

New RPG Order

Prezentuje

d20 - Zbiór Map Antonio Piraisa

New RPG



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: (dotacja)

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 42

Rozdzielczość: 2915x2020 - 4830x6930

Wydawnictwo.....: Portal

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2003

Data release'u...: 2007.11.25

Opis:

Zbiór składa się z 40 map i planów (wśród nich dwie formatu A2!). Znajdziecie w nim plany miast, osad, portów, domów, wież, podziemii, mapy krain, wysp, wybrzeży... Jest ich naprawdę wiele (czterdzieści to naprawdę dużo!) i są bardzo różnorodne.

Info :

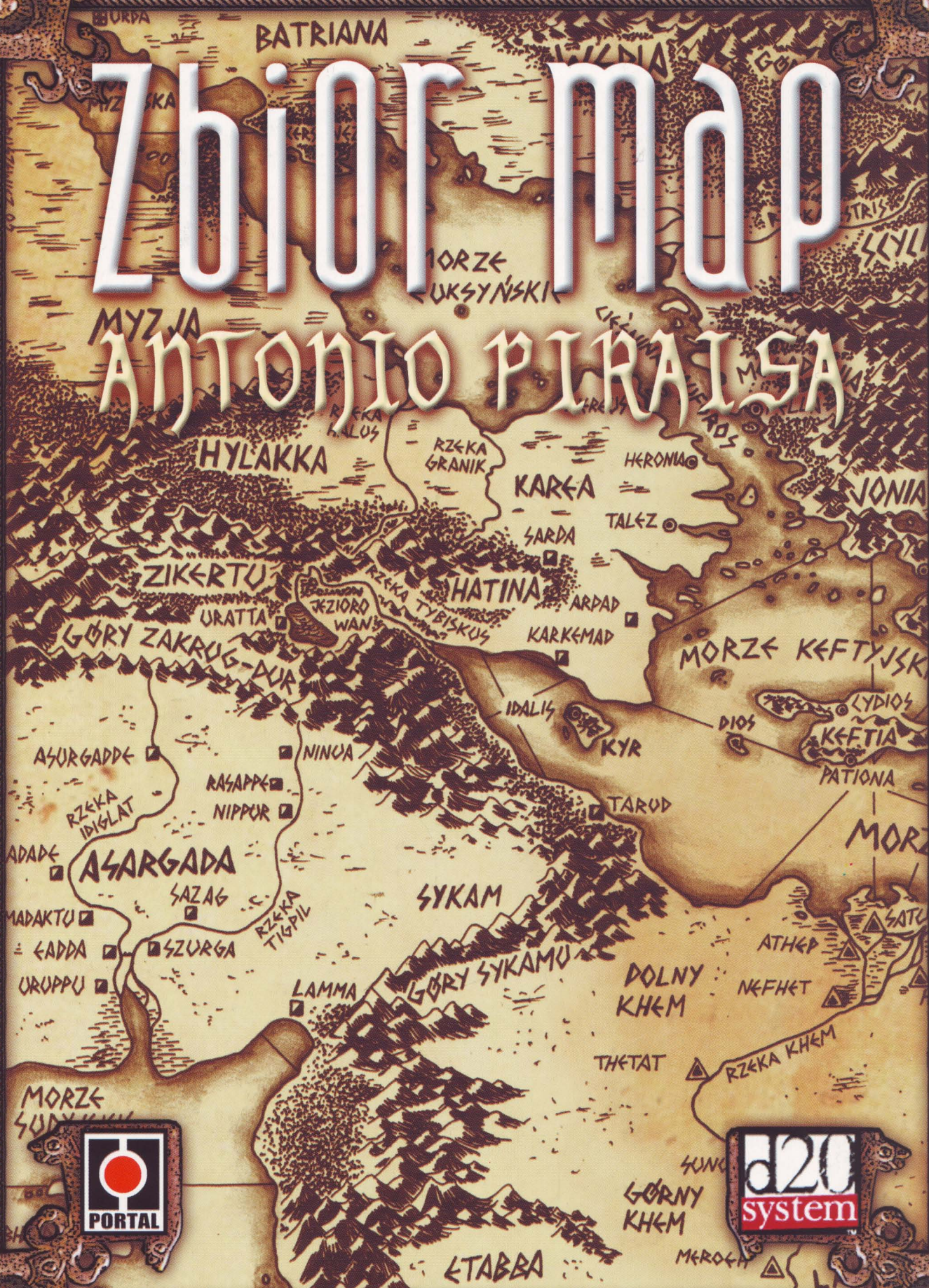
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

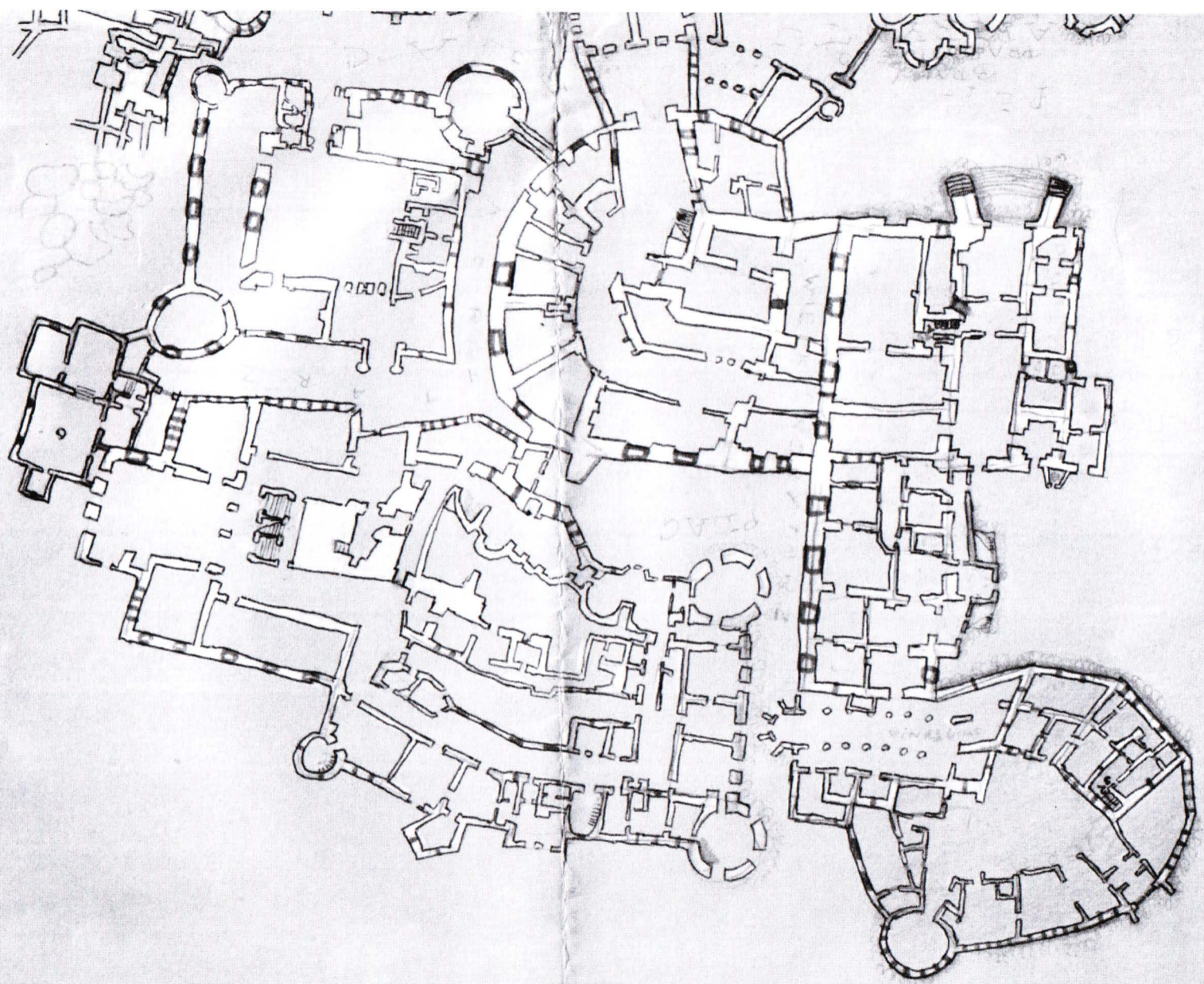
Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Nie ma dobrej przygody bez dobrej mapy.
40 DOBRYCH MAP I PLANÓW!

