

# The Ruined City

by Gabor Lux

Playtesters: Zsolt Donko (Ellinger the Wise, human M-U ??), Norbert Eged (Grimbush Stonefist, dwarf Fighter ??), Daniel ???? (?a human Ranger?)

## Transcript of section I.

Cross-hatched: 5% of collapse per person  
Hatched: 10% of collapse per person  
5d6 damage (15 m), gets caught on rock.  
Numbers next to doors modify lockpicking.

### 1. Chamber leading down.

The stairs leads to the teleporter.

Empty, its roof is intact. Four brass doors lead outside, one (the Northern one) has a peering hole.

### 2. Plaza

The ground is covered with irregularly shaped and sized (from the size of a book to a table) flagstones. From the distance (South-East), a faint glow can be seen.

**A.** The skeleton of a dog-sized animal. The skull and ribcage have been taken by someone (?).

**B.** A chain hangs from the ankle of a skeleton, at the end a metal sheet that looks like it has been torn out of a wall. (This person escaped from the prison cell at 28.)

**C.** There is a small pile of crushed glass next to the house.



### 3. Column.

The once fine column has broken into pieces, and now only its stump can be seen, as well as its top with the relatively intact statue of an eagle, which has only had its win broken off. Its weight is 10 kg, value ~120 gp, if cleaned, ~25 after reconstruction.

**4.** A location of unknown purpose, its walls and floor are bare, and its roof is close to collapse.

**5.** The antechamber of a house. Sure, half has fallen off, but the chandelier hanging from the ceiling and the painting on the wall could have been a real phenomenon.

**6.** This could be the house's dining room, as much as it can be determined from the paintings on the walls depicting fruits.

**7.** This could have been a pantry, but now there are only three dusty, but unbroken glass goblets in a corner. They can take 1-1 litres of liquid, their cork is not well fixed in place (it could have been tampered with), their value is 20-20 gp.

### 8. ?Temple?

The chamber's walls, floor and ceiling are covered in dazzling white marble. In the corner, an also white marble statue "a la nature". Her value is 2200 gp in knowledge of her ability (!!!), otherwise 100. Height 150 cm, but she can alter it by will. Her name is Riana. Scene on door of next room.

### 9. Room (!)

Only a marble coat hanger and a stone slab (bed) are in the room. The next door was decorated with some kind of relief, but now only its absence is visible.

**10.** Who knows where this corridor lead.

**11.** Empty room.

**12.** Empty room.

**13.** Room, on the wall there is a fresco with a book.

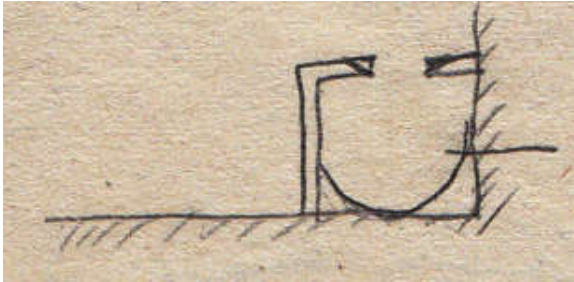
**14.** Room with books. Most of them are unusable, their pages collapse on the first touch, but there is one which is made of brass sheets. This is what is in the spell-book: Clone, Trap the Soul, Emotion, Edward's Black Tentacles. Price ~200 gp.

**15.** Empty room.

**16.** Could have been a restaurant once (there are a few marble tables).

**17.** Empty. On the door to **18.**, there is a plaque: Gentlemen & Ladies.

**18.** Closet → its construction:



duct (goes through plaza into chasm)

**19.** It used to be a kitchen (only a brass cauldron hangs above the fireplace. Weight 10 kg, value 3 gp.

The ladder used to lead to the cellar, now hangs above the chasm. And something sways on it in the wind. A skeletal hand, and some kind of rag on it (shirt sleeve)



**20.** The court's waiting room. Marble benches by the walls of the chamber. The door to the next chamber is carved with simple letters: "HERE LIVES JUSTICE".

**21.** On the high podium, there is a throne in a niche, with an inscription above: "LEX IUSTITIA"

In the chair there is a black judges' cap – magic item (as long as worn on the head, it adds +3 to charisma, but the wearer can't lie). The benches of the witnesses and the accused are heavily ornamented, the rows of benches aren't.

