

Ashora Kacsat

Ashora Kacsat ist Helfer und direkter Untergebener des Generals der Ankasade – der Mauerwächter. Wie alle Angehörigen dieses Ordens hat er geschworen, nur nicht-tödliche Gewalt einzusetzen, keine Waffe mit Klinge zu verwenden und niemals zuerst anzugreifen.

Im Gegensatz zu den meisten Ankasade stellt das für ihn eine deutliche Veränderung zum Leben vor dem Orden dar.

Als Agent von Ashora wird auffallen, dass er an den Handgelenken verblasste Tätowierungen von roten, stilisierten Augen trägt. Dieses Symbol wurde von den inzwischen verbotenen Manradyade – Rotaugen – verwendet, einer Söldnertruppe mit einer langen Geschichte von Gewaltexzessen und gnadenloser Ausbildung von Kindheit an. Eine frühere Angehörigkeit zu der Organisation würde auch den für Ankasade sehr untypischen Liniennamen – „Zerbrechen“, nur für Leute, die töten oder die Todesgottheit Adaan anbeten – erklären.

Allerdings zeigt Ashora immer auch höchsten Respekt für Adaan-mane, die Diener*innen der Gottheit von Tod und Sterben.

Neben dem General der Ankasade, Imcsan Mesyan, wirkt Ashora regelrecht zierlich und unauffällig. Einen Kopf kleiner, eher schmal gebaut und mit meist hängenden Schultern und leicht schlurfendem Gang erscheint er auf den ersten Blick weniger gefährlich als sein Kommandant. Die meisten Dinge sind ihm auch keine große Mühe wert, viele Gespräche ziehen unbeachtet an ihm vorbei und bei manchen Treffen döst er sogar im Hintergrund ein.

Hat er jedoch ein klares Ziel vor Augen widmet er sich diesem mit erschreckender Intensität und erwartet das auch von allen, die mit ihm zusammenarbeiten. Das – und die Tatsache, dass er auch mit einer Prothese des rechten Unterschenkels einer der schnellsten und effektivsten Kämpfer der Ankasade ist – macht ihn zu einem geschätzten Teil der Theaterverschwörung.

Nahkampf	12	Geschick	5
Fernkampf	4	Konzentration	4
Stärke	4	Empathie	3
Wunden	5	Pfad	Rotaugen

- Bei Einschüchtern wertet Ashora Erfolge doppelt.
- Kommunikation über unverschlüsselte, aber in ihrer Knappheit kaum verständliche Briefe.
- Verleiht Fähigkeit **Betäubender Schlag**.

Ashora Kacsat



- Gelassen
- Geht Probleme mit der Absicht an, sie so endgültig wie möglich zu lösen
- Hat eine Schwäche für dumme Wortwitze
- Eher lax im Umgang mit Untergebenen
- Bei kleinen Dingen unzuverlässig
- Langsame, entspannte Sprechweise; auf ruhige Art bedrohlich
- Plötzliche Explosionen von Gewalt möglich

Hintergrundinfos

Ashora ist Teil der letzten Generation von Manradyade, die noch offiziell für amaThoya im Kriegseinsatz waren. Wie viele aus diesem Orden wurde er wegen seiner Begabung für den Pfad der Rotaugen seiner Familie abgekauft und von einem älteren Manradyath „adoptiert“.

Nach der Verdrängung der Truppe in die Illegalität und der zunehmenden Unzurechnungsfähigkeit des Vaters tötete der 17-jährige Ashora ihn, um sich und einen weiteren adoptierten „Sohn“ aus dem Verhältnis zu befreien. Infolge wurde er des Vatemordes angeklagt, aber das Urteil wurde durch eine Priesterin des Adaan ausgesetzt.

Nach mehreren Jahren im Dienst des Kults von Adaan driftete Ashora zurück in die Kreise der vielen Organisationen, die die Nachfolge der Manradyade antraten. Im Inselkrieg verlor er den rechten Unterschenkel durch einen Sprengsatz der Sviyinne. Es folgte eine Spirale von Depressionen und explosiver Wut, bis er in einem Lazarett Imcsan Mesyan begegnete.

Jetzt, mit Ende dreißig, wirkt Ashora gelassener als die meisten anderen Ankasade, aber wenn auf eine seiner Schwächen Druck ausgeübt wird – seine Dankbarkeit für Imcsan, die Verbundenheit mit dem Kult des Adaan, der Wunsch Jüngere und Schwächere zu beschützen und die mühelose Gewalttätigkeit des Pfads der Rotaugen – kann er in eisiger Wut erschreckende Gewalt ausüben.

Betäubender Schlag:

Führe einen Nahkampfangriff aus. Bei Erfolg fügst du keine Wunde zu, sondern senkst den Nahkampf-Pool der getroffenen Figur um so viele Würfel, wie du Erfolge erzielt hast.