Zbiór map

ANTONIO PIRALSA







DORFOR

Tol Ogriaak
Riflist
Feledamorlin

KHARAGROND

Tol Anasul
Dain
Midain
Gnoith

Zanuthrast
Dorithirzan

Khizarin
Khalkharun

Dela bar
Kluin
KHARANOST

Doregrast
Fragobar
KORNOR

Tol Efel

Kibrozagrim

Miranid

Ferbo
Khalanur

Thelfil
Gorcar

Barazuk
Thaldir

HITHEALAS

ROJAP

ZAKHRAGRUM

SAMAKRA

Anon
Nenwing

DURFELHAS

SYDON

Ricoburg

Rogaz

DOLSAIR

Memburg

Gorgar
laniza

ASSORT

Altamur

Mironi

MARY

Amarion

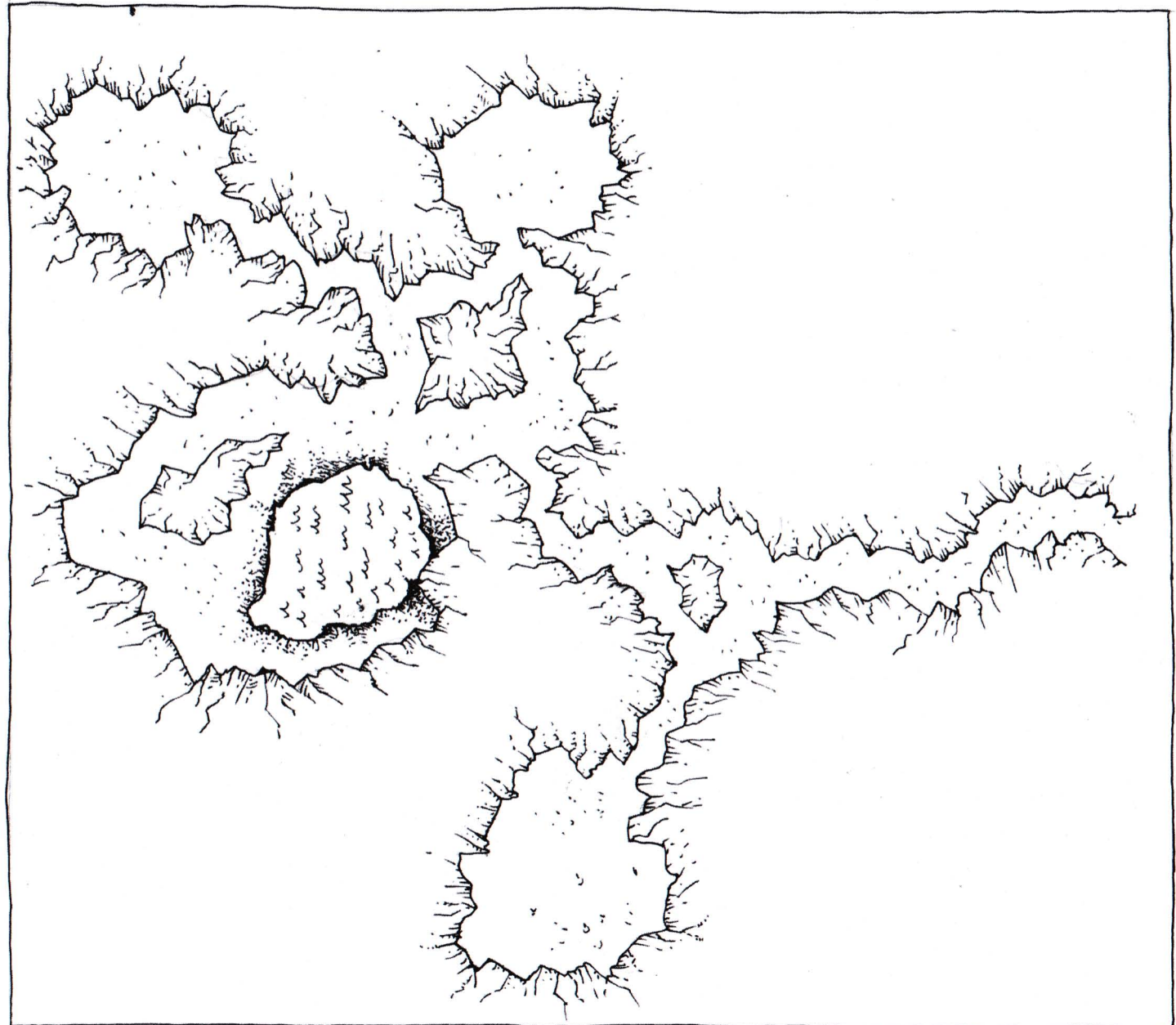
Ilini

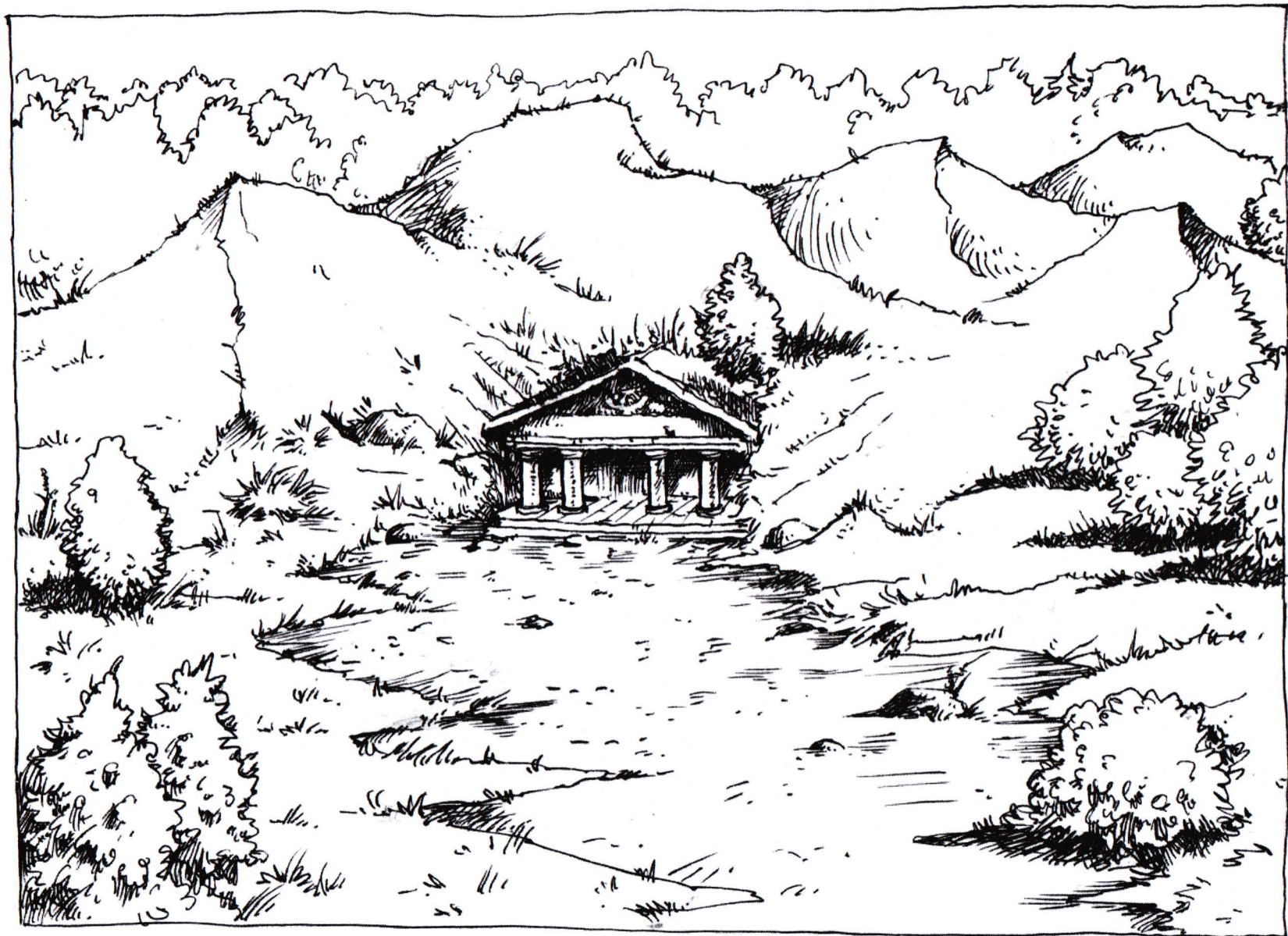
Nolfilin

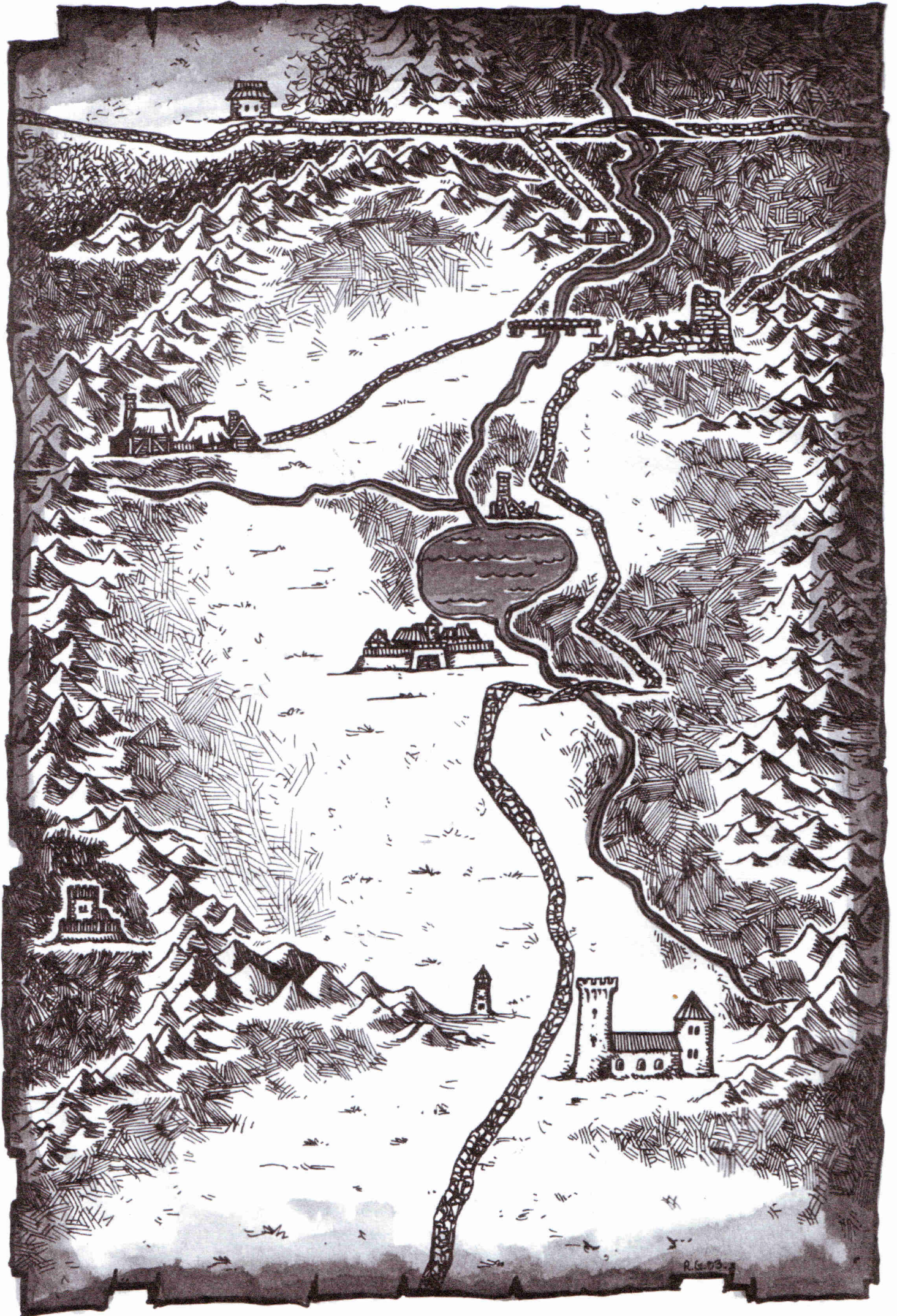
DVOLINAI

LIPERA

KALMIR

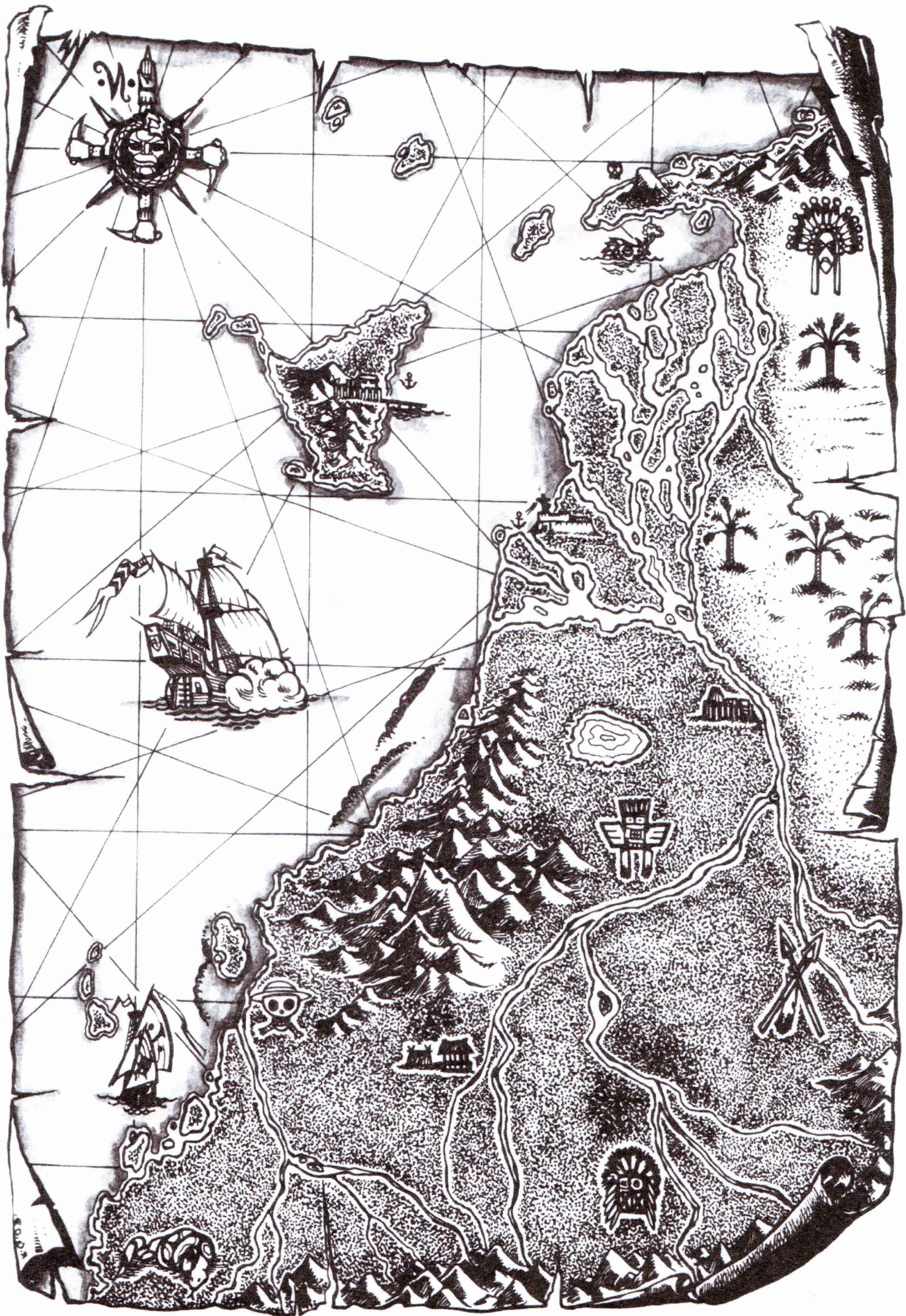




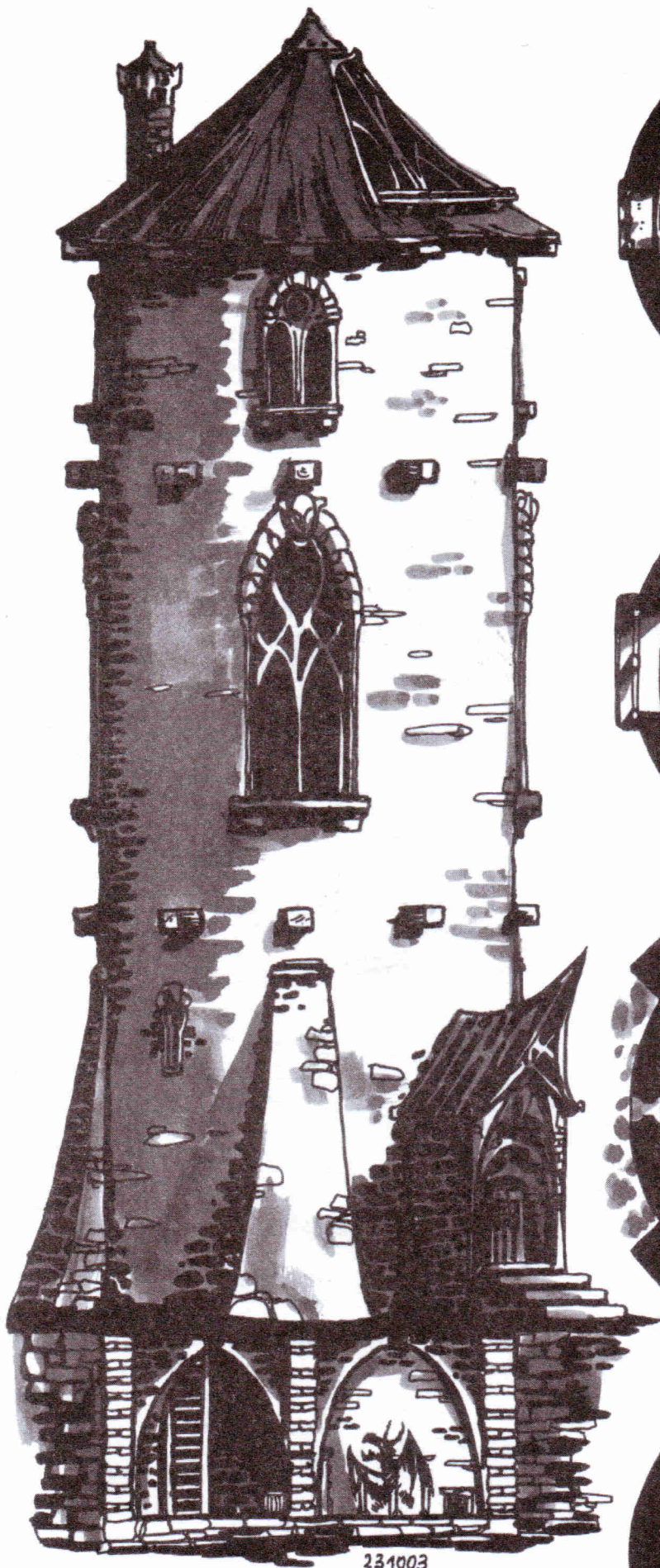


R. G. 03

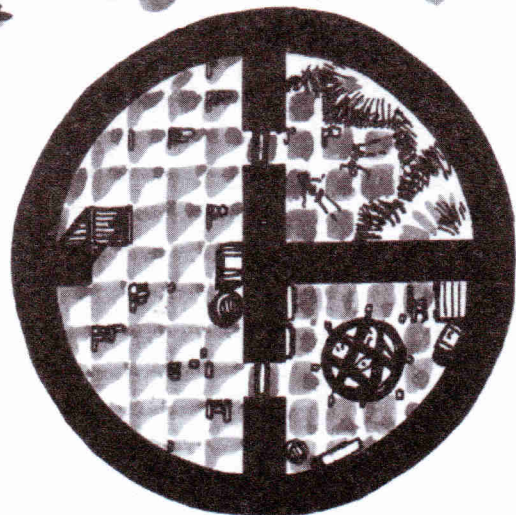
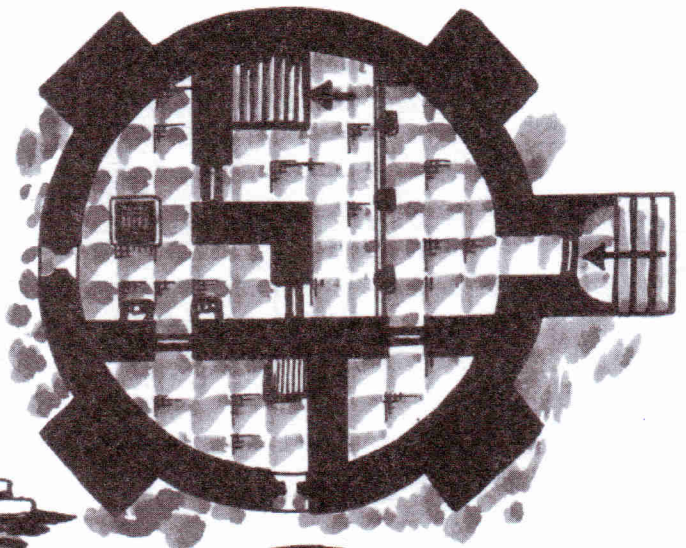
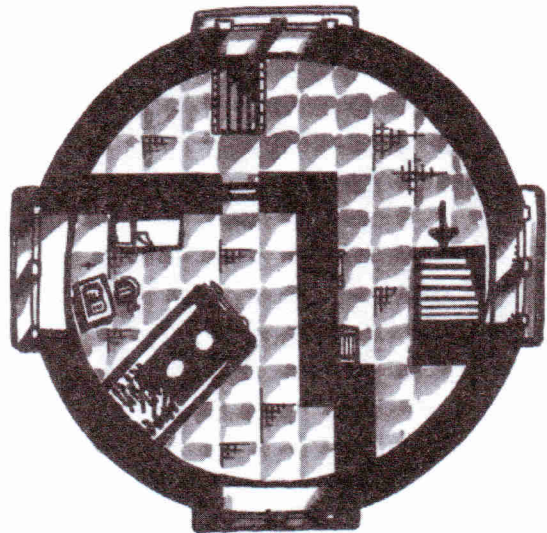
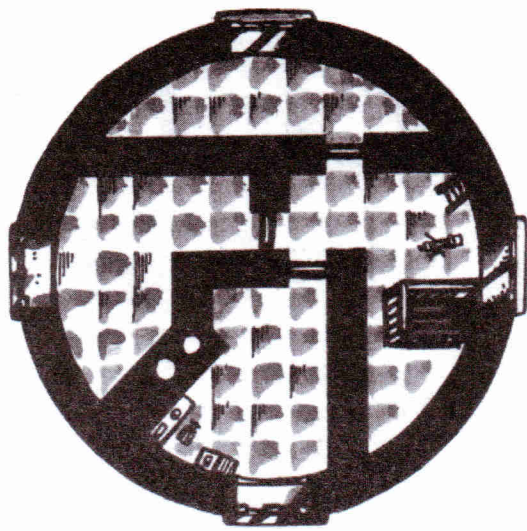


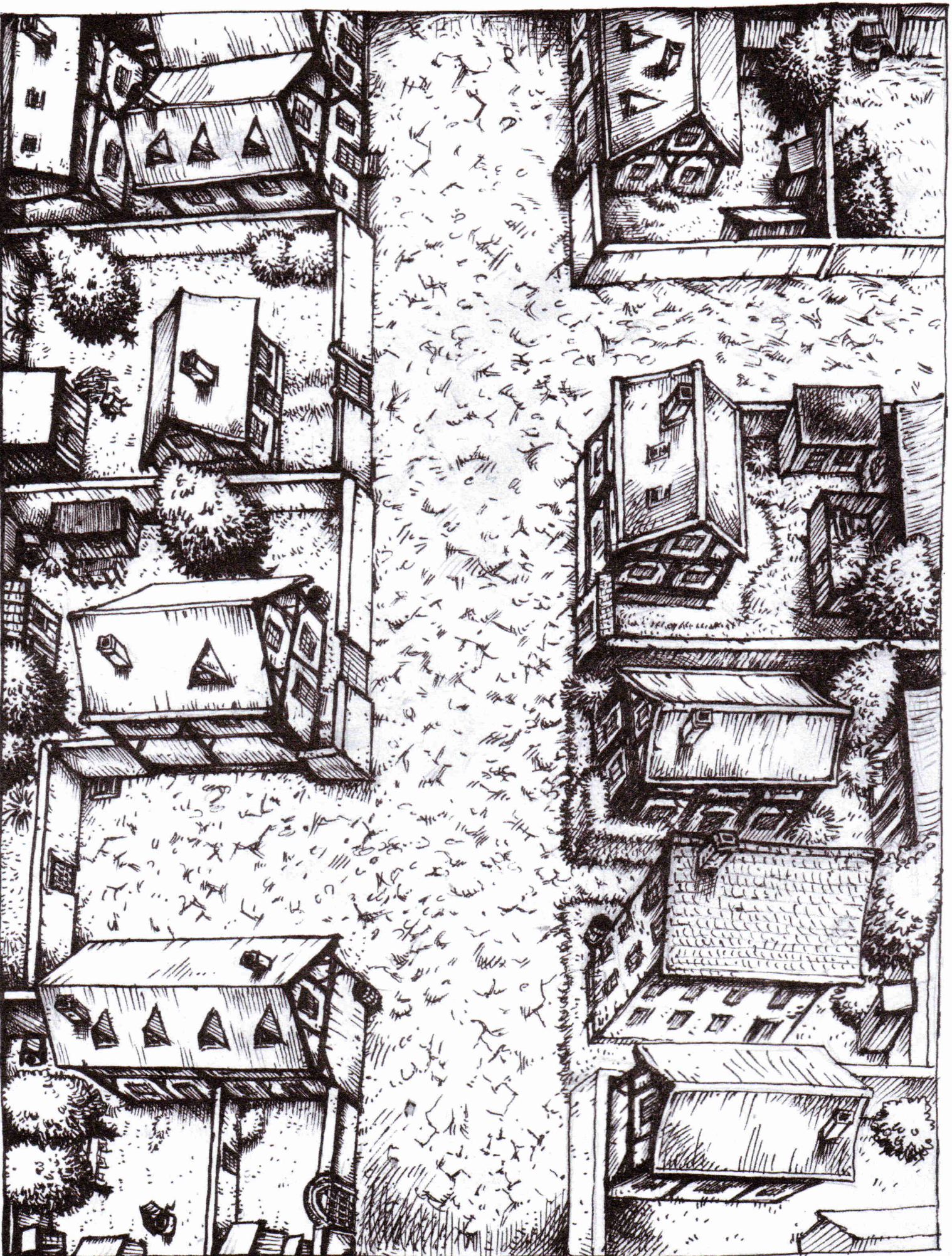




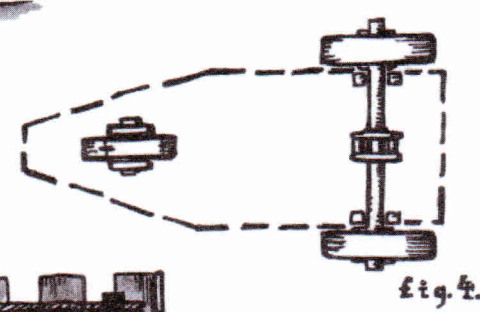
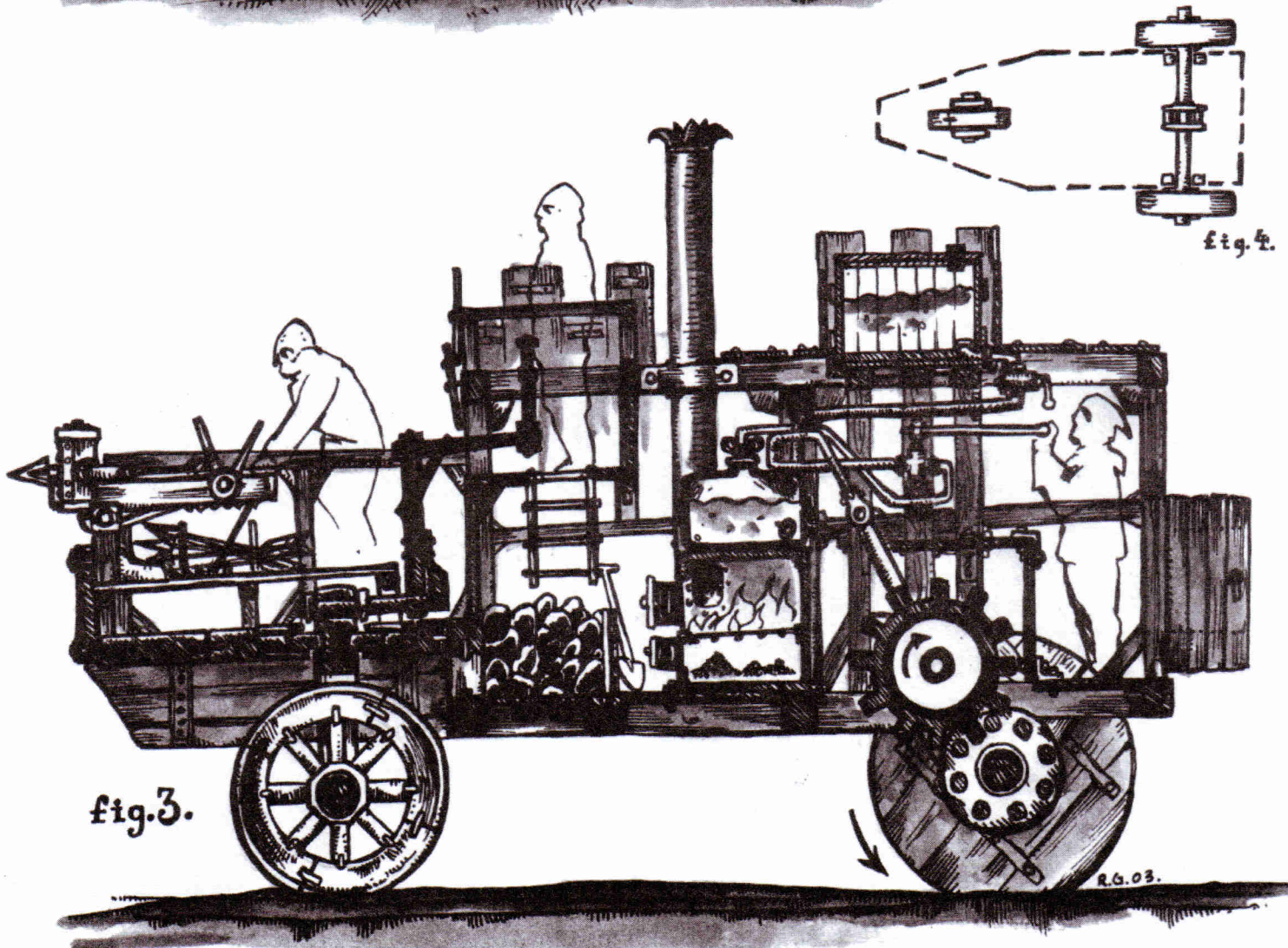
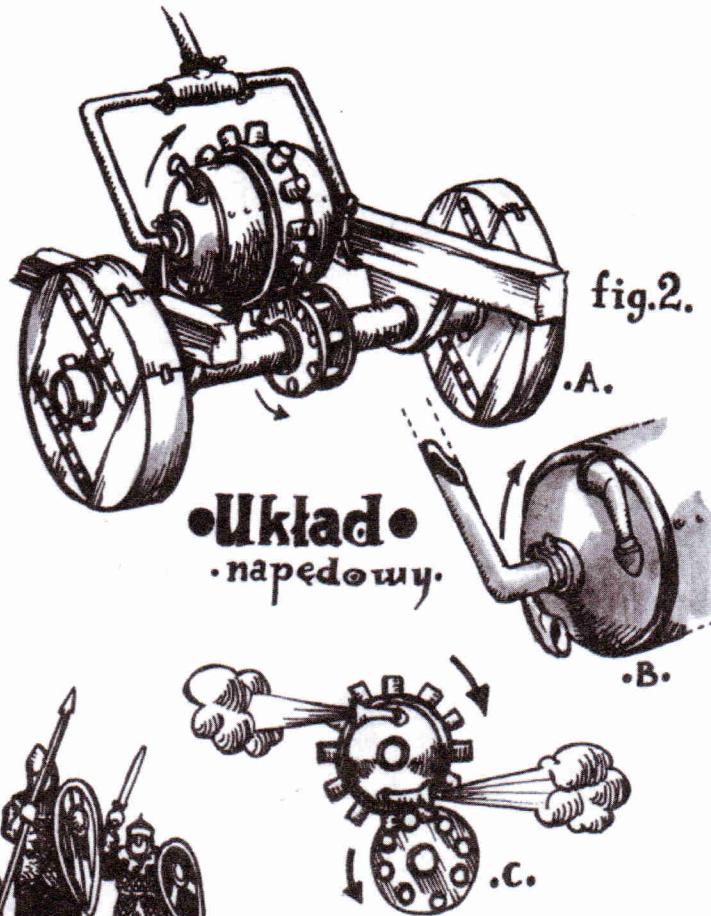
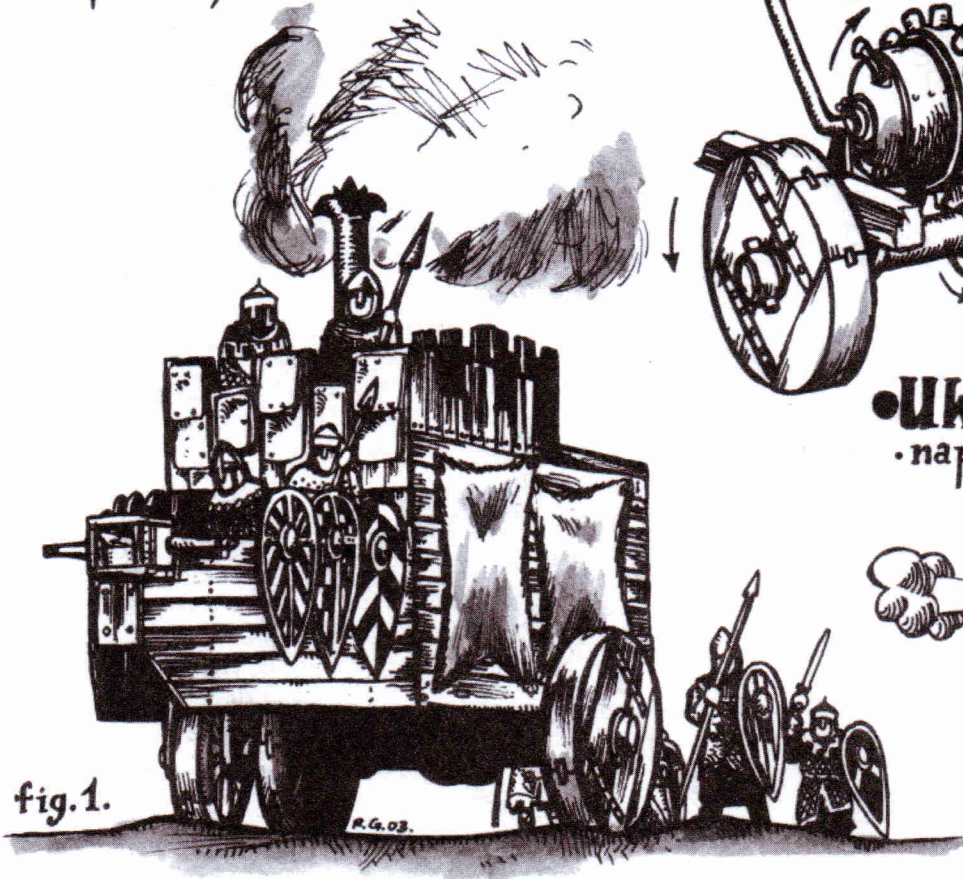


