

## RAZVECHKA ZHANNA – DIE VERLÄSSLICHE ANFÜHRERIN



Zhanna ist eine erfahrene Kundschafterin, deren Augen schon viel gesehen haben. Ihre Dienste für das Reich haben ihr den Rang einer Razvechka eingebracht, der ihr die Führung von besonders riskanten Expeditionen ermöglicht. Mit sicherem Schritt führt sie ihren Trupp durch die Wildnis, immer auf der Suche nach Relikten der Alten Zeit, deren glänzende Verheißungen sie schon als Kind bezauberten. Ihre Faszination für die verlorene Technologie des alten Reiches ist tief – doch sie sucht mit Bedacht, nicht mit Besessenheit. Einst in ihrer Jugend war sie Ugroz Velki sehr nahe, ehe er zum Herrscher über die Vilska Oprichina wurde. Ihre Liebe zu ihm war echt, doch sein kompromissloser Eifer, das alte Reich um jeden Preis wiederzuerwecken, trieb einen Keil zwischen sie.

Ihre Loyalität zum Volk und Reich ist ungebrochen, doch sie misstraut jeder Macht, die den Blick für das Jetzt verliert. Zhanna ist kein Mensch vieler Worte, doch ihre knappen Befehle treffen mit der gleichen Präzision wie ihr Schwert. Steht die Mission fest, trübt nichts ihre Entschlossenheit. Sie gilt als ruhig, fast distanziert – aber in kritischen Momenten verlässt sich jeder auf ihr Urteilsvermögen. Sie verfügt über einen starken moralischen Kompass und ihr Ziel ist es, ihre Leute sicher nach Hause zu bringen. Ihr geheimer Wunsch ist ein Wiedererblühen des Vilareiches, aber ohne die dunklen faulen Kompromisse der Ahnen. Insgeheim sehnt sie sich nach einem friedlichen, selbstbestimmten Leben für ihr Volk. Manche sagen, dass sie in stillen Nächten noch an Ugroz denkt – nicht aus Zuneigung, sondern aus Sorge. Denn sie glaubt, dass der fanatische Idealismus, welcher einst ihre Liebe zerbrach, in der Lage ist noch wesentlich größere Zerstörungskraft zu entfalten.

**Rasse/Volk:** Mensch / Vila

**Rang:** Fortgeschritten / 5 Aufstiege (25 Erfahrungspunkte)

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Kriegskunst W4, Überleben W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

**Größe:** 0 | **Bewegung:** 8 | **Parade:** 7 (6 + 1 Schild) | **Robustheit:** 8 (6 + 2 Rüstung)

**Handicaps:** Angetrieben (schwer), Loyal, Verpflichtung (leicht)

**Talente:** Akrobat, Anführer, Ersts Schlag, Flink, Lieblingswaffe, Riposte, Schnell

**Ausrüstung:** Beschlagnahmte Lederrüstung (+2 Panzerung), Langschwert (Stä+W8), kleines Schild (Parade +1), Schreibzeug, Überlebens-/Reise-Zeug (Reisekleidung, Rucksack, Bettrolle, Trinkschlauch etc.)

**Notizen:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Wunden:** ○-1 ○-2 ○-3 ○Außer Gefecht

**Erschöpfung:** ○-1 ○-2 ○Außer Gefecht