

EVIGHEDSGLASSET

ONESHOTS.DK



ONESHOTS.DK

EVIGHEDSGLASSET



ENNE HISTORIE ER SKREVET SOM ET ONESHOT, men kan sagtens puttes ind i en kampagne. Navnet på byen Solasz og alle dens indbyggere kan ændres, så de passer ind i den kampagne der spilles.

Eventyret passer til en gruppe på 5 karakterer i level 1.

RESUMÉ

Byen Solazs er berømt for at være stedet for Evighedsglasset; et gigantisk magisk timeglas, der markerer tidens gang for hele verden. Hvert år ved midnat bliver glasset vendt som symbol på et nyt år, og byen fejrer denne begivenhed med stor festivitas. Folk fra nær og fjern samles for at overvære ceremonien, og byens markeder, gader og pladser summer af liv.

Gruppen ankommer til byen ca. en time før ceremonien begynder og modtages med åbne arme af Erbest - en af de Solasz' feststemte indbyggere.

EVENTYR-HOOKS

Eventyret er skrevet direkte til at være et Nytårs-tematiseret oneshot, og kræver derfor at eventyrerne er rejst til Solazs for at overvære overgangen til det nye år: At Evighedsglasset vendes.

Om eventyrerne kender hinanden eller ej, er op til dig som DM eller spillerne selv, da det ikke har indflydelse på historien. De opdager hurtigt at de "hænger sammen" - selv hvis de går hver for sig.

VELKOMMEN TIL SOLAZS

Når gruppen ankommer til Solazs, bliver de mødt af Erbest Solmanke - en rødhåret dværg med stort skæg, der byder gruppen velkommen;

VELKOMST FRA ERBEST

"Velkommen til Solasz! Vi er så glade for at se jer - Evighedsglasset vendt om præcis 1 time, 4 minutter og 16 sekunder. Har I set Evighedsglasset blive vendt før, eller er det her jeres første gang?"

"I kan frit bevæge jer rundt i HELE Solasz!"

Gruppen ankommer til byen og får mulighed for at interagere med omgivelserne:

BYENS MARKEDSPLADS

Et livligt område med gøglere, handelsfolk og madboder. Her kan spillerne få ledetråde, høre rygter og købe udstyr.

RYGTER

RYGTER OM BYENS HISTORIE

"Vidste du, at der er hemmelige tunneller under Tidspladsen? Kun præsterne kender deres fulde layout."

En drukken gammel mand deler dette med alle, der gider lytte.

"Det siges, at hvis glasset ikke vendes korrekt, vil byen blive fanget i evig stilstand."

En lokal, der elsker at skræmme børn med historier, fortæller dette.

"Evighedsglasset blev engang forsøgt stjålet af en magtfuld troldmand. Han forsvandt, men sandet lyser stadig lidt rødt i fuldmånens skær."

En mystisk handelsrejsende fortæller dette til en gruppe tilskuere.

RYGTER OM MYSTISKE BEGIVENHEDER

"Nogen sagde, at en fremmed blev set i nat, klædt i sort kappe og med mærkelige lysende øjne. Han stod bare og stirrede på glasset."

En vagtsoldat, der diskuterer gårsdagens hændelser.

"Jeg sværger, at jeg så sandet løbe baglæns for et øjeblik for et par dage siden. Det er umuligt, ikke?"

En bager, der tidligt om morgenen havde udsyn til pladsen, deler sin frygt med en nabo.

"Præsterne har haft problemer med at finde den gamle ceremonielle nøgle til vendingen af glasset."

En tjenestepige fra templet hvisker dette til sin ven.

RYGTER OM FOLK I BYEN

"Elenna virker nervøs i år, ikke? Jeg så hende diskutere heftigt med en fremmed ude ved nordporten."

En handelsmand, der har sin bod tæt på templet, fortæller dette til en kunde.

"Aeris ser altid så sikker ud, men jeg så hende bede foran glasset tidligere. Noget er galt, ikke?"

En præst skriver det af som almindelig nervøsitet før ceremonien.

RYGTER OM TIDEN OG EVIGHEDSGLASSET

"Jeg hørte, at Tidskernen har slået langsommere på det seneste. Det betyder vel ikke noget, gør det?"

En ældre købmand, der sælger timeglas og ure, deler dette med en bekymret kunde.

"De siger, at der er et ekstra korn i sandet i år. Det skulle være et dårligt varsel, ikke?"

En ung pige fortæller dette, mens hun peger mod glasset.

