Söhne Svanirs

Inhaltsverzeichnis

- 1 Geschichte
- 2 Eisbrut Saga
- 3 Standorte
- 4 Dialog
- 5 Trivia
- 6 Quellen

„Wir dienen Jormag.“
- Kodex der Svanir

1102-s%C3%B6hne-svanirs-emblem

1 Geschichte

Die Söhne Svanirs sind eine Gruppierung, die dem mächtigsten Tiergeist dem Alt-Drachen Jormag huldigen. Ihre Anfänge hatten die Söhne Svanirs im Jahr 1078 n.E, als der Norn Svanir mit seiner Schwester Jora auf dem See Drakkar eine uralte Macht entdeckte. Diese versprach ihm Macht und große Beute. Svanir wurde zum Nornbären verflucht, verdorben und somit zu einem der Drachen-Champions. Er tötete viele Norn auf seinem blutigen Feldzug, bis Jora ihn mit Hilfe einer Heldengruppe endlich fand und selbst tötete.
Später stellte sich diese Macht als einer der Drachen-Champions des Alt-Drachen Jormag heraus.
Noch viele Jahre nach dem Tod Svanirs wurden Norn verdorben und der Drache kommunizierte weiter mit ihnen. Er versprach ihnen Macht, doch war immer der Drache derjenige, der an Stärke und Einfluss gewann. Dies beschleunigte sein erneutes Erwachen. Als der Drache schließlich erwachte, waren die Söhne Svanirs – männliche, verdorbene Norn – entschlossen an seiner Seite zu kämpfen und dem Drachen zu dienen. Je länger sie unter dem Einfluss des Drachen stehen, umso mehr verderben sie auch äußerlich. Man nennt sie auch Eisbrut.

2 Eisbrut Saga

Spoiler!
Living Story Inhalte 11/19

Der höchste Rang der Söhne Svanirs ist der sogenannte Fraenir. Er wird vom Alt-Drachen Jormag persönlich auserwählt und kann mächtige Eisbrutkonstrukte, sowie Schneestürme beschwören. Um den Willen des Drachen auszuführen, dringt er in das Heiligtum des Raben ein, korrumpiert die Magie der dortigen Schamanen und macht sich diese zu Nutze.
Nachdem er zu Fall gebracht wurde, spricht Jormag selbst durch ihn. Da Jormag noch Probleme damit hat, Körper zu kontrollieren, bewegt sich der Fraenir ruckartig und unrund.

W0cwv0d.png?1

Trivia

- Fraenir ist angelehnt an den Zwergen Fáfnir, der sich nach der isländischen Völsunga-Saga in einen Drachen verwandelt.

3 Standorte

Die Söhne Svanirs haben verteilt in den Zittergipfeln diverse Lager, die größer und kleiner sind. Teilweise findet man dort auch die stark verdorbene Variante in Form von Eisbrut-Kreaturen. Die größten Lager sind mit dem Symbol der Söhne Svanirs auf den folgenden Karten gekennzeichnet.

Standorte
Wanderer-Hügel

9N4aawH.jpg

Schneekuhlenhöhen

lAaTAz.jpg

Schauflerschreck-Klippen

Bq1yFs3.jpg

Eisklamm-Sund

hlF7A76.jpg

Bjora-Sümpfe

Da dort überall ein Aufkommen an Söhnen Svanirs ist, wurde sich eine Karte dieser Gegend gespart.

