1W20 Dinge aus Eisen, auf die ein Eid geschworen wurde

Idee: Stefan (System Matters)
Autor:innen: Pixellance, N. Hotep, René, purple_tntcl (Frank), Puklat, pan narrans, McBlavak, smn1337 (Simon), OGAßmus, nEw bEE (Michael)

1. Die Eiserne Krone der letzten Königin.
Als die Blutslinie erlosch unternahmen die Getreuen eine letzte Queste um jemandem zu finden der der Bürde der Krone gerecht werden konnte.

2. Der schmucklose, eiserne Knauf am Griff der schweren Bullenpeitsche, die stets am Gürtel des Hauptmanns steckt. Er nutzt sie zu Durchsetzung der Ordnung in seinem Trupp und lässt jeden seiner Männer ihre Eide darauf ablegen.

3. Eine eiserne Münze der Erstgeborenen.
Die Geschichte hinter diesen Münzen ist umstritten. Manche sagen, dass diese seltenen Münzen ein Friedensgeschenk der Erstgeborenen an eure Vorfahren waren. Andere behaupten, dass dies das Blutgeld war, was eure Vorfahren zahlten, um in den Eisenlanden leben zu können. Alle sind sich jedoch einig, dass sie den Geiste der vorherigen Einwohner der Eisenlande in sich tragen und euren Worten ein starkes Gewicht verleihen.

4. Die eiserne Türschwelle.
Auf ihr kniend bezeugt der oder die neue Hausherr:in Haus und Hof zu schützen.

5. Der eiserne Findling.
An ihm bezeugen die Familien des Dorfes bei großer Gefahr ein Opfer der Ihren zu bringen, sodass sie die Sterne beschützen.

6. Der Splitter eines Monolithen der Urgeister.
Dieser Splitter brach aus einer eisernen Säule inmitten eines wundersamen Hains. Jedes Mal, wenn jemand diesen Splitter nimmt und bindende Worte verlauten lässt, spürt diese Person den seichten Wind, der den Weg weist.

7. Metallstück eines Eisenknechts.

Dieser unheilvolle Teil der Rüstung eines ehemaligen Eisenverschworenen wird für besonders wichtige Eide verwendet und bindet Leib sowie Seele des Schwörenden an den Eid und garantiert schon fast die Erfüllung der Verpflichtung. Es ist lediglich eine Frage der Zeit.

8. Die eiserne Hand des Gesichtlosen Gottes.
Wird von Sterbenden beim Schwur geküsst, nicht vom Tode wiederzukehren.

9. Eine eiserne Glocke.
Die schlicht verzierte laute Glocke mit Holzgriff wird meist als Ritualwerkzeug oder Alarm-/Signalgeber verwendet.

10. Das eiserne Glied einer alten Kette.
Diese Kette band einst den (zu unrecht) inhaftierten Ahnen aus der eigenen Blutlinie im Kerker des Königs – er starb in der Haft.

11. Das eisenbeschlagene Trinkhorn des Fürsten.
Das Trinkhorn wird gestürzt, mit dem Eid, für den Fürsten eine Aufgabe zu erledigen und nicht in seine Halle zurückzukehren, bevor diese vollbracht ist.

12. Einen schweren eisernen Anker.
Dieser Anker gehört zu dem Schiff mit dem die eigene Blutlinie in die Lande gelangt sein soll und steht für die Herkunft der Familie und die feste „Verankerung“ mit dem eigenen Grund und Boden

13. Ein zersplitterter Helm.
Einst im Besitz eines geliebten Verbündeten, der im Kampf gefallen ist oder eines gehassten Feindes, der seinem Schicksal knapp entkommen konnte.

14. Ein grober eiserner Schlüssel von den niemand weiß was er öffnet oder verschließt.

15. Ein eisener Ohrring.
Der Ohrring besteht aus einem durchgängigen Stück Eisen und lässt sich, einmal eingeschlagen, nicht mehr entfernen. Träger:innen des Ohrrings sind auf den ersten Blick erkennbar – auch dann, wenn er mit Gewalt entfernt wurde.

16. Eine gegossene Spielfigur (z.B. Wolf, Bär, Soldat).
Eine Erinnerung an die Kindheit und die verlassene Heimat, mit dem Versprechen den alten Prinzipien treu zu bleiben.

17. Der eiserne Kochkessel der Mutter.
Vor der Mutter kniend mit einer Hand am Kessel, schwört man zur Mutter, zum Kessel und zur Kochstelle zurückzukehren. Dieser Schwur wird oft vor Schlachten gegeben. Und es gibt nicht wenig Geschichten, die von einem Kind berichten, welches nach einer Schlacht als Geist zurückkehrte, um wenigsten Lebewohl zu sagen. Plot: Einen verwundeten Krieger zurückbringen zum Mutterkessel, um auf dem Weg festzustellen, dass er ein Wiedergänger ist.

18. Das flüssige Eisen über der Esse der Waffenschmiede.
Opfere die eine Hand um mit der anderen meisterlich zu führen.

19. Eine Nadel, die in der Kleidung vergessen wurde.
Der Eid des Kindes war zwar nur im Spiel, ist aber dennoch bindend.

20. Die Eiserne Kladde des Gesetzbuch.
Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit.