

# Wynn von den Wünschen

Die größte Schelmin, die jemals Aventurien heimgesucht hat. Sie gewann das Ferdoker Spinatknödelwettessen und rettete Phileasson Foggwulf mit dem Axtfall an der Stadtmauer zu Norburg.

Wynn organisierte auch den Tag der Dichter zu Vinsalt und die Jagd nach dem Mufflon Karumpeldi im Raschtulswall. Und auch alles andere war phänometastisch!

- [Wynns Geburt](#)
- [Wer ist Wynn?](#)

# Wynns Geburt

Es begab sich vor mehr als 20 Jahren, so um 2003. DSA 4 war noch ganz neu, Aventurien barg noch mehr Geheimnisse als heute, da machte sich eine Runde auf den Weg, den Kontinent zu erforschen. Da sich im echten Leben niemand aussuchen kann, als was er geboren wird, beschloss die Runde, die Herkunft, Kultur, Profession, Aussehen und Geschlecht aller Charaktere den Würfeln zu überlassen. Einer der Spieler würfelte ganz intensiv und das Schicksal erklärte ihn zu einer Amazone aus Kurkum. Nun muss der geneigte Leser wissen, dass die Amazonen Aventuriens überaus kämpferische Geschöpfe sind, die der Kriegsgöttin Rondra dienen und zu dieser Zeit noch die Knaben ersäuften, die von ihnen geboren wurden. Der Spieler konnte sich mit einer solchen Figur nicht wirklich identifizieren und ersuchte die Gruppe, einen anderen Charakter spielen zu dürfen.

Nach einer kurzen Diskussion erklärte der Meister, dass das Schicksal vielleicht eine Wendung nähme, wenn der Spieler bereit wäre einen Preis zu zahlen. Er erklärte, dass ein Aspekt der Figur neu gewürfelt werden dürfte, dass aber ein zweiter Aspekt, der ebenfalls erwürfelt würde, fortan für alle Charaktere dieses Spielers unveränderlich wäre. Würde der Spieler einen Charakter erschaffen, der diesen Aspekt ändert, so stirbt der Charakter innerhalb der ersten drei Spielrunden eines Abenteuers. Der Spieler sollte auf diese Vereinbarung einen Eid auf den schwarzen W20 schwören. Des hohen Risikos bewusst, erklärte sich der Spieler einverstanden und legte den Eid ab.

Es wurde gewürfelt.

Das Schicksal bestimmte eine neue Profession. Die neue Profession war Schelm. Das war die Stunde, zu der Wynn von den Wünschen das Licht Aventuriens erblickte und von ihren Kobold-Eltern, dem linken Papa und dem rechten Papa, aus einem Bierkrug gezogen wurde. Wynn bewies danach mehr als 15 Jahre lang, dass Schelm zu sein die ernsthafteste Aufgabe ist, die einem Charakter in Aventurien aufgetragen werden kann. Ohne Wynns unerschöpfliche Weisheit hätten monumentale Ereignisse wie das Ferdoker Spinatknödelwettessen, der Axtfall an der Stadtmauer von Norburg, der Tag der Dichter zu Vinsalt oder die Jagd nach dem Mufflon Karumpeldi im Raschtulswall nie stattgefunden.

Das Schicksal jedoch hatte noch etwas anderes entschieden. Seit diesem Tag an muss jeder Charakter des Spielers eine Frau sein. Sollte sich der Spieler nicht daran halten, würde der Charakter nur kurz leben dürfen. Ob Wynn eines Tages die Macht der Würfel brechen kann, bleibt abzuwarten...

Wer ist Wynn?



Wynn wurde von zwei Kobolden groß gezogen und das merkt man. Zum einen haben sie sie

wirklich groß gezogen, fast zwei Meter! Zum anderen gibt es praktisch nichts, das Wynn auch nur im geringsten Ernst nimmt.

Obwohl... ihre beiden Väter, den linken Papa und den rechten Papa, nimmt sie durchaus ernst. So ernst, wie Koboldkinder ihre Eltern halt nehmen. Das ist immerhin ein bisschen mehr Ernst als beim Rest der Welt.

Wynn stellt sich üblicherweise als Wynn von den Wünschen, Herrin der Welt, vor. Das glaubt ihr kaum jemand und das wiederum gibt ihr Gelegenheit sich zu entrüsten.

