

Der Übernahmekampf

Das *Zugvolk* (Eigenbezeichnung „Volk der Bewegter“) gibt es schon sehr lange – die historischen Ursprünge sind unklar, auch, von welcher Welt es ursprünglich stammt, oder ob es überhaupt eine einzelne Welt ist. Schon sehr lange wanderte dieses Volk zwischen den verschiedensten Welten umher. Eine feste Niederlassung gab es offenbar nie, da dieses Volk – ursprünglich vielleicht ein Zusammenschluss von abenteuerlustigen Individuen – es vorzog, stets auf Wanderschaft zu bleiben. Durch ihre stete Reise durch das Void¹ kam ihnen eine wichtige Rolle vor, den Austausch zwischen fremden Welten voranzubringen. So zweifeln Historiker heute kaum noch daran, dass die Ähnlichkeit der Sprachen auf vielen ansonsten komplett bezugslosen Welten auch² daher rührt, dass das Volk der Bewegter immer wieder auch ganze Volksstämme auf ihre Reisen mitgenommen hat.

Auf ihren Reisen eignete sich das Zugvolk natürlich von den verschiedensten Welten Technologie an. Während es in der Anfangszeit vor allem zu Fuß unterwegs gewesen sein dürfte³, entstand bald eine bunte Vielzahl an Vehikeln; Wägen, Boote, Floße, Luftschiffe aller Arten, fliegende Teppiche oder auch einfach nur Reittiere, Drachen, schließlich Weltall-Raketen und riesige Raumschiffe, auf denen ganze Nationen Platz hatten. War es, so lange man zu Fuß unterwegs war, unumgänglich, stets in großen Gruppen zusammen zu bleiben, um niemanden zu verlieren, wurde es später möglich, mit den unterschiedlichen Technologien ein weltenumspannendes Netzwerk an Routen anzulegen. Das Volk der Bewegter wuchs über die Jahrtausende von einer kleinen Gruppe zu einer unüberschaubaren Anzahl unterschiedlichster Leute.

Aufgrund der Vernetzung mit so vielen Welten – viele davon uns völlig unbekannt – verfügt das Zugvolk über überlegene Technologie, das es jedoch nur ungern herausgibt; dazu muss allerdings gesagt werden, dass es in vielen Fällen die Technologie bloß besitzt, jedoch nicht versteht und daher nicht replizieren kann.

Das Zugvolk, wie wir es kennen, ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dieser großen Menge. Man spricht bei diesem Ausschnitt auch von den *Clans der Turiaùnee*⁴, oder kurz einfach nur von *den Clans*. Dieser Teil des Zugvolks hat sich auf Schienenfahrzeuge spezialisiert und betreibt Zugnetzwerke sowohl zwischen Welten als auch, vereinzelt, innerhalb einer Welt.

Die Clans

Die Clans haben ihre Hauptniederlassung auf einer Kleinwelt, die keinen besonderen Namen hat und daher einfach *die Clanwelt* oder scherzhaft *Hauptbahnhof* genannt wird. Zutritt zu dieser Welt ist ausschließlich den Angehörigen des Zugvolks gestattet, daher ist die einzige Quelle, die uns Historikern offensteht, Berichten von Menschen der Clans zuzuhören. Offenbar ist die Clanwelt mit einer eigenen Nahrungsversorgung ausgestattet und praktisch autark; zudem dürfte sie sich in stetiger Bewegung befinden (geht man davon aus, dass sich die Clans an die Maxime des Zugvolks halten, sich niemals an einem Ort niederzulassen) und daher wahrscheinlich eine Art Raumschiff sein, das eine uns unbekannte Route im Void zurücklegt.

1 Als *Void* bezeichnet man den leeren Nicht-Raum zwischen den Welten des Multiversums.

2 Es gibt auch eine Gegenhypothese, die von magischen Effekten ausgeht. Vermutlich ist aber ohnehin eine Mischung aus vielen Faktoren am Werk.

