

Yog-Shoggoth

Dio della Distruzione, dell'Orgoglio, della Solitudine e della Vendetta. Temuto e venerato dai **Popoli Antichi**, presso i quali era noto come il più forte e spietato tra i figli di **Shub-Niggurath**. Conosciuto anche come *il Solitario*, *il Primo Camminatore*, *il Guardiano della Soglia*, *la Chiave dell'Abisso*, *l'Eterno Avversario* e numerosi altri epiteti a lui assegnati nel corso dei secoli. Il suo culto non prevede **Sekhmet**, funzioni o liturgie particolari: i suoi adepti, noti come **Runihura** (*Distruuttore* in lingua **Shanti**), assumono un sistema di valori tramandato oralmente da maestro a allievo e perseguono talvolta obiettivi comuni: al tempo stesso operano in modo sostanzialmente autonomo e rispondono soltanto alla loro volontà. Il raggiungimento della condizione di **Runihura** è considerato un traguardo estremamente difficile da ottenere, il coronamento di un lungo e faticoso percorso di perfezionamento interiore che può portare facilmente alla morte o alla follia.

Leggende e Tradizioni

Il Primo Camminatore

Nelle leggende sulla creazione del mondo Yog-Shoggoth (*Yog-Sothoth* secondo la traslitterazione elfica) viene descritto come una divinità guerriera possente e invincibile: il più forte e spietato tra i figli di **Shub-Niggurath**, imbattibile in ogni contesa e insuperabile nell'uso di qualsiasi arma. Si narra che il padre degli Antichi Dèi gli affidò il ruolo di condurre **l'Eterna Armata** ma che egli, fedele alla sua indole solitaria, rifiutò. Yog-Shoggoth fu dunque il primo dei figli di **Shub-Niggurath** ad opporsi al volere del genitore. La sua decisione avrebbe significato la fine certa per qualsiasi altra divinità, ma neppure **Shub-Niggurath** aveva modo di annientare il Signore della Distruzione: scelse così di scagliare su di lui un anatema in base al quale niente e nessuno avrebbe potuto più vederlo, raggiungerlo o avvicinarlo. Decise inoltre di bandirlo dalla **Corte del Caos Primitivo**, il luogo iperuranio dove dimorano le Antiche Divinità, confinandolo per sempre nei ristretti ambiti dell'esistente. Egli fu dunque il primo essere divino a manifestarsi nell'universo: per questo motivo è conosciuto anche come *il Primo Camminatore*. Al tempo stesso, il suo cammino era destinato a non essere incrociato da alcuno.

Shub-Niggurath era certo che l'impossibilità di combattere, di confrontarsi o anche solo di parlare con anima viva avrebbe portato in breve tempo il figlio a desiderare la propria stessa distruzione. Ma Yog-Shoggoth lo sorprese di nuovo: egli trovò infatti, pur senza incontrare nessuno, il modo di comunicare e interagire con le infinite Stirpi che allora popolavano l'universo. Lasciò tracce, segni e impronte del suo passaggio. Riuscì persino a generare dei figli, contaminando con il suo seme la terra e l'acqua che fornivano sostentamento agli esseri viventi. I suoi discendenti, non affetti dalla maledizione, furono liberi di mescolarsi ai loro simili e dar vita ad infinite dinastie guerriere.

Il Guardiano della Soglia

Quando suo fratello **Pyros** si ribellò a suo padre, sconfiggendolo e provocando la distruzione della **Corte del Caos Primitivo**, Yog-Shoggoth alzò gli occhi al di là della volta celeste e osservò la caduta degli Antichi Dei. Egli non poteva essere raggiunto da alcuna divinità, dalla **Melodia della Creazione** di **Harkel** e neppure da colui che aveva sconfitto il padre degli Antichi Dèi. Continuò dunque il suo cammino, lasciando nuove tracce alle Tre Stirpi superstiti e dando vita ad altre dinastie, fino al giorno in cui raggiunse la soglia delle profondità abissali in cui **Pyros** aveva scagliato le divinità rimaste fedeli a **Shub-Niggurath**: quel luogo, secondo la leggenda, divenne la sua dimora. Il Dio della Distruzione divenne dunque il Guardiano della Soglia: da quel momento nessuno, neanche lo stesso **Pyros**, fu più in grado di avvicinarsi a quel luogo.

La Chiave dell'Abisso

Il ruolo di *Guardiano della Soglia* coincide con quello di chiave nella misura in cui Yog-Shoggoth è il solo a poter stabilire, con la sua mera presenza e in virtù della maledizione di cui è oggetto, chi può accedere alle profondità abissali. Le tradizioni popolari di Greyhaven e di Delos abbondano di racconti che narrano le sventure di chi, per volere di Yog-Shoggoth o anche solo per caso, riesce ad accedere all'abisso grazie alla fugace assenza del Signore della Distruzione: nella quasi totalità dei casi il prescelto perde la vita o la ragione di fronte a spettacoli insostenibili dalla mente umana. Analoga sorte spetta, in altre leggende, agli sfortunati testimoni di ciò che accade quando la temporanea scomparsa di Yog-Shoggoth provoca l'esatto opposto: la fuoriuscita dall'Abisso di uno dei suoi mostruosi abitanti.

