

Gøremål i landsbyen – Badsted

Supplement: Dette er et officielt supplement til rollespillet Dalen. Supplementet dækker visitter til landsbyen Badsted. Supplementet er oprindeligt designet af NHB og siden videreudviklet af MGP.

Badsted

Syd for Altan Tepes-bjergene og øst for Thevonía-floden i et bakket område ligger landsbyen Badsted, som blev grundlagt grundet sine naturlige kilder rige på mineraler og varme af en hedengangen kejser, der anlagde en stor, smuk badeanstalt, og i århundreder kom valfartende hertil for at opleve byens helbredende bade. For lidt over 100 år siden blev egnen ramt af voldsomme jordskælv, og byens kilder tørrede næsten ind. I takt med at kilderne tørrede ind, forsvandt de tilreisende og Badsted svandt ind til en lille landsby, der ligger i ruinerne af byen. Centrum for landsbylivet er den gamle badeanstalt, hvor de lokale mødes for at bade, og sjældent kommer rejsende til Badsted i håb om at de helbredende kilder endnu rummer kraften til at fjerne sot og sygdom.



At besøge Badsted

Eventyrere er vant til at sove på den hårde jord og i alt slags vejr, og men nogen af dem der har stiftet bekendtskab med civilisationens velsignelser, og det kan få dem til at rejse indenom i Badsted for at vaske snavset af sig og opleve et minde om de civilisatoriske glæder, man finder til hverdag i Kejserrigets storbyer.

Midt i landsbyen er endnu badeanstalten eller termen, som den også kaldes. Det er en imponerende bygning, smukt dekoreret med mosaikker, og udstyret med prægtige søjler og flotte statuer af kejsere og De udødelige smukt bemalet. De ydre dele af termen er forsvundet, da landsbybeboerne har pillet disse ned og genbrugt dem i opbygningen af deres egne hjem, men de indre kamre og bade er endnu. Vandet står lavt i disse, og der er ikke meget at bade i, men de lokale kommer her endnu, og nogle af byens forældreløse under opsyn af byens gamle holder stedet rent og indkræver sølvstykker fra rejsende, der vil bruge stedet til at bade i.

Betal 15 sølv for at få adgang til termene, og slå 1t6 for at se hvad man oplever – ud over et varmt bad:

1t6	Hændelser i Badsted
1 – 2: Apoteker	En tilreisende apoteker er at finde i badstuen. Vil man falde i snak med ham, så lav et intelligens-tjek, sværhedsgrad 12 (+2 hvis man er Fornuftig). Er man stimulerende selskab, tilbyder han at man kan købe lidt af apotekets lager: • Styrkedrik 15 guld. • Helbredende drik 15 guld.
3 – 4: Byens older	Byens older nyder et bæger vin i de varme bade. En perfekt mulighed for at vise at eventyrere også er civiliserede folk. Hvis man vil drikke med olderen, kræver det et karismatjek 12 (Bælle og Høvisk giver bonus). Klares det, får man en <i>mindre hemmelighed</i> . Fejles det, er der <i>ulempe</i> på offentlige, sociale aktiviteter i byen.
5: Helbredende kilder	Der er endnu kraft i kilderne. For hver sygdom og lidelse gives et fornyet Resistens-tjek med <i>fordel</i> . Mineralerne i vandet lugter kraftigt, og de sætter deres spor i huden, som stinker kraftigt den næste uge (<i>ulempe</i> på sociale aktiviteter; <i>ulempe</i> på at skjule sig fra væsener med lugtesans).
6: Fred og ro	Man har badene for sig selv og kan rigtigt få hvilet ud. Behageligt afbræk fra de hårde rejser, men det giver desværre ikke nogen specielle muligheder.