



Die Lebensweise der Boggards

Ich kann nicht glauben, dass ich entkommen bin - jedenfalls sofern diese feuchte Hölle als Exzess betrachten kann. Wären ihre Käfige nicht so primitiv und das Holz aufgrund der jüngsten Trockenperiode so brüchig, wäre ich wohl niemals lebend fortgekommen. Doch ich fürchte, dass ich nun tagelang durch dieses stinkende Moor waten muss, ehe ich wirklich frei bin. Dennoch würde ich mich jedem Gericht und jedem Urteil stellen, um nicht das Schicksal der anderen Gefangenen teilen zu müssen. Zweifelsohne werden sie bald unter den vielen Schlammsschichten begraben sein, welche die primitiven Götzenbilder der Krötenbestien bedecken oder im Magen dieses Dinges enden, dass sie am Rand ihres Dorfes verbergen und in einem fort mit ihrem blasphemischen Krächzen preisen. Vielleicht wird mein Herz niemals aufhören wie wild zu hämmern und der Klang ihrer wadenbedeckten Trommeln wird ewig in meinem Kopf wiederhallen - und dennoch frage ich mich, weshalb diese Dinger mich geholt haben - und was ich tun kann, sollten sie sich entschließen, jemals wieder zurück zu kommen...

- Euer gehorsamer und bescheidener Diener, Bürgermeister Loy Rezbin

Boggards verkörpern die Grobheit und den Aberglauben des primitiven Lebens. Sie hausen an den Rändern der zivilisierten Länder in undurchdringlichen Sümpfen, verpesteten Marschen und den uralten Ruinen, welche vergangene Zivilisationen zurückgelassen haben. Es gibt weitaus mehr Unterarten von ihnen, als bei den Völkern, die sie als barbarisches, ungebildetes „Krötenvolk“ abtun. Dennoch ist die Verachtung der meisten zivilisierten Völker ihnen gegenüber nicht unbegründet. In ihren sumpfigen Reichen heben die Boggards ihre quakenden Stimmen zu Gebeten an gnadenlosen Priesterkönige, ewig hungrige Halbgötter ohne Verstand und ihre dämonische Fruchtbarkeitsgöttin Gogunta. Doch trotz all ihrer Zurschaustellung von Glaube und Kultur herrschen nur die Stärksten bei den Boggards und die Schwächsten werden zu Sklaven oder – schlimmer noch – Mahlzeiten ihrer bestialischen Artgenossen. Nur wenige wissen wirklich etwas über die geheimnisvollen und mörderischen Traditionen der Boggards. Wer eine Begegnung mit ihnen überlebt, berichtet von brutalen Jagden, kannibalischen Festmählern, uralten *Dingen*, die im Schlamm schlafen, und schlimmerem, viel schlimmerem ...

DIE LEBENSWEISE DER BOGGARDS

So wie es bei Menschen verschiedene Völker gibt, gibt es auch bei den Boggards regionale Unterarten. Manche sind beinahe schon eigene Arten, die durch die Anpassung an unterschiedliche halbaquatische Lebensräume entstanden sind. So sind die in der südvarisischen Moddermarsch heimischen Boggards grün-braun schattiert und ähneln Kröten. Die in den Flusskönigreichen lebenden sind dagegen froschartiger mit einem schmierigen Grünnton, während die sich Boggardclans der Flutländer und des Mwangibeckens aufgrund der tropischen Umgebung sehr voneinander unterscheiden. Letztere unterteilen sich in Krieg führende Stämme mit jeweils eigenen Eigenschaften und Farben. Manche von diesen besitzen auch die lebendigen Farben von Baumfröschen und verfügen über merkwürdige Fähigkeiten, wie sie den diversen einheimischen Fröschen zu eigen sind.