RYGTER OM OVERNATURLIGE FÆNOMENER

"Jeg så en ravn lande på glasset tidligere. Det er et tegn på, at noget mørkt vil ske."

En superstitionsfuld blomstersælger deler dette med en nabo.

"En fremmed købte en stor mængde stearinlys tidligere og sagde noget om 'at finde mørket'. Hvad tror du, han mente?"

En lysmager undrer sig over en mystisk kunde.

"Tidspræsterne siger, at hvis Evighedsglasset bliver beskadiget, vil hele byen forsvinde fra tidsstrømmen."

En ældre mand fortæller dette til en flok børn, mens han peger mod glasset.

RYGTER OM SOMMEREN OG SANDET

"Sommeren er tidens ånde, siger de gamle. Når sandet gløder under solen, løber tiden hurtigst."

En blomstersælger peger mod solens spejl i Evighedsglasset.

"Der var engang, hvor Evighedsglassets sand kun løb, mens solen stod på himlen. Derfor siger præsterne, at sandet er solens gave."

En gammel historiefortæller fortæller dette, mens han skygger for solen med hånden.

"Når solen står højest, og sandet glitrer, åbnes tidens vej – sådan siger de i templet ved midsommer."

En ung novice fra Tidens Tempel over sine ceremoniord, mens han holder øje med glasset.

DET STORE BIBLIOTEK

Byens ældste bygning, hvor gamle bøger om tidsmagi og Solazs' historie findes. En venlig bibliotekar kan fortælle, at Evighedsglasset drives af en magisk krystal kaldet Tidskernen, som kræver stabilitet for at fungere.

BIBLIOTEKAREN ELENNA FARCREST

Race: Halvelver

Udseende

Elenna er en elegant halvalv med langt, kobberødt hår, der er flettet og snoet til en krans omkring hovedet. Hendes lysende grønne øjne afslører en skarp intelligens, og hendes bløde, spidse ører markerer hendes elverslægt. Hun klæder sig i praktisk, men stilfuldt tøj, bestående af en mørkeblå kjole med sølvbroderede stjerner og en lædertaske fuld af gamle bøger og pergamenter.

Personlighed

Elenna er rolig, nysgerrig og lidt reserveret, men hendes kærlighed til historie og magisk viden gør hende til en passioneret samtalepartner, når emnet interesserer hende. Hun er venlig og hjælpsom, men værdsætter struktur og orden.

Hvis spillerne spørger Elenna om Evighedsglassets funktion eller de fire beholdere, svarer hun eftertænksomt:

"De fire beholdere symboliserer tidens cyklus – forår spirer, efterår visner, vinter hviler... men sommer? Sommer er bevægelsen selv. Sandet, solen, varmen – alt det, der får tiden til at løbe. Det er i sandets strøm, at tidens puls slår stærkest."

Hun vender en af sine gamle bøger og peger på en gulnet side:

"Her står et citat fra de ældste tekster: 'Når sandet hviler, sover solen. Når sandet flyder, vågner sommeren.' Jeg troede altid, det blot var poesi, men måske... måske ligger der mere i det."

TEMPLET FOR TIDENS VOGTERE

Et sted for tilbedelse af tidsmagien. Præsten her virker nervøs og beder gruppen om at undersøge mystiske forstyrrelser i byens tidsenergi.

PRÆSTEN AERIS DUSKFORGE

Race: Menneske

Udseende

Aeris er en midaldrende kvinde med en slank, men stærk bygning. Hun har mørkebrunt hår med grå stænk, som er opsat i en enkel knold, og hendes gyldenbrune hud har små linjer, der vidner om et liv med ansvar. Hendes ravfarvede øjne stråler af både beslutsomhed og bekymring. Hun bærer en grå kjortel med et bælte prydet af små klokke, der symboliserer tidens gang, og en guldring, som markerer hendes status som præst.

Personlighed

Aeris er empatisk og pligtopfyldende, men også en anelse hårdt presset af sit ansvar som vogter af tidens ritualer. Hun udstråler en værdighed, der får andre til at lytte, men bag facaden kæmper hun med en nagende tvivl om, hvorvidt hun er i stand til at beskytte byens arv.

Når spillerne taler med Aeris om Tidskernen, kan hun efter en stunds tavshed sige:

"Sommerens kar er altid tomt under ceremonien. Det er meningen – den årstid er selve bevægelsen. Uden den stopper tiden, som en sol der nægter at stå op."

Hun ser kort mod Evighedsglasset og tilføjer:

"Jeg tror... jeg tror, at for at genoprette balancen, må noget af tidens eget sand gives tilbage. Som om sommeren selv må mindes, hvordan det føles at flyde."

