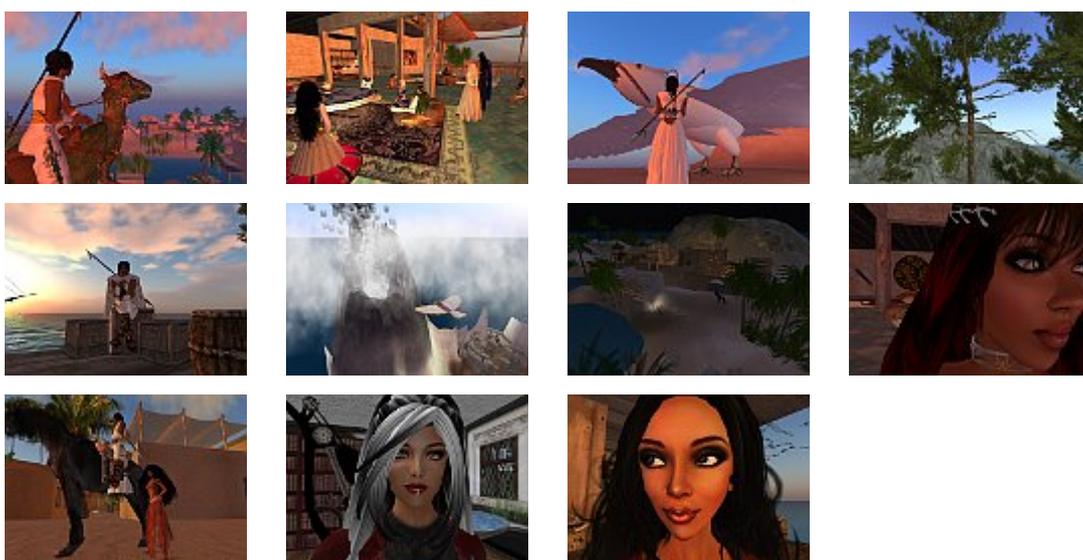
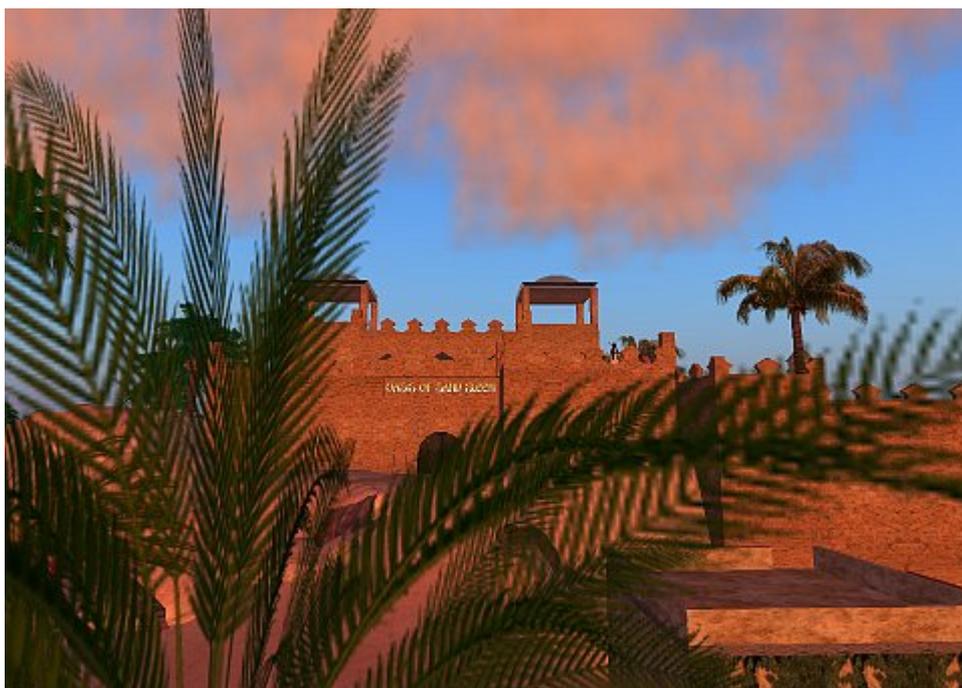


Oasis of Sand Sleen



Vielleicht liegt es an einer virtuellen Schilddrüse. Aber meine Lieblingsklavinavatarin schaut mich auf dem Screenshot aus Glubschaugen an, als sei sie über mich entsetzt. War sie aber nicht, außerdem ist sie im realen Leben Holländerin und fürchtet sich nicht vor virtuellen Deutschen. Die gewöhnliche Leserin und der durchschnittliche Mainstreamleser wenden sich mit Grausen ab, denn es geht wiederholt um die Second-Life-Ausgabe des 3D-Rollenspieles Gor nach den [Büchern](#) des US-amerikanischen Trivial- und Trash-Schriftstellers [John Norman](#). Ich stelle heute die digitale Heimat meines Avatars vor, der sich in Wüstengegenden wie Kara Ben Nemsis herumtreibt, die aber hier nicht Arabien, sondern [Tahari](#) heißen. Und mein Avatar ist kein Held, der für das Gute, Schöne und Wahre eintritt, sondern ein zynischer Sklavenhändler, der weibliche Avatare mit einem [sklave goad](#) traktiert, einer Art Elektroschocker ohne Elektro und sie an die Kette legt. Alles freiwillig natürlich, den weiblichen Mitspielern gefällt das, sonst würden sie ja stattdessen Halma oder Counterstrike spielen. Das hindert einen deutschen Jugendschutzwart natürlich nicht daran, die Lippen zusammenzupressen und nach

einem „melden, durchführen und verbieten“ zu rufen.



Die Goreaner werden wissen, was hier abgebildet ist: Die Perle der Tahari, die Oasis of Sand Sleem. Die ersten drei Bilder der drittletzten Reihe zeigen jedoch die [Panther](#) -Sim [Hrimgar](#)

[Foothills](#) – leicht bekleidete Frauen also, die Männer mit Pfeil und Bogen niederschießen und sie als Sklaven verkaufen. (Nein, mich haben sie nicht erwischt und und ich weiß jetzt, wo der Eingang zu ihrem Camp ist.) Der Vulkan, den ich mit einem schneeweißen [Tarn](#) überfliege, steht in