800px-Das_Tor_schlie%C3%9Fen.jpg

4 Dialog

Dialoge
Eilif

Als männlicher Charakter
Dieser Pfad ist nicht der richtige für Euch. Kehrt um und wählt einen anderen. Die Söhne Svanirs kontrollieren diese Tunnel.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Was ist das? Wieso haben die Söhne Svanirs diese Tunnel übernommen?*
Weißbär und seine beiden tollpatschigen Söhne lassen uns auf Schritt und Tritt von ihren Wolfsjungen beobachten. Sie behaupten, wir könnten uns frei bewegen, aber wir wissen es besser.
20px-Dialog_W%C3%BCrde_Icon.png *Sie beobachten Euch aus gutem Grund.*
Weil ihnen unsere Wahrheit nicht passt? Weil unser Weg zum Sieg führt? Sie beobachten uns aus

vollkommen falschen Gründen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Wenn Ihr meint. Ihr könnt nicht jemanden erst schmähen und dann Anerkennung erwarten.*

Unser wahrer Feind ist die Schwäche. Alle Geister sind schwach im vergleich zum Drachen. Der Drache ist mächtig. Mächtiger als alles, was Ihr je erleben werdet. Sofern man sich nicht um seine Gunst bemüht.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Das ist nicht meine Art.*

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Befreundete Wolfsjunge?*

Das sogenannte "Wolfsrudel". Als ob der Wolf es wert wäre, dass man ihm folgt. Und dieses Gerede von Bruderschaft und Rudel. Erbärmlich. Die Stärke des Drachen fußt auf Willenskraft, nicht auf Überzahl.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ganz wie Ihr meint.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Nichts. Ich wollte nur wissen, ob Ihr sprechen könnt.*

Als weiblicher Charakter

Dieser Pfad ist nicht der richtige für Euch. Kehrt um und wählt einen anderen. Die Söhne Svanirs kontrollieren diese Tunnel.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Was ist das? Wieso haben die Söhne Svanirs diese Tunnel übernommen?*

Hinfort, Weib. Die Söhne haben Euch und Euren rocktragenden Frauenzimmern nichts zu sagen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Das beruht ganz auf Gegenseitigkeit, Ihr mieses Stück Dreck.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Nichts. Ich wollte nur wissen, ob Ihr sprechen könnt.*

Hrut

Als männlicher Norn

Geht weiter. Man darf nicht sehen, wie ich mit Euch rede.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Warum nicht?*

Meine Svanir-Brüder glauben, dass Ihr im Bund mit Weißbär und seinen Söhnen seid.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Wie kommen sie denn darauf?*

Ich bin kein Idiot. Eure Geschichte hat in Hoelbrak schon die Runde gemacht. Es liegt auf der Hand, dass Ihr den Drachen nicht als Euer Totem akzeptiert.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Die Alt-Drachen sind die größte Bedrohung, die Tyria jemals gesehen hat.*

Nun, Weißbär und seine Söhne begreifen eben nicht, dass wir alles verlieren werden, wenn wir Widerstand leisten. Wenn wir dagegen die Stärke des Drachen umarmen, lässt er uns am Leben.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Der Drache liebt nichts als Zerstörung.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Fein. Lebt wohl.*

Als weiblicher Charakter

Habt Ihr Söhne geboren, Weib?

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Und was geht das Euch an?*

Das ist das Einzige, wozu Ihr Frauenzimmer taugt. Je früher Ihr das einseht, desto glücklicher werdet Ihr. Dieses ganze Herumposiere und so tun, als wärt Ihr echte Jäger und Abenteurer. Damit macht ihr euch doch nur lächerlich.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich gehe jetzt, sonst vergesse ich mich noch.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Geht mir aus den Augen.*

Sbirre der Irre

18px-Heldenpunkte_leer_Icon.png Vor der Herausforderung **(als männlicher Charakter)**

Wahrscheinlich glaubt Ihr die Lügen, die in den anderen Hallen über die Söhne Svanirs verbreitet werden. Die Wahrheit würdet Ihr nicht verkraften.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich verkrafte ausgesprochen viel. Heraus damit.*
Es braucht einen gestählten Geist, ein gestähltes Herz und einen gestählten Körper, um dem Pfad des Drachen zu folgen. Das ist, was wir tun. Frauen, aber auch viele Männer, sind zu weich dafür, zu ... zart.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ihr mögt keine Frauen?*
Wir mögen keine Schwächlinge. Unsere Zeit kommt. Unsere Macht wächst. Nur die, die mit dem Drachen fliegen können, sind unserer Aufmerksamkeit würdig.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Aber Frauen sind doch stark.*
Auch wenn sie das wären - und ich habe bisher keinen Grund gesehen, das zu glauben - könnten wir ihnen nicht trauen. Es war schließlich ein Weib namens Jora, das Svanir getötet hat, unseren Märtyrer.
20px-Dialog_Kampf_Icon.png *Klingt so, als hätte Jora Eurem Kult übel mitgespielt. Nun bin ich an der Reihe.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Das reicht. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich habe keine Zeit für diesen Unfug.*