3 Eine Reise zu Fuß durch das Void ist nicht von allen Welten aus möglich; außerdem ist die Gefahr, verlorenzugehen und für den Rest des Lebens allein herumzuirren ziemlich groß.

4 tur = entlang etwas, aùkùk = sich bewegen

Aus unseren Berichten können wir schätzen, dass der Großteil der Bevölkerung der Clans allerdings nicht in dieser Hauptwelt lebt, sondern auf Welten, denen sie ihre Maschinen zur Verfügung stellen. Wie eben auch im weiträumigen Zugnetz von Issoy.⁵ Tatsächlich haben etwa die Hälfte der Züge, die auf unseren Schienen verkehren, private Abteile, in denen die Familien der Clans wohnen.

Struktur der Clans

Die obersten Richter der Clans heißen *Großbeweger*, ihnen unterstehen die einfachen *Beweger* als Beamte. Die Großbeweger sind neutral, d.h. sie gehören keinem Clan an. Der Rest der Bevölkerung ist streng geteilt in die verschiedenen Clans. Loyalität zum eigenen Clan ist in dieser Gesellschaft sehr wichtig: Hochzeiten zwischen Clans sind beispielsweise nur möglich, wenn einer der Partner zum Clan des anderen übertritt.

Auch innerhalb eines Clans gibt es eine klare Hierarchie: An der Spitze steht der *Linienlord* bzw. die *Linienlady*⁶, darunter der *Großtechniker*, schließlich steht jedem einzelnen Zug ein *Schaffner* vor.

Zwischen den Clans herrscht oftmals Feindseligkeit, die jedoch nie die Grenze zur offenen Gewalt überschreitet (das Volk der Beweger ist seit jeher pazifistisch⁷).

Ein alter Konflikt wird ausgetragen

Die Legende will es so, dass es zwischen zwei Clans zu einem Erbstreit gekommen war: Beide beanspruchten den Nachlass eines ausgestorbenen Familienzweigs, mit dem sie gleichermaßen fern verwandt waren. Bereits war es zu einigen Überfällen in Zügen gekommen. Um die Sache zu deeskalieren, wurde sie dem Rat der Großbeweger vorgetragen. Dort kam man schließlich auf die Idee, ein Spiel darum zu veranstalten; statt eines echten Überfalls würden sich eventuelle Räuber an feste Regeln halten, deren Einhaltung die Beweger kontrollieren würden. Außerdem würden für das vorbildliche Einhalten der nun vereinbarten neuen Regeln Sonderpunkte vergeben; wer am Ende eines Jahres die meisten der umstrittenen Züge bzw. die meisten Punkte hatte, dem würde der Rest des strittigen Erbes (v. a. Bücher und Dokumente) zugesprochen.

Der Konflikt wurde nun also in einem spektakulärem Wettkampf ausgetragen, der auf so viel Begeisterung stieß, dass nach Abschluss des Jahres die Linienlords der anderen Clans beantragten, dieses Wettkampfsystem für sie alle einzuführen.

Die Regeln

- Wer eine Übernahme eines Zug plant, muss dies rechtzeitig per Formular bei den Großbewegern bekanntgeben; wenn dieser sich im Rahmen der Regeln bewegt, geben diese ihr Einverständnis. Erst dann darf der Angriff stattfinden.
- Bei jedem Angriff muss mindestens ein Beweger anwesend sein, der den Konflikt beobachtet.
- Es dürfen keinerlei tödliche Waffen benutzt werden.

5 An dieser Stelle erlaube ich mir, auf eine juristische Besonderheit hinzuweisen: Die Züge der Clans gelten vor dem Gesetz als eigenständige Kleinwelten, solange sie sich in Bewegung befinden. Diese Sonderregelung war eine Bedingung, welche die Clans an das Kombinat von Issoy stellten, als ihnen das Monopol über den Zugverkehr zugesprochen wurde.

6 Aufgrund der interstellaren Kontakte des Zugvolkes ist Englisch bei ihnen eine recht verbreitete Sprache.

7 Das ist auch der ursprüngliche Grund für die paranoide Geheimniskrämerei, die ihre Hauptwelten umgibt: Ohne ein eigenes Militär wären diese im Falle eines Krieges eine leichte Beute.

