

Schleifaze: The Wheel of Time



The Wheel of Time, except for a small and minor nude scene in the pilot episode, hardly has any sexual content, which was something that kept parents from watching Game of Thrones with their children. But what you should know is that this series still tackles some mature topics while also showing some scenes that may be too much to handle for kids under the age of 14.

Mehr muss man zu der Serie nicht sagen. Doch, eins noch: Ich stelle dem interessierten Publikum heute die schlechteste Verfilmung aller Zeiten einer [Roman-Serie](#) vor. Mir fielen spontan allerlei Titel ein: „Wokistan for the Teen Age“ wäre auch angemessen. Schuld sind die Algorithmen von Amazon Prime, die mir den Quatsch vorschlugen (vielleicht weil ich im Angebot herumgezappt habe) und meine Neugier, was und wie denn die gegenwärtige ~~volkstümliche~~ Popkultur für die Nachgeborenen sei.

Nein, das wird jetzt kein Fantasy-Bashing. Fantasy ist immer und ausnahmslos (nehmt dies, [Game of Throne](#)-Fans!) [reaktionäre](#) pseudoromantische Kapitalismus-Kritik, Opium für's Volk – aber Bullshit kann erholbar sein. Ich spiele [online auch so etwas](#), aber John Norman als Vorlage ist so absurd schlecht, dass man es schon wieder lustig findet, wenn man es als unbeabsichtigte

Satire nimmt. Immerhin kann Fantasy mit ~~BDSM~~ Sex und Gewalt besser sein als der [Angriff der Killertomaten](#).

Ein Plot, wenn es den überhaupt gibt, ist natürlich irrelevant. Eine Verfilmung hofft auf den Sog der [Leser der Buchvorlage\(n\)](#) und ist potenziell unendlich lang, weil sich das immer Gleiche ebenso oft wiederholt. Fantasy schreiben Autoren, die zu faul sind, sich mit Wissenschaft und gesellschaftlichen Utopien zu beschäftigen. Eigentlich könnte Fantasy auch zeitlos sein, und der jeweilige Plot würde sowohl zum [Paläolithikum](#), zum [Feudalismus](#) oder auch zur Zukunft passen. Merkwürdigerweise verweisen aber fast alle Filme dieser Art ikonografisch auf das, was die Drehbuchschreiber für das Mittelalter halten, garniert mit wohlweise ein paar [Zaubereien](#) oder mit [Helfen und Heilen](#). Um diese Absurdität auf die Spitze zu treiben: Warum ließ man „The Wheel of Time“ nicht in einem [Plattenbau-Ambiente](#) spielen? [Trollocs](#) würden da vielleicht sogar besser hinpassen.



[The Wheel of Time](#) treibt das Absurde noch mehr ins reaktionäre Bullshit-Bingo, weil man den ohnehin schon albernem pseudomärchenhaften Plot mit Wokeness und „Diversity“ spickt und noch ein paar modische Elemente des *urban style* daruntertermischt, inklusive [metallene Nasenpopel](#) aka Septum.

Fehlen eigentlich nur eine Kneipe mit veganem Essen und Untertitel mit Gendersternchen (aber vielleicht kommt das noch). Und, wie nicht anders zu erwarten war, trägt eine Tussy einen Hidjab.

Im Ernst: Gegen ~~Quotennegerinnen~~ maximalpigmentierte Schauspieler ist nichts einzuwenden, da die Hautfarbe – erst recht bei Fantasy! – nichts, aber auch rein gar nichts aussagt. Sandalenfilme sind da eher schon deshalb Quatsch, weil es sogar [römische Kaiser](#) mit dunkler Hautfarbe gab – die Römer waren weniger Rassisten als die heutigen Mitteleuropäer. Und das sollte man [auch so zeigen](#), selbst bei purer Fiktion.

Aber muss man es mit dem Holzhammer machen? In Wahrheit ist es gar nicht so, dass die Hautfarbe unwichtig wäre, sonst würden die People of Wokistan nicht so insistieren, dass jede bekannte Farbschattierung (nur im Englischen kann man *race* sagen) vorkommen muss. Warum nicht ausnahmslos Dunkelhäutige nehmen? Nein? Geht nicht? Weil sich „Weiße“ so etwas nicht ansehen würden? Warum nicht ausschließlich phänotypische „Inder“ wie die [Hauptdarstellerin](#), die aber [Indigenous Australian](#) ist? Weil Bollywood noch als fast „weiß“ gilt?