Obwohl Boggards sich regional sehr voneinander unterscheiden, beginnen sie in der Regel ihr Leben kaum anders als gewöhnliche Kröten. Boggards legen 4 – 12 Eier pro Brut, von denen jedes etwa so groß ist wie eine reife Orange. Die Eier sind wie Froscheier von einer dicken Schleimschicht überzogen und von durchsichtiger, gelatiner Form, wenn auch um einiges zäher und fest genug, dass sie transportiert werden können, wenn ihre Eltern es für erforderlich halten. Bei Boggards dauert die Schwangerschaft im Schnitt einen Monat. Die Boggardkaulquappen sind in der ersten Woche ihres Lebens größtenteils farblos und durchsichtig, während sie sich ihren Weg aus ihren Eiern fressen. Sobald sie dem Sonnenlicht ausgesetzt werden, entwickeln sie sich in ihrer Pigmentierung und Farbmusterung sehr schnell in kindliche Versionen der Erwachsenen. Sechs Monate lang wetteifern sie in ihren Teichen miteinander und kleineren Sumpfbewohnern, ehe sie sich zu einer Zwischenform mit Armen und Beinen weiterentwickeln. Diese reift drei weitere Monate lang, bis die jungen Boggards in beinahe erwachsener Gestalt das Wasser verlassen.

Diese Jungen behalten für ihr erstes Jahr noch einige kindliche Merkmale bei: einen knubbeligen Schwanz als Relikt der Kaulquappenphase, eine Reihe harter Knochenkämme statt

richtiger Zähne und stummelige Gliedmaßen, die sich rasch verlängern, wenn sie zu laufen beginnen.

DAS LEBEN EINES BOGGARDS

Das Leben in der Boggardgesellschaft ist in erster Linie pragmatisch. Die Froschleute hausen in Sümpfen oder an bewaldeten Flussufern inmitten einer Vielzahl rivalisierender Völker und natürlicher Raubtiere. Angesichts solcher ständigen Gefahren belohnt ihre Gesellschaft Stärke nicht, sondern erwartet sie. Die Schwachen und Kranken erhalten kaum Mitgefühl und Junge mit erkennbaren oder auch nur eingebildeten Behinderungen überleben die Kaulquappenphase nicht – sie werden aus dem Wasser geholt und zum Trocknen liegengelassen, um in religiösen Zeremonien oder anderen Riten Verwendung zu finden. Die Überlebenden werden zu Angehörigen der Boggardgesellschaft ausgebildet und unterwerfen sich schlussendlich einer Reihe von Prüfungen, an deren Ende der ritualisierte Übergang ins wahre Erwachsenenleben steht.

Während ihrer ersten neun Lebensmonate werden die meisten jungen Boggards größtenteils vor Schaden geschützt und dürfen die Grenzen des Brutteiches und ihres Dorfes nicht verlassen. Sobald sie aber das Wasser verlassen, unterliegen sie den Pflichten und Verantwortungen von Erwachsenen. Etwa ein Jahr darauf entwickeln sie ihre Erwachsenenzähne und erhalten den Segen des Priesterkönigs ihres Stammes, sowie eine rituelle Mahlzeit, welche ihren Wechsel in das Erwachsenenendasein nach außen hin erkennbar macht. Dieses Festmahl ist in der Regel von kannibalischer Natur und wird aus dem Fleisch der Neugeborenen zubereitet, welche als zu schwach oder fehlerhaft zum Überleben eingestuft wurden. Der Ritus dient dazu, die schwächsten Stammesmitglieder auszusondern, damit ihre mageren Leben sich mit der Stärke ihrer Artgenossen vereinen und diese erhöhen.

Die ersten zwei Jahre nach Verlassen der Brutteiche leben junge Boggards in Gruppen zusammen, die von erfahrenen Kriegern angeleitet werden. Dort lernen sie, jenseits des geschützten Bereiches des Dorfes auf Jagd zu gehen und erlangen die praktischen Fertigkeiten und die körperliche Stärke, welche für ihr Überleben und das des Clans erforderlich ist. Unabhängig von Geschlecht oder Abstammung erhalten alle Boggards im Grunde dieselbe Ausbildung – die einzige Ausnahme sind jene, die mit einer Gabe für Magie geboren werden.

