

Dune Rider



Einladung: Marsch nach der [Oase von Klima](#) (nein, das hiesige Publikum gehört bekanntlich nicht dazu!)

Wann: 23. Oktober 2021, 20 Uhr

Wo: Start in der [Oasis of Four Palms](#) – von der [Skybox](#) durch das Schild „To the Tahari“ gehen und den [Teleporter](#) akzeptieren.

Voraussetzung: Kleidung, die zur Wüste passt (dort sind immer Sandstürme und es ist brüllend heiß – habt Fantasie! Freie Frauen und Sklaven sind erlaubt. Die Männer sollten bewaffnet sein.)

Plot: Nur sehr wenige Goreaner [kennen den Weg](#) zur Oase von Klima. Wer Karten der Wüste zeichnet, [wird umgebracht](#). Der Salz-Ubar (Salt Ubar) und seine Krieger (Guards of the Dunes) kontrollieren den Handel mit dem Salz aus Klima. Ihre Namen sind nicht bekannt, [sie sind immer verschleiert](#) oder tragen eine Maske.

Ihr seid eine Gruppe von Kaufleuten, die sich in der Wüste verirrt haben und weit von den Handelswegen abgekommen seid.

Ihr habt kaum noch Wasser. Man wird euch finden! Wenn ihr einer [Kaiila](#)-Karawane begegnet, seid ihr gerettet! Tut das, was die Männer sagen, die euch retten. Vielleicht werdet ihr die Oase von Klima kennenlernen, aber man wird euch nicht sagen, wo ihr seid und ihr werdet später auch nicht wissen, wie man da hinkommt. Vorsicht vor Treibsand! Wer vom Weg abkommt, kann verloren sein!

Das Rollenspiel dauert ungefähr eine Stunde oder mehr. (Man muss mehrere Male durch einen [unsichtbaren Teleporter](#), bitte immer akzeptieren). ([Vorschau](#))

Woran erkennt man die Oase von Klima? In der Oase wird fast ein Viertel der gesamten Salzproduktion Gors abgewickelt. Rund einen Tagesmarsch vor der Oase ist ein „Exchange Point“. Dort kommen Karawanen an, die Lebensmittel für Klima bringen, Auf dem Rückweg nehmen sie die Salzblöcke mit, die von den Gefangenen und Sklaven aus Klima dorthin getragen werden. Wenn ihr es bis dahin schafft, ist Klima nicht mehr weit.

In der Oase gibt es unterirdische Höhlen, in denen vor allem rotes und gelbes Salz abgebaut wird. Man transportiert es mit [Loren und Flaschenzügen](#) an die Oberfläche. Vorsicht vor den [Salzhaien](#)! Ausserhalb der Höhlen findet man noch [Solegruben](#), in die man auch nicht fallen sollte. Die Höhlen und die Gruben sind durch Rohre eines Drainage-Systems verbunden.

In „[Stammeskrieger von Gor](#)“ lebten in Klima nur männliche Sklaven, Frauen waren nicht erlaubt. Nach dem Tod des Salz-Ubars Saran hat sich das geändert. Diejenigen, die in Klima leben, verwalten sich selbst.

We will need taverns, cafes, at Klima,” he said. “The men have been too long without recreation.”

“With the control of much salt,” I said, “you may have much what you wish.”

“We shall confederate the salt districts,” said T’Zshal. ([Tribesmen of Gor](#), Seite 347/8)

Der Rollenspiel-Plot dauert schon mehrere Jahre. 2019 machten wir von [Kasra-Fayeen](#) aus den ersten Marsch nach Klima, nachdem nicht mehr bekannt war, wer dort eigentlich das Sagen hat (Die [französischsprachige Sim](#) war schon länger geschlossen worden). Ein zweiter Marsch nach Klima fand in diesem Jahr [von Teehra aus](#) statt (im Mai 2021) Der dritte Marsch war am 12. Oktober 2021. Es wurde ein neuer [Salz-Ubar](#) bestimmt. Die Südliche Handelsallianz ([Southern Trade Alliance](#), STA) arbeitet mit den Wächtern der Dünen zusammen – Klima ist Mitglied dieser Allianz.

#tahari #roleplay #fantasy #Gor #roleplaying #dunes #SecondLife

Eine Gruppe brasilianischer Rollenspieler wird auch mitmachen, vor allem als „Guards of the Dunes“ – es wird wieder kosmopolitisch. I love it.

(Esta é a 2ª marcha, a primeira foi estabelecer um novo Salt Ubar, desta vez é principalmente para RPGistas alemães e com um enredo diferente)

Quando: 23 de outubro de 2021, 16h00 hora brasileira (São Paulo + 1), 20h00 hora alemã, 19h00 GMT, 11h00 SLT

Onde: Oasis of Four Palms, skybox, atravesse a placa „To the Tahari“ e espere

É preciso usar roupas adequadas para o deserto: vento sempre forte e tempestades de areia, sol extremamente quente.

Sinopse: Muito poucos Goreanos conhecem o caminho para o oásis de Klima. Qualquer um que desenhe mapas do deserto será morto. O Salt Ubar e seus guerreiros (Guardas das Dunas) controlam o comércio de sal de Klima. Seus nomes não são conhecidos, estão sempre velados ou usam máscaras.

Para RPGistas alemães; você é um grupo de mercadores que se perdeu no deserto e se afastou das rotas comerciais. Você quase não tem água. Você será encontrado! Se você encontrar uma caravana kaila, será salvo!

Faça o que os homens dizem que vão te salvar. Talvez você conheça o oásis de Klima, mas não será informado de onde está e não saberá mais tarde como chegar lá.

Para os Guardas das Dunas: resgate os mercadores e traga-os primeiro para o Ponto de Troca, depois para o Oásis de Klima, mas não diga onde eles estão. Cuidado com a areia movediça! Se você se perder, pode estar perdido!

A dramatização dura cerca de uma hora ou mais. (Você tem que passar por um teletransportador invisível várias vezes, por favor, sempre aceite)

Como você reconhece o Oasis of Klima?

Quase um quarto de toda a produção de sal de Gor ocorre no oásis. A cerca de um dia de caminhada do oásis fica um „Ponto de Troca“. Lá chegam caravanas trazendo comida para Klima. No caminho de volta, eles levam consigo os blocos de sal que são carregados pelos prisioneiros e escravos de Klima.

Em „Tribesmen of Gor“, apenas escravos do sexo masculino viviam em Klima, as mulheres não eram permitidas. Isso mudou após a morte do Salt Ubar Saran. Quem vive no clima administra a si mesmo.