231003



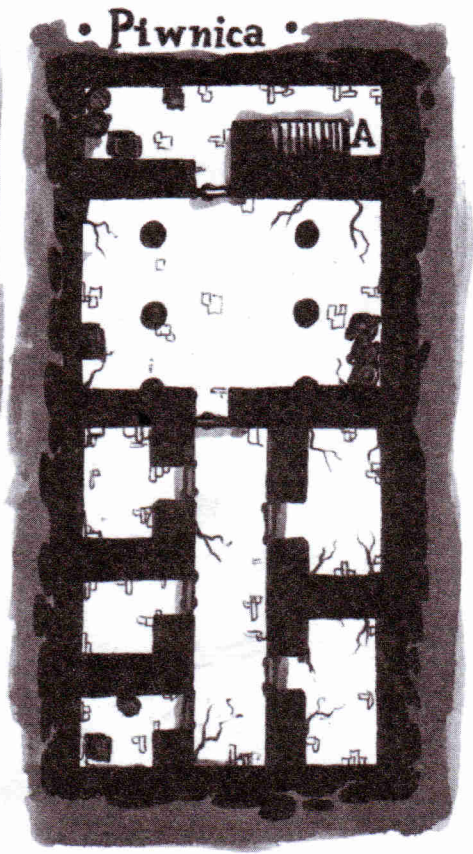
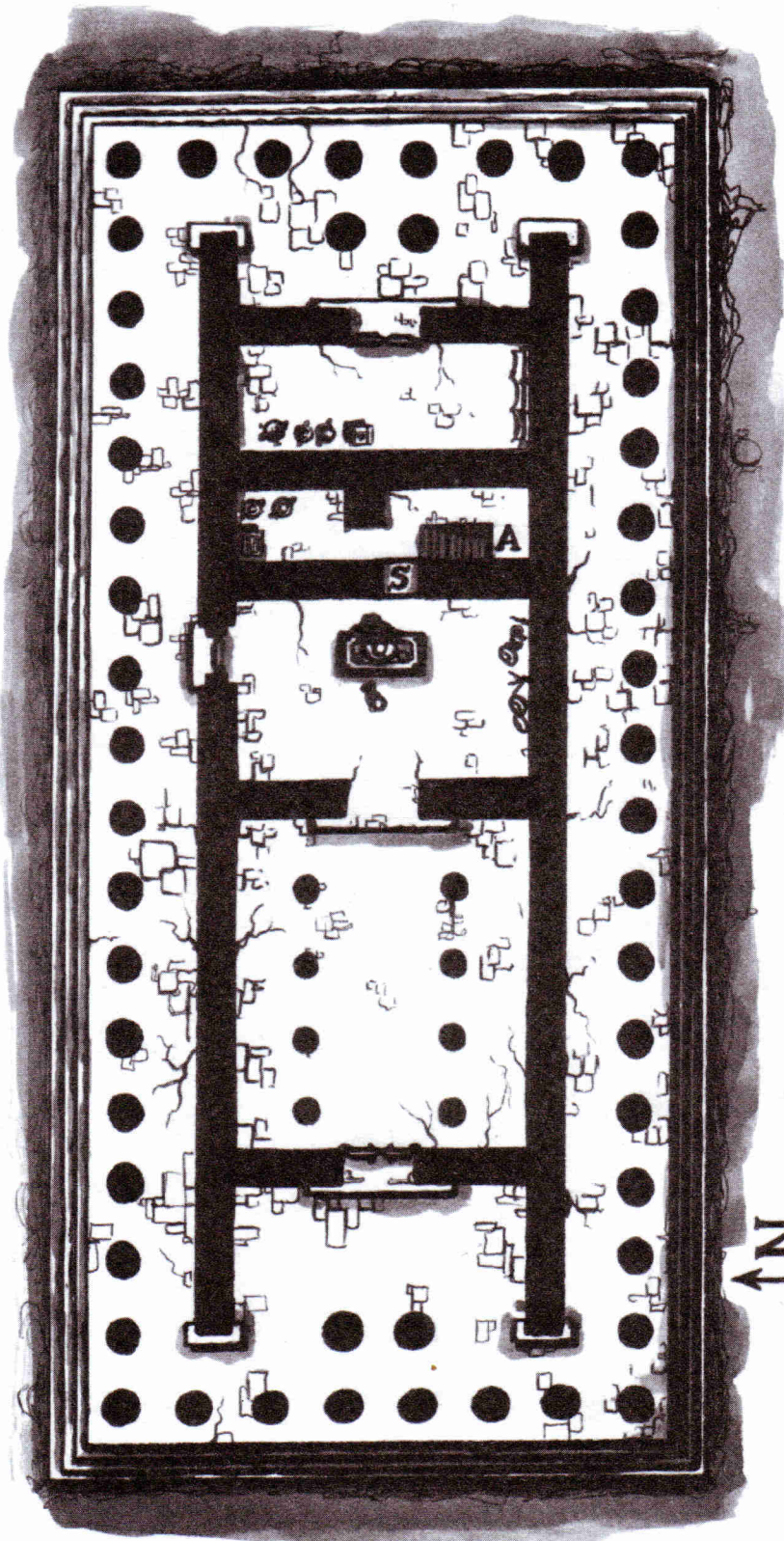


♦Szturmowóz♦ ♦parowy♦

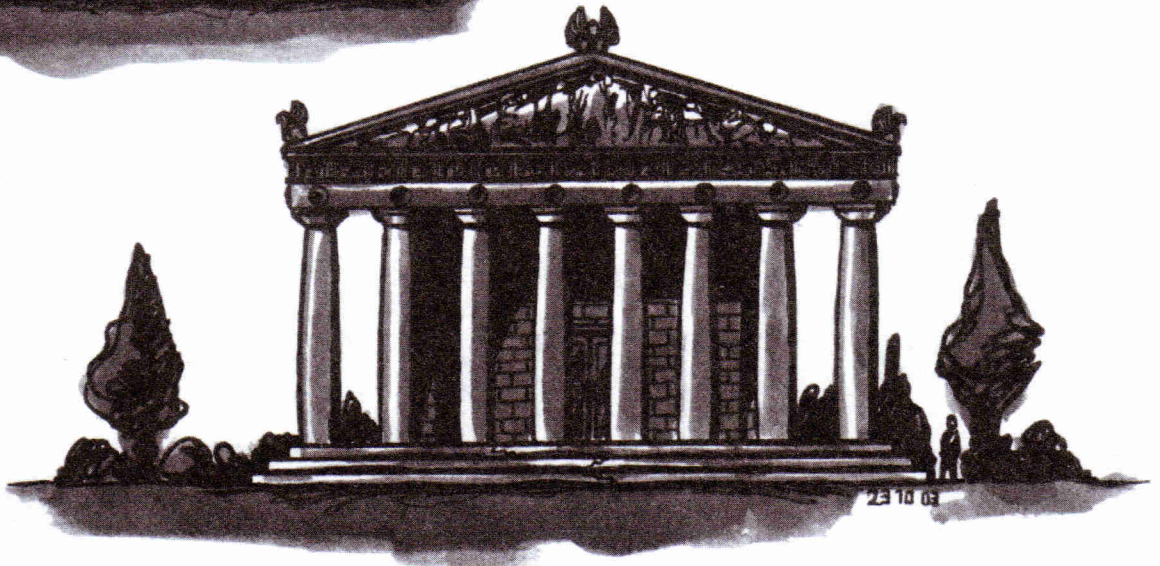


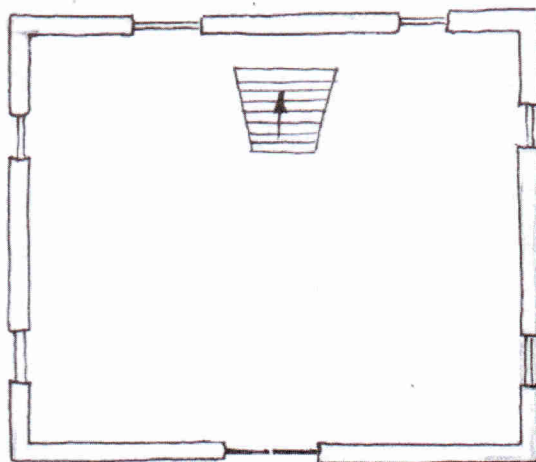
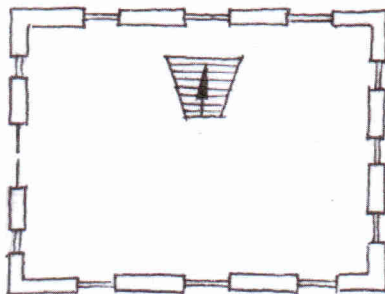
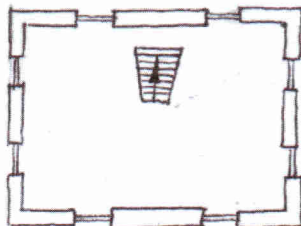
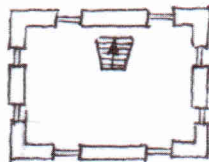
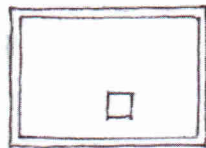
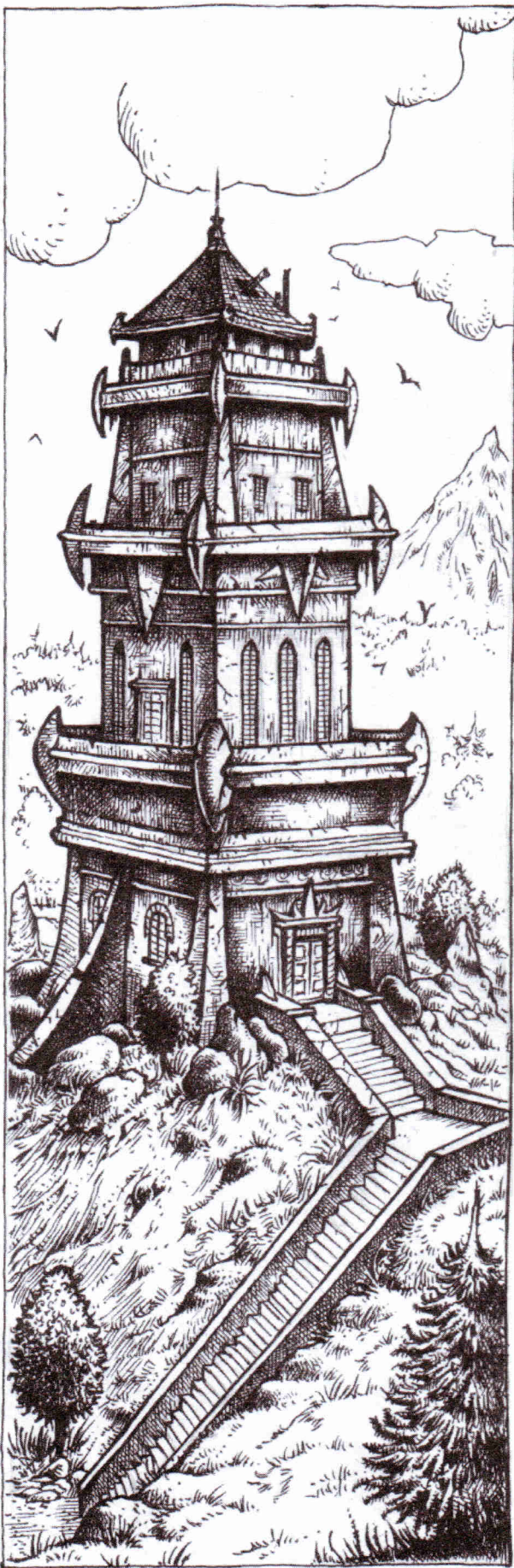