- Ein gewaltvolles Vorgehen⁸ ist nur zwischen zwei Angehörigen der jeweiligen Entertrups bzw. Verteidiger erlaubt; ein Vorgehen gegen einfache Angehörige oder Kinder führt zur sofortigen Anullierung der Übernahme.
- Sofern es spezielle Auflagen der Großbeweger gegenüber der angreifenden Seite gibt, müssen diese absolut und eindeutig eingehalten werden.
- Alle die zum Zeitpunkt eines Übernahmeversuches im Zug arbeiten (ausgenommen der Techniker) gelten automatisch als Verteidiger und dürfen daher angegriffen werden.
- Ist jemand kein Verteidiger, darf er sich nicht am Kampf beteiligen. Ein Zugtechniker muss so unter Umständen die Maschine, an der er gerade arbeitet, zurücklassen, wenn keine seiner Verteidiger zugegen sind.
- Bei Verletzungen des Gegners ist ein enger Rahmen einzuhalten; wird dieser überschritten, führt dies zu Punkteabzug.
- Die erfolgreiche Übernahme eines Zuges bringt den Angreifern Punkte abhängig von der Größe des eingenommenen Zuges. Zusätzlich gibt es Punkte für das Kontrollieren von Linien. (Jeder Clan hat allerdings bestimmte Bereiche seiner Kernstrecken, auf denen kein Angriff erlaubt ist)
- Für das Einhalten von Sonderregelungen, die von den Großbewegern einem ganzen Clan auferlegt werden, gibt es ebenfalls Punkte. (Zum Beispiel gibt es eine Auflage an die Schaffner der Linie 8, dass sie kein Wort zu den Passagieren sprechen dürfen. Sie meistern diese Aufgabe auch jedes Jahr mit Bravour, zumindest hat man sie nie bei einer Übertretung erwischt.)
- Der Sieger eines Jahres bekommt von allen Verliererclans, die teilgenommen haben, einen vorher vereinbarten Tribut.

Geschichte einer Umsteigerin

Angaléna Ubagammi von Linie 3 (geb. Bruchschwieggers)

Es war ein gewöhnlicher Sterntagnachmittag⁹; ich war unterwegs nach Hause zu meinen Eltern, die in Rot-Obersheim wohnen. Für gewöhnlich dauert die Zugfahrt etwa zwei Stunden. An diesem Tag fuhr der Zug langsamer als sonst und blieb häufig einmal stehen. Natürlich ging ich erst einmal von einem technischen Defekt aus, wie das ja manchmal der Fall ist in den Nordregionen im Winter. Aber dann gab es eine Durchsage vom Vizeschaffner; es gab einen Übernahmeversuch. Ich war sehr gespannt – ich hatte bisher immer nur aus Erzählungen davon gehört, nun würde ich also einmal selbst dabei sein! Ich befand mich in etwa in der Mitte des Zugs, und ich saß auch etwa genau dort, wo die beiden Parteien aufeinandertrafen. Die Angreifer von Linie 3 hatten den Zug am hinteren Ende betreten, und sich dort erst einmal versteckt und ein paar kleine Sabotageakte durchgeführt, die noch eine ganze Weile unbemerkt blieben – deswegen waren wir so langsam gefahren. Ich zählte nicht weniger als drei Beweger mit ihren langen schwarzen Mänteln, die den Kampf beobachteten und dafür sorgten, das alles mit rechten Dingen zuring. Das Personal des Zuges bot uns zunächst an, dass wir Passagiere uns in den vorderen Zugteil begeben konnten, aber bevor wir das tun konnten, war der Kampf bereits bei uns. Es ging dann auch relativ schnell, das Zugpersonal der Linie 10 war nicht gut vorbereitet gewesen, und nach gut einer Stunde hörten wir die Durchsage, dass der Zug nun übernommen worden war. Passagiere, die weiter in die selbe Richtung fahren wollten, wurden gebeten, beim nächsten Halt auszusteigen, denn dieser Zug würde auf einer Zwischenstrecke rasch in Sicherheit gebracht. Die Leute von der Linie 3 waren aber sehr nett, und luden uns Passagiere alle ein, eine kleine Rundfahrt mit ihnen mitzumachen, auf der wir mit Kaffee und Kuchen versorgt werden würden, als Ausgleich für die erlittenen Strapazen. Ich sagte zu... nicht ahnend, dass es eine schicksalsschwere Entscheidung sein würde.