18px-Heldenpunkt_leer_Icon.png Vor der Herausforderung **(als weiblicher Charakter)**
Was habt Ihr hier bei mir verloren, Weib? Ist Euch denn nicht aufgefallen, dass ich die Farben der Söhne Svanirs trage?
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ist mir schon aufgefallen. Sagt mir, was Euch zu etwas Besonderem macht.*
Es braucht einen gestählten Geist, ein gestähltes Herz und einen gestählten Körper, um dem Pfad des Drachen zu folgen. Das ist, was wir tun. Frauen, aber auch viele Männer, sind zu weich dafür, zu ... zart.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ihr habt was gegen Frauen?*
Wir haben was gegen Schwächlinge. Unsere Zeit kommt. Unsere Macht wächst. Nur die, die mit dem Drachen fliegen können, sind unserer Aufmerksamkeit würdig.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Wir sind genau so stark wie ihr.*
Auch wenn Ihr das wärt - und ich habe bisher keinen Grund gesehen, das zu glauben - könnten wir Euch nicht trauen. Es war schließlich ein Weib namens Jora, das Svanir getötet hat, unseren Märtyrer.
20px-Dialog_Kampf_Icon.png *Klingt so, als hätte die "zarte" Jora Euch kräftig in den Märtyrer-Hintern getreten.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Das reicht. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ihr seid meine Zeit nicht wert.*

18px-Heldenpunkt_Icon.png Nach der Herausforderung
Was habt Ihr hier verloren? Ich gehöre zu den Söhnen Svanirs. Nichts von allem hier geht Euch auch nur irgendwas an.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Wer sind die Söhne Svanirs?*I
hr werdet uns niemals verstehen. Ihr haltet keine Zwiesprache mit den Geistern der Wildnis. Sie gewähren uns große Macht, eine Macht, die jemandem wie Euch immer verwehrt bleiben wird.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Was sind die Geister der Wildnis?*
Ihr braucht nur zu wissen, dass wir Söhne Svanirs dem Drachen folgen. Dieser große Geist wird uns die Kraft geben, über die Welt zu herrschen. Wir kämpfen in seinem Namen.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ihr kämpft für die Drachen? Dann seid Ihr wohl böse?*
Was heißt schon böse? Und gut? In der Natur gibt es nur zwei Dinge: Raubtier und Beute.
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich muss gehen.*

Sjorn Morheim

Allgemein
Diese verdammten Narren in Hoelbrak.
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Was habt Ihr für ein Problem?*
Ihre Heuchelei widert mich an. Sie sagen, sie erkennen die Freiheit an, aber sie schauen auf jeden herab, der den Drachen verehrt. Seid Ihr mit den Söhnen Svanirs vertraut?
20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Nein. Wer sind sie?*

Sie sind eine Gruppe von Leuten, die dem Geist der Wildnis folgen, den sie den Drachen nennen. Wir verehren die schiere Macht und den Kreislauf der Welt aus Wachstum und Zerstörung.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Drachen?*

Das ultimative Raubtier. Sie jagen und sind stolz darauf, dass sie Raubtiere sind, aber wenn sie die Beute sind, benehmen sie sich nicht mehr so gelassen. Es ist heuchlerisch und erniedrigend.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Erzählt mir von dem Drachen.*

