno. In molti casi i covi di Gargutz subiscono molteplici perquisizioni e sono teatri di numerose indagini e arresti da parte dell'autorità costituita, senza per questo mai cessare del tutto la loro attività.

Gradi, rapporti e relazioni

La loggia, in qualità di unità elementare del culto, determina anche le modalità di iniziazione dei nuovi adepti. La maggior parte delle logge prevedono l'assegnazione di tre gradi, con privilegi e responsabilità crescenti:

- **Apprendista**: membro della loggia a cui vengono affidate le missioni meno impegnative.
- **Compagno**: elemento di spicco della loggia a cui viene affidato il compito di organizzare i *covi* e gestire i nuovi *apprendisti*, nonché occuparsi delle missioni più complesse.
- **Maestro**: capo o membro del consiglio dei capi della loggia, cui spetta il compito di definire e pianificare gli obiettivi all'interno dei feudi in cui la loggia è insediata e/o opera. Nelle logge che prevedono la presenza di più di un maestro, il più influente tra loro assume il titolo di *Maestro Venerabile*.

Il passaggio da un grado all'altro avviene per decisione collegiale: tipicamente, i membri di un covo (*Apprendisti* e *Compagni*) si occupano dell'iniziazione di nuovi *Apprendisti* e della definizione del percorso che li porterà a diventare *Compagni*; il grado di *Maestro* può essere raggiunto a seguito della decisione unanime di tutti i membri della loggia, oppure scelto (o inviato) da un'altra loggia.

I Simboli di Gargutz

Gargutz è senza dubbio la divinità che vanta il maggior numero di simboli identificativi, utilizzati fin da epoche remote dai suoi seguaci per comunicare informazioni sotto gli occhi di tutti. Questa pratica, rimasta in piedi fino alla condanna del 250, è progressivamente caduta in disuso per via della "mappatura" via via più completa di quei simboli e segnali operata da parte della **Santa Inquisizione**. L'elevato margine di rischio legato all'utilizzo di quei simboli non impedisce comunque a molti adepti di farne uso all'interno di ciondoli, collane, ricami e altre realizzazioni artigianali a lui dedicate in modo più o meno manifesto. Alcuni simboli di *Gargutz* tra quelli più noti sono:

- Un individuo di mezza età, di bassa statura e con un sorriso sul volto simile ad un ghigno.
- Un ragno al centro della sua tela o, in alternativa, un ragno velenoso che solleva le zampe nell'atto di mordere la sua preda.
- Un topo o un ratto in piedi su due zampe.

Oltre al ragno e al topo sono frequentemente associati alla figura di *Gargutz* il camaleonte, il pipistrello e il gatto nero. I colori prevalentemente utilizzati dal culto sono oro, argento, marrone e nero. I minerali rappresentativi sono lo spodumene e il quarzo.

Grande Stratega dell'Eterna Armata

Alcune delle leggende che narrano i miti della creazione di Sarakon descrivono Gargutz come il Grande Stratega dell'**Eterna Armata**, il misterioso esercito agli ordini di **Shub-Niggurath**. La sua nomina sarebbe stata di molti secoli successiva al rifiuto, da parte di **Yog-Shoggoth**, di assumere il comando dell'Armata. Tali leggende non vengono

ovviamente citate nel *Compendium* e non sono considerate attendibili dalla maggior parte dei seguaci del dio.