EVIGHEDSGLASSET

Evighedsglasset er en majestætisk konstruktion, der står som Solazs' mest ikoniske vartegn. Det er et gigantisk timeglas, næsten 30 fod højt, med en ramme af poleret elfenben og indlagte gyldne detaljer, der glimter i solen. De to glasbeholdere er lavet af krystalklart, næsten magisk glas, som aldrig bliver grumset, og inde i dem flyder et glødende, gyldent sand.

Sandet falder langsomt og jævnt mellem beholderne, og dets lys intensiveres, når året nærmer sig sin afslutning. Det siges, at hvert sandkorn repræsenterer et øjeblik i tidens strøm, og at selve glasset er forbundet med universets uendelige tidsmaskineri.

I midten af glasset sidder en magisk kerne, kendt som Tidskernen, som udsender et svagt, rytmisk pulserende lys – som en slags tidsmæssig hjerteslag. Det er denne kerne, der regulerer sandets strøm og sikrer, at tiden flyder korrekt.

PLADSENS LAYOUT

Evighedsglasset står midt på en cirkulær plads, kendt som Tidspladsen, omgivet af en mosaik af farvede sten, der danner mønstre af sol, måne og stjerner. Rundt om pladsen står fire høje obelisker af sort granit, én for hver årstid, dekoreret med udskæringer og symboler, der skildrer livets cyklus.

OBELISKERNE

Forår: Er afbilledet med en blomstermark.

Sommer: Er afbilledet med en sandstrand.

Efterår: Er afbilledet med et træ med affaldne blade.

Vinter: Er afbilledet af nogle snefnug.

På soklen af Sommer-obelisken ved Tidspladsen står der indgraveret:

“Når sandet flyder, fortsætter solen sin bane.”

Den gyldne mosaik omkring obelisken glitrer svagt i lyset, som om den selv husker rytmen i tidens strøm.

STEMNING OG OMGIVELSER

Pladsen summer altid af liv, især under den årlige fejring, hvor byens befolkning samles for at se Evighedsglasset blive vendt. Når solen står højt, kaster glasset regnbuefarvede reflekser ud over pladsen, og om natten skinner sandet som en lille stjernehimmel.

RITUALSTEDET

Foran glasset er en hævet platform med et podium, hvor præster og tidsvogtere udfører den ceremonielle vending af glasset. Her er også et sæt inskriptioner på det gamle sprog, som fortæller historien om tidens begyndelse og glassets betydning. Detaljer for eventyr: På kanten af pladsen står små boder, der sælger symboler og amuletter af Evighedsglasset, samt mad og drikke til festlighederne. En svag, men mærkbar vibration kan føles under fødderne, som om pladsen er en del af en større mekanisme, der forbinder byen med tiden selv. I det øjeblik sandet stopper, falder pladsen i en næsten uhyggelig stilhed, og de farvede sten på pladsen mister deres glød, som om tiden selv har holdt vejret.



TIDSLØKKEN



ÅR DER ER FEM MINUTTER TIL VENDINGEN AF timeglasset (eller et andet passende tidspunkt), bliver gruppen pludselig kastet tilbage til byporten. De indser hurtigt, at de genlever den samme time og er de eneste, der kan huske, hvad der sker.

Dette sker ved at de - igen - bliver budt velkommen af Erbest og spurgt om det er første gang de besøger Solasz.

LEDETRÅDE UNDER TIDSLØKKEN

Ved nærmere observation kan de se en skyggeagtig figur, der hver gang nærmer sig Evighedsglasset kort før tidsløkken begynder.

Tidsanomali: Gruppen kan mærke en magisk energi ved timeglasset, som bliver stærkere tættere på midnat.

Spillerne kan vælge at følge skyggefiguren, tale med NPC'er igen for at få nye oplysninger, eller forsøge at undersøge glasset selv.

YDERLIGERE LEDETRÅDE OM TIDSKERNEN OG SOMMERKARRET

Hver gang tidsløkken genstarter, efterlades små spor, som spillerne gradvist kan samle og forbinde med hinanden. Disse ledetråde bliver tydeligere, efterhånden som gruppen lærer mere om byen og dens rytme.

FØRSTE LØKKE

Spillerne bemærker, at sommer-obelisken på Tidspladsen glimter svagt, når solen rammer den, som om sandkorn er indfattet i stenen.

Et DC 12 Perception check afslører, at nogle af mosaikfliserne omkring obelisken danner et mønster af små sandstrømme, der leder mod midten af pladsen – mod Evighedsglasset.