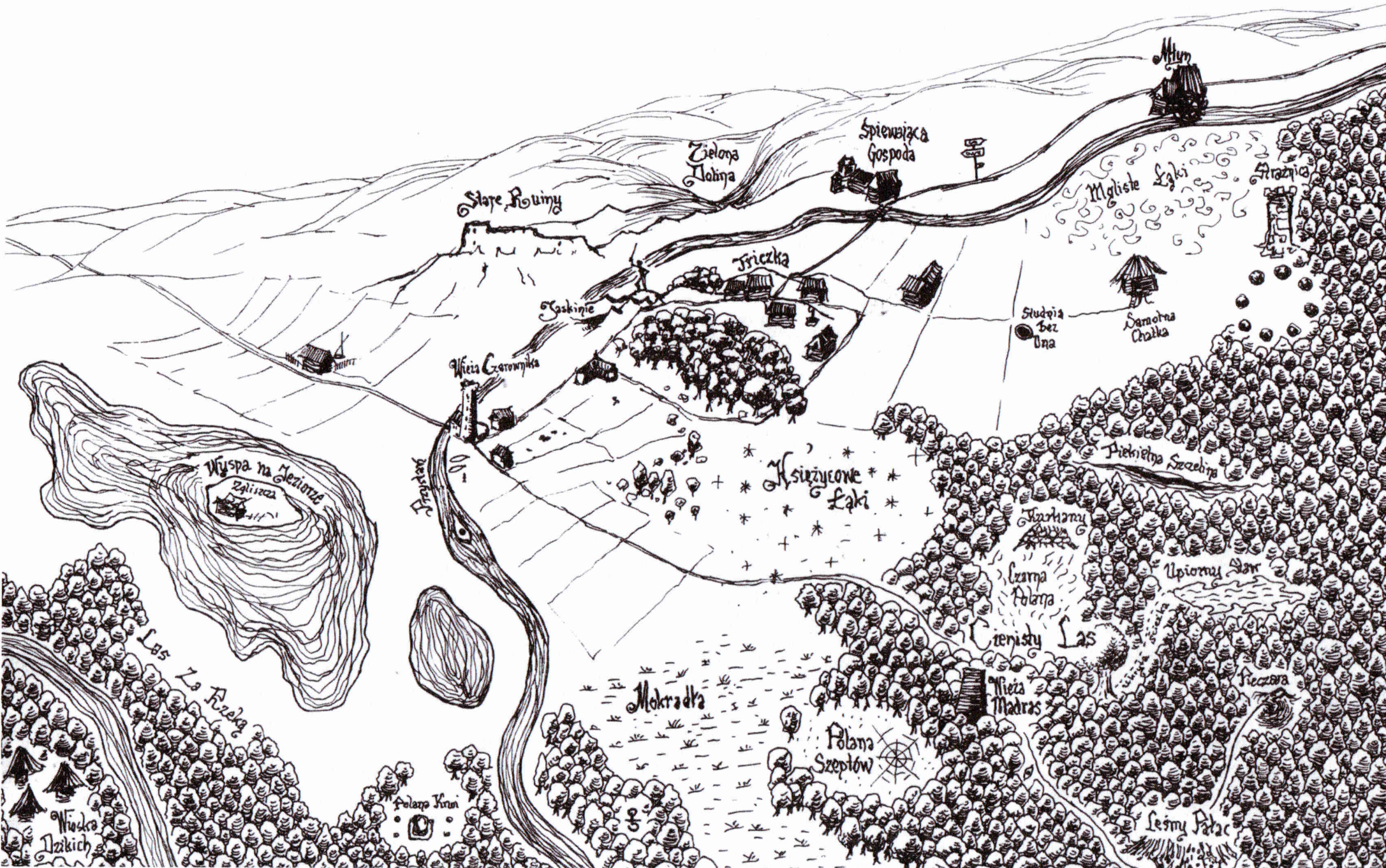




↑ N







Stare Ruiny

Zielona Dolina

Spienszka Gospoda

Mgliste Łąki

Wyspa na Jeziorze Zgłizca

Jurczka

Waskinie

Wieża Czarnopika

Studnia Bez Una

Samotna Chałka

Księżycowe Łąki

Piekne Łąki

Mokradła

Polana Szepłów

Lesny Pałac

Lesny Pałac

Wieża Madras

Upiorny Świat

Pieczara

Lesny Pałac

Las Za Rudką

Wioska Dzikich

Polana Krwi



HALETMAT

GORY HALLI
ERED HALLI

STYDIONIA

PASNO

SCHODNIE

LIPERA
DWOLINAR

W
A
R
P
E
R
E
A
N

Cuvela
Zachodnia
ZULUINANNAR

LA
S

S
T

Y

CUVELA
KEMENI IN
ELIANSKIE
CUVELTAKI

SPALONE
WSIE

LAPERA

CUVELA

KEMENI IN

TALATHUR

GILTHIEN

LANAAN

LUPEA

MIRINAS

Moczary
Bezioto
Apope

DO GORN

ASSORT

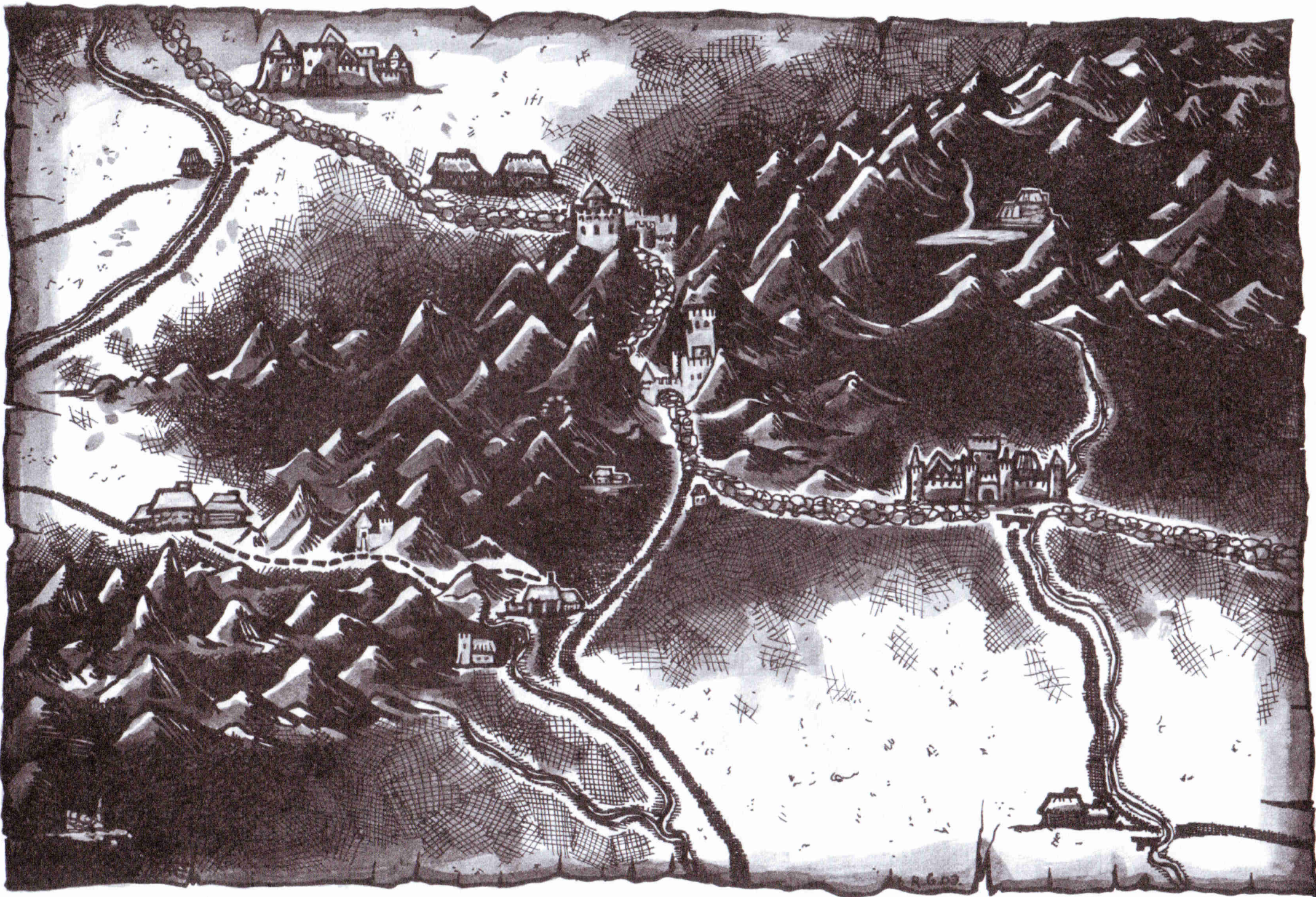
NDRY
KREORT

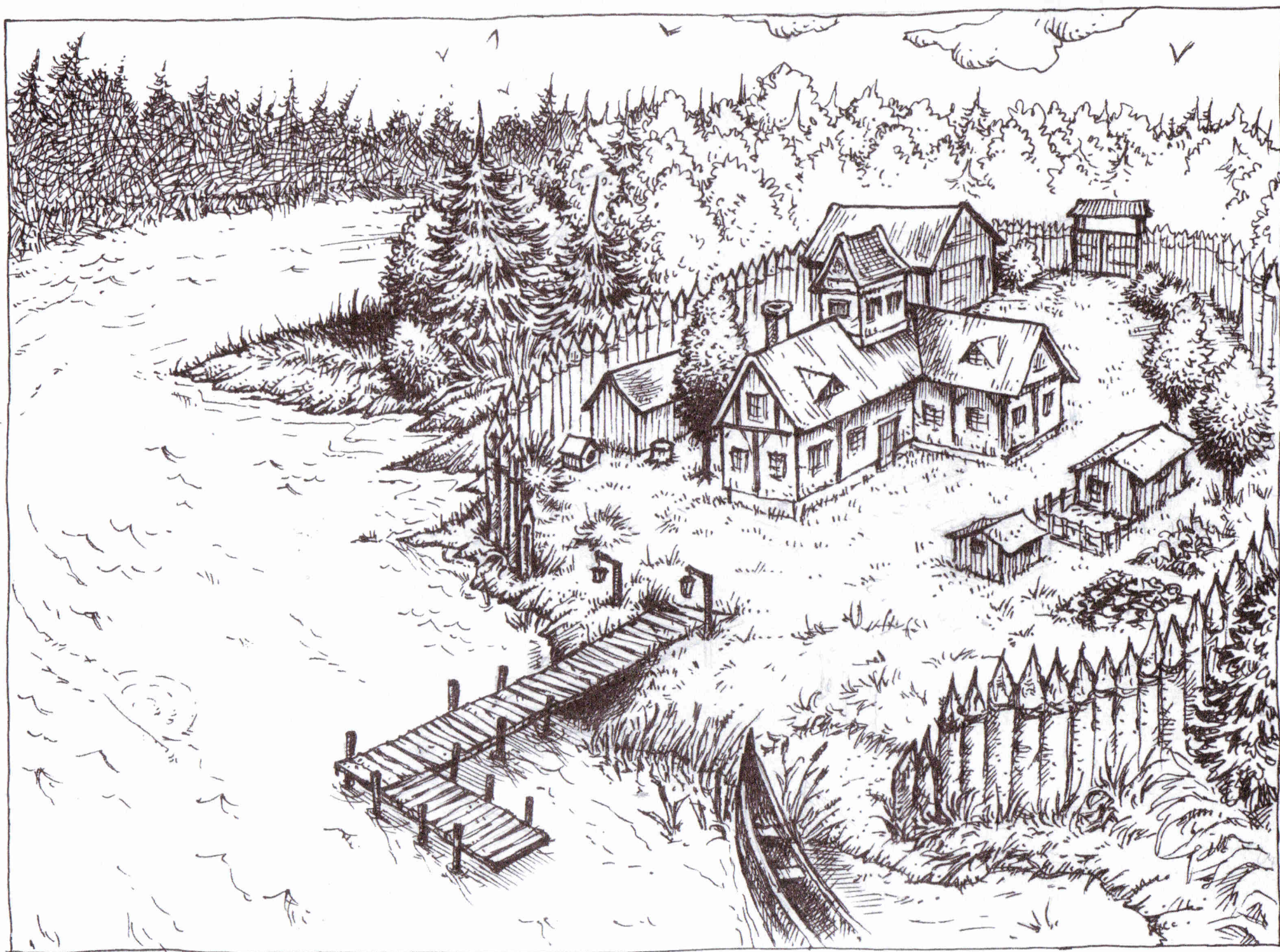
DO
MIL
TADNOR

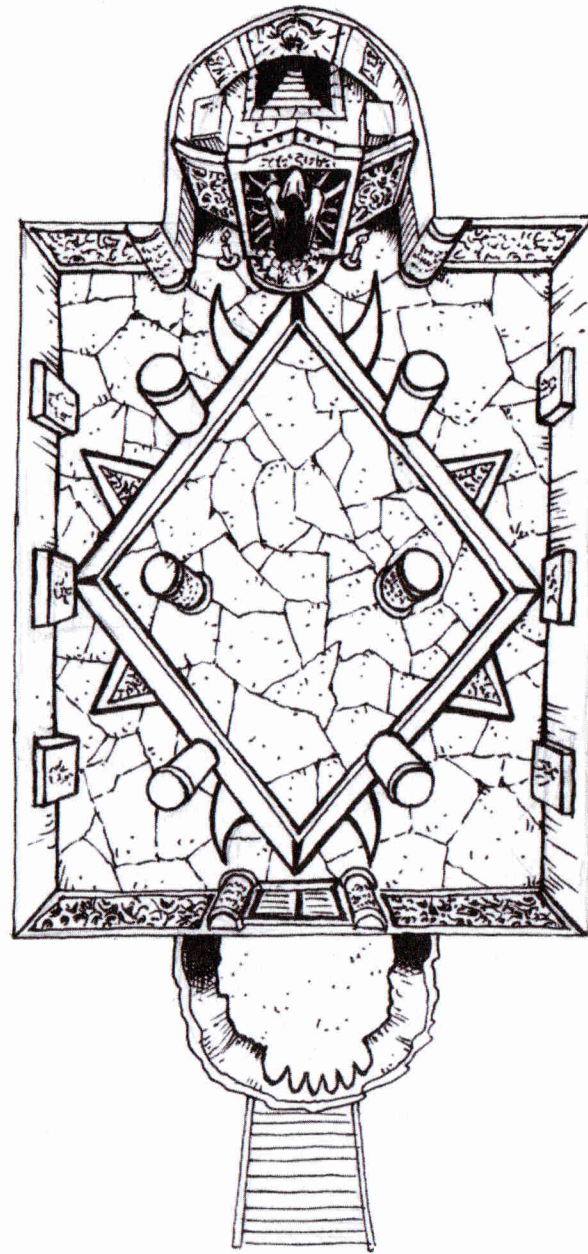
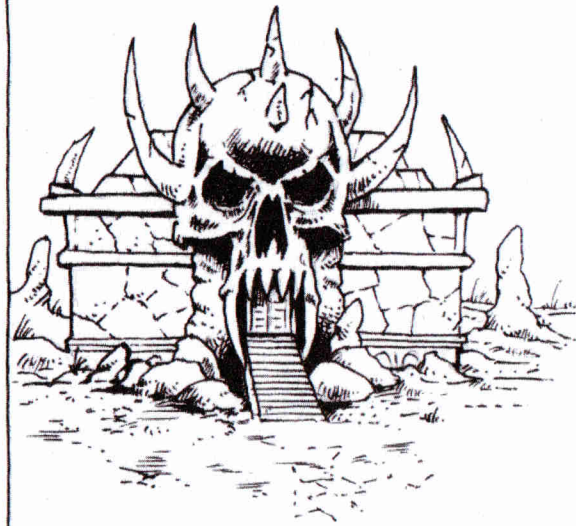
THA
LAND