Und warum muss ein [männlicher Hauptdarsteller](#), der japanisch/koreanisch aussieht, eine Art [Katana](#) auf dem Rücken mit sich herumschleppen? Nur weil alle [Schwertkämpfer](#) der heutigen Hollywood-Trash-Populärkultur wie Samurais aussehen müssen und keine Degen wie die Musketiere tragen? Keine Sorgen, Koreaner und Japaner sind für US-amerikanischen Geschmack im Durchschnitt viel gebildeter, verwöhnter und anspruchsvoller, als dass sie sich diesen Schund reinziehen würden. Nehmt lieber einen [Bihänder](#)!

Und erst ~~die Zigeuner~~ das „fahrende Volk“ mit seinen bunten Wagen! Ein Schelm, wer da an Roma aus Transsylvanien denkt. Unerbittlich gut, die Frauen regieren, und die Männer haben Wursth Haare wie die [Quoten-Farbigen](#) in „Matrix Reloaded“.

BESETZUNG



Rosamund Pike

Rolle: Moiraine Damodred



Daniel Henney

Rolle: Lan Mandragoran



Zoe Robins

Rolle: Nynaeve al'Meara



Madeleine Madden

Rolle: Egwene Al'Vere

Fazit: Unerträglicher Kitsch. Für mich grenzt das schon an eine Gefährdung der Jugend. Jede Sekunde des Films verschwendet kostbare Lebenszeit.

Interstellar Transport Vehicle



Kaufen oder nicht kaufen, das ist die Frage. Kostet ca. zwei

Euro.

From the Fantasy Faire 2018 sim Erstwhile Station, designed by [Marcus Inkpen](#) and Sharni Azalee.

CLASS 5 Interstellar Transport Vehicle with type XC4 Collapsible Solar Sails. Only 10 years since last overhaul. Minor damage. Spacious Cabins & Refurbished Cockpit. Animated with Sounds and Posed Seats

Große Künstler!

Negotiating



Komplizierte Verhandlungen mit dem Ubar (Warlord) von [Genesian Port](#). (Ich bin der mit der Rasta-Frisur, aber das interessiert wieder niemanden.)

#roleplaying #roleplay #fantasyworld #SecondLife #Gor

Avatare schauen dich an, reloaded



Es könnte natürlich sein, dass die Dame, die diesen Avatar spielt, im realen Leben 75 Jahre alt ist und wie eine [Schreckschraube aussieht](#). Aber um das zu übertünchen, gibt es eben Avatare, deren [body](#) und [shape](#) man sich selbst zusammenschrauben zusammenstellen kann.

#secondlife #gor #tahari #fantasy #avatar

Selene Cloud Hugger



Ich habe ein uraltes virtuelles Fluggerät ausgekramt, das ich 2007 oder 2008 erworben hatte. Den *Selene Cloug Hugger* kann man nicht mehr kaufen, nur eine [neue Version](#). Meine alte ist aber genauso lustig und verbreitete Steampunk-Atmosphäre. Ich musste mich erst wieder einfinden, bis ich das Ding zum Fliegen kriegte, und drehte mit einer Mitavatarin ein paar Runden über der Wüste.

Im [Mouselook-Modus](#) kommt das der Realität schon nahe, zumal das Teil geräuschlos fliegt und nur das Sausen des virtuellen Windes zu hören ist. Ja, da gibt es auch Sitzgelegenheiten und einen Fernseher. (Technik für Insider: Der jeweilige Sender muss in Parcel media eingetragen werden, geht also nicht auf Mainland – außer auf dem eigenen Territorium.)

Was will man mehr, wenn draußen alles im Lockdown verharret und die aktuellen Nachrichten nur den allgegenwärtigen Wahnsinn bestätigen?

Nackte Dame, badend in der Wüste bei Nacht



#secondlife #gor #tahari #fantasy #avatar

Bad Asses



[GorWiki](#): „Treve ist eine Stadt in den Voltai-Bergen. Die genaue Lage der Stadt ist nicht bekannt, nur ihre eigenen Bürger wissen darüber Bescheid. Es gibt keine Handelswege nach Treve. Aufgrund der isolierten Lage sehen sich die Tarnkämpfer Treves genötigt, jedes Jahr zur Herbstzeit eine andere Stadt zu überfallen und deren Vorräte zu rauben. Treve ist besonders wegen seiner Tarnkämpfer bekannt, die sich auch als Söldner verdingen und allgemein gefürchtet sind. Die Tarnkämpfer Treves können es sogar mit den Legionen von Thentis und Ar

aufnehmen.“

Das ist mal ein anspruchsvoller Plot. In Englisch klingt das Fantasy-Ambiente viel besser:

Treve is a hidden city, it is understood that if your character somehow gains knowledge of its whereabouts you will have a target on the back of your head, your character will be hunted, captured and very possibly killed, we advise that you think before you act, we understand Treve can be quite the temptation to find, even for characters that have no knowledge of Treve, but finding it the incorrect way is dangerous to your character, and anyone your character might tell if you do find Treve icly. Keep in mind that if you plan on re-rolling a character to be „Born of Treve“ with the intent to „Betray“ Treve, that character will also be targeted, hunted, and most likely killed. We take IC Actions very seriously, and if you cannot handle In Character Actions = In Character Consequences, we suggest you hold off on trying to find treve, or creating a Treven character with the sole intent of betraying the oath to the Home Stone. This has been your warning, do not cry if you find your character bound and about to be killed for not listening to it.

The Story here, is that Treve has made the Village of Minus its vassal village, and oversees its laws and protection. Some are From Minus, others that live in Minus, might actually be Trevian.

Was macht mein Avatar da im Dorf [Minus](#)? Ich habe eine Stunde gebraucht, bis ich mein Anliegen den richtigen Leuten *in character* darlegen konnte. Wenn man *bad asses* anheuern will, ist man dort richtig. Am Wochenende wird eine virtuelle Stadt eine böse Überraschung erleben...

Die Sim-Regeln sind ziemlich klar und für Neulinge vermutlich einschüchternd:

So, You want to enter Treve. Lets get one thing straight, if you enter Treve incorrectly, you will be killed, its that

simple, entering Treve incorrectly will get your character killed and quickly. Treve is a hidden city, nobody truly knows the route or way in unless they are Treven born, or have been given citizenship by the Ubar through correct in character methods.

The incorrect ways to get into Treve:

1. Flying directly into Treve – This will get you downed, and likely killed.

2. Finding your way through the hidden pathways to the hidden Gates of Treve – This is a way to get into Treve, but you will still likely be downed once you cross a certain threshold and depending on the situation, you may be killed.

Ich kenne mich da zum Glück aus und wurde natürlich nicht umgebracht. Es gab schon viele [gescheiterten Versuche](#), diesen Plot auf einer Sim in Secondlife zu realisieren. Dazu braucht man aber auch Rollenspieler, die mit den [großen Vögeln](#) fliegen und gleichzeitig herumballern können. Das ist gar nicht einfach.

Gestern hab ich mich aber [im Schnee herumgetrieben](#).

Unter Maskenreitern



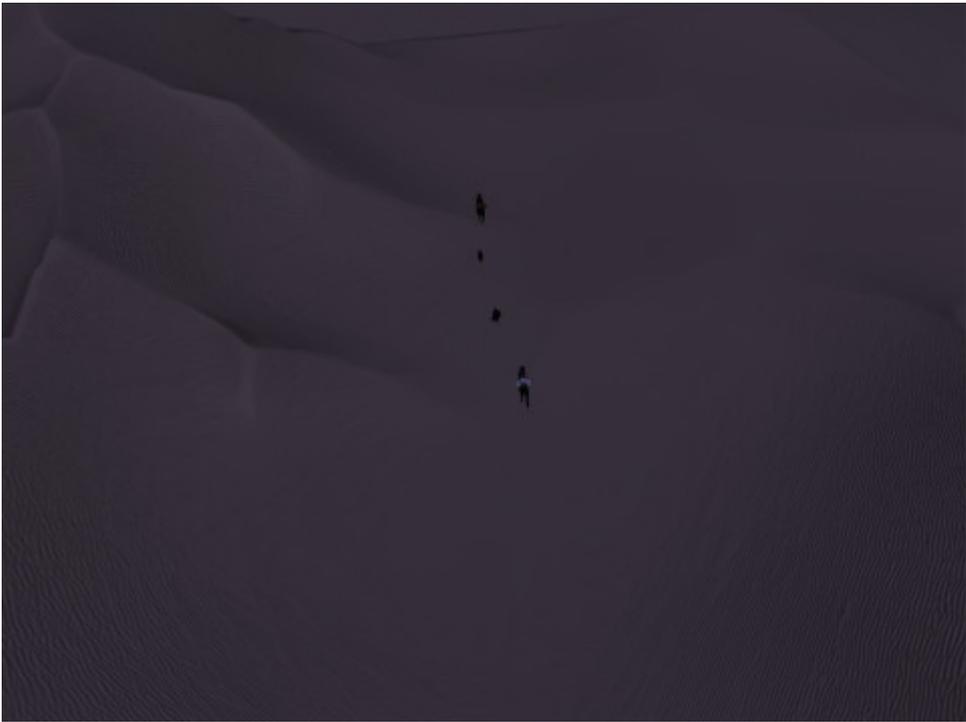
Ich kann doch nicht umhin, die [hier schon vorgestellte Maske](#) im Einsatz zu zeigen. Mein Avatar reitet da auf einer Kaiila in [Sais](#) ein und wird sich wenig später konspirativ mit dem Kommandeur treffen.

