

New RPG Order

Prezentuje

d20 - Zbiór Map Antonio Piraisa



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 :

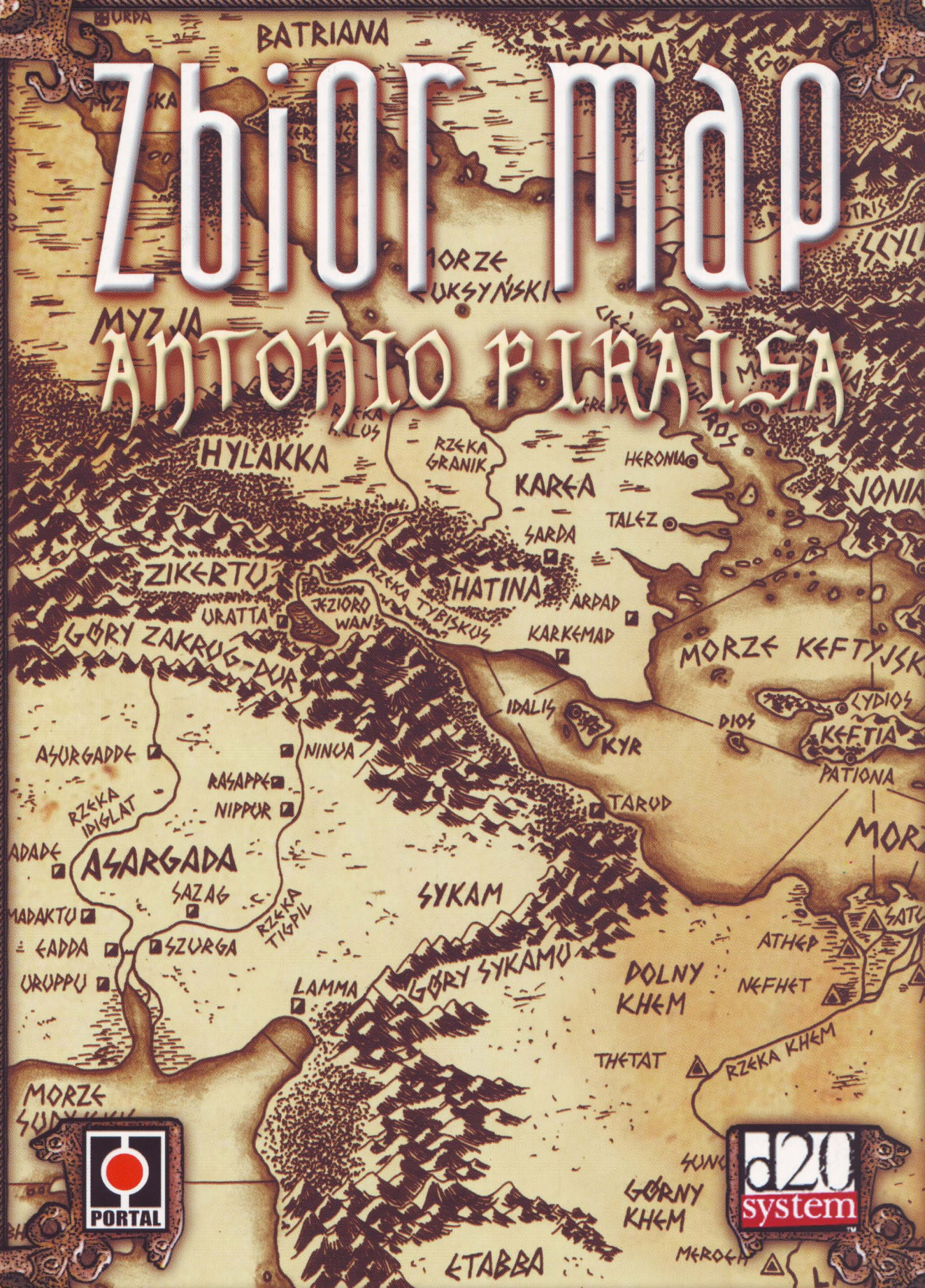
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

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!