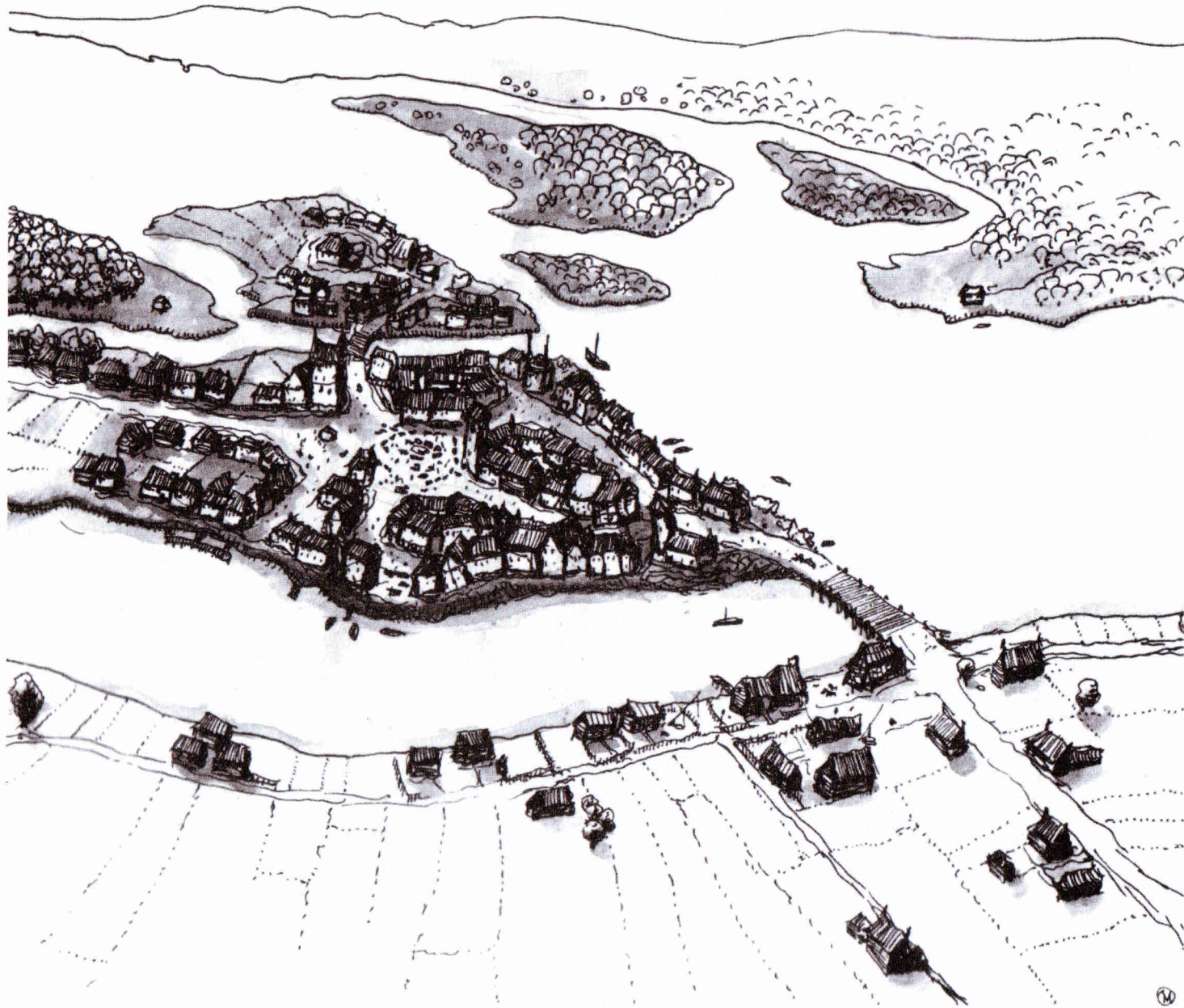
KALNOR

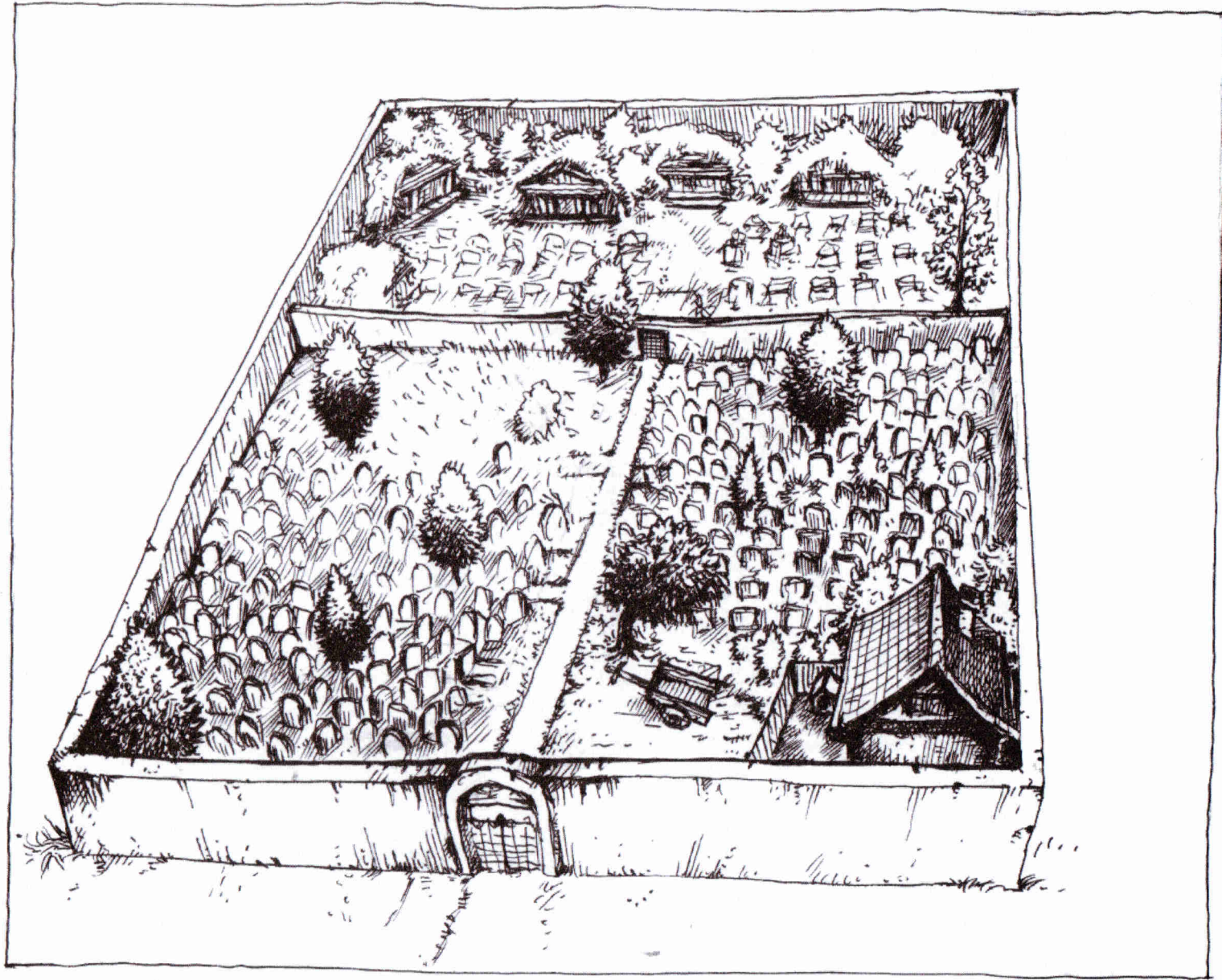


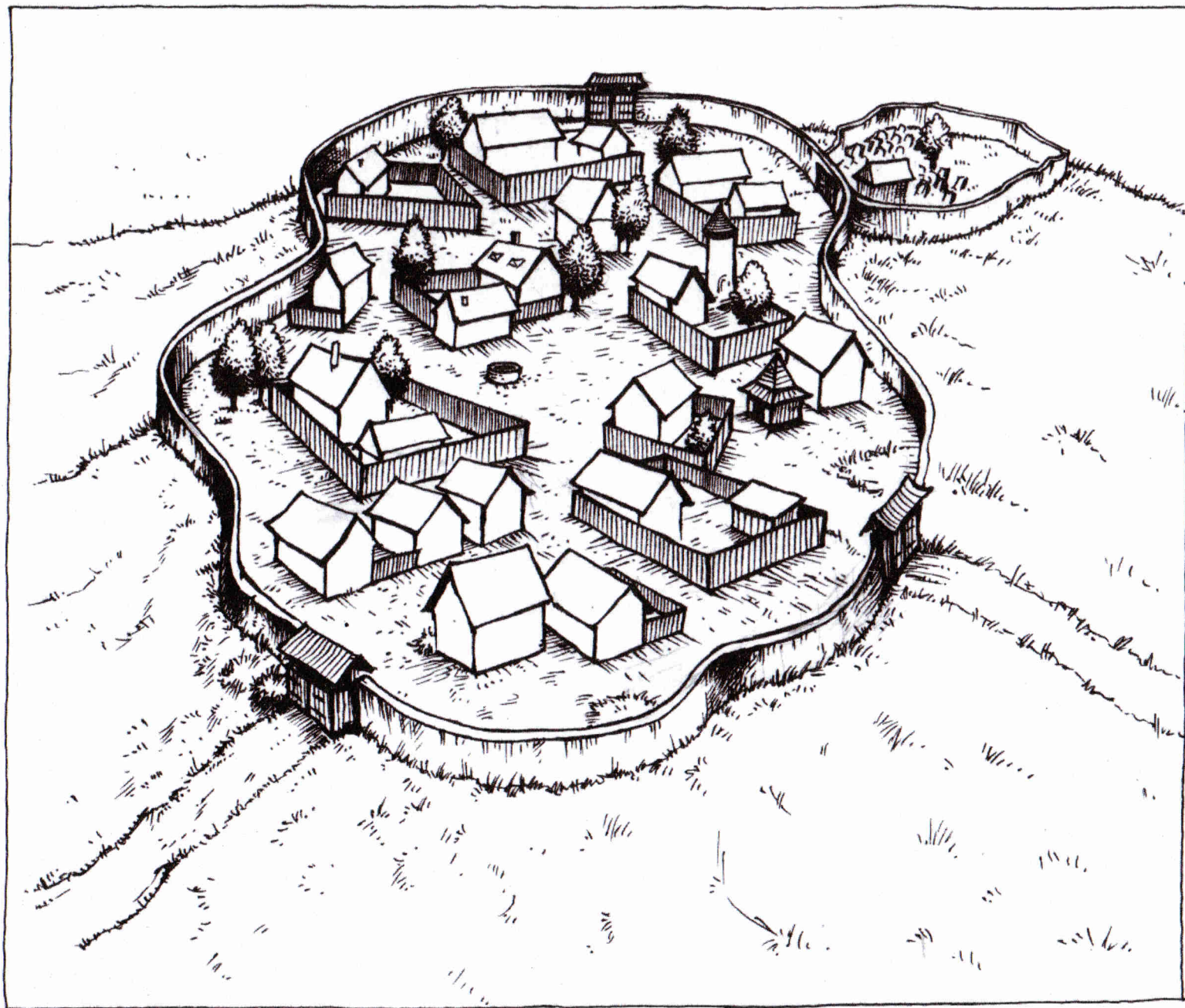


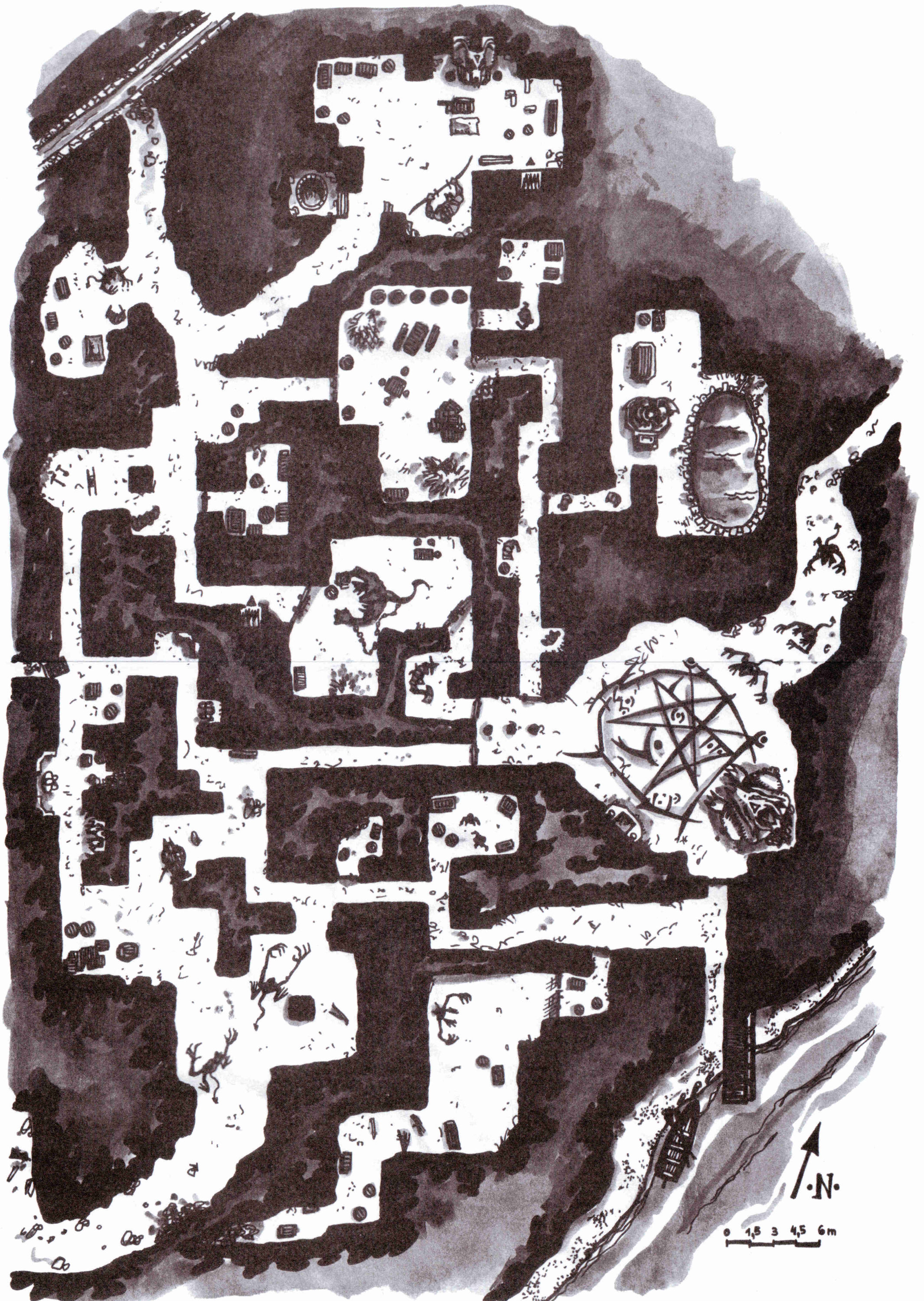






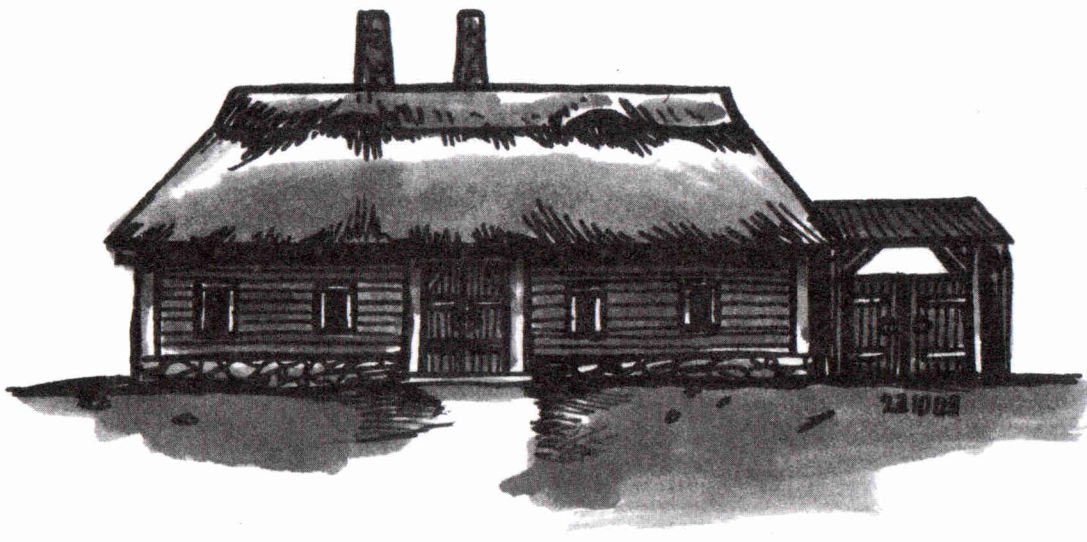
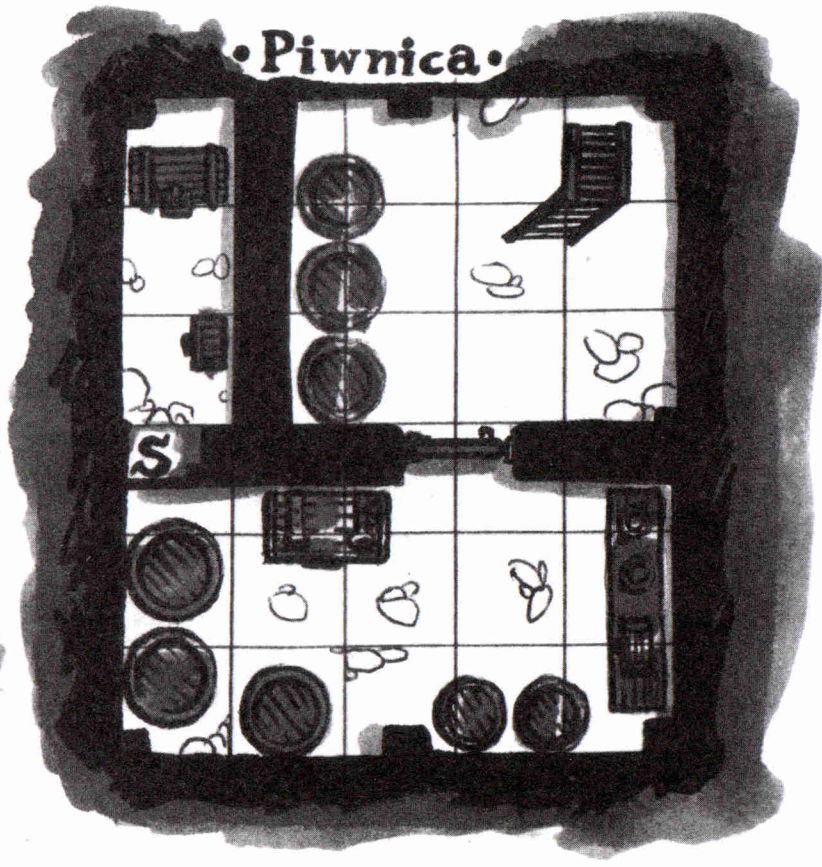
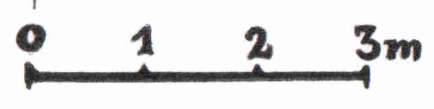
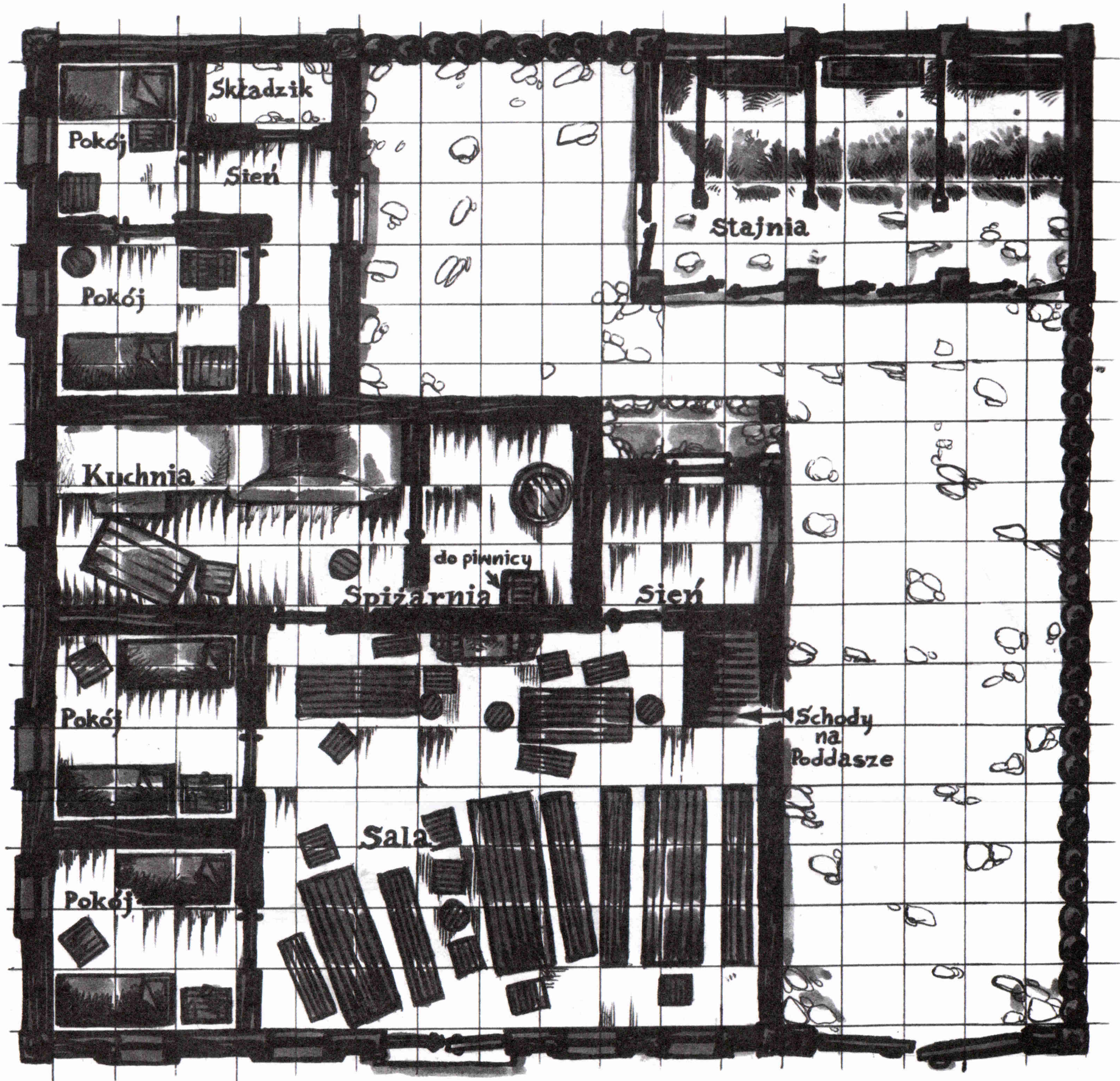


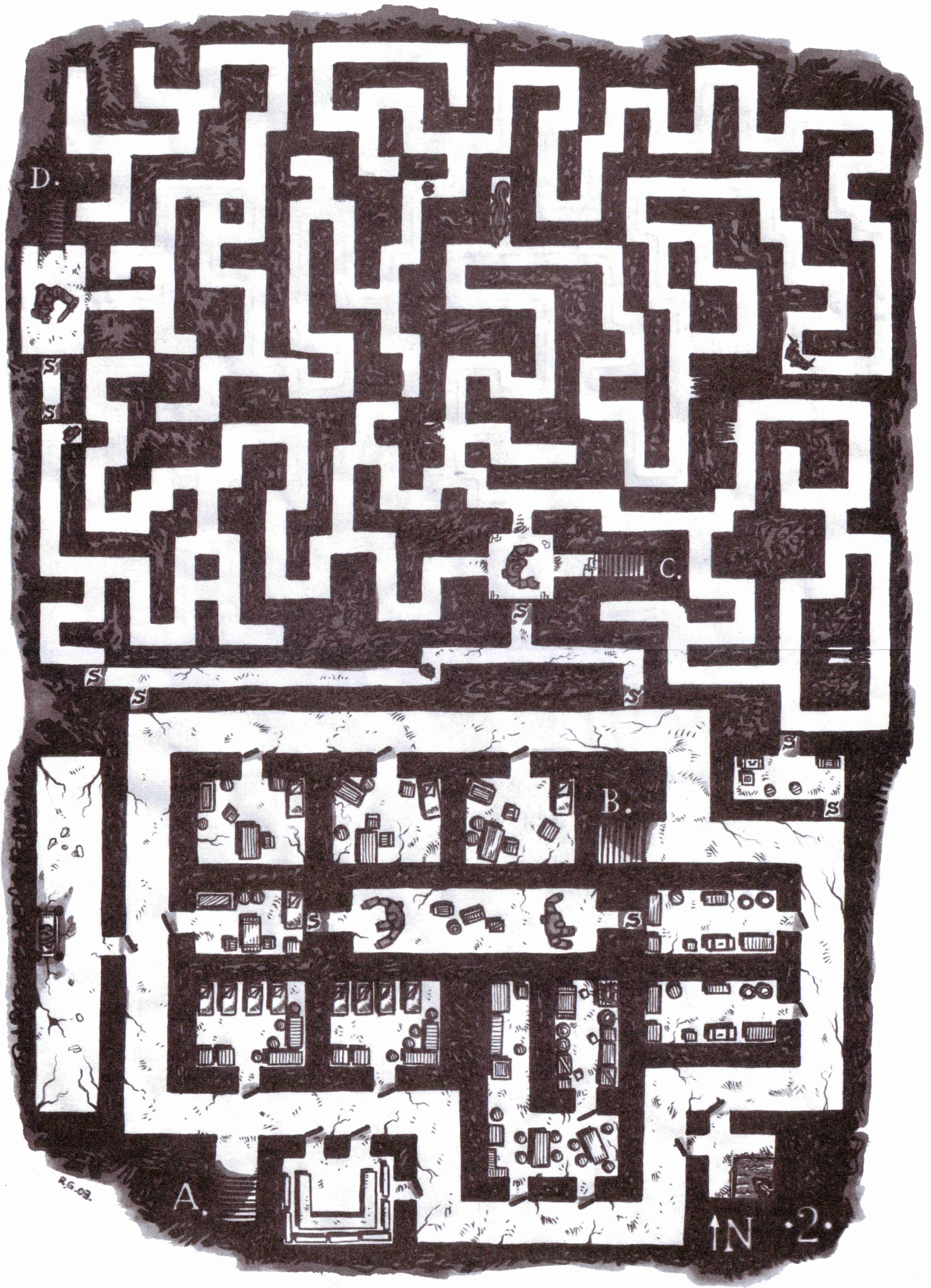




0 1.5 3 4.5 6m

↑ N





D.

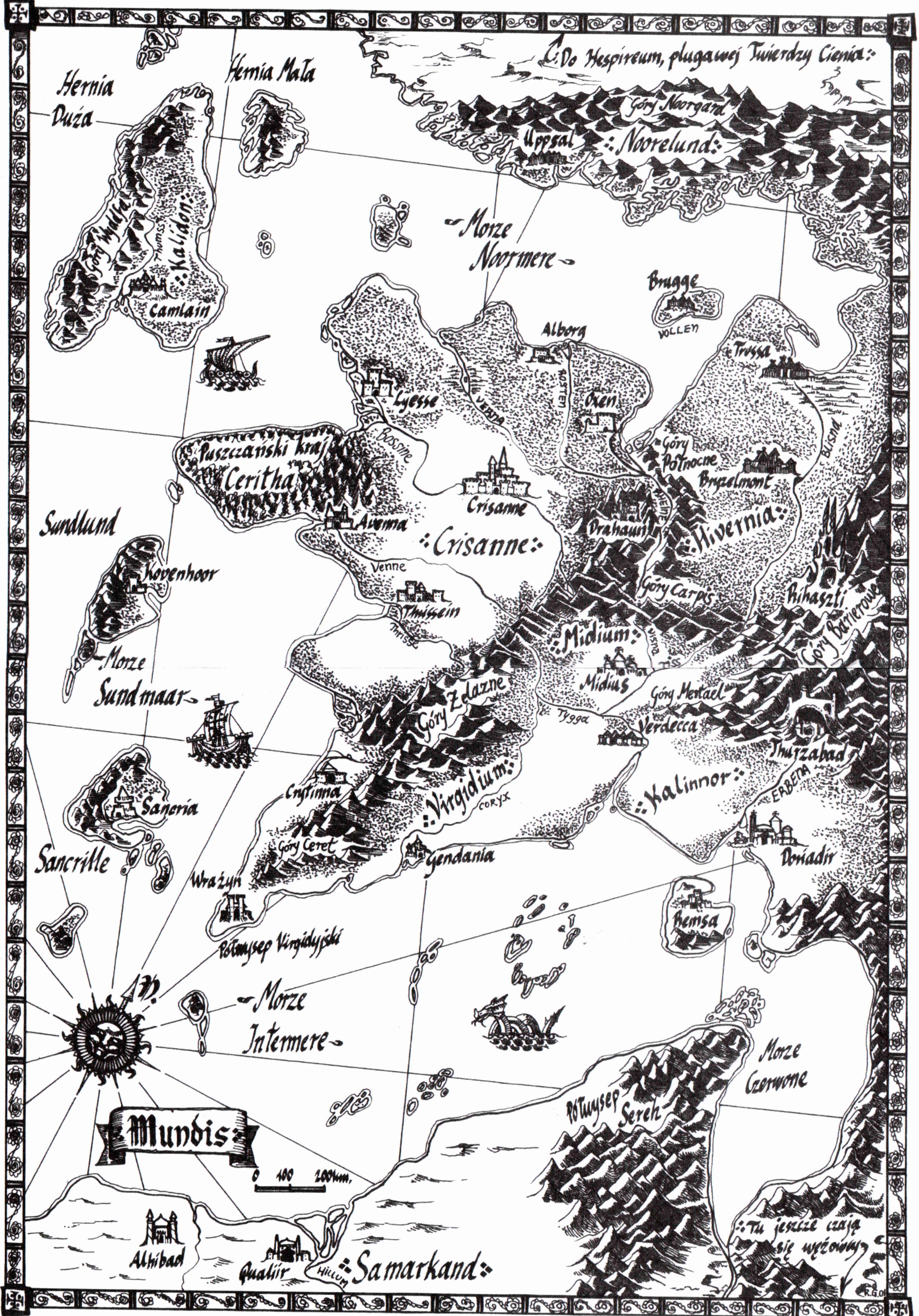
C.

B.

A.

↑ IN · 2.

R.S. 03.



