

Ermrodd (sprich: **Erim Rod**) ist ein teuflischer Magier (ein *Widderslainte*, „Gegen das Leben“ und *Gilledian*), der durch die Zeiten unter diversen Namen bekannt ist. Er sucht nach einem Weg, sich Albion zu unterwerfen und zugleich seinen Herren aus dem Tiefen Umbra einen Zugang in unsere Welt zu verschaffen. Das macht ihn unter den Nephandi im Kern zu einem *K'llasshaa*, jedoch teilt er nicht deren kompletten Wahnsinn, der diese durch den Kontakt zu ihren Herren befällt. Falls doch, so hat sein Wahnsinn jedenfalls mehr Methode. Tatsächlich ist es so, dass Ermrodd im Gegensatz zu den *K'llasshaa* die Kontaktaufnahme mit seinen fernen Herren einfach besser überstanden hat.

Heute nennt er sich manchmal **Ermrodd**, manchmal **Dormred** (Akronyme Mordred), wenn er überhaupt einen Namen nennt. Seine gegenwärtige Wiedergeburt erhielt er als Arthus Sohn von dessen Halbschwester Morgana. Sie gab ihm den Namen Mordred.

Ermrodd ist ein meisterhafter Magier – wobei er die Qlippothic Magie benutzt – und hat seine Basis in einem Reich in den Anderswelten. Es handelt sich um eine finstere Version von Camelot. Wo genau in den Räumen des Umbras es sich befindet, ist unbekannt. Vielleicht ändert es auch seine Lage. Vermutlich befindet es sich Niederen Umbra, dem Schattenreich. Das Besondere, Schlimme an diesem Reich ist, dass es aus Seelen geschmiedet wurde. Darum herrscht dort nie komplette Stille, sondern man hört immer entfernt das Klagen der Seelen.

Für weitere Einzelheiten zur Geschichte Mordreds siehe auch Datei „Kilians Avatar“.

**Äußerlich** ist Ermrodd ein hagerer, großer Mann. Er trägt meist weiße oder helle Kleidung aus sehr edlen Stoffen, die aber kaum zu identifizieren sind. Der Schnitt seiner Kleidung ist im Großen und Ganzen zeitgemäß, mit einigen wenigen Anachronismen.

Er hat goldblondes Haar und ein fein geschnittenes Gesicht. Er kann seine natürliche Arroganz gut verbergen.

Jüngst hat Ermrodd eine neue Streitkraft hinter sich gebracht. Es ist ein „geheimes“ Volk, welches als **Weißer Chasaren** bezeichnet wird. Im Prinzip sind sie der verlorene oder verbannte Stamm Israels, welche man in der Bevölkerung auch die roten Juden nennt. Es soll sich um einen Stamm Judas handeln, der sich vor Ewigkeiten von den anderen abgespalten hat und am Rande der Welt lebte. Die Abspaltung wurde durch den Assyrerkönig **Salmanassar** bewirkt, der Krieg gegen Israel führte und König **Josija** gefangen nahm.

Es gibt hier etliche Theorien. Sie sollen jenseits des Flusses mystischen **Sambation** leben, der sie quasi „einsperrte“, da sie ihn nicht zu überqueren vermochten. Ihre Heimat ist das Land **Asaret**.

Zu Spielzwecken ist Asaret die dunkle Reflektion eines Scherbenreichs im Fernen Umbra, in welches sie durch Flucht oder Tücke gezwungen wurden. In ihrem Exil haben sie sich von Gott abgewandt und sind zu Gefallenen geworden.

Ein **Aswad** („Schwarzer Mann“, Finsteres Orakel) hat sie dort gefunden, nun aber aus unbekanntem Gründen Ermrodd überlassen. Sie gleichen eher Wikingern mit einem Hang zu Mystik. Sie tragen Ketten oder Schienenrüstungen und pelzige Umhänge, geschmückt mit Rabenfedern, Knochen und Zähnen. Ihre Gesichter verbergen sie hinter eisernen Masken, die mal wie ein wenig ausgebildetes, doch finsternes Gesicht wirken, mal an einen Raubvogel erinnern. Ihre langen, meist roten Haare machen sie Raben noch ähnlicher. Sie tragen Lanzen und Schwerter. Diese werden häufig von einer endzeitlichen Symbolik geziert. Die Chasaren sprechen nicht.

Nun leben sie in Ermrodds Reich und dienen nur ihm. Die Chasaren sind spieltechnisch vergleichbar mit **Werraben/Corax**. Ihre Kräfte beziehen sie allerdings daraus, dass sie von Geistern besessen sind. Sie haben sich lange vom Lichte abgewandt und praktizieren seltsame Rituale. Es ist nicht nachvollziehbar, warum sie wem folgen.

Ermrodd weiß von den **Seen Albions** und will sie als Noden für sich nutzen. Er kennt die Prophezeiungen des Merlin nicht, da sie vor ihm verborgen wurden. Doch er gelangt auch ohne sie zu der Auffassung, dass er durch die Macht der Seen (als Noden) seine Herren befreien kann – und in der Folge damit England (oder mehr) unterjochen kann.

Er verfolgt mithilfe seiner Spione genau, wer versucht etwas über die Seen in Erfahrung zu bringen. In Doistep hat er so **Mikhail Retimbrand** töten lassen, einen Forscher aus dem Cabal von Johnstons Pater.

Er befürchtet, dass auch die anderen aus dem Cabal Retimbrands Kenntnisse über die Seen haben, weswegen er ihnen nach dem Leben trachtet. Auch **Jodilynn Blake** gehört zu seinen Gehilfen.

Zwar ist ihm auch bekannt geworden, dass **Richard de la Pole** nach den Seen forscht, doch kann er momentan wenig gegen diesen mächtigen Rivalen ausrichten. Sobald sich eine Gelegenheit bietet, wird er sich seiner anzunehmen versuchen. Er hat ihm immerhin bereits **Guy Na'Lissien** untergejubelt, einen Nephandus-Spion.

Ermrodd weiß eigentlich nichts von der Geschichte in der geheimen Schriftrolle, die von der Sage der Seen und des Schwertes erzählt. Mikhail hat sich nur bei den falschen Leuten nach den Seen erkundigt.