**22.** Corridor.

The floors are decorated with interwoven § symbols.

**23.** The judge's office – empty room.

**24.** Empty room ?

Pushing the left eye of the lion's head embedded into the wall triggers a blade that flicks from its mouth, THACO 3, damage 1d6. It used to be poisoned.

In case of the right eye, the secret door swings open. Behind is a small chamber, inside 8 gold bars. 100 gp/piece, 3 potion of healing and one extra healing.

**25.** Jail antechamber.

On the floor, a marble plaque with inlaid patterns of chains. Behind the black curtain is an iron maiden, 1 thumbscrew, 1 rack, brazier, tongs, etc.

**26.** Prison corridor. At one end, there is a keyring on a wall hook...

**27.** Empty cell, in the wall there is a chain...

**28.** Someone has torn the chain out of its place here:



– place

**29.** Oh no you don't.

**30.** Chained to the wall, a chained arm, the remaining hand of a skeleton clings to the bars on the door – it looks like the bars were stronger...

**31.** From a platform, a rope bridge leads into the darkness, its end hangs down into the chasm. From here, the bottom is still not visible (it is ~1700 m down).

**32.** Working rope bridge.



## Transcript of section II.

1. The chamber is completely empty, if we don't count the skeleton formation standing before the door.

**Skeletons (6)** INT 0 AC 7 THACO 20 #AT 1 Dmg 1-6 (shortsword) Magres Spec XP 65

Saves

Hp 3  
7  
5  
2  
4  
8

The next door has a combination lock affixed to it. **MUST NOT FORGET** the chasm during combat.....

2. Like 1/2. but a stray skeleton ~~or zombie~~ stumbles by often. They don't attack if the characters don't pick a quarrel. / / / They behave ca. like the inhabitants of a city.

**A.** The ground here is buried under a deep layer of rubble, which had broken off of the once beautiful amphitheatre.

**B.** A small statue stands on its pedestal. It might have depicted a human, but now only the stumps of its legs remain.

3. The stables of the racing horses today is a miserable ruin. In the lobby, a slumped over skeleton sits in a chair, whittling on something... If they go inside, it attacks immediately.

**Skeleton Guard (special)** INT 4 AC 5 (magic) THACO 16 #AT 1 HD 5 Dmg 1-3 (knife); 1-6 (club) Magres 10% & Spec Mor 20 XP

Saves

Hp 35, 31, 16, 14

**A.** In the stalls marked L, there are a few horse skeletons. They do not move (inanimated).

4. After entry, the next plaque is plainly visible (ancient tongue): **INN OF THE DRUNKEN CARTER**

There is no other trace here.

5. The ceiling has collapsed in one corner, rubble covers the floor in a thick layer. The floor is made of some sturdy ceramics, although this can't be seen due to the thick coat of dust.

## 6. ARENA

A triumphal arch leads into the ruined stone building. When the characters enter, a faint clattering of hooves can be heard, and they can see a race among three chariots. Two skeleton horses pull each of them, and they are each driven by a skeleton with burning eyes and wrapped in rags. Although they egg on their horses in an almost insane way, it is as if the shadow of despair was sitting on their pale faces...

When they pass the southern section, they either look upon the box with the throne (8.) filled with terror, or look at the scorekeeper (7.) with worry.

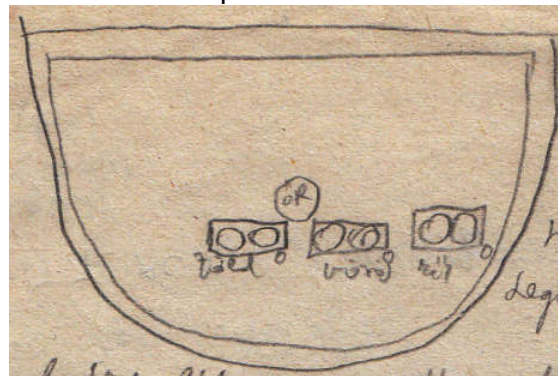
Anyone who falls under the hooves of the horse skeletons loses 1d6 Hp, those falling under the chariot lose 6d6 Hp. It must be noted that the horsemen don't fight, but enter the astral space, although they don't do it gladly (see below)

