

Janag Ro

Die Geschichte von Janag Ro

Dies ist eine alte Abschrift der Inschriften im Tempel des Janag Ro in Talvis, dem größten Dorf in Jaro. Die Inschrift selbst existiert nicht mehr, aus Gründen, auf die ich noch eingehen werde. Die Abschrift erzählt die Geschichte Janag Ros wie folgt:

Es war der große Krieg der Götter, als die Hüter der Zivilisation in die Dreisternwildnis kamen um die Drei Sterne des Wandels zu vertreiben. Beide Seiten kämpften erbittert, doch dieses Land gehörte den Sternen des Wandels und kämpfte an ihrer Seite und so mussten sich die Hüter der Zivilisation schließlich zurückziehen und der Krieg endete.

Und so war der ganze Konflikt sinnlos und nichts war daraus gewonnen – nichts außer Janag Ro.

Geboren aus dem Krieg der Göttergeschlechter war Janag Ro einzigartig und mächtig. Jeder der Sterne des Wandels versuchte, ihn für sich zu gewinnen, denn nach dem Krieg waren sie zu ihren kleinen Konflikten zurückgekehrt. Salod, Stern des Exzesses bot ihm Speisen, Rauschmittel, Männer und Frauen an, Anrudid, Stern des Verfalls lockte mit ewiger Existenz und Namerdu, Stern der Gewalt, drohte mit Zerstörung. Doch Janag Ro gab nicht nach, denn er wusste, dass alle Gaben der Sterne des Wandels ewiger Veränderung unterworfen waren und er sich nicht auf sie verlassen konnte. Und so schnitt Janag Ro eine tiefe Schlucht in die Dreisternwildnis und schnitt so ein Stück Land heraus, das er für sich beanspruchte. Und er nannte es Jaro.

Namerdu, der aggressivste der Drei Sterne, wurde zornig und sandte Snayr, die Göttliche Attentäterin, um Janag Ro zu beseitigen. Snayr drang in Jaro ein, doch sie konnte Janag Ro nicht finden. Also nahm sie ihr vergiftetes Schwert und attackierte das Land Jaro selbst und schlug ihm vergiftete Wunden. Da zeigte sich Janag Ro und nahm den Kampf auf. Snayr war schnell und geschickt und besaß viele Arme und viele Waffen, doch Janag Ro war stark und ausdauernd und sein Schwert und sein Schild waren es ebenso. Der Kampf dauerte neun Tage und neun Nächte, doch schließlich war Snayr erschöpft und Janag Ros Schwert traf sie. Janag Ro zerstörte Snayrs Körper und sperrte ihre Essenz unter einem mächtigen Siegel ein.

Die drei Sterne des Wandels erbebtten im Zorn darüber so sehr, dass das Land zerbrach und sie selbst in den Fluten des Ozeans versanken. Jaro zerbrach in zwei Hälften und die, auf der Snayr gefangen war, wurde vom Meer verschlungen. Janag Ro aber herrschte über das verbliebene Jaro bis ans Ende seiner Tage.

Und damit endet diese Abschrift. Ob sie alle Inschriften des Tempels umfasst ist unklar und ganz sicher gibt es andere Geschichten über Janag Ro, aber diese hier befasst sich mit der Schöpfung Jaros, um die es uns hier gehen soll.

Inhalt	
Die Geschichte von Janag Ro	1
Jaro	2
Das Verbot	2
Hinter dem Mythos	2
Der wahre Grund	3

Jaro

Jaro ist heute ein Gebiet an der Küste des Waldes der Götter. Ob man es ein Land nennen kann, ist unklar. Zwar hat es keine zentrale Regierung, doch die Oberhäupter der einzelnen Siedlungen treffen sich gelegentlich um ihre Vorhaben zu koordinieren. Was Jaro aber wirklich ausmacht, ist seine Grenze, eine wassergefüllte Schlucht, die es auf jeder Seite umgibt, sich auf dem Meeresboden fortsetzt und tatsächlich einen vollständigen Ring bildet.