Er ist die stärkste Kraft der Zerstörung in dieser Welt. Er ist der Waldbrand und der Wirbelsturm. Er ist die verheerende Flut und die Hungersnot. Schwächere Geister erzittern in seinem Schatten. Ihm zu folgen, bedeutet, seine Gaben zu empfangen. Jagt Eure Feinde erbarmungslos und erweist dem Drachen damit Eure Ehrerbietung.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Aha.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich halte mich raus. Lebt wohl.*

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Das bin ich.*

Gut. Je mehr Leute von uns wissen, desto besser. Eines Tages wird man dem Drachen und seinen treuen Schamanen den Respekt erweisen, den wir verdienen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Zeit zu gehen. Wir sehen uns, Svanir-Norn.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich habe keine Zeit, um mit Euch zu streiten.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich gehe jetzt.*

Als Norn

Diese verdammten Narren in Hoelbrak.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Was habt Ihr für ein Problem?*

Ihre Heuchelei widert mich an. Sie sagen, sie erkennen die Freiheit an, aber sie schauen auf jeden herab, der den Drachen verehrt. Seid Ihr mit den Söhnen Svanirs vertraut?

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich schon.*

Und auf welcher Seite steht Ihr? Seid Ihr bereit, dem Drachen zu folgen? Werdet Ihr schiere Macht und den Kreislauf der Welt aus Wachstum und Zerstörung verehren?

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich verehre alle Geister, aber mein erwähltes Totem ist der Rabe/der Wolf/die Schneeleopardin/die Bärin.*

Auch er/sie ist ein Raubtier, auch wenn er/sie nicht annähernd so mächtig ist. Eines Tages wird Euer Totemgeist dem Drachen gegenüberstehen - und unterliegen. Wenn es soweit ist, werdet Ihr an mich denken und erkennen, dass ich recht hatte.

20px-Dialog_Charisma_Icon.png *Wir werden sehen.*

Warten wir es ab. Ihr werdet schon sehen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ja, das werden wir.*

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich hoffe um Euretwillen, dass es nicht so weit kommen möge.*

Warten wir es ab. Ihr werdet schon sehen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ja, das werden wir.*

20px-Dialog_Wildheit_Icon.png *Das wird nie geschehen. Niemals!*

Warten wir es ab. Ihr werdet schon sehen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ja, das werden wir.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Wir sind hier fertig.*

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich muss jetzt los.*

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Nein. Wer sind sie?*

Sie sind eine Gruppe von Leuten, die dem Geist der Wildnis folgen, den sie den Drachen nennen. Wir verehren die schiere Macht und den Kreislauf der Welt aus Wachstum und Zerstörung.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Drachen?*

Das ultimative Raubtier. Sie jagen und sind stolz darauf, dass sie Raubtiere sind, aber wenn sie die Beute sind, benehmen sie sich nicht mehr so gelassen. Es ist heuchlerisch und erniedrigend.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Erzählt mir von dem Drachen.*

Er ist die stärkste Kraft der Zerstörung in dieser Welt. Er ist der Waldbrand und der Wirbelsturm. Er ist die verheerende Flut und die Hungersnot. Schwächere Geister erzittern in seinem Schatten. Ihm zu folgen, bedeutet, seine Gaben zu empfangen. Jagt Eure Feinde erbarmungslos und erweist dem Drachen damit

Eure Ehrerbietung.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Aha.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich halte mich raus. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich habe keine Zeit, um mit Euch zu streiten.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich gehe jetzt.*

Tarkad

Allgemein

Ich nehme an, man hat Euch vor den Söhnen Svanirs gewarnt? Oft kann man sie kaum von den anderen Jägern unterscheiden.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich habe von ihnen gehört. Sind sie wirklich so gefährlich?*

Nicht, wenn Ihr in Hoelbrak bleibt. Doch wenn Ihr Euch zu weit aus unserem Schutze hervorwagt, könnte es Euch das Leben kosten. Die Svanir greifen oft Reisende auf der Straße an. Besonders Fremdlinge.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ich werde mir Eure mahnenden Worte zu Herzen nehmen. Danke.*