Statistics:

**Skeleton Champion** INT 7 AC 3 (magic) THACO 12 #AT 1 HD 7+5 Dmg 1-4 + pull down (whip) magres Spec Mor 4

Hp 47 (green)  
51 (red)  
47 (blue)

## 7. The scorekeeper.



Three tables stand on the small terrace surrounded with a railing, before them banners: the colours of the three champions. On the tables there are two plates with lead shot inside. After every 10 laps, the black-cloaked figure places one piece of shot from one plate into the other. If he is defeated, the shot can be poured into the other plate.

In this case the riders sigh in satisfaction, untie their horses from their chariots, hop on their back, ride before the scorekeeper, bow, each throws a ruby into the vessel,

then gallop up the stairs in a mad rush, then throw themselves into the chasm. The rubies are worth 500 gp apiece.

**The Scorekeeper** INT 2 AC 5 (chainmail)  
THACO 16 HD 5+13 Hp #AT 1 Dmg 1-10 + paral.

Hp 36, 19, 25, 13, 14

Saves

It does not attack the paralysed.

**8. Box.**

A decorative throne covered in black velvet. Above it, there is a plaque: "Ransen LIX." "Rex Mundi".

**9. Worn-away rope bridge.**

**10-11. Good rope bridges.**

**The Ruined City** © 2016 by Gabor Lux











- ③ 016p



a supasz, fedele a lelkakadís határain.  
 a minnyezetnél bõj villár és a faban lãthato  
 t határon ni a fabn található, gymolyot abradol

- ① Sweeten rendeltetése helyi, fela, padlója csupasz, fedele a lecsakadás határáig.  
 ② Egy ház előszobája. Igaz, fele lecsakadt, de a műanyagcseréről légi villár és a falon látható festmény igaz, jelenség lehetett.  
 ③ A ház eldőlése lehet, már amennyire meg lehet határozni a falon található, gyémántot ábrázoló festményről.  
 ④ Előszobára lehetett volna, ma már csak három paras, de töretlen üvegserby található egy sarokban.  
 ⑤ Templom?  
 A csarnok falait, padlóit és tetőt is vették fel, már vány borítja. A sarokban ugyanígy fehér üvegserby volt.  
 ⑥ Szoba (1).  
 Csak egy pár vány látható fegyverek és egy kötél van a szobában (igaz). A kőutató a falon látható.  
 ⑦ Szoba (2).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑧ Szoba (3).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑨ Szoba (4).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑩ Szoba (5).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑪ Szoba (6).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑫ Szoba (7).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑬ Szoba (8).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑭ Szoba (9).  
 A falon látható, hogy vették fel.  
 ⑮ Szoba (10).  
 A falon látható, hogy vették fel.



gitarra (d'wit a tóren a Rakod'k'bu



szóval itt lakik az igazság

12) Fotopapir  
Padja 5. juleth 1884

(23) A bird's nest in a hole. — very hole.

• Afelba igazán orvostanfelfal Klement Kérszénáskor + Kérszénáskor szénázásból elő,

A jobb nem eseten kifizet a t. f. felejtés. Mőködik az Kármán, lenne a 8 orány mind.

⑤ Fyda Ester.

(16) Borton to Gato. Az egyi bűjén a fali kőnpen tulcsom...