Da Boggards zum Zeitpunkt des letzten Übergangsritus bereits als Erwachsene gelten, erhalten sie bei diesem die Mitgliedschaft im Clan. Diese Aufgabe ist jedoch niemals einfach und ein Fehlschlag hat schlimme Konsequenzen. Jedes potentielle Clanmitglied erhält eine Frist von einem Monat, um einen anderen Humanoiden zu töten – es kann sich um einen Boggard eines verfeindeten Clans, einen Echsenmenschen oder einen anderen Humanoiden handeln, der das Revier des Stammes durchquert. Zum Ende dieses Monats – und keinen Tag eher – müssen die Jäger zurückkehren und ihre Beute präsentieren. Jene, die eine Leiche dabei haben, werden als wahre Krieger willkommen geheißen, während die übrigen den Erfolgreichen als Festmahl dienen und so die Helden des Stammes nähren. Viele kehren niemals zurück, aber dies liegt eher an den Gefahren des Sumpfes als an der Furcht vor den Folgen des Versagens. Ein paar wenige, außergewöhnliche Individuen nutzen aber die Gelegen-

heit, um ihre primitiven Wurzeln zurückzulassen und zu fliehen. Die Boggardgesellschaft fußt auf der Gemeinschaft und lehrt alle, sich den Launen des Priesterkönigs zu unterwerfen; daher kommt kaum ein Boggard auch nur auf die Idee, den Stamm zu verlassen oder dem Willen der Gruppe nicht zu gehorchen – was oft tödliche Folgen hat.

Das Leben eines gewöhnlichen erwachsenen Boggards ist relativ einfach: die Männer dienen als ersetzbare Krieger und Jäger (für einen Boggard besteht kein Unterschied zwischen diesen Tätigkeiten), während die Frauen sich um das Dorf kümmern und dieses und die Jungen verteidigen. Alles andere unterliegt den Launen des Priesterkönigs. Das Alltagsleben ist recht eintönig, ein Boggard erfüllt seine Pflichten dem Stamm gegenüber und nimmt an der täglichen religiösen Zeremonie teil. Dieser Zyklus erfüllt sein ganzes Leben. Das Leben eines Boggards endet in der Regel gewaltsam durch den Angriff eines Feindes, Streit innerhalb der Gemeinschaft oder wenn Alter und Schwäche ihm die Fähigkeit rauben, sich gegen die Gier und Ungeduld seiner Kinder und Nachbarn zu verteidigen. Die Toten werden wie das meiste übriggebliebene Fleisch entweder in den Sumpf geworfen oder als Opfergaben für die finstere Göttin der Boggards genutzt.



BOGGARDGESELLSCHAFT

Boggards unterwerfen sich jeden Tag, bei jeder Handlung und jeder Entscheidung völlig den Launen ihrer tyrannischen Priesterkönige – verrückte, Dämonen verehrende Diktatoren. Kein Boggard übt einen Beruf aus oder trainiert eine Fertigkeit, da seine Pflichten sich von einem Tag auf den nächsten völlig ändern können; selbst Aufgaben, die ein Boggard jahrelang hervorragend ausgeübt hat, können, quasi über Nacht, einem anderen zugewiesen werden, wenn es dem Anführer in den Sinn kommt. Daher werden in dieser Gesellschaft quakender Sklaven nur wenige Fertigkeiten gemeistert und nur wenige Ambitionen heraus gebildet. Das einzige konstante Element im Leben eines Boggards ist die brutale Jagd und die tägliche Verehrung Goguntas.

Wenn Boggards durch den Sumpf und an schlammigen Wasserstraßen entlang schleichen, können sie alles erjagen und gewinnen, was sie zum Überleben benötigen. Was auch immer sie finden – egal ob Tiere, die als Nahrung dienen, oder Güter, die am Ufer angespült werden –, betrachten sie als Gaben ihrer Dämonengöttin. Nur selten geht ein Boggard allein auf die Jagd, was schon viele Reisende durch ihre Territorien schmerzhaft erfahren mussten. Eine Jagdgruppe besteht üblicherweise aus vier bis sieben Boggards, die vom jeweils ältesten angeführt werden. Solche Gruppen jagen sowohl Sumpfbestien, wie auch jene, die in das Land der Boggards eindringen, wobei sie da kaum Unterscheidungen treffen (das Letztere wird aber dennoch bevorzugt). Sie bedienen sich Hinterhalten und der Tarnung durch ihre erdfarbene Haut. Oft können Boggards unachtsame Reisende umzingeln und gefangen nehmen. Generell ziehen sie es vor, solche Beute lebend zu fangen, um sie später in unheiligen Ritualen zu opfern.