Unter Maskenträgern

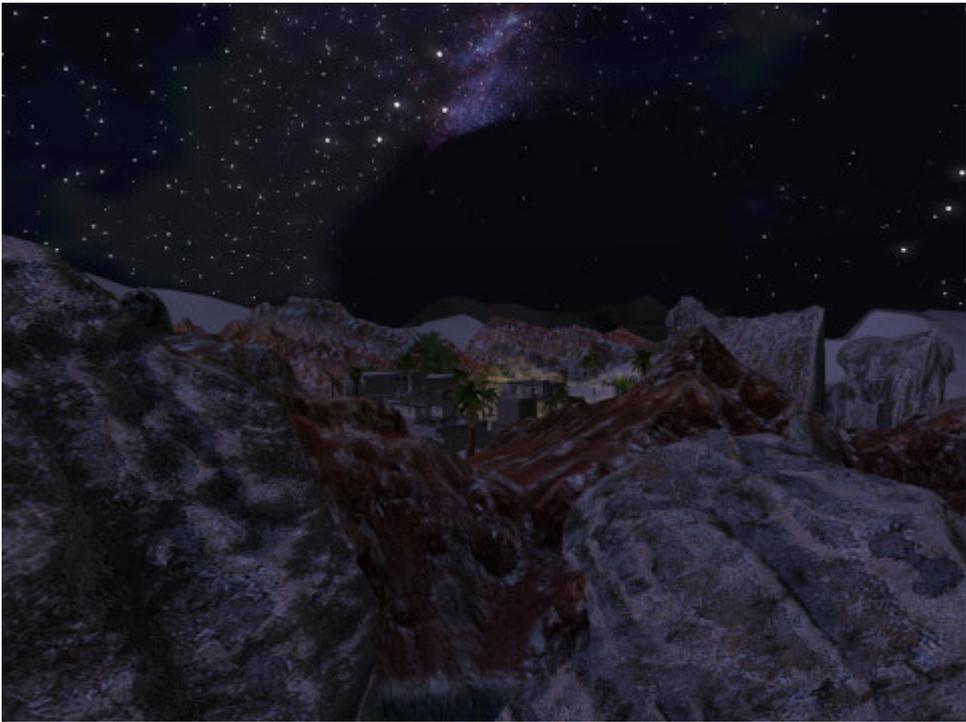


Will man unerkant bleiben, muss man als Avatar eine Maske tragen. #roleplaying #roleplay #secondlife #Gor #fantasy #mask #badass #triopta

Dune Raider, revisited











War hier [angekündigt worden](#) und wurde auch in [einschlägigen Medien](#) weiterverbreitet. Es machten 21 Leute mit. Da eine Homestead-Sim (auf der die Oase liegt) nur [20 Avatare erlaubt](#), mussten wir die Gruppe vorsichtshalber teilen und die Sache zwei Mal durchziehen, was insgesamt drei Stunden dauerte.

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 einer 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 kaiila, 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.

Unter Vorbeischauenden



Aus der politisch inkorrekten Reihe: „Avatarinnen sehen an dir vorbei“. #roleplay #SecondLife #Gor #fantasy

**Immer schön das
Kleingedruckte lesen**



Man muss als Avatar schon genau hingucken... Gesehen in [Heimdalls' Watch](#). #secondlife #roleplay #gor #fantasy

Brine Pits, preview



[Wie schon erwähnt](#), stattete ich gerade eine Sim in Secondlife aus, die am 2. Oktober eröffnet wird. Thema hier: Solegruben in Salzminen (das „Wasser“ blubbert und bewegt sich).

In places, the „open pits“, the brine pits are exposed on the surface, where they are fed by springs from the underground rivers, which prevents their dessication by evaporation, which would otherwise occur almost immediately in the Tahari temperatures. Men do not last long in the open pits. ([Tribesmen of Gor](#))

God's own decision



Schmuddelwetter in [Kargash](#). Zum Glück kann man aber „[das Klima](#)“ selbst bestimmen.