② JH valaki kíp g 11

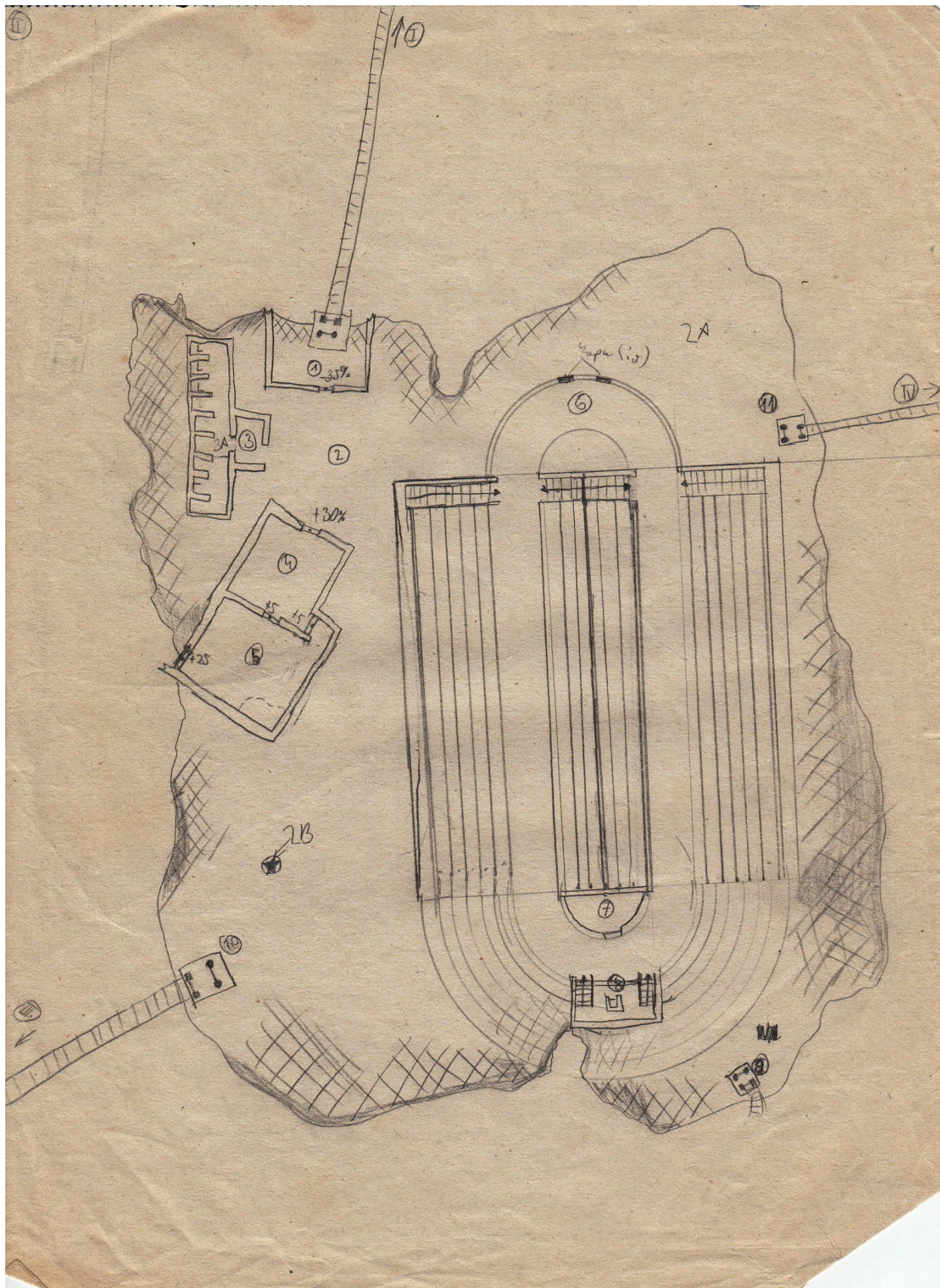
③ [redacted] a l'ancêtre a l'helpenil: [redacted] — helye

50) A felhozó lincolva a lincolt egy kő van bilincselve, a z ajtóra egy csontváz  
maradványok lettek fűzve rá - igazolták a mészégetés hiányát.

niet laten en farket at 2700 m mijlen van de kust op de zee. In een klein baaije.

9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 8







II.

① A tervén teljesen üres, lezártan az ajtó előtti álló gontváza feladatát.

Gontváza(6) INT 7 AC 7 THALO 20 #ATA Seb 1-6 (rövid kard) Vard spec TP 65

Mentő

Hp: 3  
7  
5  
2  
4  
8

A kiverető ajtóra egy kombinációs lábat van rögzítve. Nem sz ABAD ELTELEJENI  
harc közben a kiverető...

② Mint I / 2 de előgytérben botorál el egy gontváza ~~egyéb~~ erre. Nem támaszkod, ha  
nem két két helyre. Kb. úgy viselkednek, mint egy váz polgári.