C. Do Hespireum, plugawej Twierdzy Cienia:

Hernia Duza

Hernia Mala

Góry Noorgard

Uppsal

Noorelund:

Morze Noormere

Brugge

VOLLEY

Alborg

Trussa

Lysesse

Oxen

Puszczanski kraj
Ceritha

Crisanne

Brizelmont

Sundlund

Crisanne

Hivernia:

Kopenhoor

Avenna

Drahaun

Morze Sundmaar

Góry Zelazne

Midium

Pihaszti

Morze Sundmaar

Venne

Midius

Góry Barierowe



Virgidium:

Góry Mentael

Thuzabad

Saneria

Cyrtinna

Verdecca

ERBETA

Sancrille

Wrażyn

Gendania

Kalinnor:

Donadir

Potuysep Virgidyjski

Morze Intermere

Hemsa

Morze Czerwone



Mundis

0 100 200km

Potuysep Sereh

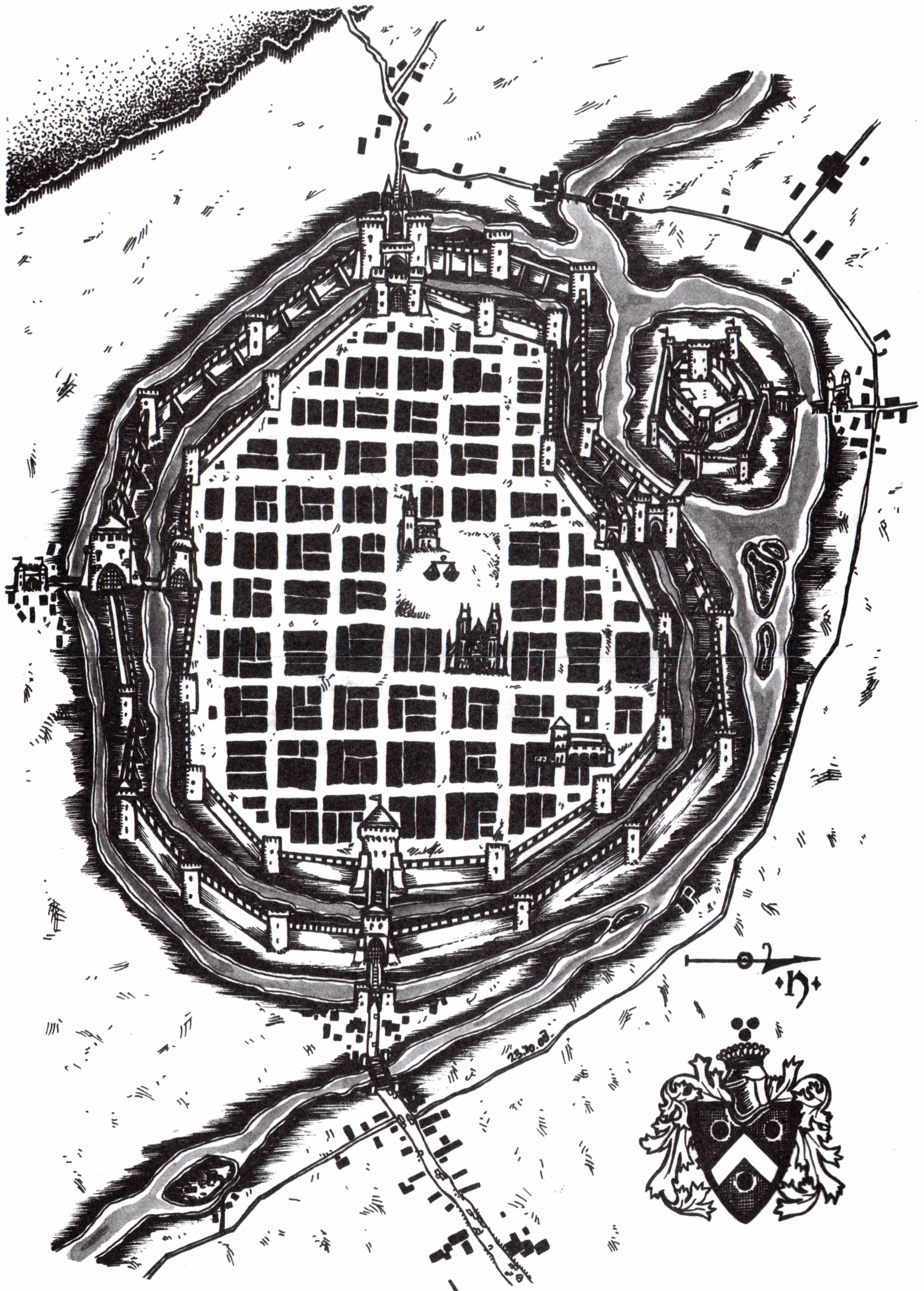
Alhibad

Qualir

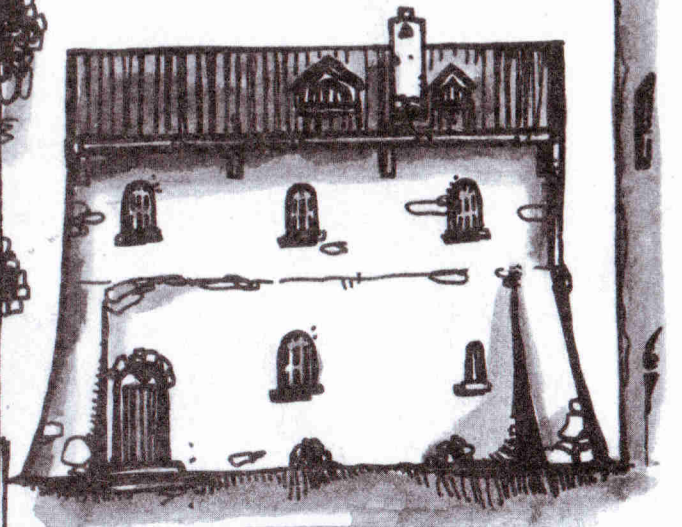
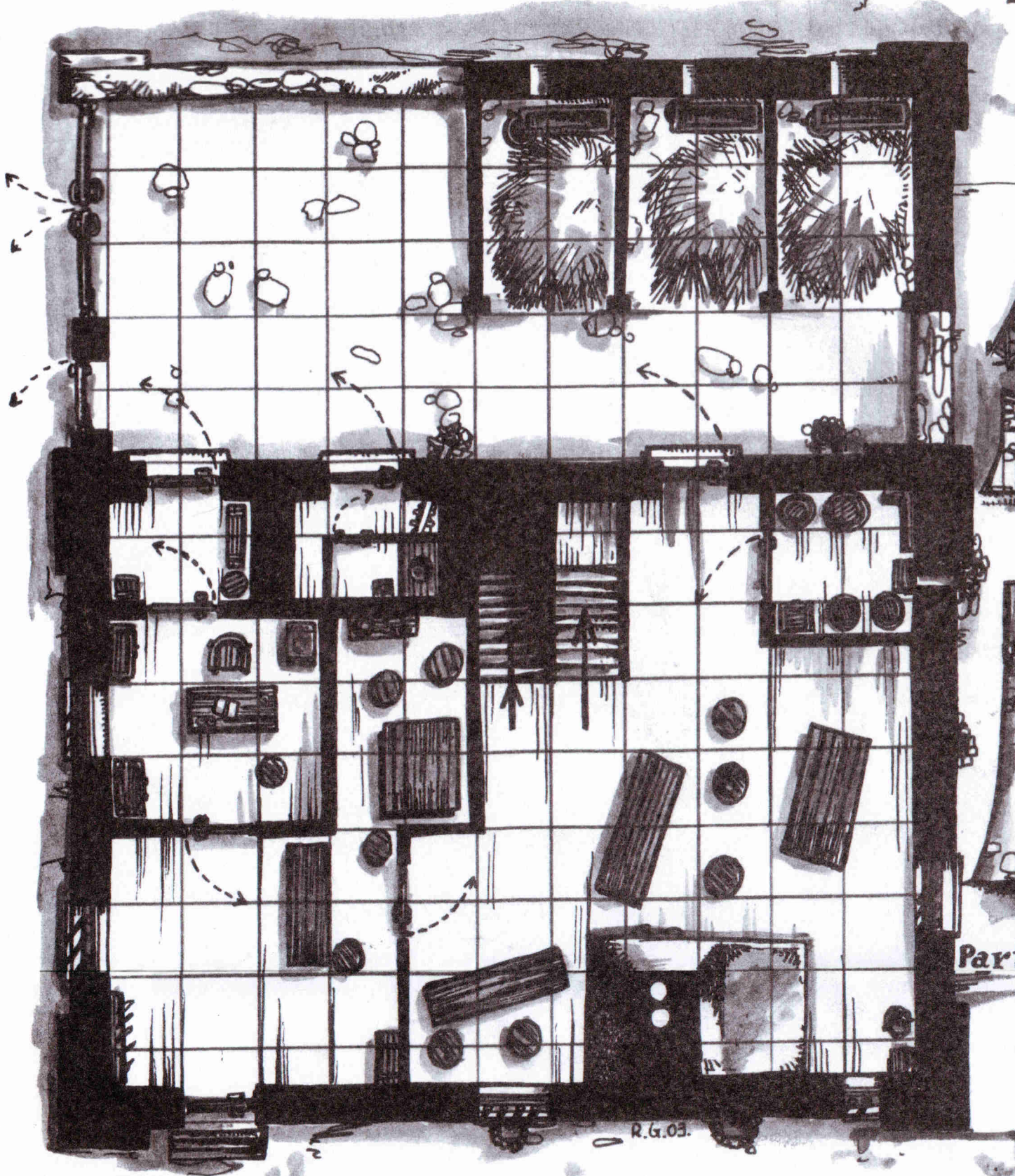
Samarkand

Tu jeszcze czaja się węzoway

R.60



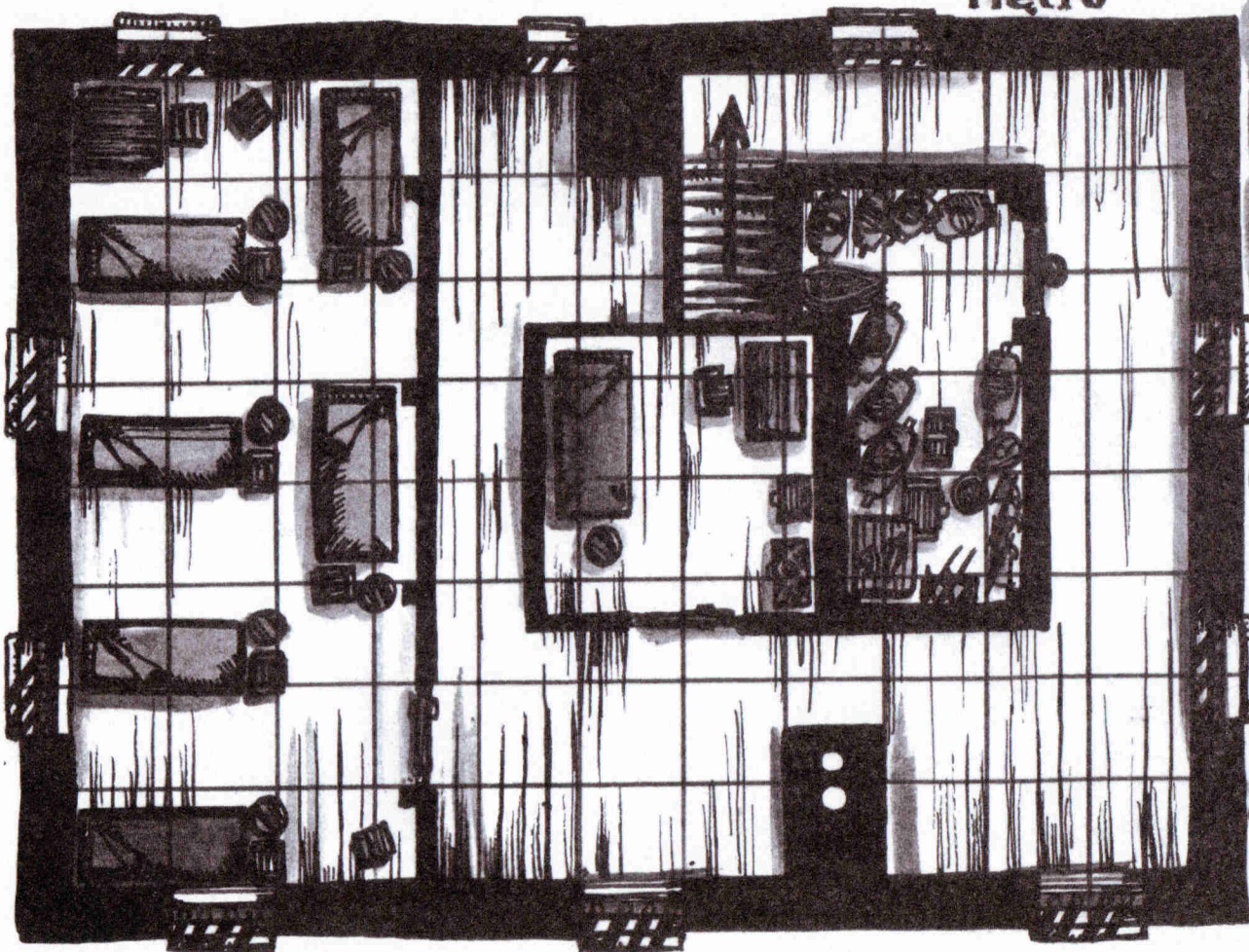
•Posterunek strazy
•miejskiej.



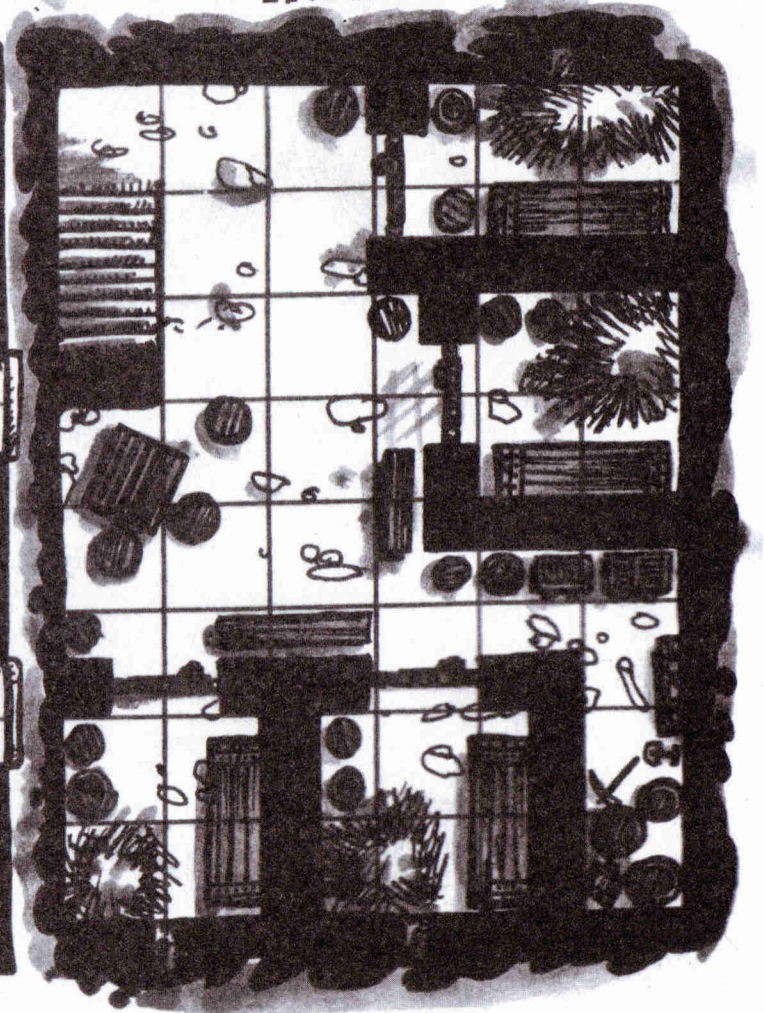
Parter

0m 4,5m 3m 4,5m 6m

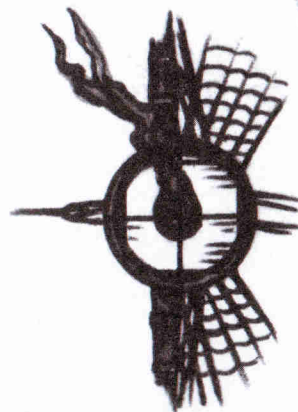
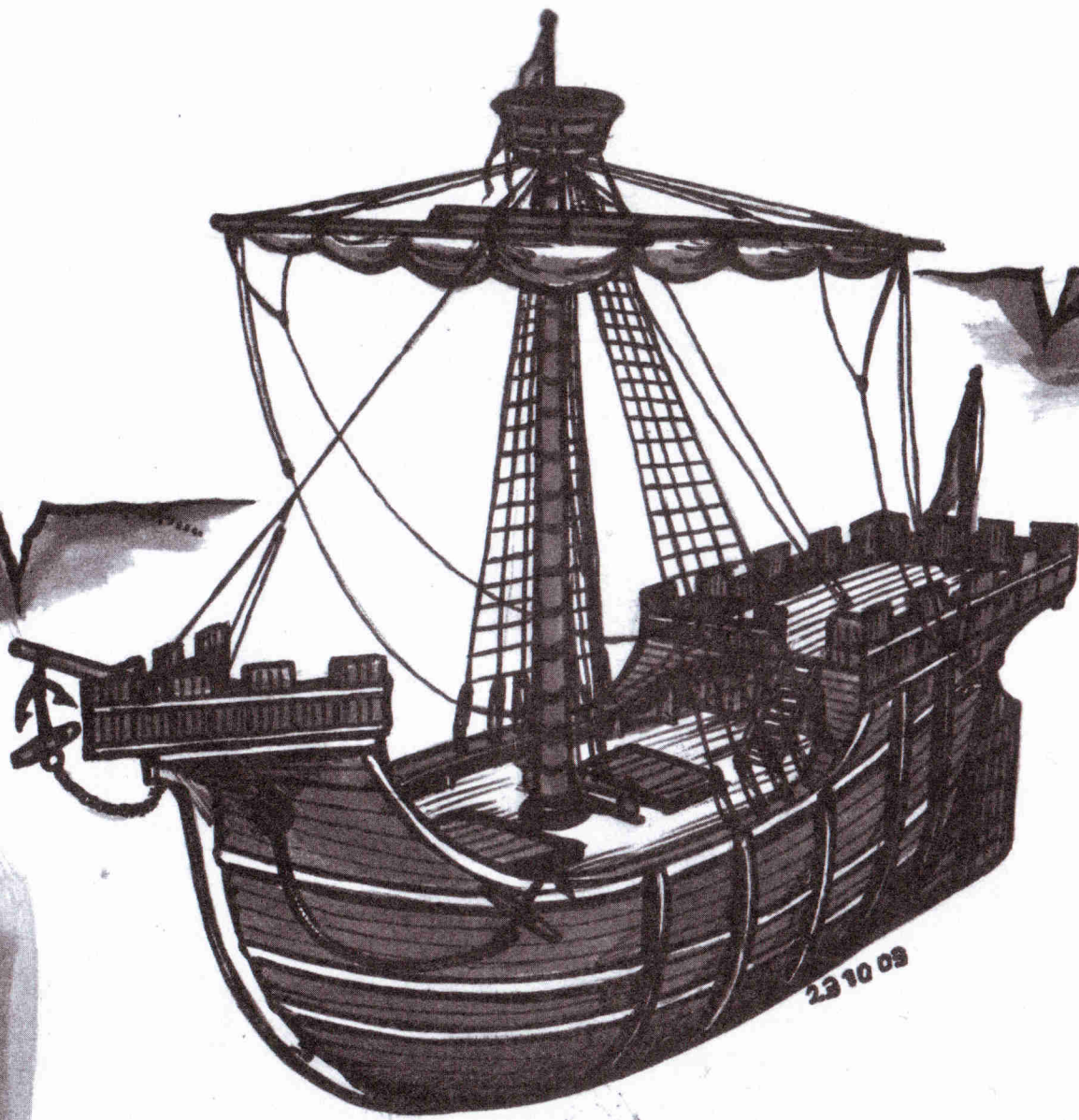
Piętro



Piwnica



•Holk•

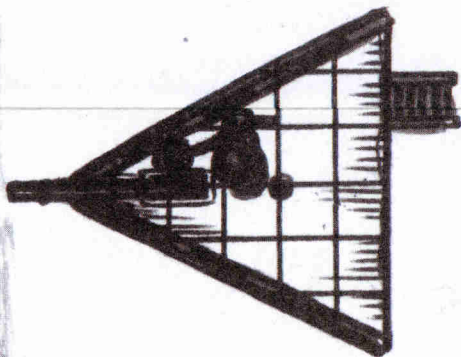


Boctanie
Gniazdo
(Mars)

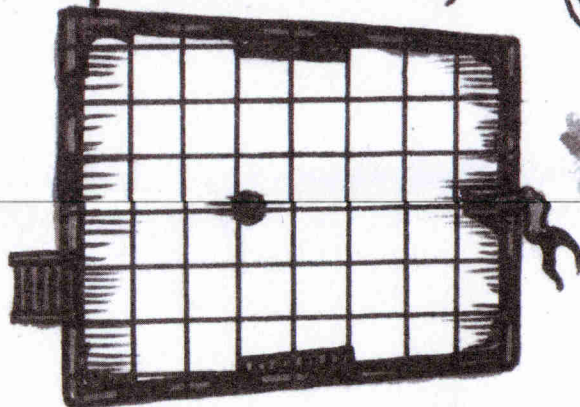
Przekrój „0-0”



