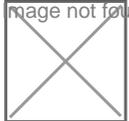


König Adelbern

Inhaltsverzeichnis

- [1 Standorte](#)
- [2 Quellen](#)

Der Hexenkönig von Ascalon



König Adelbern in seiner lebendigen Gestalt aus dem Spiel Guild Wars: Prophecies

König Adelbern, unter den Charr auch als **Hexerkönig** bekannt, war der letzte bekannte König des menschlichen Königreiches Ascalon und ein Nachfahre von König Doric. Er war als Träger des magischen Schwertes *Magdaer* bekannt und ist der Wirker des Feindfeuers.

Im Jahr 1072 AE wurde sein ältester Sohn *Prinz Rurik* vom Anführer der Steingipfel-Zwerge *Dagnar Steinhaupt* getötet bei dem Versuch mit einigen ascalonischen Flüchtlingen die Zittergipfel nach Kryta zu überqueren. Dadurch besaß der ascalonische König keinen Thronerben mehr. Den Tod seines Sohnes soll König Adelbern seelisch nie verkraftet haben.

Im Jahr 1080 AE rief König Adelbern die Elite-Truppe *Ebon-Vorhut* unter Führung von Hauptmann *Gwen Thackeray* zurück nach Ascalon und gab ihnen die Aufgabe eine Festung zu gründen, die ein Bollwerk im Kampf gegen die Charr darstellen soll und als letzte Zuflucht des ascalonischen Volkes dienen soll. Diese Festung wurde später als *Ebonfalke* bekannt.

Im Jahr 1090 AE kam es zur finalen Schlacht zwischen den Armeen der Charr unter der Führung der Flammen-Legion und zwischen den verbleibenden ascalonischen Streitmächten von König Adelbern in der Stadt Ascalon. Die Armeen der Charr durchbrachen das Haupttor und fielen ins Innere der Stadt ein, was für Panik innerhalb der Soldatenreihen der ascalonischen Streitkräfte sorgte. Als die ascalonischen Soldaten aus Panik sich zurückziehen, verfiel König Adelbern in eine Art Wahnsinn und rammte sein magisches Schwert *Magdaer* in den Boden und wirkte das *Feindfeuer*, welches seine Soldaten und sich selbst in wahnsinnige Geister verwandelte, welche dazu verdammt wurden Ascalon auf ewig vor dem Einfluss der Charr zu beschützen und die Streitkräfte der Charr komplett vernichtete.

Über die Geschichte des Feindfeuers gibt es Streitereien zwischen den Menschen und Charr. Beide Völker haben ihre eigene Sicht auf die Ereignisse, die während der Schlacht um Ascalon passierten. Während menschliche Geschichten besagen, dass König Adelbern nur mit einer Hand sich durch die Streitkräfte der Charr schnetzelte bis hin zum Imperator der Flammen-Legion und das Aufeinandertreffen der *Klaue des Khan-Ur* und *Magdaer* für das Feindfeuer sorgten, so erzählen die Geschichten der Charr davon, dass Adelbern den Zauber des Feindfeuers schon Tage vor der finalen Schlacht vorbereitete und diesen gezielt einsetzte.

1 Standorte

- Der Geist von König Adelbern befindet sich derzeit im Dungeon „*Die Katakomben von Ascalon*“. Er ist der Endgegner im Story-Modus des Dungeons.

2 Quellen

- [englische, offizielle GW2-Wiki](#)
- [deutsche, offizielle GW2-Wiki](#)
- [guildwiki.de](#)