③ A földet itt vastag rétegen felel a törmelék, ami a valaha gyönyörű anafiteat nem volt  
tört le.

④ Kéi robotor áll a talapzatán. Valaha enlert mutatkozott, miha csak lábainak  
csontjai maradtak meg.

⑤ A versenylovast állóba mára Híndalos von. Az elterében egy réten gyönyörű gontváza ül a  
valamint farigcsáron. Baljebb anafiteat estén a zonnal támad.

Gontváza (Spawell) INT 4 AC 5 (maga) THALO 16 #ATA <sup>H 5</sup> Seb 1-3 (kés); 1-6 (buzó) Vard 10% & Spec TP

Mentő

Hp: 35, 31, 16, 14

⑥ Az L- feljeből megfigyelték néhány lecsontváza találatát. Nem hozdudnak (minimálisan).

⑦ Belepett után a kiveretőt a kiverető felirat (kés. ujlven): FOGAD a kiverő KOCISHOZ.  
Semmi egyéb nyoma itt.

⑧ A versenyet lezárta az egyik sardban, a törmelék vastagon lepi a földet.

A padló valami időtálló kendermálból van, bár ezt nem lehet látni a vastag porréteg miatt.

⑨ ARENA.

Egy diadalra vezet be a lezombott köpületbe. Amikor a karakterek belépnek, tómpa  
patacsa HOGY hallatják, megfigyelhető egy verseny három közi közt. Két-két gontváza  
húzza őket, valójában egy-egy éjszaki, vagyis a húzózott gontváza ül. Bár  
a kinté simlén húzzák, a lovakkal, mintha a kőpályánál konyha ülne fűző arcúan.

Amikor elhaladnak a déli néstén, vagy hozzáállnak eltalálva néznek a tónusos páholyra (8), vagy  
aggósa figyeli az értékelőt, a 7-est.

Bánski, aki belép a lecsontváza pata alá, 1 db hp-t a 120-as alá, 6 db hp-t veszt.  
Megjegyzés, hogy a lovasok nem harcoknál, hanem a kiverőre az ajtóvalis térbe, bár ezt  
nem teljesen lehet látni alább)

Talaj:

Gontváza INT 7 AC 3 (maga) THALO 12 #ATA <sup>H 5</sup> Seb 1-4 + kiverő (ostor) Vard 10% & Spec Mor 4

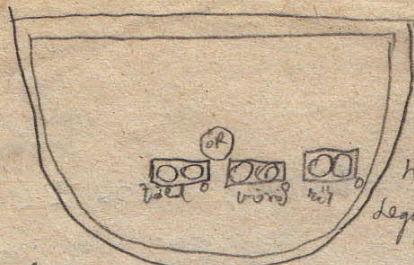
HP 47 (kés)

51 (buzó)

47 (kés)



⑦ Pontoró



szorlatát követően a háson a két  
áll. állat helye, a háson a két állat  
Az állatok két helyen vannak. Minden  
megtehető után a fotó a háson a két állat  
helye a két állat a háson a két állat  
Legyen ez a két állat a háson a két állat

Először a háson a két állat a háson a két állat  
vél, állat, állat a pontoró a két állat a háson a két állat  
doh he az állat, majd a két állat a háson a két állat  
vél, állat a háson a két állat a háson a két állat

A Pontoró INT2 AL 85 (Ráncing) THALO 16 Ht 5+10 Hp #AT1 seb 1-10+paral.

Hp 36, 25, 13, 14

Ment 1/3

A háson a két állat a háson a két állat

⑧ Pálóly

Pálóly a két állat a háson a két állat. Feltételek: "LIX. Ransen"  
"Rex Mundi"

⑨ Elvált a két állat

⑩ Elvált a két állat

89,55

$\frac{175.4}{700}$

Hp 9, 2, 1, 0  
9, 3  
13, 5  
9, 1

186701  
14000  
200701

5, 1, 1, 10, 7, 8, 16, 16

8, 7, 6, 8

3, 5, 7, 3

AP 16

9  
8  
7  
4  
1

5

9

+

17 26 34