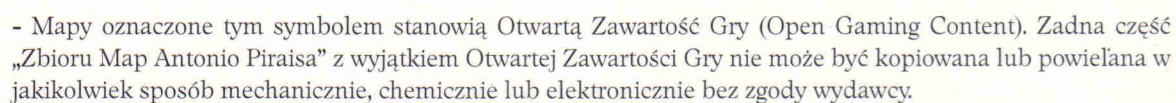
Zbiór map

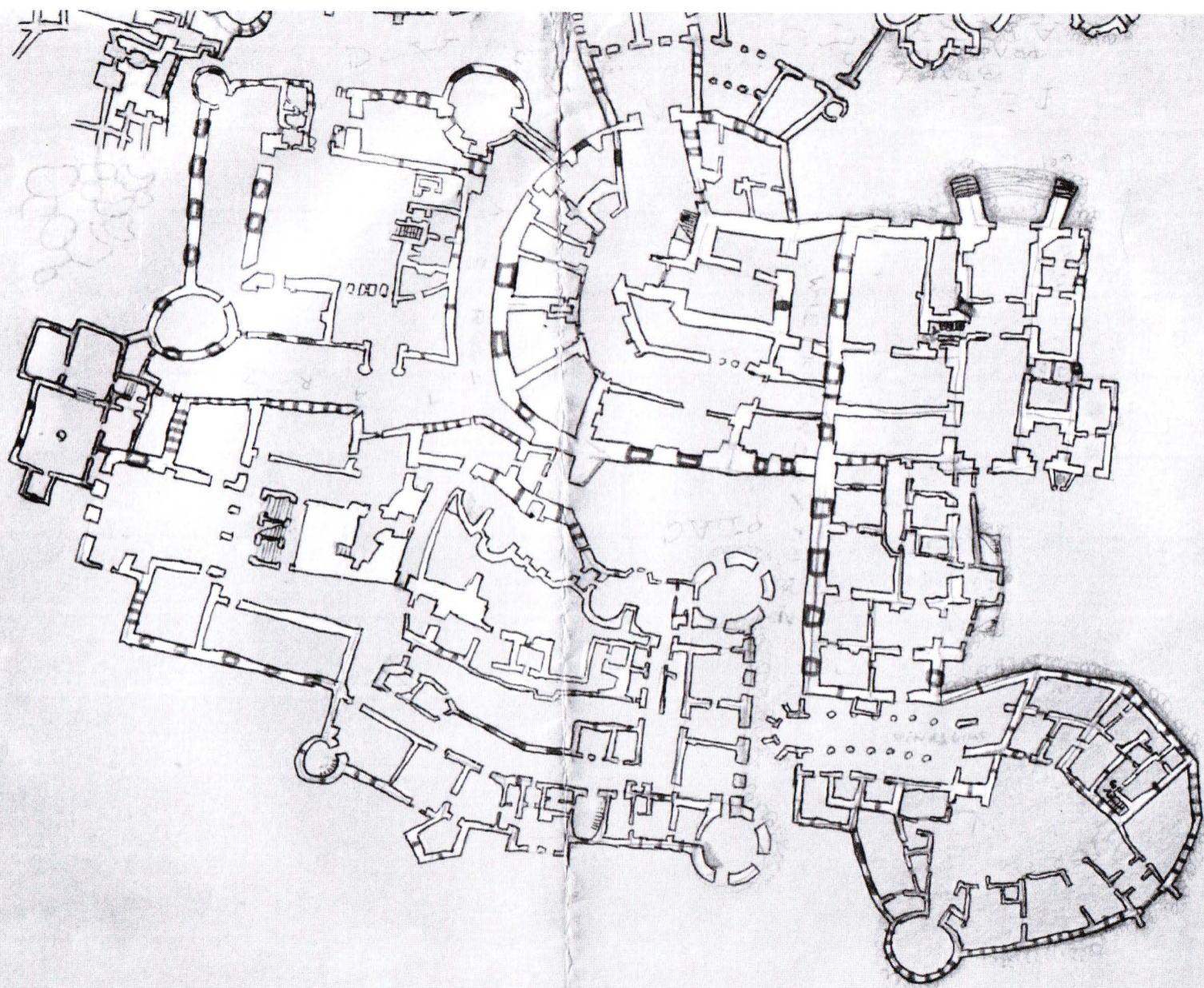
ANTONIO PIRAJSA

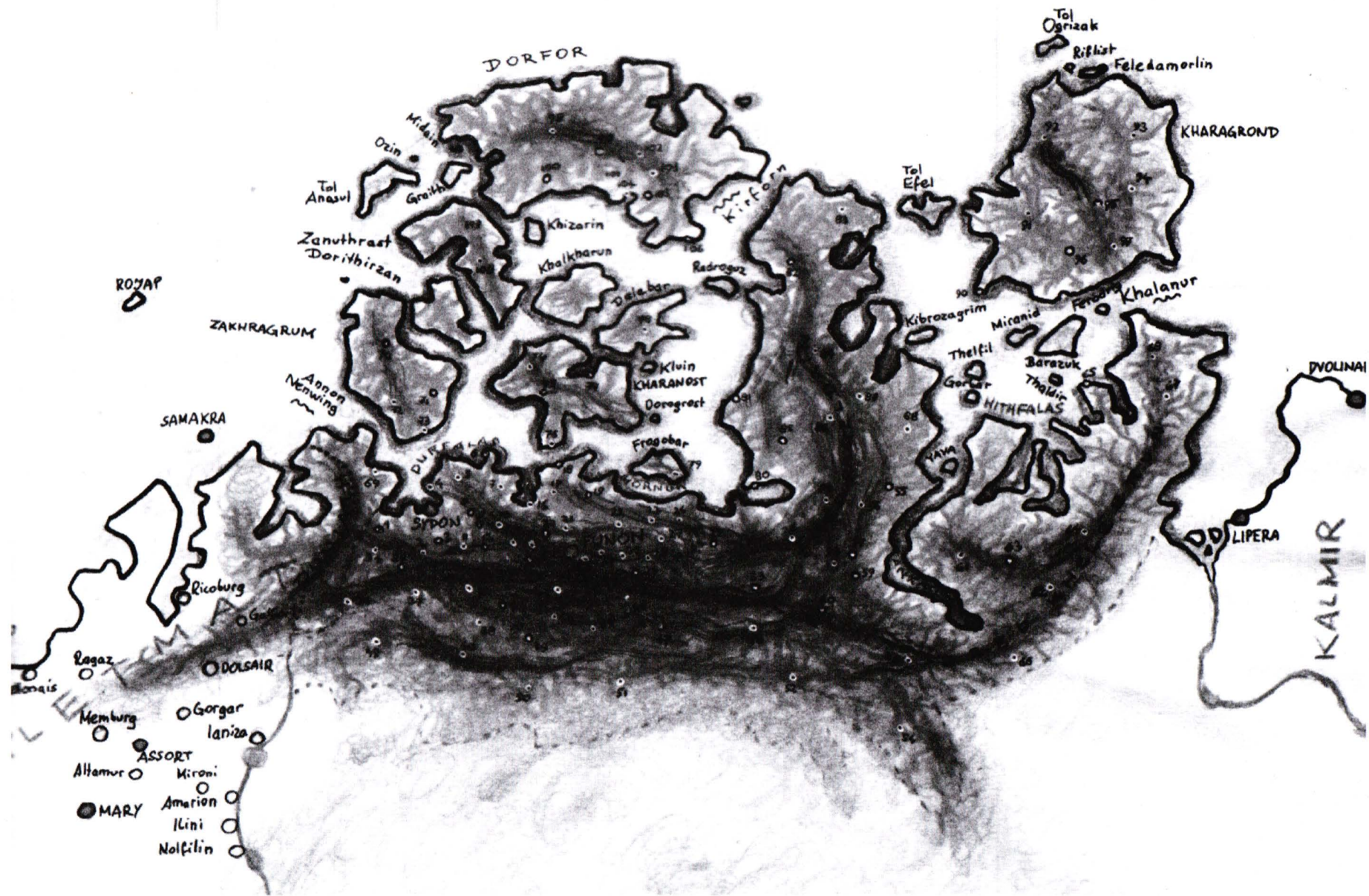