L'Eterno Avversario

Le leggende tradizionali di Delos e di Greyhaven sono ricche di riferimenti all'eterno scontro che vede contrapposti **Dytros** e **Yog-Shoggoth**, manifestazioni opposte e speculari dello spirito marziale che alberga nel cuore di ogni guerriero. Dytros, che nel mito incarna gli ideali di giustizia e virtù militare, è impegnato nella incessante ricerca del suo avversario con l'obiettivo di sconfiggerlo. Egli è a conoscenza del fatto che si tratta di una impresa doppiamente impossibile, in quanto Yog-Shoggoth non può essere né raggiunto né distrutto, ma questo non gli impedisce di continuare. L'eterna ricerca di Dytros simboleggia l'inevitabile contrasto che alberga nel cuore di ogni uomo: l'irrisolvibile scontro tra ragione e impulso, sete di giustizia e bisogno di vendetta, ordine e caos.

Cenni Storici

Era dei Popoli Antichi

Citazioni e riferimenti alla figura di Yog-Shoggoth sono presenti presso tutte le culture principali. Presso i Nani trova menzione come il principale antagonista di Ilmarinen, l'unico in grado di distruggere le armi e le armature forgiate dal Dio: ancora oggi episodi come frane, crolli o cedimenti vengono imputati alla furia vendicativa del Primo Camminatore. Nonostante questo, a dispetto della maggior parte delle Divinità delle Tenebre, il culto di Yog-Shoggoth è riuscito a diffondersi in modo non trascurabile presso il popolo di Krinn, facendo breccia nello spirito di coloro che a torto o a ragione sono stati allontanati o hanno scelto di separarsi dalla comunità.

Non dissimile è la considerazione che il dio gode presso le popolazioni Elfiche di Lankbow: gran parte delle raffigurazioni con cui è oggi noto Yog-Shoggoth traggono ispirazione dalle dettagliate descrizioni che il **Khal-Valàn** riserva alle statue giganti del Dio della Guerra venerato dal popolo dei *Selvaggi*. Alla figura del guerriero dall'armatura tinta del sangue dei suoi nemici viene sovente associata quella di un possente Drago Rosso le cui dimensioni rivaleggiano con quelle di **Shub-Niggurath Khan'Asthain**, l'immenso Drago Nero suo progenitore.

Nei territori oggi corrispondenti al **Granducato di Greyhaven** esistono numerose testimonianze di culti dediti a Divinità della Guerra che traggono evidente ispirazione alla figura di Yog-Shoggoth, la maggior parte delle quali risalente all'**Era dei Popoli Antichi**. E' del tutto probabile che si trattasse della divinità prevalente presso alcune città-stato **Shanti** dall'organizzazione marziale e dal temperamento aggressivo, guidate da Sovrani convinti che nelle loro vene scorresse il sangue dell'antica divinità.

Età dei Khan

Nel periodo che corrisponde alla *età dei Khan* (e della *età dei Principi* a Delos) la figura di Yog-Shoggoth emerge come controparte di Dytros, divinità alla base della cultura marziale propria dei Khanast. Il culto attecchisce prevalentemente tra gli individualisti, gli esponenti delle famiglie rivali nei confronti delle dinastie reggenti e coloro che si ritengono offesi o danneggiati dalla "giustizia" operata dai Khan. In questo periodo la figura di Yog-Shoggoth assume gran parte dei tratti di quella che sarà la sua connotazione maggiormente nota: il dio della Distruzione e della Vendetta nei confronti dell'ordine costituito, in grado di fornire un rinnovato sistema di valori a chiunque si senta pronto a rinnegare il precedente.

Il Culto di Yog-Shoggoth

La forte componente antisociale ed eversiva alla base della figura di Yog-Shoggoth ha reso i seguaci della divinità oggetto di esiziali condanne e reiterate persecuzioni da parte dell'autorità costituita. La Chiesa della Luce ha ribadito tale scomunica nel momento della sua costituzione, dichiarando empia e sacrilega qualsiasi credenza o dottrina riconducibile al Dio della Distruzione fin dal primo **Sinodo di Kamìros**.

A differenza delle altre divinità delle tenebre l'aspetto liturgico del culto di Yog-Shoggoth è estremamente contenuto: il seguace del Dio della Distruzione adempie ai dettami del suo credo principalmente con le sue azioni. Non è interessato a comunicare con la divinità in quanto essa non può essere vista, raggiunta o avvicinata; non considera se stesso un pastore alla ricerca di pecore, ma un lupo alla ricerca di altri lupi; la sua non è una congregazione, ma una casta; non si definisce **Sekhmet** (*ierofante*) bensì **Runihura** (*distruttore*).