Die Bewohner Jaros sind hauptsächlich Menschen, aber auch einige Zkeih und andere Waldbewohner. Neben der geografischen Nähe und den gelegentlichen politischen Absprachen gibt es zwischen den verschiedenen Siedlungen auch religiöse Gemeinsamkeiten. Alle verehren Janag Ro als Schöpfer ihres Landes, was auch naheliegend ist, entsteht eine ringförmige Schlucht doch selten von Natur aus. Diese Verehrung ist heute nicht mehr so aktiv wie früher, aus Gründen, auf die ich noch eingehe.

Eine zweite Gottheit, die in ganz Jaro und eigentlich nirgendwo sonst verehrt wird, ist Tarnug, der Baumgeist. Tarnug ist ein Lebender Gott, eine Gottheit also, die nachweislich präsent ist. Er haust in einem uralten, gewaltigen, toten Baum, der am Randes des Waldes, nahezu im Zentrum Jaros steht. Er manifestiert sich als Stimme, die aus dem Baum spricht und manchmal auch in der Form leichter Erdbeben, auch wenn das schon lange nicht mehr vorgekommen ist.

Offiziell ist Tarnugs Macht geistlicher Natur, er besitzt kein offizielles politisches Amt. Doch natürlich hören die Oberhäupter der Siedlungen auf seinen Rat. Und auch nur dadurch lässt sich das eine Gesetz erklären, das in allen Siedlungen gilt.

Das Verbot

Es mag seltsam erscheinen, dass der Gründungsmythos von Jaro dort nicht erzählt werden darf. Er wurde aus allen Aufzeichnungen getilgt und ihn weiterzugeben wird mit Verbannung bestraft.

Gründe dafür gibt es einige. So ist es schon oft vorgekommen, dass Einwohner Jaros nach dem versunkenen Rest des Landes, Spuren von Janag Ro oder gar Snayrs Gefängnis gesucht haben und dabei ertrunken sind, ein Phänomen das mit dem Verbot des Mythos deutlich zurückging. Auch ein Einfluss der Anhänger der Drei Sterne des Wandels, die es gerade unter den Zkeih in Jaro gibt, könnte eine Erklärung sein, wendet sich doch Janag Ro deutlich gegen ihre Götter.

Definitiv war es aber Tarnug, der die Autoritäten Jaros dazu brachte, dieses Verbot zu erlassen. Und es ist nicht abwegig zu glauben, dass dieser lediglich die Verehrung Janag Ros schmälern wollte um seinen eigenen Einfluss zu vergrößern.

Es gibt allerdings Hinweise darauf, dass sehr viel mehr dahinter steckt.

Hinter dem Mythos

Historiker, die sich mit der Geschichte des Waldes der Götter befassen, haben ein ganz gutes Bild von den Ereignissen, auf denen der Mythos basiert:

Janag Ros Mutter war wahrscheinlich eine der Bruten Namerdus, eine Anhängerin des Gottes, die verwandelt wurde in eine bizarre, riesige Kreatur mit stacheligen Tentakeln und Klingenhörnern. Janag Ros Vater war dann wohl Grachan, der Drakon, nach dem das Land Grachadan benannt ist, ein großer, grauer Felsendrakon. Es ist historisch verbürgt, dass er eine Armee in die

Dreisternwildnis führte um den ständigen Überfällen der Anhänger der Sterne des Wandels auf seine Anhänger ein Ende zu setzen.

Zur Zeugung Janag Ros kam es wohl eher zufällig, als Grachan im Kampf in den Tentakeln der Brut Namerdus gefangen war.

Dass Janag Ro sein eigenes Land beanspruchte und mit einer Schlucht ein Stück aus der Dreisternwildnis herauschnitt, scheint wahr zu sein, ebenso wie sein Kampf gegen Snayr. Was Snayr aber genau war, ist unklar. Es ist möglich, dass es sich bei ihr um eine weitere Brut Namerdus handelt. Oder sogar dieselbe, Janag Ros Mutter also.