Półpokład dziobowy

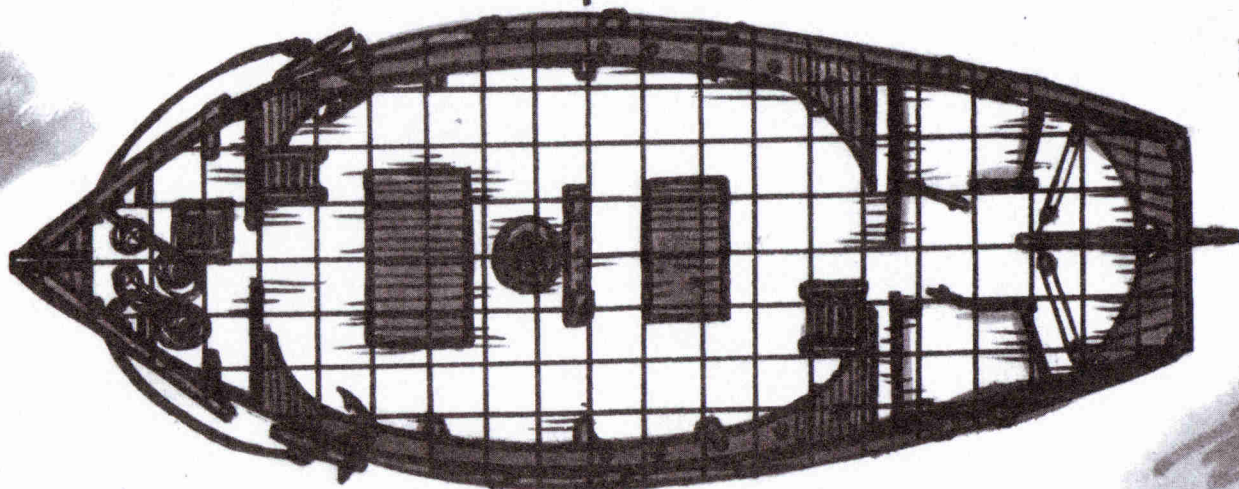


Półpokład rufowy

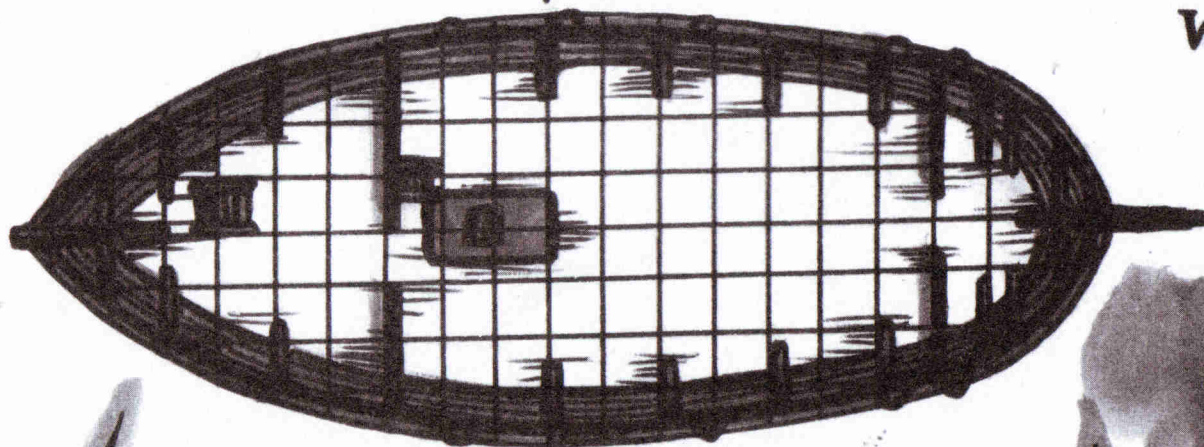


—0-1-2-3m—

Pokład główny



Wnętrze kadłuba



Paroczołg

obłężniczy

Widok bez pancerza

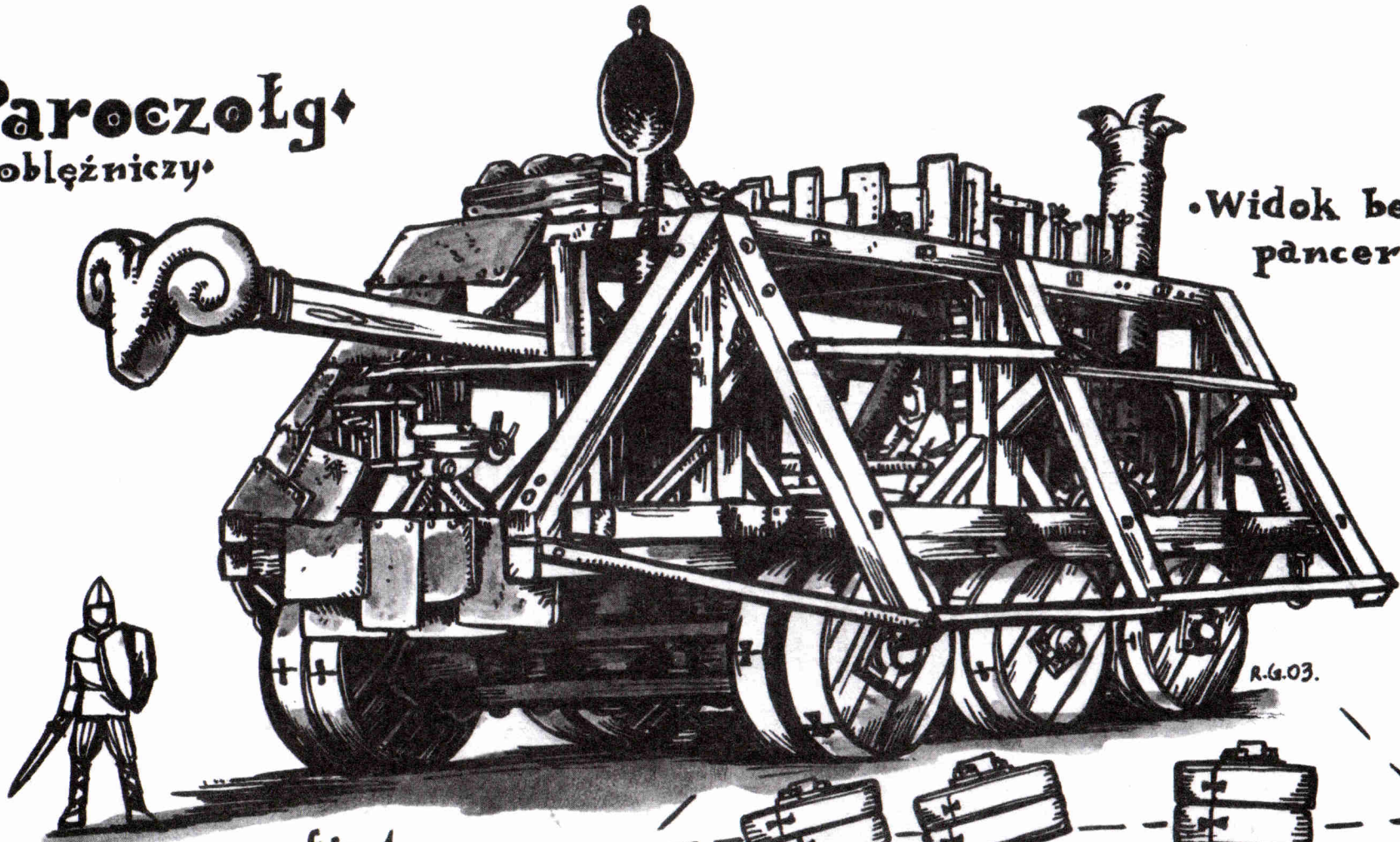


fig. 1.

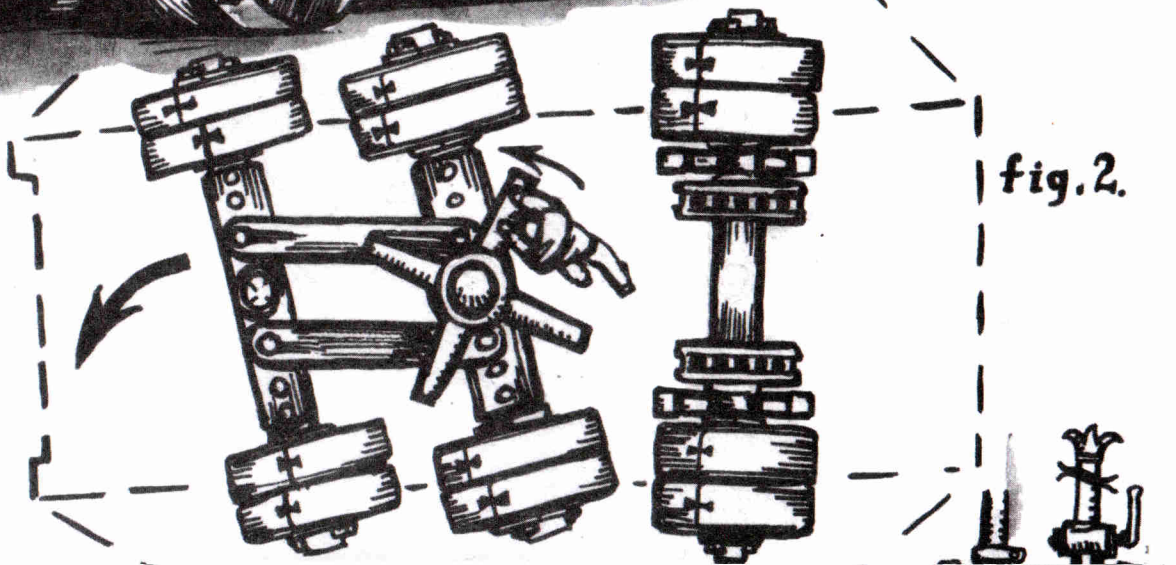
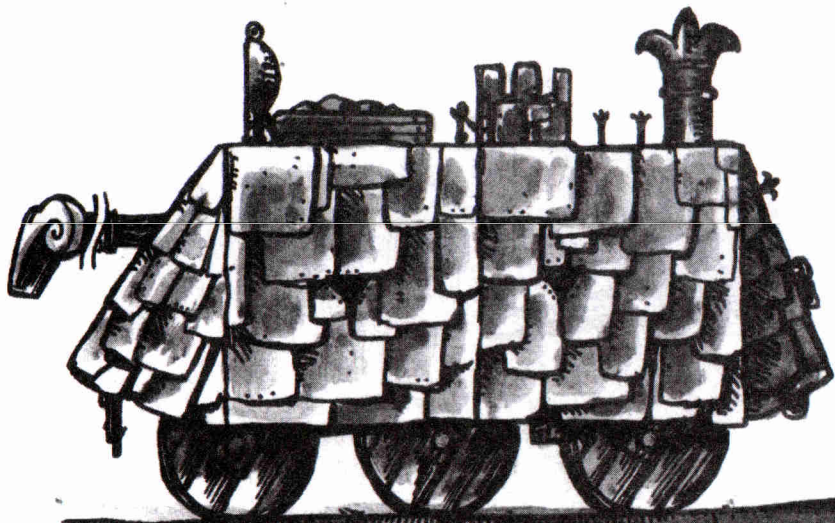


fig. 2.



Widok z boku

fig. 3.

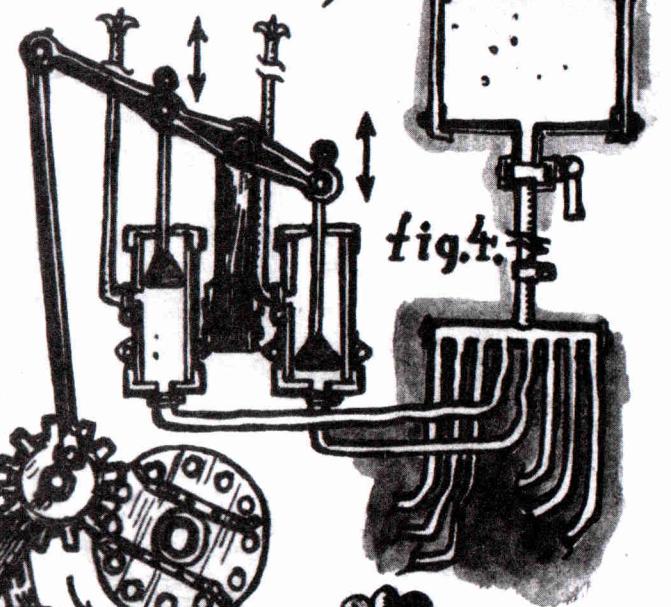


fig. 4.

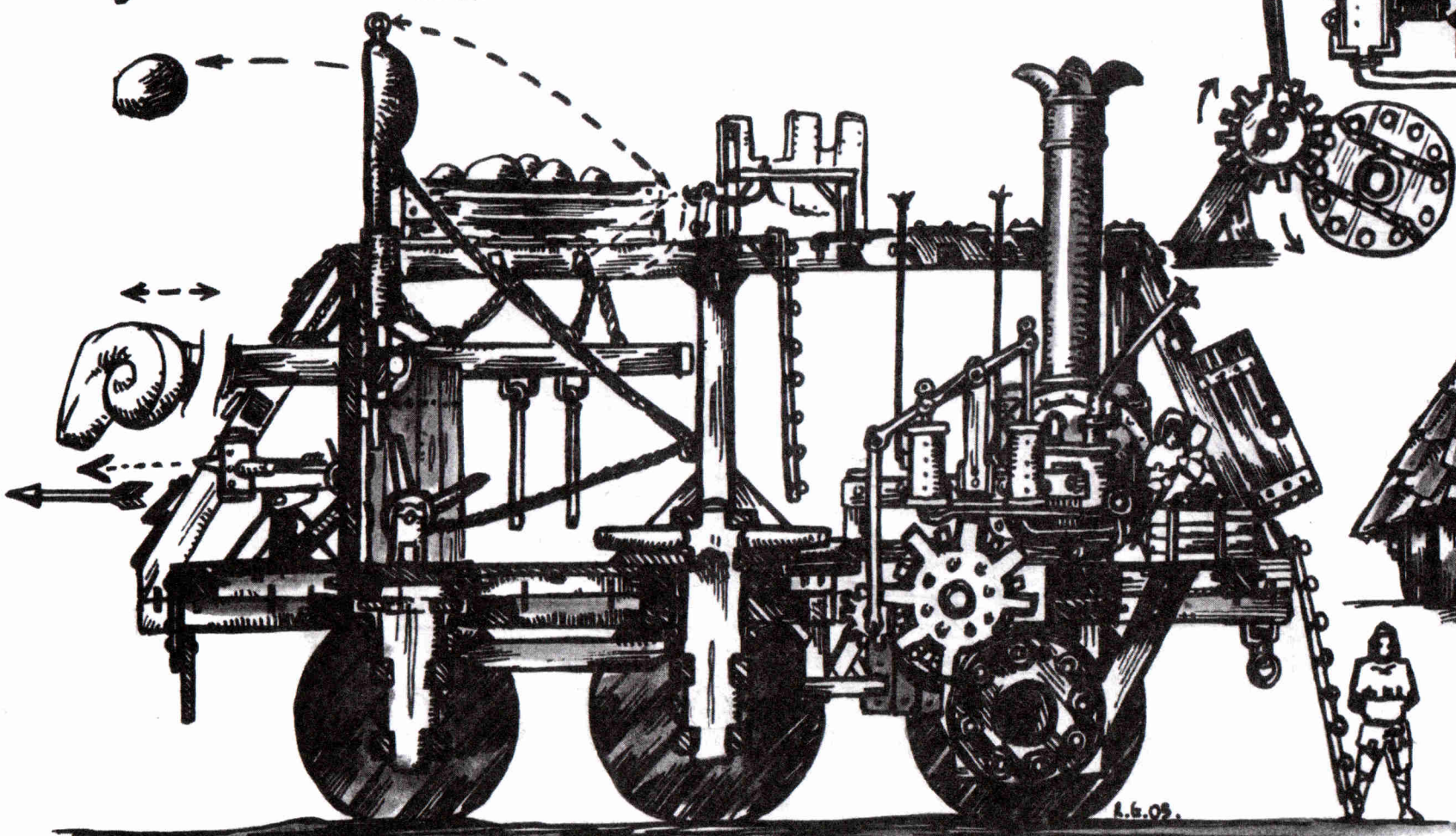


fig. 6.

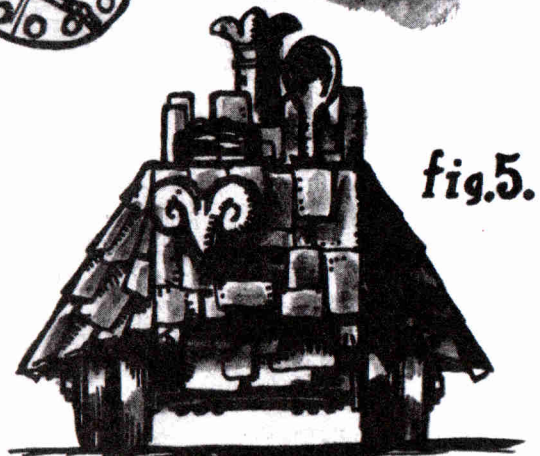


fig. 5.

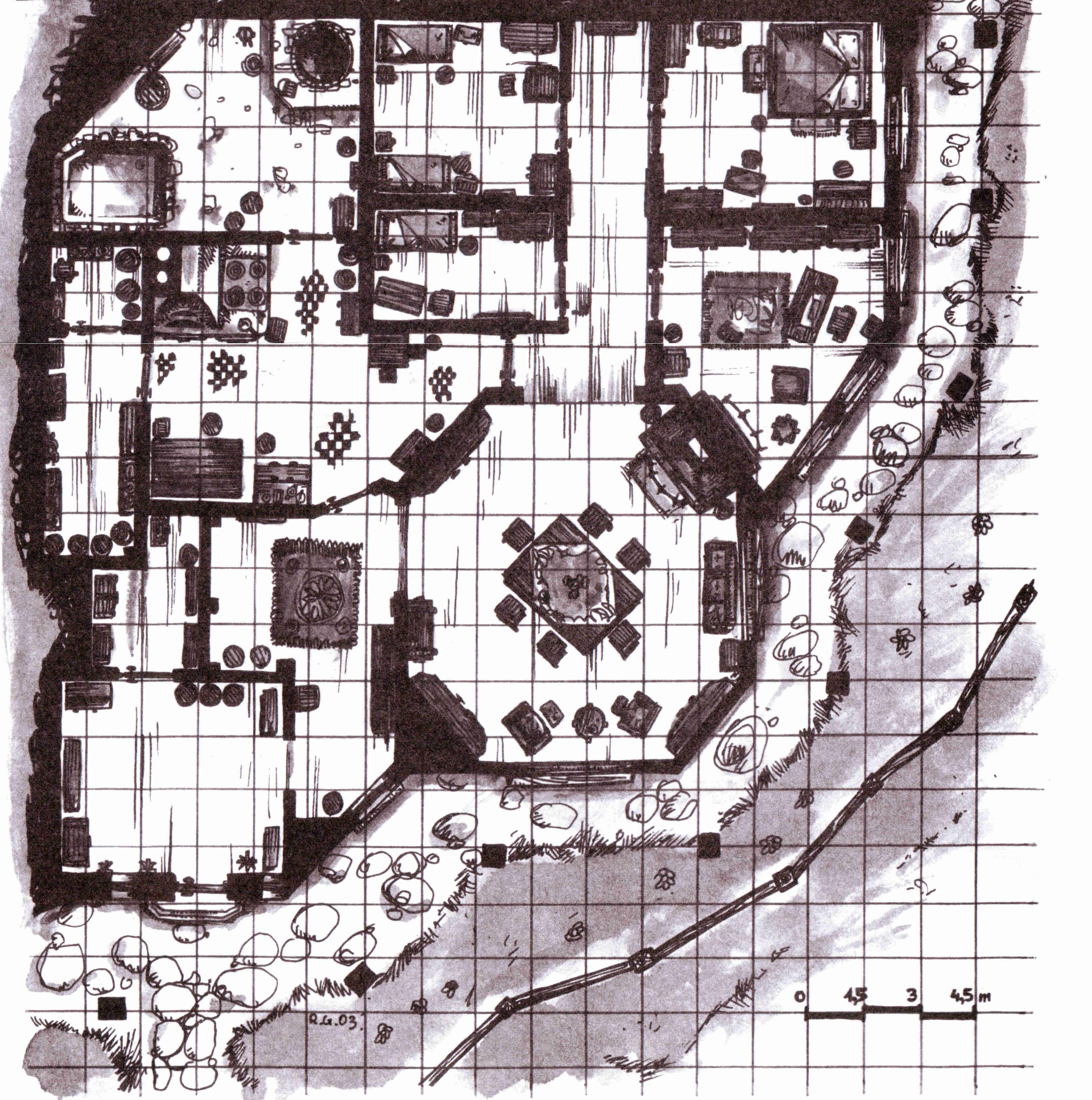
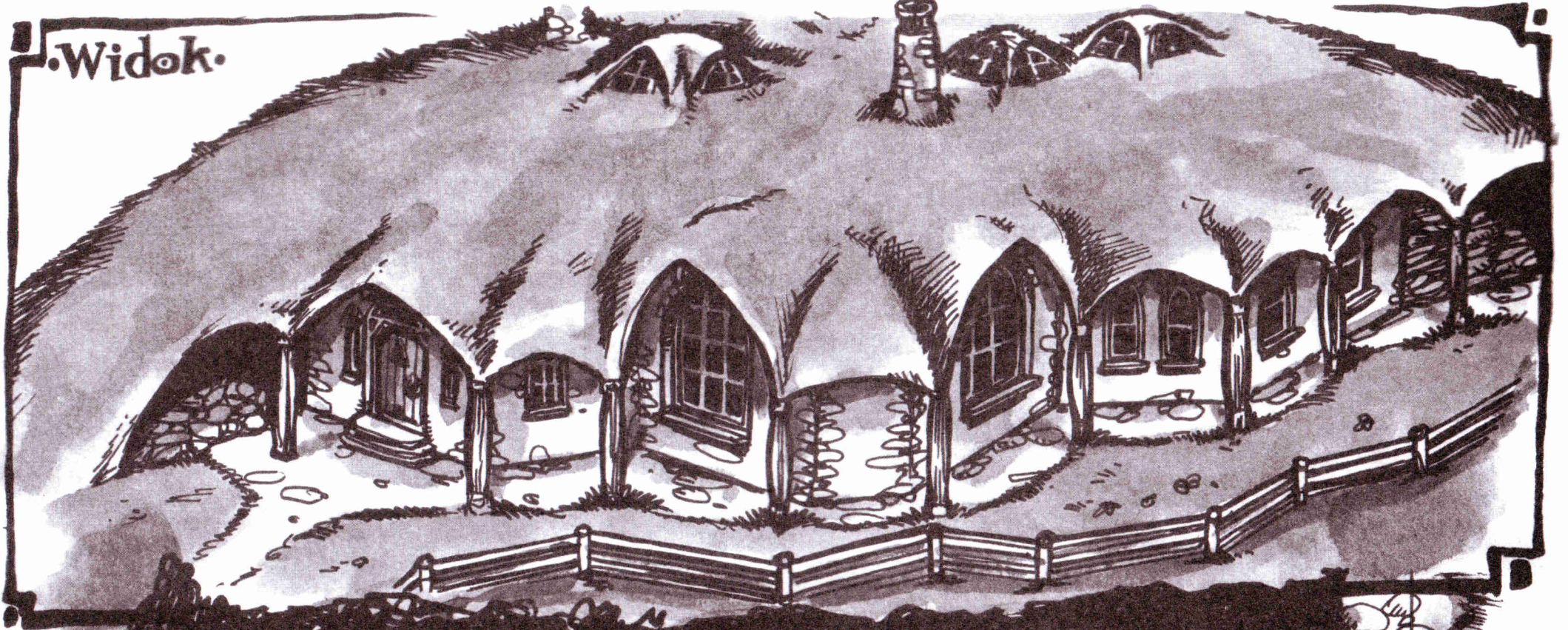
Widok z przodu



