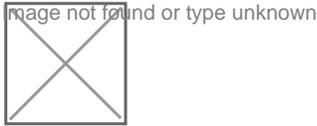


# Abaddon (ehem. Gottheit)

Abaddon war der ehemalige Gott des Wassers und der Geheimnisse, der von den alten Göttern verstoßen wurde.



Zitat

*Und so geschah es, dass Jadoth aus seiner Heimat vertrieben und verfolgt von den gnadenlosen vergessenen Armeen, Zuflucht suchte inmitten der kühlenden Nebel des Kristallmeeres. Unzählige Wochen vergingen ohne dass etwas anderes zu sehen war als die immer gleichen Wellen eines endlosen Ozeans.*

*Am 51. Tag der Reise zog eine düstere Erscheinung auf. Die unverkennbaren Silhouetten vergessener Kriegsschiffe manifestierten sich am flimmernden Rande des Horizonts.*

*Und Jadoth betete: "Abaddon! Herr der ewigen Tiefen, Hüter der Geheimnisse! Öffnet meine Augen und erfüllt mich mit dem Wissen des Abgrunds, auf dass ich meine Feinde zerschmetterten und auf den Grund des Ozeans schicken kann!"*

*Da zog eine unheilvolle Stille auf. Der dämmerige Himmel zerbarst und Sterne hagelten herab auf die vergessene Armada. Die See begann zu kochen und es öffnete sich ein tiefer Schlund, ein Malstrom, der sogar das Licht verschluckte. Und der Himmel war schwarz und leer.*

*Und es erhielt Jadoth, Auserwählter Abaddons, der erste Margoniter, seine Magie.*

-- Schriften von Abaddon: 1VE

Abaddon war einer der Sechs Götter der Menschen, der gefallene Vorläufer von Kormir. Sein Einflussbereich beinhaltete Wasser und Geheimnisse, die später jeweils von Lyssa und Kormir absorbiert wurden. Er wird außerdem mit den Meerestiefen, Wissen und Magie assoziiert. Die Phrase "Agiere mit Magie, agiere mit Vernunft, agiere ohne Gnade." steht in Zusammenhang mit den Lehren Abaddons. Abaddon wurde fanatisch von den [Margonitern](#), einer Nation von sechs-ägigen menschlichen Seefahrern, verehrt, die der Gott später in ätherisch Dämonen verwandelte.

Im Jahr 1 v.E. gab Abaddon den Völkern von Tyria die Magie, und war damit indirekt für die darauf folgenden Kriege verantwortlich. [König Doric](#) flehte die Götter an die Magie zurück zu nehmen, und damit die Kriege zu beenden, welche die Magie darauf hin in den Blutsteinen versiegelten. Abaddon war erzürnt und fing einen Krieg mit den anderen Göttern an. Schlussendlich bekam er am [Schlund der Qual](#) einen Treffer ab, der die Kristallwüste in eine Wüste verwandelte. Dort wurden Abaddon und seine Anhänger, die [Margoniter](#), aus Tyria in das [Reich der Qual](#), in den Nebeln, welches als sein Gefängnis dienen sollte, da seine Macht nicht zerstört werden konnte, verbannt. Danach zerstörten die Götter nahezu alles an Wissen über den gefallenen Gott und verließen die Welt von Tyria. Dieses Event ist bis heute als der Exodus bekannt, auf dem bis heute der Mouvelanische Kalenders basiert. Die [Vergessenen](#) sollten fortan über Abaddons Gefängnis wachen.

Während seiner Gefangenschaft suchte Abaddon einen Weg zurück nach Tyria, indem er seine dämonischen Diener entsandte, um die Welt der Sterblichen zu infiltrieren. Es war ein Diener Abaddons, der [Shiro Tagachi](#) überredete [Kaiser Angsiyan](#) zu ermorden, was den [Jadewind](#) zur Folge hatte. Abaddon entsandte seine [Titanen](#), die als Götter für die Charr fungieren sollten, und ihnen die Möglichkeit gab das Ritual "[Das Große Feuer](#)" durchzuführen. Als die Charr Orr angriffen überredete Razakel Wisier Kihilbron, der ebenfalls ein Anhänger Abaddons war, das Land mit Hilfe einer verbotenen Schriftrolle aus den Ruinen von Arah zu zerstören. Der Zauber, den der Wesir wirkte, ist heute als "Die Verwüstung" bekannt.

## Zitat

*"Zivilisierte Nationen verehrten die fünf wahren Götter. Aber die Ketzer sprachen von einem sechsten Gott...einem gefallenen Gott. Eintausend Jahre davor kämpften die geistigen Vorfahren von diesen Ketzern, die Margoniter, in einer epischen Schlacht im Norden von Elona. Das Resultat dieses Blutbades erschuf ein enormes Ödland. Dieses Reich ist auch als Kristallwüste bekannt. Bevollmächtigt durch die Segnung von ihrem dunklen Gott, führten die Margoniter Krieg gegen die Anhänger der fünf wahren Götter - zerstörten Tempel, entweihten Schreine und töteten alle Rivalen. Jedoch, ungeachtet der furchteinflößenden Macht, wurde ihre Armee zerstört. Der falsche Gott wurde in das Reich der Qual verbannt."*

1075 n.E., Anhänger von Adabbon, General Kahyet und Varesh Ossa versuchten die anbrechende Finsternis zu starten, um Abaddon in die Welt der Sterblichen zurückzuholen. Abaddon war, mit der Hilfe von Dhuum und Menzies, fast erfolgreich, wurde aber durch den Orden der Sonnenspeere und den Orden der Gerüchte aufgehalten, die das [Reich der Qual](#) betraten, um Abaddon zu bekämpfen. In seinen letzten Momenten drohte die Kraft Abaddons außer Kontrolle zu geraten und ganz Tyria zu zerstören, wurde jedoch von Speermarshall Kormir absorbiert, die dadurch zur Göttin der Wahrheit wurde, mit Hilfe der Kraft die ihr die Fünf Götter gaben.

[Der Apostat](#) spricht davon, dass Abaddon seine Kraft von einem älteren, entthronten Gott bekommen habe, aber mehr ist darüber nicht bekannt.

Quellen:

[Offizielles englisches GW1 Wiki - Abaddon](#)

[Offizielles englisches GW1 Wiki - Margoniten](#)

[Offizielles englisches GW2 Wiki - Abaddon](#)

[Offizielles deutsches GW2 Wiki - Abaddon](#)

[Offizielles deutsches GW2 Wiki - Wandgemälde von Abaddon](#)



image not found or type unknown