In ihren Dörfern leben sie in Hütten, die auf geschmückten Schlammhügeln errichtet werden. Die Struktur des Dorfes gibt in der Regel die lockere, soziale Hierarchie des Stammes wieder. Alle Hügel werden um den des Priesterkönigs herum errichtet. Im Zentrum des Dorfes befinden sich die größeren Hügel und die kleineren eher am Rand. Boggards dekorieren die größeren Hügel mit Schilf, Muscheln, Kieseln und Tierknochen im Versuch, Gestalten aus ihren Mythen und Legenden darzustellen. Abgesehen vom Hügel des Priesterkönigs sind die anderen zudem sehr locker nach dem Konzept der Familie arrangiert; der Patriarch eines Hügels übergibt jüngere oder entfernte Familienmitglieder als Diener oder Fortpflanzungspartner an andere Hügel. Dies erschafft effektiv eine mobile Unterschicht, die von Hügel zu Hügel wandert, abhängig von dem Hin und Her zwischen den verschiedenen Familien und dem beständigen sozialen Aufstieg und Niedergang in dieser chaotischen Gesellschaft. Die Angehörigen dieser Unterschicht führen zwar ein weniger angenehmes Leben als ihre oft fähigeren und höherrangigen Artgenossen, besitzen aber doch deutlich größere Freiheit zu tun, was sie wollen, da sie aufgrund ihrer gesellschaftlichen Stellung quasi unsichtbar sind.

Boggards werden häufig als unzivilisiert verschmäht, doch eigentlich fehlt ihnen im Vergleich zu den Kulturen der Menschen und der meisten Nichtmenschen nur die industrielle Grundlage, um Materialien herzustellen und zu veredeln, welche

sie nicht durch die Natur selbst erhalten. Der Sumpfliefert ihnen nur selten die Mineralien für Alchemie oder Metallbearbeitung und das Fehlen von Einheit zwischen den Clans behindert den Handel und sonstige Zusammenarbeit. Bearbeitetes Metall, egal ob Waffen, Rüstungen, Werkzeuge oder Schmuck, müssen Boggards durch Handeln oder Plündern erlangen – in der Regel halten sie sich an letzteres. Selbst wenn ihnen Metall zur Verfügung steht, haben Boggards daran kaum Interesse. Dies hat rein pragmatische Gründe, da ihr Lebensraum Metalle rasch rosten und korrodieren lässt. Magische Waffen dagegen sind heiß begehrt – die meisten mächtigen Krieger und Priesterkönige besitzen wenigstens eine. Abgesehen von Metall- und Glaswaren, die durch Raubzüge oder Diebstahl erlangt werden, sind die meisten Werkstoffe im Leben eines Boggards organischer Natur – sie wachsen entweder vor Ort oder werden aus den Häuten, Knochen, Sehnen und Schuppen einheimischer Tiere hergestellt. Die meisten Boggards tragen kaum Kleidung, da ihre warzige Haut einen Gutteil des erforderlichen Schutzes bietet. Wächter und Jäger tragen ein Flickwerk aus Leder oder Häuten, um ihre Pflichten besser erfüllen zu können. Nur die mächtigsten unter ihnen tragen Schmuck in Form von geschnitzten Steinamuletten, Federn und polierten Schuppen. Der Priesterkönig und seine ihm nahestehenden Wachen und Berater leben in Luxus und Reichtum, während die übrigen Boggards sich in der Regel mit Schlammustern schmücken, die sie auf der Haut eintrocknen lassen. Der Schlamm bildet dann ein helles Beige auf der dunkleren Haut. Boggardhandwerk ist primitiv und grob, doch bei der Kleidung ihrer Anführer und Götzen sind sie imstande, Grandioses zu erschaffen: Priesterkönige tragen oft Kronen, Mäntel und anderen Schmuck, der vor Generationen angefertigt wurde und im Lauf der Jahre mittels schmückendem Beiwerk in Form von Knochen, Fetischen, Federn und anderem zu wahrlich königlicher Garderobe wurde.

