

# FORTBEWEGUNG IN DER STADT DER TRÄUME

ein WOPC Beitrag von [Rorschachhamster](#) aka Christian Sturke

Die unzähligen nebelverhangenen Straßen, Gassen, Kanäle und Brücken zwischen den hohen, windschiefen Gebäuden und Türmen der Stadt der Träume werden von den verschiedensten Wesen, Wagen und Geräten durch- und überquert, denn wer es sich leisten kann, geht nie zu Fuß...

Wird ein zufälliges Transportmittel gesucht, sei es für SC oder für den fliehenden Erzfeind, kann ein W6 die Tabelle bestimmen und ein Weiterer das genaue Gefährt im weitesten Sinne.

1 W6	Reittiere
1	Zwergwollnashorn – stoisch, langsam, unbequem – kommt aber so gut wie immer an
2	Beilschnabel – nur für erfahrene Reiter – sehr aggressiv – Stallverbot in einigen Vierteln
3	Loboger – Lobotomierter Oger – extravagant und teuer
4	Ruckechse – Groß, stachelig und behäbig, aber kennt keine Hindernisse
5	Reitschleim – schwer zu dressieren, teuer, absolut zuverlässig, solange der Sattel säureresistent ist
6	Lonlurch – schnell und kann schwimmen, stinkt aber wie ein Pfuhl im Hochsommer

2 W6	Rikschas
1	Elfischer Läufer – Schnell und teuer, mit riesigen Rädern und meistens Halbfelischen Wallahs
2	Geisterrikscha – fährt von alleine und bis auf etwas Blut kostenlos... Alpträume gibt es gratis dazu
3	Goblinkarren – Billig. Langsam, stinkend und die Goblins sind die ganze Zeit am Plappern
4	Zombierikscha – Langsam, aber stetig. Kinder führen die Zombies am Zügel.
5	Dampfrikscha – Dampfgolem, geschlossene Kabine, die die Passagiere vor Rauch schützt. Sehr teuer.
6	Wechselrikscha – Feenwesen lassen sich von Passagieren ziehen, diese bezahlen willig...

3 W6	Kähne & Boote
1	Goblingondel – mit verzaubertem Goblirkopf als Nebelhorn - teuer
2	Tretleviathan – kommt erst ab 5 Trettern in Schwung, schwer zu steuern
3	Feuerkarpfenboot – ans Fleisch der Karpfen genietete Plattform hindert sie am tauchen - teuer
4	Galeerchen – Antrieb durch kleine Ruderchen an der Seite, angetrieben von Aufziehmechanik
5	Lonlurchfähre – billig. Angeschirrte Lonlurche ziehen sie zwischen zwei Anlegestellen hin und her
6	Wasserläufer – Riesiges Exemplar, unter dessen Bauch ein Schiffsrumpf geschnallt ist. Teuer.

Veröffentlicht unter [CC BY-NC-SA](#)

4 W6	Fluggeräte und Magisches
1	Quallengondel – Träge Flugquallen heben bis zu vier Passagiere in einem einfachen Korb
2	Flatterer – Mechanisch angetrieben, nur Platz für einen Passagier - teuer
3	Fliegender Teppich – extravagant und teuer, die Dschinn verteidigen ihr Monopol aggressiv
4	Eroten – Tragen einzelne Passagiere für das Vergnügen, sie dabei unsittlich zu berühren - umsonst
5	Wolkenweg – Hexe verwandelt „Passagier“ in eine bunte Wolke, kostet nach Dauer und endet plötzlich
6	Nebelschritt – Feen nehmen Silber (und nur Silber) und man betritt einen Nebel, Austrittsort ungewiss...

Die „Gilde der Piloten, Fuhrmänner und Experten des Transportwesens“ ist ein heterogenes Gemisch von unzähligen Unterkapiteln, Bündeln und auch einzelnen Unternehmern. Allerdings hat die Gilde als ganzes das Transportmonopol in der Stadt der Träume. Und dieses verteidigt sie aggressiv und selten einig selbst gegen den Adel und den Schwarzen Fürsten, die nur Mitglieder für alle ihre Fahrzeuge anstellen dürfen. Oder zumindest entsprechende Gebühren bezahlen müssen.

5 W6	Kutschen und Karren
1	Stelzer – von Giraffen gezogen, stetzt auf mechanischen Beinen über die Menge - teuer
2	Schwebekutsche – schwebt über dem Boden, windanfällig, aber ruhig – sehr teuer
3	Trojapferd – In einer wie ein Pferd gestalteten Kutsche treiben verborgene Pferde diese an. Teuer.
4	Hakenkutsche – die Fuhrleute ziehen die Kutsche mit Haken durch die Gassen, langsam
5	Rattenrad – dreht sich um sich selbst, durch Riesenratten angetrieben, Gondel hängt in der Mitte
6	Spinnenwagen – Riesenspinnen ziehen einen Wagen an ihren Fäden an hohen Hauswänden nach oben

6 W6	Sänften und Träger
1	Scheinloboger - Oger tun gegen Gebühr so, als wären sie Loboger – billig, aber Oger...
2	Gnomensänfte - versklavte Gnome, hinter Schurz versteckt, tragen eine große Sänfte, teuer
3	Sänftling – gezüchtete lebende Sänfte, in deren Brustkorb man Platz nimmt, hat keine Arme. Teuer
4	Orkehrensänfte – Halborks, an einer Stange ein Hängestuhl aus Tierfell. Orks hassen diese.
5	Thronsänfte – Hochstuhl mit vielen Trägern. Teuer, und nur erlaubt für Adelige
6	Schwebende Scheibe – gescheiterte Magier ziehen einen Stuhl auf magischer Scheibe hinter sich her

W4	Besondere Transportmittel
1	Luftschiff des Geheimdienstes – Fernrohrbestückt
2	Eisenkarren der IV. Blutlegion – mit Feuerspucker
3	Herolde in magischen Sphären, verkünden Erlasse
4	Kontrollkutsche der Gilde – Kontrolle dauert ewig