Hvis de nævner det for en borger, siger vedkommende blot:

“Tja, sådan har det altid været. Sandet følger solen, ikke?”

ANDEN LØKKE

Når gruppen besøger biblioteket igen, opdager Elenna, at en bog, de ikke lagde mærke til tidligere, ligger åben på hendes bord.

Titlen er “Årstidernes Cirkler”, og en enkelt passage er understreget:

“Når sommeren hviler, må sandet vækkes, så tiden igen kan løbe.”

Elenna husker ikke at have åbnet bogen og bliver synligt forvirret. Hun begynder at mistænke, at tiden selv forsøger at kommunikere.

TREDJE LØKKE

Hos præsten Aeris kan spillerne høre hende gentage et ritualvers, som hun ikke brugte før:

“Sommer, du varme strøm, lad tiden flyde som sand i solens hånd...”

Hvis de spørger ind, vil hun se overrasket ud og sige:

“Det vers kender jeg ikke. Det... kom bare til mig.”

Et Arcana (DC 13) eller Religion (DC 12) check afslører, at verset nævner både bevægelse, varme og tidens strøm — alt sammen nøgleord for sommerens symbolik.

FJERDE LØKKE – “SANDET KALDER”

Når løkken nærmer sig sit brud, vil spillerne for første gang kunne se små sandkorn ligge spredt omkring Evighedsglassets fod.

De gløder svagt i gyldent lys, som om de reagerer på gruppens tilstedeværelse.

Et Investigation (DC 15–20) check afslører, at sandet bevæger sig svagt, som om det søger mod en usynlig åbning i luften — præcis hvor Tidskernen senere kan åbnes.

Hvis nogen rører sandet, vil hånden kort forsvinde gennem glasset og røre ved den indre strøm — en tydelig, men stadig mystisk forbindelse til Sommerkarret.

DM-TIP

Du kan vælge, hvor mange løkker du vil spille med. Hver ledetråd bygger naturligt videre på den forrige:

1. De ser sand og sol-forbindelsen.
2. De læser om sommerens hvil.
3. De hører ritualverset.
4. De mærker sandets kald.

Når spillerne samler disse elementer, vil de naturligt koble sommer = bevægelse = sand = tidens genoprettelse — og løse Tidskernen uden at blive fortalt løsningen.

SKYGGEN BAG LØKKEN

Skyggefiguren viser sig at være en magisk bruger ved navn Kaelos Dren, en tidligere tidens vogter, som forsøger at skabe en tidslomme for at forhindre, at et profeteret tab rammer ham. Hans handlinger destabiliserer Tidskernen og skaber tidsløkken.

Kaelos frygter sin egen dødelighed og ønsker at stoppe tiden for at undgå alderdom og død. Han ser Evighedsglasset som nøglen til at fryse verden i et perfekt øjeblik, hvor han aldrig skal bekymre sig om at miste sin magt eller sin eksistens. Kaelos har fået en sygdom, der gør at han vil dø ved årets udgang, derfor har han valgt at stoppe tiden lige inden, så han kan arbejde på en kur.

MULIGHEDER FOR GRUPPEN

Konfrontation

Hvis gruppen konfronterer Kaelos, vil han forsøge at forklare, at han handler af desperation, men han vil kæmpe, hvis han presses.

Forhandling

Spillerne kan forsøge at overtale ham til at stoppe sine handlinger, især hvis de fremhæver konsekvenserne for verden. Skulle det lykkedes, vil Kaelos hjælpe med at stabilisere Tidskernen og så snart Evighedsglasset vendes, vil han forvandles til gyldent sand og forsvinde ind i Evighedsglasset, hvis ikke gruppen kan hjælpe ham med at blive rask inden.

GENSTART TIDEN

Efter at have besejret eller overtalte Kaelos, skal gruppen stabilisere Tidskernen ved at løse et simpelt puzzle ved Evighedsglasset.

Hvis de fejler, vil løkken gentage sig, men de kan prøve igen med ny indsigt.

Når mekanismen er genoprettet, vender tiden tilbage til normal, og glasset kan vendes korrekt.

PUZZLE

I midten af timeglasset, er Tidskernen. Tidskernen kan åbnes op, som en lille cirkulær kasse. Nede i Tidskernen er der et lille kar fyldt med perler, samt 4 beholdere af glas.

Beholder 1 indeholder lidt jord og en blomst der, stille bevæger sig i en vind der er inde i glasset.

Beholder 2 er tom og uden prop.

Beholder 3 indeholder enkelte brune, orange og røde blade der svæver stille rundt i beholderen.