In den Salz-Minen



Die Umgebung – also das „unterirdische“ Höhlensystem – stammt von einer anderen Gamedesignerin, aber ich musste das Interieur beisteuern. Die folgende Passage aus [Tribesmen of Gor](#) sollte als Environment für Spieler realisiert werden (die Pipelines sind noch nicht fertig):

At [Klima](#), however, most of the salt is in solution. It is the subterranean residue of portions of the vanished seas themselves, which have slipped through fissures and, protected from the heat, and fed still by the ancient seeping rivers, now moving sluggishly beneath the surface, maintain themselves, the hidden remnants of oceans, once mighty, which long ago swelled upon the surface of Gor itself. The salt in solution is obtained in two ways, by drilling and flush mining and, in the deeper pits, by sending men below to fetch the brine.

In the drilling and flush mining, two systems are used, the doublepipe system and the separate-pipe system. In the double-pipe system fresh water is forced into the cavity through an outer pipe and the heavier solution of salt and water rises bubbling through the second pipe, or inner pipe, inserted within the larger. In the separate-pipe system, two pipes,

separated by several yards, are used, fresh water being forced through one, the salt water solution, the salt being dissolved in the fresh water, rising through the other. The separate-pipe system is, by most salt masters, regarded as the most efficient. An advantage of the double-pipe system is that only a single tap well need be drilled. Both systems require pumping, of course.

But much of the salt at Klima comes from its famous brine pits' These pits are of two kinds, „open“ and „closed.“ Men, in the closed pits, actually descend and, wading, or on rafts, negotiate the sludge itself, filling their vessels and later, eventually, pouring their contents into the lift sacks, on hooks, worked by windlasses from the surface. The „harvesting“ vessel, not the retaining vessel, used is rather like a perforated cone with a handle, to which is attached a rope. It is dragged through the sludge and lifted, the free water running from the vessel, leaving within the sludge of salt, thence to be poured into the retaining vessels, huge, wooden tubs. The retaining vessels are then emptied later into the lift sacks, a ring on which fits over the rope hooks. In places, the „open pits,“ the brine pits are exposed on the surface, where they are fed by springs from the underground rivers, which prevents their dessication by evaporation, which would otherwise occur almost immediately in the Tahari temperatures. Men do not last long in the open pits. The same underground seepage which, in places, fills the brine pits, in other places, passing through salt-free strata, provides Klima with its fresh water.

Was die Sache extrem kompliziert machte: Die Höhlen waren schon fertig, ich musste das Interieur im nachhinein hineinfummeln. Wer das einmal gemacht hat weiß, dass so etwas einen an den Rand des Wahnsinns treiben kann. Außerdem ist die Oase eine Skybox in 3.500 „Metern“ Höhe, das Wasser also nicht das „natürliche“ Wasser von Secondlife, in dem Avatare automatisch schwimmen könne. Es muss gesondert „künstlich“

hergestellt werden. Auf dem Screenshot ist übrigens auch mein Avatar zu sehen.

00C gossiping



Wir hecken gerade was aus, in der Baustelle der Oasis of Klima (in Secondlife), die am 1. Oktober für das Rollenspiel eröffnet wird. Wir sind gerade [out of character](#), weil wir ausgucken müssen, wer bei dem dann geplanten mehrstündigen Rollenspiel-Plot den Salt Ubar spielt. Ich jedenfalls nicht.

One of the most powerful men in the Tahari was once the Salt Ubar, also known as the Guard of the Dunes. His kasbah was located northwest of Klima, at a secret location. Only a few merchants in the salt trade knew of its exact location.

Diese Oase ist ein zentraler Ort in John Normans [Tribesman of Gor](#). Es wird ein kompliziertes Arrangement geben mit vermutlich mehr als einem Dutzend Spielern, mit guten und

bösen Überraschungen und vielleicht sogar Hauerei. Alles kann man vorher nicht festlegen. Vielleicht endet auch alles ganz anders als wir geplant haben. Der gesamte Plot geht schon über zehn (!) Jahre.

In the distance, below, perhaps five pasangs away, in the hot, concave, white salt bleakness, like a vast, white, shallow bowl, pasangs wide, there were compounds, low, white buildings of mud brick, plastered. There were many of them. They were hard to see in the distance, in the light, but I could make them out.

"Klima," said Hamid.

