

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 sich nicht daran halten, würde der Charakter nur kurz leben dürfen. Ob Wynn eines Tages die Macht der Würfel brechen kann, bleibt abzuwarten...

Revision #1

Created 2026-02-25 17:01:13 UTC by Gerrit

Updated 2026-02-25 17:03:12 UTC by Gerrit