Als Norn

Sieht gut aus, <Charaktername>. Ich habe gehört, dass Ihr die anderen Jäger auf der Großen Jagd in den Boden gestampft habt. Ich habe mein Gold auf Euch gesetzt, wisst Ihr.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ihr habt auf mich gewettet?*

Sicher habe ich es getan. So sicher, wie die Fänge des Wolfes scharf sind. Und ich habe einen ordentlichen Batzen für mein Geldsäckel eingestrichen. Ich schulde Euch meinen Dank. Eines Tages werde ich einen Weg finden und mich bei Euch erkenntlich zeigen.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Erfreut Euch an Euren Gewinnen.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Wie nett.*

Als Mitglied des Orden der Gerüchte

Ich nehme an, man hat Euch vor den Söhnen Svanirs gewarnt? Oft kann man sie kaum von den anderen Jägern unterscheiden. Schenkt Euer Vertrauen niemals jenen, die es nicht verdienen.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Ich weiß Besseres zu tun, als mich mit den unfreundlichen anzufreunden.*

(lacht) Sehr schön gesagt. Der Orden der Gerüchte hat Euch gut geschult. Was führt Euch nach Hoelbrak? Man hört ja ziemlich viel über Euch in letzter Zeit.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Hoelbrak hat einiges zu bieten. Was ist denn los hier in der Gegend?*

Es wird immer finsterer in den Zittergipfeln. Die Schaufler kriechen aus der Erde hervor, die Verdorbenheit des Drachen breitet sich über die Täler aus. Auf der Flucht vor Jormags Diener sind sogar Kodan zu uns gekommen.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Wer sind die Kodan?*

Sie stammen aus dem hohen Norden, wo sie in großen, schwimmenden Eiszitadellen leben. Sie sind der Bärin treu ergeben und ähneln ihr in ihrem Körperbau und ihrer Weisheit.

20px-Dialog_Weiter_Icon.png *Überall das Gleiche also.*

Das sind die Neuigkeiten, die mir andere Agenten zu berichten wissen, die auf der Durchreise sind. Es gibt keine sichere Zuflucht mehr auf der Welt.

20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Dann müssen wir eben härter kämpfen. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Ah, interessant.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Dann sollte ich mich besser wieder aufmachen. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Neuigkeiten verbreiten sich schnell. Ich auch. Lebt wohl.*
20px-Dialog_Abbrechen_Icon.png *Na gut, Tarkad. Ich gehe jetzt.*

In der Nähe

Tarkad: Ich weiß nicht, was ich machen soll. Ständig verfolgen mich diese schrecklichen Träume.
Tarkad: Manchmal frage ich mich, wie es wäre ... aber nein, ich darf nicht aufgeben. Ich muss stark sein.

5 Trivia

388px-Son_of_Svanir_02_concept_art.jpg

- Die Söhne Svanirs nehmen keine Frauen auf, da sie diese als schwach und unwürdig ansehen. Zudem hat Jora Svanir getötet, was bei ihnen als Verbrechen angesehen wird.
- Sie werden in der Gesellschaft der Norn akzeptiert und dürfen sich sogar in Hoelbrak aufhalten. Trotz der Schandtaten, die die Söhne Svanirs vollbringen ist eine Koexistenz möglich.
- Trotz der Meinung, der Drache sei ein Tiergeist, gibt es keinen Havroun. Es sind die Schamanen der Svanir, die Lügen verbreiten.
- Die Söhne Svanirs sehen ihre Abgabe der Unabhängigkeit an den Alt-Drachen eher als einen Tauschhandel für die Gaben, die er ihnen schenkt.

6 Quellen

Englisches Wiki
Deutsches Wiki
GuildWiki
Guild Chat E.95
Fraenir Jormags

Ein Teil der Bilder sind aus dem deutschen bzw. englischen GW2 Wiki. Die Rechte liegen bei ArenaNet.
Ein weiterer Teil der Bilder sind (bearbeitete) Screenshots aus dem Spiel.