BOGGARDRELIGION

Gogunta ist die spirituelle Schutzherrin der Boggards, die unsterbliche Verschlingerin der Boggardseelen und gemäß ihrer Anhänger ihre Mutter und Schöpferin ihres Volkes. Von ihrem Reich Mephizim aus beschützt sie jene, die ihren ewigen Hunger nach ketzerischen Seelen (d.h. allen Nichtboggards) und noch ungewöhnlicheren Opfergaben befriedigen. Die Schutzgöttin aller Boggards ist natürlich keine wirkliche Gottheit. Die fettleibige Mutter der Sümpfe gehört zu den Dämonenherrschern des Abyss und ist zudem noch eine der rangniederen Angehörigen dieser Gruppe. Die üble Froschmutter haust in einem geteilten Reich, denn ihr Sumpf der unvorstellbaren Fäulnis treibt über den gewaltigen Tiefen Ischiars, des erdrückenden abyssischen Ozeans Dagon. Doch trotz ihrer vergleichbaren Schwächen und nicht wirklich vorhandenen Sorgen hinsichtlich des amphibischen Lebens auf den Ebenen ist Goguntas Einfluss groß genug, um ihren Anhängern auf der Materiellen Ebene göttliche Zauber zukommen zu lassen. Die meisten Boggards wissen nichts von den Unterschieden zwischen Dämonenfürsten und wahren Göttern und interessieren sich auch nicht dafür. Aus Tradition und Furcht verehren sie Gogunta als die Schutzgöttin ihrer Art.

Jeden Tag leitet der Priesterkönig eines Clans zwei einstündige quakende Liturgien, die erste vor Sonnenaufgang und die

Boggardvarianten

Boggards passen sich schnell kulturell und körperlich an die Herausforderungen ihrer Umgebung an. Dies hat in vielen Gebieten dazu geführt, dass sie regionale Eigenheiten entwickelt haben. Manche davon sind rein kosmetischer Natur, während andere ganzen Stämmen Vorteile bringen. Im Folgenden werden ein paar dieser bekannten Variationen aufgeführt; diese zusätzlichen Fähigkeiten erhöhen den HG eines Boggards nur, wenn es explizit genannt wird:

Gifthaut (AF): Der Boggard sondert Giftstoffe über seine Haut ab. Jede Kreatur, die mit ihm in Kontakt kommt – z.B. im Rahmen eines waffenlosen Angriffes oder eines Ringkampfversuches –, oder die von seinem Zungenangriff getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf schaffen oder wird vergiftet. Der SG des RW basiert auf Konstitution. Gifthaut erhöht den HG des Boggards um +1.

Boggardgift: Berührung oder Zunge – Kontaktgift; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 22, **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden, Effekt 1 GE-Schaden, **Heilung** 1 Rettungswurf.

Klebrige Gliedmaßen (AF): Der Boggard produziert an den Händen und Hüften einen schleimigen Überzug. Er erhält eine Kletterbewegungsrate von 3 m und einen Bonus von +4 bei KMB-Würfen auf Ringkampf.

Sprungangriff (AF): Mit einer Standardaktion kann ein Boggard während eines Sprunges angreifen. Er kann diesen Angriff zu jedem Zeitpunkt während des Sprunges ausführen – zu Beginn, am Ende oder in der Luft. Dabei provoziert er keine Gelegenheitsangriffe, wenn er ein bedrohtes Feld verlässt.

Tarnung (AF): Die Färbung des Boggards verleiht ihm einen Volksbonus von +4 bei Würfen auf Heimlichkeit, welcher in Dschungeln, Sümpfen und Wäldern auf +8 ansteigt.

andere mit dem Sonnenuntergang. Diese hämmern den, einem Klagelied ähnelnden Gesänge hallen durch die Sümpfe und sind meist der erste Kontakt, den andere mit diesem Volk haben. Sie erfüllen deren Geist mit gräßlichen Fratzen von dem, was diese Verehrung möglicherweise soeben mit sich gezogen hat. Zu den Gottesdiensten werden Sumpfgras und –blumen verbrannt und die Flammen dann langsam mit dem Blut kleiner Opfertiere gelöscht. Einmal in der Woche bringen Boggards einen intelligenten Humanoiden als Blutopfer dar; dabei bevorzugen sie einen Angehörigen eines verfeindeten Volkes, doch wenn nötig, tut es auch ein anderer Boggard (egal ob von einem anderen Clan oder ein Kranker oder Verbannter aus den eigenen Reihen).

Sollte natürlich eine Opfergabe von selbst vorbeikommen, ignoriert kein Priesterkönig die Möglichkeit, Goguntas Gunst mit zusätzlichen Blutropfen zu gewinnen. Göttliche Magie ist nur dem Priesterkönig erlaubt und arkane Magie, welche man zuerst studieren muss, ist größtenteils unbekannt. Hexenmeister werden geschätzt und gefürchtet zugleich – einerseits glauben die