I Runihura

Il guerriero votato a Yog-Shoggoth non vede se stesso come un reietto: tende al contrario a considerarsi un privilegiato, uno dei pochi individui in grado di notare le infinite crepe e ipocrisie di un sistema che appare giusto agli occhi dei più. Questa consapevolezza lo spinge a considerarsi un individuo superiore e gli conferisce una straordinaria forza di volontà. Possedere lo sguardo necessario a mettere a fuoco tali crepe e sentire dentro di sé questa energia sono i requisiti fondamentali per poter intraprendere il lungo e difficile percorso di perfezionamento interiore che consente di elevare la propria condizione umana, rivendicare la presenza nelle proprie vene del sangue del Dio della Distruzione e perseguire con successo qualsiasi obiettivo.

Il **Runihura** non considera sé stesso un guerriero imbattibile, ma sa di possedere le qualità necessarie per diventarlo: il sistema di valori che accetta di seguire serve in prima istanza a mettersi alla prova e a temprare la propria volontà. Prova avversione nei confronti delle regole imposte da Pyros e dalla chiesa, che considera ipocrite e avvilenti. Al tempo non è portato a vedersi come un rivoluzionario ma, al contrario, un restauratore, in quanto il suo lignaggio discende dal sangue del più grande dei condottieri.

Yog

Il codice di valori assunto da ciascun **Runihura** è in gran parte avvolto nel mistero: secondo l'ipotesi più accreditata dovrebbe comporsi di un numero indefinito di storie brevi (dette *frammenti*) dal forte significato simbolico che l'adepto apprende e memorizza nel corso del lungo percorso iniziatico. Questa teoria, insieme a una serie di testimonianze, lascia supporre che il percorso di iniziazione richieda necessariamente la presenza di un **Runihura** che si occupi della formazione dell'adepto, assumendo quindi il ruolo di *maestro*. Essendo il codice a tutt'oggi privo di un nome noto, gli storici e gli studiosi sono soliti riferirsi ad esso con il nome di *Yog* (o anche, più semplicemente, *Y*). Sfortunatamente non

esiste ad oggi nessuna trascrizione certa dei vari *frammenti* che compongono *Yog*: si narra infatti che la lettura anche di un solo glifo possa portare a una morte improvvisa, violenta e atroce. Tali superstizioni non hanno comunque impedito la diffusione di alcune pergamene, custodite con cura dagli storici più temerari di Delos e di Greyhaven, che sono a tutt'oggi oggetto di studio e verifica.

Il Risveglio del Sangue

Un ruolo fondamentale nel percorso di indottrinamento e iniziazione del **Runihura** è quello rivestito dalla rivendicazione del *risveglio di sangue* della divinità: l'adepto di Yog-Shoggoth è tale nella misura in cui riesce a confermare, con le sue azioni, la propria discendenza dal sangue e dal seme del *Primo Camminatore*. Chi intraprende questo cammino è quindi naturalmente portato a pensare che tale traguardo non sia raggiungibile dalle discendenze di stirpi deboli o vili. Questa interpretazione "dinastica" del culto ha portato allo sviluppo di una vera e propria teoria della predestinazione per mezzo della quale, nel corso dei secoli, l'immagine del **Runihura** e la figura di *Yog-Shoggoth* hanno attirato l'interesse e le simpatie di nobili, cavalieri e aristocratici dotati di grande talento, ego e ambizione.

Organizzazione

Il culto di *Yog-Shoggoth* non prevede ministri o liturgie particolari e non ruota attorno a una struttura comunitaria di adepti e fedeli. La sua organizzazione ricorda quella di una fratellanza militare e prevede guerrieri (*krieger*), maestri (*laeger*) e cacciatori (*yaeger*). Ciascun **Runihura** può (e sa quando) rendere se stesso guerriero, maestro o cacciatore secondo necessità. Al fine di attribuire un significato funzionale a ciascun ruolo gli storici hanno successivamente aggiunto quello di allievo (*anhanger*), colui che grazie agli insegnamenti del *maestro* avrà la possibilità di diventare un *guerriero*. Il *cacciatore* è con tutta probabilità un *guerriero* al quale è stata affidato un compito o una missione specifica: da chi e con quale autorità non è dato sapere, non esistendo altre informazioni certe sull'organizzazione della fratellanza.