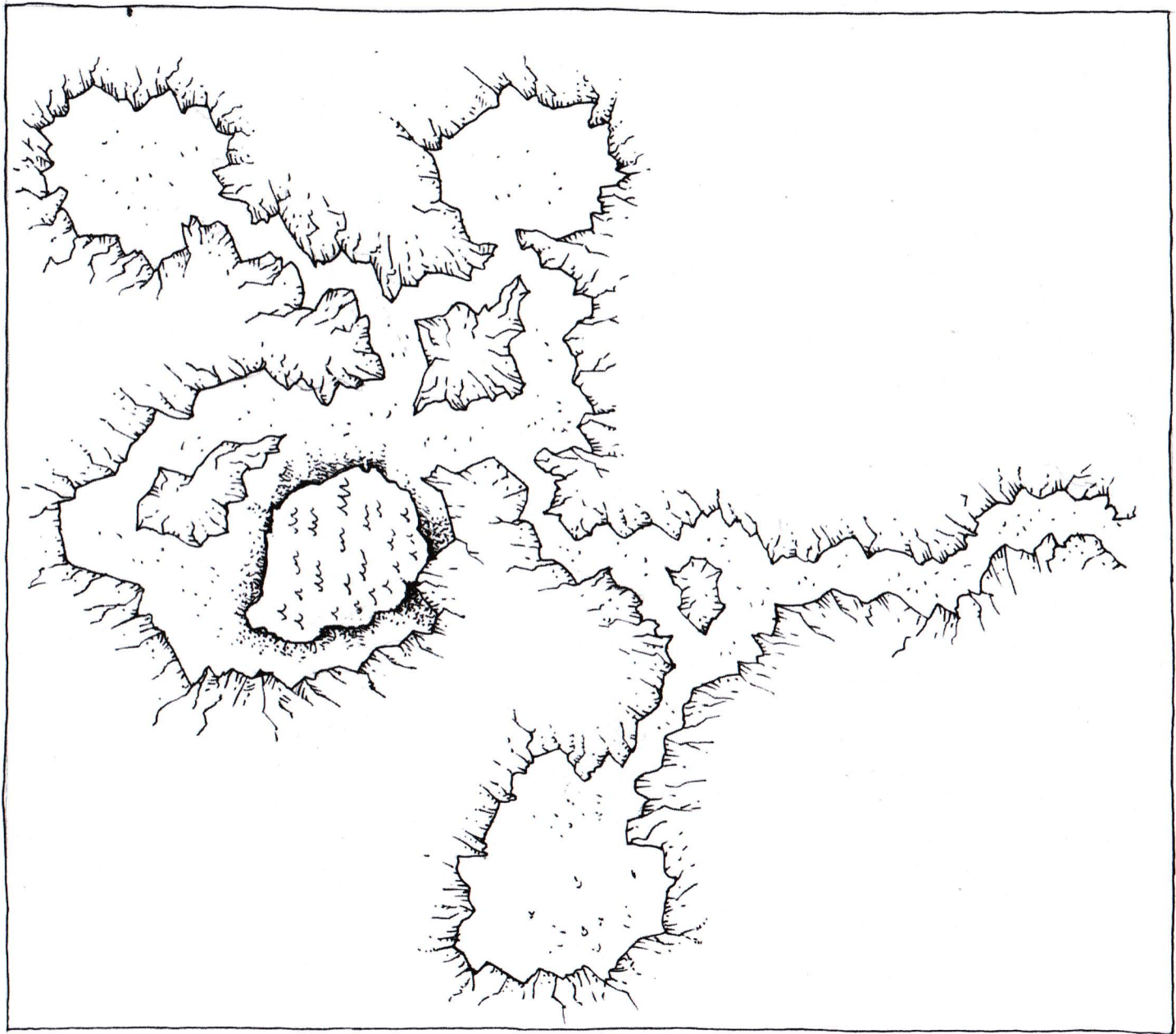
The image displays a 5x5 grid of 25 historical maps and diagrams, illustrating the evolution of cartography from the 15th to the 19th century. The maps are arranged in five rows and five columns, showing various styles and purposes of cartography over time.