Wynn hat rote Haare, grüne Augen und Sommersprossen. Sie ist sehr wählerisch, was ihre Kleidung angeht und auf eine ungewöhnliche Art eitel. Wohlwollend könnte man ihren Stil als extravagant bezeichnen. Ihre Kleidung sind halbhohle Stiefel aus rotem Leder, eine weite leuchtend gelbe Hose und ein blaues Hemd mit grüner Weste. An ihrem Hut trägt sie eine Regenbogenfeder.

Als Wechselbalg versteht Wynn weder von Geld noch von Göttern das geringste. Sie hat auch keine Ahnung, wer die lustigen Leute sind, vor denen alle auf die Knie gehen. Wynn sagt einfach zu jedem "Du", so wie sie es von ihren Papas gelernt hat. Wenn ihr jemand zu viel redet oder unfreundlich ist, dann wünscht sich Wynn einfach, die betreffende Person sollte doch in Reimen sprechen - und den meisten fällt dann nichts mehr ein, weil sie das nicht können.

Wenn sie möchte, kann Wynn sehr unterhaltsam sein. Sie hat einiges Talent für Gaukeleien und Akrobatik und kann lustige Geschichten erzählen, die meistens etwas anders verlaufen, als die Versionen, die die Leute gemeinhin kennen. Aber was kann denn Wynn dafür, dass die alle nicht dabei waren und wissen, wie witzig es in Wirklichkeit war? Wynn kann auch Singen und auf ihrer Flöte spielen, das macht sie allerdings eher für sich allein oder für Menschen, die das aus ihrer Sicht gerade gebrauchen können. Immer wieder wandern Dinge von anderen Leuten in Wynns Taschen, genau erklären kann sie das auch nicht. Es passiert halt. Manchmal wechseln die Dinge auch zwischen den Taschen der Leute, wenn Wynn in der Nähe ist. Das ist dann immer besonders lustig. In der Vergangenheit waren einige der Leute deshalb böse auf Wynn. Noch böser wurden die Leute, wenn Wynn bei Karten oder Würfelspielen mitgemacht hat, weil Wynn immer Glück hat. Als könnte sie etwas dafür!

Passiert ist Wynn deshalb aber noch nie etwas. Immer wenn jemand sie fangen wollte, ist die Person über ihre eigenen Hosen gestolpert, die sich plötzlich gelöst haben und Wynn ist schnell weggerannt.

Wynn zaubert, wie die meisten Schelme, instinktiv und völlig unbeschwert. Andere Menschen und Zwerge können nicht erkennen, wenn Wynn Magie wirkt, nur Hexen und Elfen spüren in der Regel, dass etwas passiert - allerdings ohne genau sagen zu können, was es ist. Die Magie von Nicht-Koboldweltlern zu verstehen, fällt Wynn schwer. Sie merkt zwar, wenn in ihrer Nähe Magie gewirkt wird, kann das aber nicht erklären. Der Vorteil davon ist, dass schon so mancher Gildenmagier daran gescheitert ist, Wynn zu verzaubern. Sie kann dieses Sprüchesagen und das Herumfuchteln einfach nicht ernst nehmen. Die schlechten Reime der Spruchzauber sind dafür viel zu witzig. Hin und wieder passiert es, dass nach dem Zaubern lästige kleine Geister auftauchen, die Wynn stören wollen. Meistens findet sie das lustig, in unpassenden Situationen muss Wynn dann aber ihr Heil in

der Flucht suchen.

Was Wynn irritiert, ist welchen Zirkus Menschen um das Verhältnis zwischen Männlein und Weiblein veranstalten. Immerhin weiß ja jeder: Kinder werden in Bierkrügen gefunden und von zwei Papas großgezogen. Mit Annäherungsversuchen kann sie nicht so richtig umgehen und wundert sich immer, wenn ihr Kerle zu nahe kommen. Wenn es ihr unangenehm wird, was durchaus schnell gehen kann, verpasst sie Bedrängern einen Juckpulver-Zauber oder lässt sie aufgeblasen in die Höhe schweben.

Besonders fröhlich macht es Wynn, dass sie sich unsichtbar machen kann. Das ist sehr hilfreich, wenn sie interessante Dinge untersuchen möchte. Und das möchte sie ständig! Das einzig hinderliche ist, dass sie auch wenn sie unsichtbar ist, nur schwer dem Drang widerstehen kann, mit der lustigsten Person zu sprechen, die sie kennt – sich selbst.