Der Untergang von Otakaz, bei dem die nördliche Hälfte Jaros im Lebenden Ozean versank, war wohl eher ein unabhängiges Ereignis, das zufällig ungefähr zu dieser Zeit stattfand und das die Bewohner Jaros mit dem Mythos erklärten. Es ist auch möglich, dass die Ereignisse in Wahrheit nicht zusammenfielen und die Geschichten erst später zusammengefügt wurden, eine genaue Datierung ist schwierig.

Entgegen der Implikation des Mythos tat Janag Ro den Bewohnern des Gebietes, das Jaro wurde, aber wohl keinen Gefallen. Während sie geschützt waren vor den Fehden der Anhänger der Sterne, waren sie nun unterdrückt von Janag Ro, der dem Chaos der Sterne des Wandels eine rigide Ordnung entgegensetzte und jeden Aspekt des Lebens zu kontrollieren versuchte. Das jedenfalls behaupten die Aufzeichnungen von Con Ro, Janag Ros halb menschlicher Tochter, es wird aber auch gestützt durch archäologische Funde in Jaro.

Die Aufzeichnungen Con Ros, die tatsächlich in einer Höhle in Grachadan gefunden wurden, berichten weiterhin, dass Con Ro eines der Schwerter Snayrs benutzte, um ihren Vater zu töten. Soweit man ihn zu diesem Zeitpunkt noch töten konnte.

Der wahre Grund

Während die Oberhäupter Jaros, die Dorfvorsteher und -vorsteherinnen, die Stammeshäuptlinge und die übrigen, sicher alle ihre eigenen Gründe hatten, den Gründungsmythos zu verbieten, ging der Impuls von Tarnug aus. Und ich spekuliere nun, aber Tarnug, selbst eine Lebende Gottheit und für Wissen und Weisheit bekannt, dürfte die Natur Janag Ros verstehen.

Es gibt den Punkt, an dem Gott und Mythos eins werden, ab dem der Gott nicht sterben kann, solange sein Mythos erzählt wird. Und so klammert sich das, was von Janag Ro übrig ist, sicher noch heute an die Erzählung, gewinnt an Macht, wenn sie sich verbreitet und hofft darauf, eines Tages zurückkehren und wieder über Jaros herrschen zu können. Tarnug dürfte das wissen und hätte auch jeden Grund, es verhindern zu wollen. Der Verbot des Mythos sollte Janag Ros Rückkehrbestrebungen tatsächlich hemmen.

Natürlich reicht das nicht, um den Einfluss Janag Ros ganz zu tilgen. Janag Ro wird weiterhin verehrt und seine Geschichte hier und da unter der Hand erzählt. Vor allem aber ist der Mythos auch im restlichen Wald der Götter und dem benachbarten Grachadan zwar obskur aber nicht völlig unbekannt – zum Beispiel habt ihr ihn ja gerade aus dieser Abschrift kennen gelernt - und sickert immer wieder zurück nach Jaro.

Und vielleicht ist das auch besser so. Denn was ist, wenn, sollte Janag Ro zu schwach werden, das Siegel bricht, das Snayrs Essenz gefangen hält? Eine Rückkehr Snayrs könnte ebenso verheerend sein wie eine Rückkehr Janag Ros. Aber auch das ist nur Spekulation.

Und bevor sich jetzt alle Sorgen machen: selbst wenn das alles zutrifft und der Balanceakt zwischen Bekanntheit und Unbekanntheit des Mythos scheitert, bedeutet das nur eine Katastrophe für Jaro, ein relativ kleines Gebiet umgeben von Wald und Meer. Wir hier in Grachadan und auch der Rest der Welt sollten ziemlich sicher sein. Ziemlich sicher. Ja. Sollten wir.