Beholder 4 er frosset til af is. Hvis den åbnes vil man kunne mærke en bidende kold vind.

De fire beholdere skal symbolisere de fire årstider: Forår, Sommer, Efterår og Vinter. Spillerne skal finde ud af hvad der skal i Beholder nummer 2.

Det der skal i Beholder 2, er sand fra Evighedsglasset. Hvis en karakter prøver at røre timeglasset, vil hans eller hendes hånd gå igennem glasset og røre ved sandet. De vil også kunne se små sandkorn ligge på jorden, ved et Investigation (DC 20) check.

EVENTYRETS AFSLUTNING

Når timeglasset bliver vendt, bliver gruppen fejret som helte, da alle genlever den samme time, flere gange, på samme tid. Præsten for Tidens Vogtere takker dem dybt, og byen genoptager sin fest.

Gruppen modtager 20 guld pr. person og et Beskyttende Ur (Se bilag).

BILAG

KAELOS DREN

Medium Humanoid (Tiefling), Chaotic Neutral

Armor Class 13 (Leather Armor)

Hit Points 22 (4d8 + 4)

Speed 30ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

Saving Throws INT +5, CHA +4

Skills Arcana +5, Deception +4, Insight +3

Damage Resistances Fire

Senses Darkvision 60 ft., Passive Perception 11

Languages Common, Infernal

Hellish Resistance (Tiefling Trait). Kaelos has resistance to fire damage.

Magical Tinkerer. Kaelos carries a variety of small mechanical devices and enchanted crystals. As a bonus action, he can activate a device to create minor magical effects (light, sound, etc.).

Timestopper's Aura (Recharge 5-6). As a bonus action, Kaelos can emit an aura that slows all creatures of his choice within 10 feet. Affected creatures must make a DC 13 Wisdom saving throw or have their movement halved and cannot take reactions until the start of Kaelos' next turn.

ACTIONS

Multiattack: Kaelos makes two melee or ranged spell attacks.

Arcane Blast (Ranged Spell Attack). +5 to hit, range 60 ft., one target. Hit: 9 (2d6 + 3) force damage.

Temporal Slash (Melee Weapon Attack). +4 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 6 (1d8 + 2) slashing damage and the target must succeed on a DC 13 Constitution saving throw or lose their reaction until the end of their next turn.

Hellish Rebuke (Recharges after use). Kaelos can use his reaction to point at a creature that damages him. The creature must make a DC 13 Dexterity saving throw, taking 10 (2d10) fire damage on a failed save, or half as much on a success.

TACTICS

Early in the fight. Kaelos uses Timestopper's Aura to hinder melee attackers and keeps his distance while pelting the group with Arcane Blast.

If surrounded. He relies on Hellish Rebuke and Temporal Slash to discourage close combat.

If overwhelmed. Kaelos may attempt to bargain, appealing to the party's empathy or offering information in exchange for mercy.

UDSEENDE

Kaelos er en høj og magert bygget tiefling med dybt violet hud, der næsten gløder i månelys. Hans horn buer bagud som en bukkes, mørke og slanke, og de er dekoreret med små metalringe og inskriptioner, som han selv har indgraveret – muligvis magiske symboler. Hans øjne er lysende sølv uden pupiller, og de giver ham et nærmest uvirkeligt udseende. Kaelos' mørke kappe er slidt og plettet af støv fra hans tid i skjul, men under den bærer han en skinnende læderbrynje og et bælte fyldt med små krystaller og mekaniske dele.

Hans lange, sorte hår er flettet i tynde lokker, der falder ned over hans skuldre, og hans hale bevæger sig nervøst, som om han konstant er på vagt.

PERSONLIGHED

Kaelos er både intens og melankolsk. Hans handlinger drives af en dyb sorg og en frygt for at miste livet. Selvom han fremstår som kold og fjern, er han ikke ond i sit hjerte. Hans desperation efter at manipulere tiden for at beskytte sig selv og sin fremtid har drevet ham ud i ekstreme handlinger, men han har stadig en gnist af samvittighed. Hvis spillere forsøger at tale med ham, kan han afsløre en tragisk og sårbar side af sig selv.

BESKYTTENDE UR

Wondrous item, Uncommon

Et magisk ur, der kan stoppe tiden kortvarigt for alle andre end den der holder uret og dermed giver brugeren mulighed for at undgå at blive ramt. Den giver +5 bonus til AC indtil starten af brugerens næste tur, hvis den bruges som en reaction, men kan kun bruges én gang pr. long rest.