R.G. 03

R.G. 02

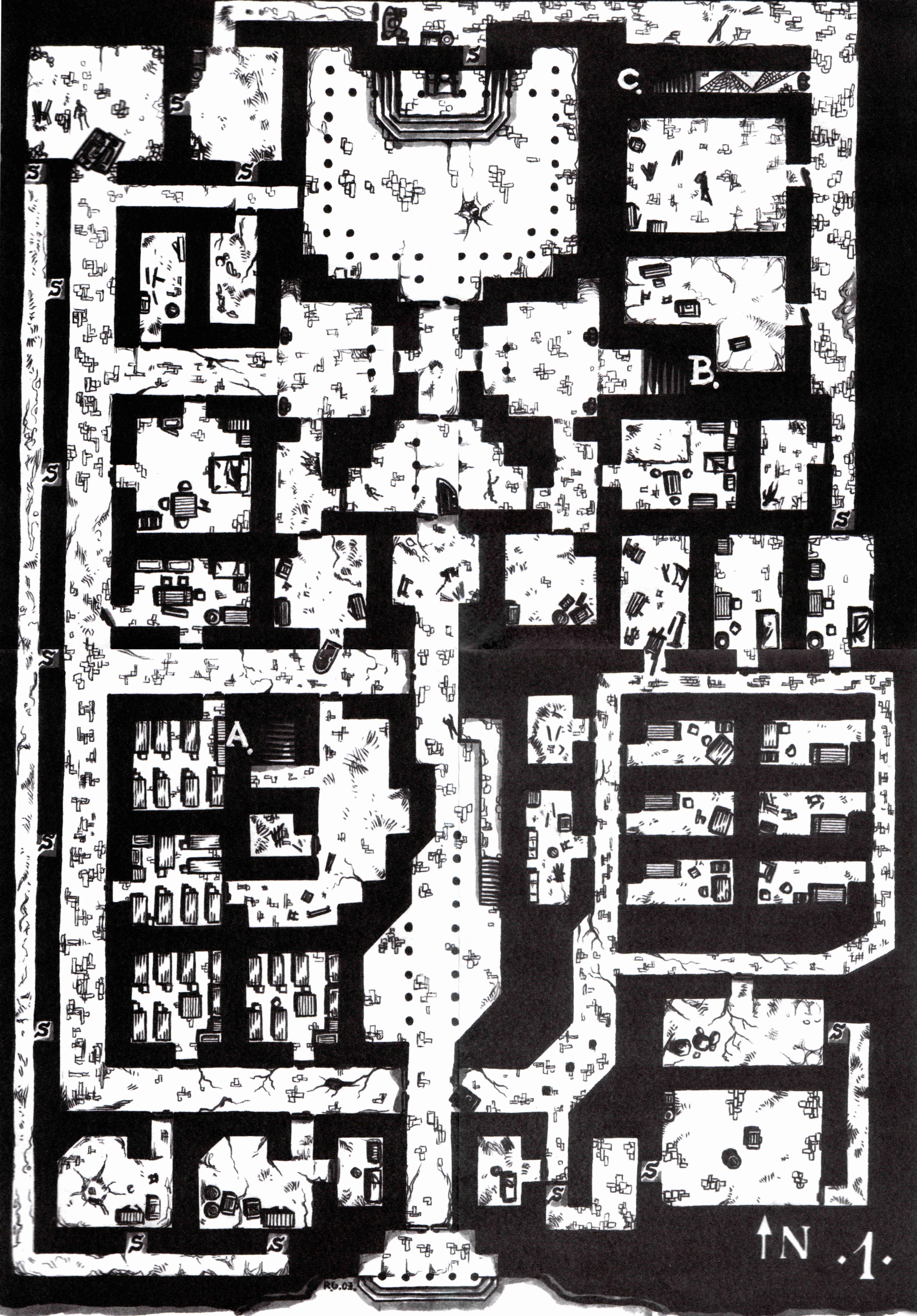
Widok.



R.G.03.

0 1.5 3 4.5 m





OUT

C.

B.

A.

↑ IN . 1 .

R6.03.



TERRA INCOGNITA

BARBARIA MINOR

BORIKUM

IGNIS MONS

SUEBIA

BORISTAS

PROMIDIA MINOR

SINUS SUEBICUS

KALCHU

MARE MIDIUM

ILLIDIUM

THALASSA

PROMIDIA MAIOR

MINOR MONS PROMIDIS

ZAKROS MONS

IGADIL

ASSUA

ARATTA

ZURANON

BAKROD-DOR

HOGROS

PHARAD

IKOGA

PRATHOS

OHIOS

OCEANUS

MYKEUS

CHAROS

THAS

MAOKIA

ANAPHE

SPHACTERIA

ELCHE

DIRACHUS

MARE THYRIKUM

PHALARIS I-AE



150km

BARBARIA MAIOR

BLANKA MONS

PHARGON

NIGRIS MONS

AURELIS MONS

KORINIA

FERRUM MONS

TYRISIS PROMARIS

SAROS

ALGERIA

ORISIS

PHAIS

KORIS

KEPHAIS

OMOS

SINUS THYRIKUS

IMPERIUM THYRISIANA

VIRIDIS

THAOS

PYROS

SANITIOS

TIBILLUS

TAUFORIA

APAMEUS

KYRENIA

HEOSIA

ATICA

BASTUM

AKLOLIA

HIC SUNT LEONTES



OPEN GAMING LICENCE – OTWARTA LICENCJA NA GRY WERSJA 1.0A

Poniższy tekst jest własnością Wizards of the Coast, Inc, copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards”). Wszystkie prawa zastrzeżone.

1. Określenia: (a) „Udzielający” oznacza właściciela praw autorskich i/lub znaków towarowych, którzy przyznają się do Otwartej Licencji na Gry; (b) „Materiały Pochodne” oznacza materiały objęte prawami autorskimi, włączając w to opracowania i tłumaczenia (włączając w to na inne języki komputerowe), cytaty, modyfikacje, korekty, dodatki, rozszerzenia, uaktualnienia, ulepszenia, kompilacje, skróty lub inne formy w jakich istniejące dzieło może być ponownie opublikowane, adaptowane, lub zamienione; (c) „Dystrybucja” oznacza reprodukcję, udzielenie licencji, najem, leasing, sprzedaż, wyemitowanie, publiczne odtworzenie, transmisję lub innego rodzaju dystrybucję; (d) „Otwarta Zawartość Gry” oznacza mechanikę gry, włączając w to metody, procesy i procedury do takiego stopnia do którego zawartość nie zawiera się w Tożsamości Produktu i jest rozszerzeniem wcześniejszego dzieła i wszelkiej dodatkowej zawartości jednoznacznie określonej przez Udzielającego, jako Otwarta Zawartość Gry i oznaczająca każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłączaając z tego Tożsamość Produktu; (e) „Tożsamość Produktu” oznacza produkt lub całą linię produktów ich nazwy, logo i znaki je identyfikujące, włączając w to opakowanie, artefakty, stworzenia, opowieści, scenariusze, fabule, elementy tematyczne, dialogi, wydarzenia, język, sztukę, symbole, wytwory, rysunki, podobieństwa, format, pozy, pomysły, schematy i grafiki, zdjęcia inne zobrazowanie graficzne lub dźwiękowe, imiona i opisy postaci, czary, uroku, osobowości, drużyny, osobistości, przyzwyczajenia i specjalne umiejętności, miejsca, umiejscowienia, otoczenie, stworzenia, wyposażenie, magiczne lub nadnaturalne zdolności lub efekty, oznaczenia, symbole lub opracowania graficzne i wszystkie znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe jasno określone jako Tożsamość Produktu, przez właściciela Tożsamości Produktu, za wyjątkiem Otwartej Licencji na Gry; (f) „Znak Towarowy” oznacza logo, nazwy, znaki, motto, układ graficzny wykorzystywany przez Udzielającego do identyfikacji siebie, lub swoich produktów lub powiązanych produktów wniesionych przez Udzielającego do Otwartej Licencji na Gry; (g) „Uży-

tek” lub „Używanie” oznacza użytkowanie, Dystrybucję, kopiowanie, edytowanie, formatowanie, modyfikowanie, tłumaczenie lub w jakikolwiek inny sposób wytwarzanie Materiałów Pochodnych do Otwartej Licencji na Gry; (h) „Ty” lub „Twoje” oznacza licencjobjiorcę w rozumieniu tej umowy.

2. Licencja: ta Licencja dotyczy każdej Otwartej Zawartości Gry, która zawiera notę, wskazującą, że Otwarta Zawartość Gry może być użyta tylko na warunkach tej Licencji. Musisz załączyć taką notę do każdej Otwartej Zawartości Gry, którą Używasz. Nie można dodawać ani ujmować żadnych postanowień tej Licencji, oprócz możliwości wymienionych w Licencji. Żadne inne warunki i postanowienia nie mogą się odnosić do Otwartej Zawartości Gry rozpowszechnianej na tej Licencji.

3. Oferta i Akceptacja: Używanie Otwartej Zawartości Gry wskazuje na zaakceptowanie warunków niniejszej Licencji.

4. Zapewnieni i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiową, wolną od tantiemów, niewyłączną licencję o postanowieniach niniejszej Licencji na Używanie Otwartej Zawartości Gry.

5. Wskazanie Autorstwa Wkładu: Jeżeli wnosisz oryginalne materiały jako Otwartą Zawartość Gry oznaczasz, że Twój Wkład jest Twoim wytworem i/lub masz odpowiednie prawa do zapewnienia praw gwarantowanych przez niniejszą Licencję.

6. Nota o Prawach Autorskich Licencji: Jesteś zobowiązany uaktualniać NOTĘ O PRAWACH AUTORSKICH, tak by zawierała dokładny tekst NOTY O PRAWACH AUTORSKICH każdej otwartej Zawartości Gry, którą kopiujesz, modyfikujesz lub dystrybuujesz, musisz także dodać tytuł, datę praw autorskich i nazwę właściciela praw autorskich do Noty o Prawach Autorskich, każdej Otwartej Zawartości Gry, którą dystrybuujesz.

7. Użytek Tożsamości Produktu: Zobowiązujesz się do nie Używania Tożsamości Produktu, włączając w to wskazanie zgodności, chyba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem każdego z elementów Tożsamości Produktu. Zobowiązujesz się nie wskazywać zgodności lub powiązań z żadnym Znakiem Towarowym ani Znakiem Handlowym w połączeniu z dziełem zawierającym Otwartą Zawartość Gry, chy-

ba że jako wyraźne udzielenie licencji w innych, niezależnych umowach z właścicielem takiego Znak Towarowego lub Znak Handlowego. Użycie którejkolwiek z Tożsamości Produktu w Otwartej Zawartości Gry nie stanowi naruszenia własności danej Tożsamości Produktu. Właściciel Tożsamości Produktu wykorzystanej w Otwartej Zawartości Gry zachowuje pełne prawa, tytuły i korzyści z i do Tożsamości Produktu.

8. Identyfikacja: Jeżeli dystrybuujesz Otwartą Zawartość Gry, musisz jasno określić jaka część pracy, przez siebie dystrybuowanej, jest Otwartą Zawartością Gry.

9. Uaktualnienie Licencji: Wizards lub ich określone Agenci, mogą publikować uaktualnione wersje niniejszej Licencji. Możesz używać każdą autoryzowaną wersję tej Licencji do kopiowania, modyfikowania i dystrybucji każdej Otwartej Zawartości Gry, oryginalnie dystrybuowanej na niniejszej Licencji w dowolnej jej wersji.

10. Kopia Licencji: Jesteś ZOBOWIĄZANY umieścić kopię niniejszej Licencji w każdej kopii Otwartej Zawartości Gry, którą Dystrybuujesz.

11. Użycie Danych Udzielającego: Nie możesz wykorzystywać nazwy żadnego z Udzielających do reklamy Otwartej Zawartości Gry, chyba że posiadasz do tego pisemne zezwolenie do Udzielającego.

12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z któregośkolwiek warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.

13. Przerwanie: Niniejsza Licencja zostaje automatycznie cofnięta jeżeli któryś z warunków w niej zawartych zostanie naruszony, a uchybienie nie zostanie naprawione w ciągu 30 dni od wykazania naruszenia. Wszystkie sublicencje działają nadal po zerwaniu niniejszej Licencji.

14. Przystosowanie: Jeżeli którekolwiek z postanowień niniejszej Licencji jest niemożliwe do zastosowania, takie postanowienie powinno zostać przystosowane, lecz tylko w granicach koniecznych do zastosowania.

15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

Otwarta Licencja na Gry wersja 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



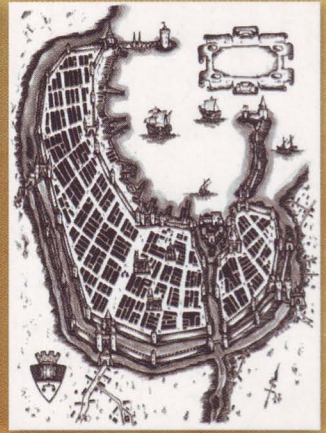
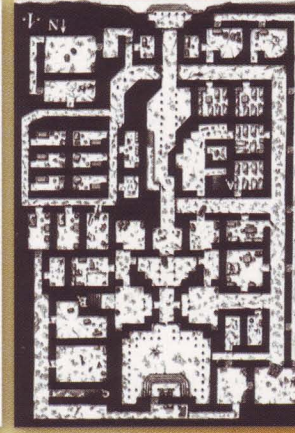
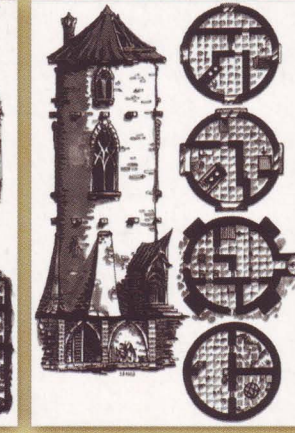
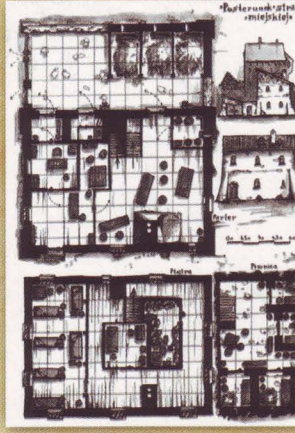
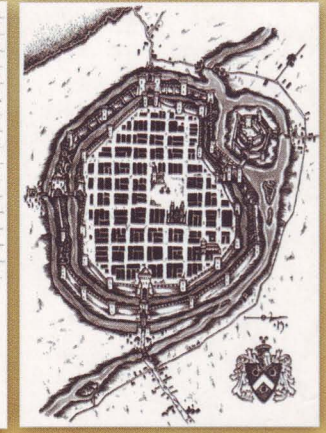
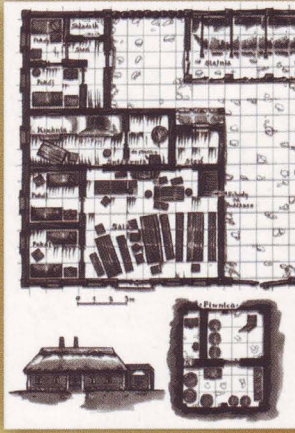
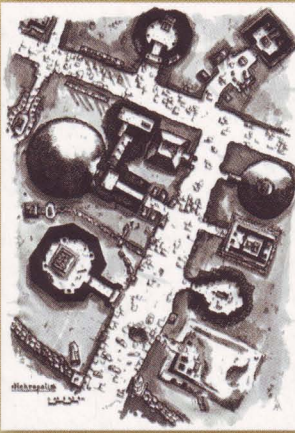
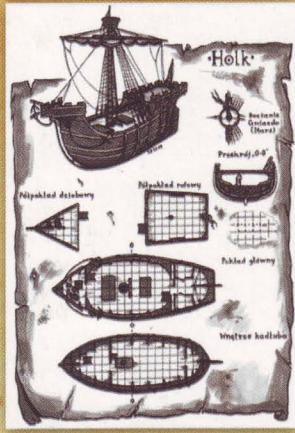
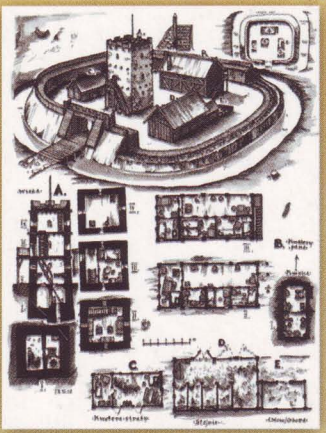
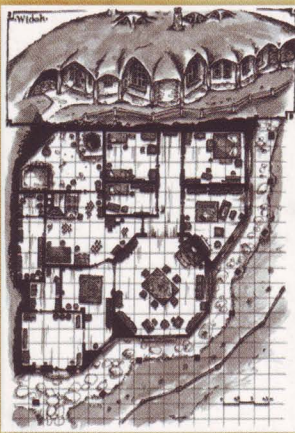
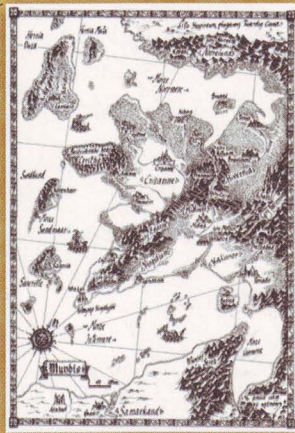
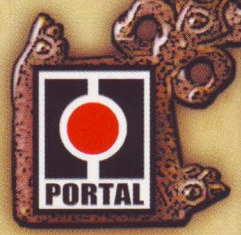
MAPY AUTORSTWA MICHAŁA ORACZA

MAPY AUTORSTWA MARCINA ŚCIOLNEGO



Zbiór map

ANTONIO PIRALSA



...tutaj jest ich dwanaście. Wewnątrz znajdziesz czterdzieści. Mapy mają format A4, A3, a nawet A2!

WYDAWNICTWO PORTAL, ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
www.rpg-portal.pl

Do gry niezbędny jest Podręcznik Gracza Dungeons & Dragons ® 3 ed, Podręcznik Mistrza Podziemi Dungeons & Dragons ® 3 ed wydane przez Wizards of the Coast. > www.wizards.com/dnd. Polskim wydawcą podręczników jest wydawnictwo ISA. „d20 System” i logo „d20 System” są znakami handlowymi należącymi do Wizards of the Coast. Ich użycie zgodne jest z warunkami d20 Licence. Dungeons & Dragons ® i Wizards of the Coast ® są zastrzeżonymi znakami handlowymi Wizards of the Coast i użyto ich za zezwoleniem.