⁸ Jegliche Art des aktiven Zufügens von physischen oder psychischen Schmerzen.

⁹ der dritte Werktag nach Sonntag und Erdtag.

Drei Jahre später habe ich meinen jetzigen Mann, der damals den Überfall anführte, geheiratet, und bin somit offiziell eine Angehörige des Volkes der Beweger geworden. Die Hochzeit war nicht so spektakulär, was ein wenig schade ist. Bei den meisten Hochzeiten im Zugvolk gibt es nämlich den Brauch, dass ein Zugübernahmeversuch stattfindet, dessen Sieg darüber entscheidet, zu welchem Clan das Paar gehören wird. Es gibt nämlich sehr viele Hochzeiten zwischen den Clans, und jedesmal das Problem, dass einer der beiden den Clan wechseln muss. Aber ich bin ja in das Volk hineingeheiratet, also hatte ich keinen Clan und somit war die Zugehörigkeit klar. Ich tröste mich mit dem Gedanken, dass das ganze Spektakel – Hochzeitskämpfe sind immer besonders toll, weil beide Seiten vorbereitet sind und ihre besten Leute schicken – dann zumindest mal bei der Verehelichung meiner Kinder stattfinden wird. Bis dahin werde ich aber wohl noch viele Male die Strecke entlangfahren.

Die Zugübernahmen und das restliche Issoy

Wie man auch bereits diesem Bericht entnehmen kann, erfreuen sich die Wettkämpfe des Zugvolks bei der Bevölkerung durchaus großer Beliebtheit – zumindest dann, wenn man keinen wichtigen Termin deswegen verpasst hat – allerdings kennt kaum jemand je die genauen Regeln, da sich die Vorgaben der Großbeweger jedesmal ändern und natürlich während eines Kampfes nicht bekanntgegeben werden, um dem Gegner keinen Vorteil zu verschaffen. Mangels Zügen gibt es natürlich keinerlei Nachahmungspotential, zumal die pazifistischen Regeln des Zugvolks bei Kampfsportarten anderswo eher durch hochausgebildete Kampfmagierituelle ersetzt werden.

Anhang: Ränge der Clans

Großbeweger	höchster Rang der Clans, unabhängig
Beweger	Lokaler Richter und Beobachter, unabhängig ¹⁰
Linienlord / Linienlady	Höchster Rang eines einzelnen Clans
Großschaffner	Verantwortlich für mehrere Züge
Schaffner	Höchster Rang in einem Zug
Vizeschaffner	Zweithöchster Rang in einem Zug
Entermeister	Anführer einer Zugübernahme oder der Verteidigung (ist während einem Kampf dem Vizeschaffner gleichgestellt)
Großtechniker	Technikverantwortlicher für viele Züge (in einem Zug mit einem Schaffner gleichrangig)
Techniker	Technik-Angestellter in einem Zug
Verteidiger	Defensiv-Angestellter in einem Zug
Einfaches Zugpersonal	Sonstige Angestellte eines Zuges
Einfacher Zugbewohner	wohnt in dem betreffenden Zug

rechtlicher Vermerk

Dieses Dokument enthält keinerlei schädigende oder diskriminierende Information und wird von mir im Namen des Volkes der Beweger zur Veröffentlichung freigegeben. Gezeichnet,

Werefroin XIX, Großbeweger, 360 n.l.

¹⁰ Unabhängig nur in der Theorie; in der Praxis kommt ein Beweger meist aus einem Clan; daher werden aus Fairnessgründen meist mehrere Beweger herangezogen.