"I have made the march to Klima," said one of the prisoners. He cried out, elatedly, "I have made the march to Klima!" It was the man who had, for many of the days, cried out for us to be slain. It was he who had, since the noon halt of four days ago, been silent.

I looked at the prisoners. We looked at one another. Our bodies were burned black by the sun. The flesh, in many places, had cracked. Lighter colored flesh could be seen beneath. There was salt on us, to our thighs. The leather wrappings about our legs were in tatters. Our necks and bodies were abraded, raw from collar and chain. In the last days we had been denied salt. Our bodies were cruel with cramps and weakness. But we stood, all of us, and straight, for we had come to Klima.

Twenty had come to Klima.

Kargash





The harbour of [Kargash](#) and the vineyard. Kargash is a town located on the [western coast of Gor](#) between Turia and the Anango Island. The town is a member of the Southern Trade Alliance (STA) and the main port for trade with northern Gor.

Der Hafen von [Kargash](#). Außerdem habe ich gerade dort einen Weinberg gebaut. #roleplay #secondlife #fantasy #Gor #gamedesign #vineyardviews

Wenn man nach dieser Fantasy-Stadt sucht, findet man [Websites](#), die seit Äonen nicht mehr gepflegt wurden. Um 2007 fing der große Second-Life-Hype in den deutschen Medien an, und die Avatare fielen damals wie Regen vom Himmel. Mittlerweile ist das „Personal“ sehr ausgedünnt, und nur noch der harte Kern langjähriger Spieler ist immer aktiv. Kargash war immer eine deutschsprachige Sim, aber alle haben den Ort und verlassen. Jetzt ist auch englisches Rollenspiel erlaubt.

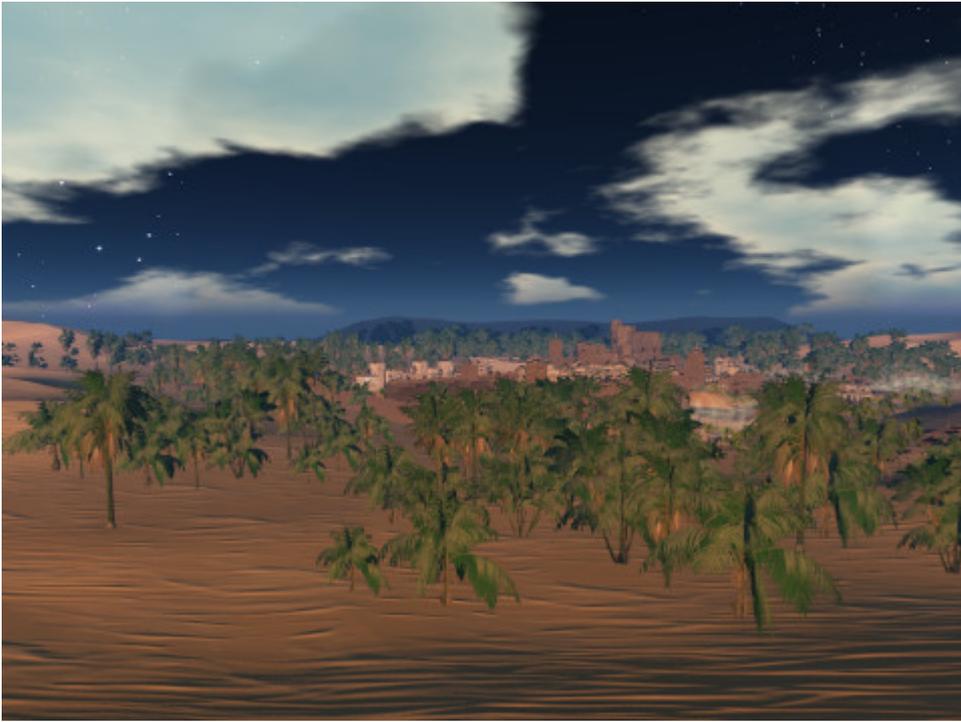
Avatare sehen Dich nicht an, reloaded



#secondlife #roleplay #gor #fantasy

Unter Kashanis





Meine neue Heimat in Secondlife (und dieses Mal nicht selbst gebaut): [Oasis of Four Palms](#), [Tahari Desert](#). Die Oase gehört den [Kashani](#).

Auf Youtube gibt es ein [Video einer gleichnamigen Sim](#) vor fast einem Jahrzehnt. Damals sahen die Avatare noch ziemlich grottig aus – und das Ambiente auch.