Scopi e obiettivi

Il culto non sembra perseguire obiettivi diversi dalla *ricerca del perfezionamento del sé* operata da ciascun **Runihura**. La sua composizione è inoltre relativamente modesta. I seguaci del dio della Distruzione costituiscono una casta elitaria e non si curano di effettuare attività di proselitismo: al contrario, i misteri dello *Yog* vengono rivelati soltanto a un ristretto numero di individui selezionati. Né la mancanza di un grande disegno né il modesto numero dei suoi adoratori consentono tuttavia di sottovalutare l'enorme influenza che il culto ha avuto ed ha ancora sui destini del Continente di Sarakon: la storia è piena di sovrani e condottieri che, ammaliati dal fascino dei precetti dello *Yog*, hanno perseguito il Risveglio del loro Sangue sacrificando con le loro scelte scellerate le vite di intere popolazioni sull'altare del dio della Distruzione.

E' quindi corretto affermare che gli scopi e gli obiettivi del culto di *Yog-Shoggoth* coincidono nella maggior parte dei casi con le finalità e le ambizioni dell'adepto **Runihura** e/o con quelle del suo maestro. Del resto lo *Yog* non sembra contenere nulla che impedisca al **Runihura** di dotarsi di alleati e/o affiliazioni con organizzazioni di più ampio respiro in modo strumentale al conseguimento dei propri fini.

Iconografia

I colori prevalenti con cui viene rappresentato Yog-Shoggoth sono il rosso e il nero, come testimoniano alcune immagini presenti in antiche pitture rupestri e attribuite alla divinità. Non si è a conoscenza di piante o fiori collegati al culto, sebbene le scene raffigurate nelle suddette pitture contengano sovente arbusti di enormi dimensioni e dal fusto coperto di spine. Il simbolo più noto è senza dubbio il **Martello Nero**, una possente arma avente la forma simile a un martello da guerra ma grottesco per dimensioni e proporzioni: la testa, ricavata da un singolo blocco di pietra lucida di colore nero striato da venature rossastre, dà l'impressione di essere esageratamente grande rispetto al manico, che ricorda quello di un'arma a una mano. Rappresentazioni suggestive di tale arma si possono trovare in pitture rupestri, bassorilievi e sculture risalente all'**età dei popoli antichi**, nonché in opere più recenti ispirate alle medesime suggestioni. Gli studiosi dei culti delle tenebre sostengono che il Martello Nero abbia una funzione di primo piano nel rituale di iniziazione degli adepti, oltre ad essere omaggiato dai molti **Runihura** che scelgono di combattere con armi aventi una foggia simile: martelli a due mani, mazze o asce dalla testa di ferro brunito o addirittura di pietra nera (roccia calcarea, alcune tipologie di marmo, etc.) per ottenere un effetto simile a quello rappresentato dall'iconografia tradizionale.

Segue un elenco degli altri simboli più o meno associati alla figura di *Yog-Shoggoth* nel corso dei secoli dalle varie tradizioni popolari.

- Il grande **Drago Rosso**, che riprende la tradizione figurativa *draconica* secondo la quale tutti i figli di *Shub-Niggurath*, l'immenso Drago Nero, hanno l'aspetto di draghi di grandi dimensioni.
- Il **Lupo Nero**, antico e solitario predatore delle foreste del Continente. Da non confondersi con il **Lupo grigio** (o *lupo grigio*) che è solito cacciare in branco e che è saltuariamente associato alla figura di **Azathoth**.
- Un guerriero dall'armatura nera e dal corpo circondato da un acceso bagliore rossastro.
- Le **Eumenidi**, una famiglia di vespe solitarie di colore nero e rosso note per il comportamento atipico rispetto agli altri *vespidi* nonché per essere combattenti eccezionali. In molti casi, nei contributi degli storici e degli studiosi del culto di Yog-Shoggoth, i **Runihura** di sesso femminile vengono definiti *Eumenidae* (nella lingua di **Turn**) o *Erinyes* (in elfico).

Altri animali comunemente associati a Yog-Shoggoth e ai suoi adepti sono, oltre al già citato lupo nero: il nibbio, il solifugo (una particolare tipologia di aracnide), il *cryptoprocta ferox*, l'orso grigio, la maggior parte delle pantere solitarie come il leopardo e il giaguaro. Tra le pietre e i minerali, oltre al marmo nero, la magnesite, l'onice, l'ossidiana e l'ematite. Quest'ultimo minerale riveste una particolare importanza, trattandosi di un ossido che si trova in alcuni giacimenti di ferro situati all'interno delle Allston orientali: la presenza dell'ematite, capace di rendere il ferro oltremodo lucido e quasi completamente nero, ha portato alcuni studiosi a credere che la testa di marmo dei leggendari *martelli neri* sia in realtà ottenuta da una lega a base di ferro ricco di ematite.

Voci Correlate

- **Ahriman**, figura diabolica da alcuni considerata araldo terreno di Yog-Shoggoth.
- **Abaddon**, idolo tauriforme legato al culto di Yog-Shoggoth.