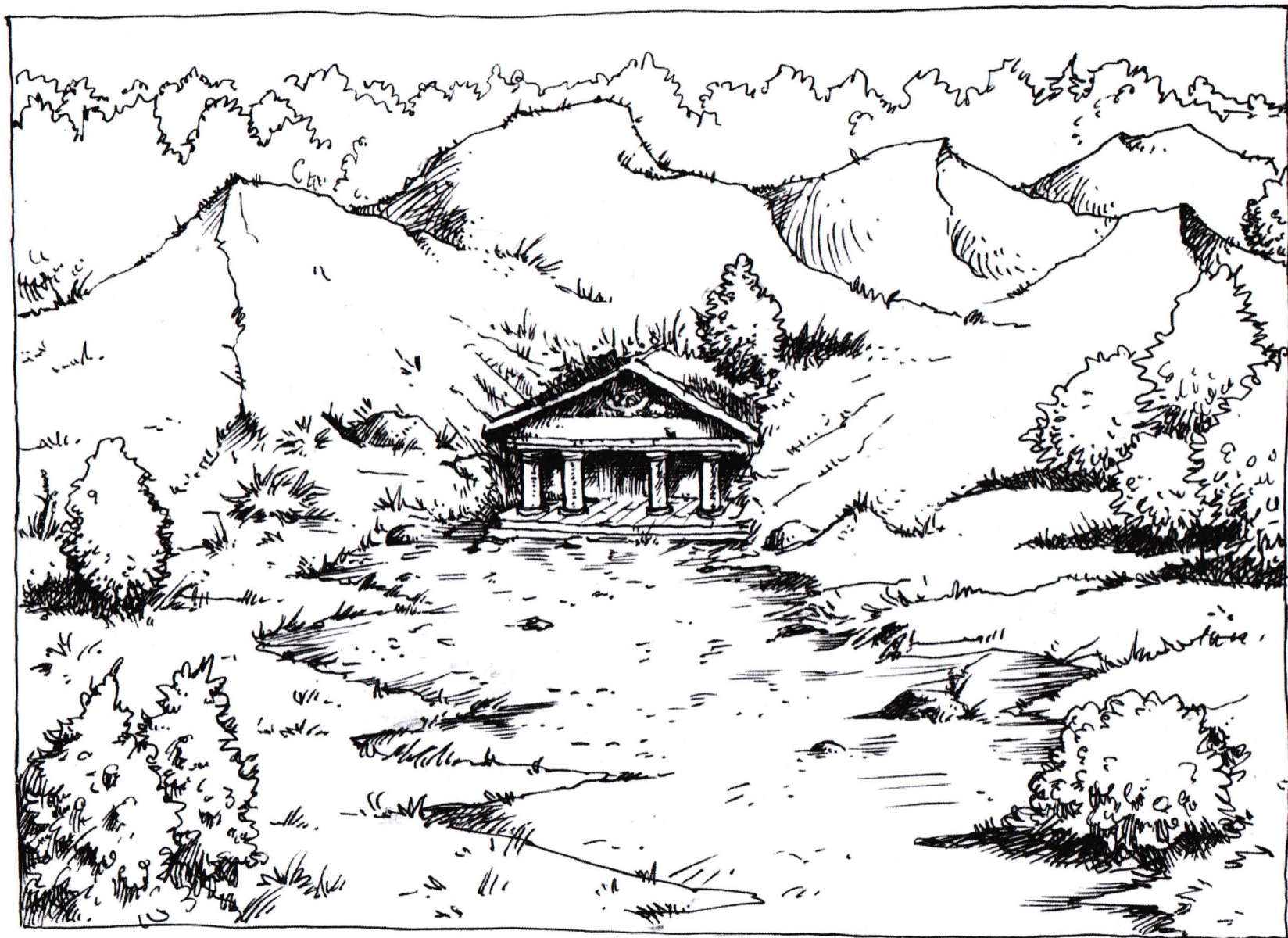
- Row 1:**
 - Top-left: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Top-middle-left: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Top-middle-right: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Top-right: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
- Row 2:**
 - Second row, first map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Second row, second map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Second row, third map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Second row, fourth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Second row, fifth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
- Row 3:**
 - Third row, first map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Third row, second map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Third row, third map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Third row, fourth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Third row, fifth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
- Row 4:**
 - Fourth row, first map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fourth row, second map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fourth row, third map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fourth row, fourth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fourth row, fifth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
- Row 5:**
 - Fifth row, first map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fifth row, second map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fifth row, third map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fifth row, fourth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.
 - Fifth row, fifth map: A map of a coastal area with a large ship (Holk) and a small fortification.

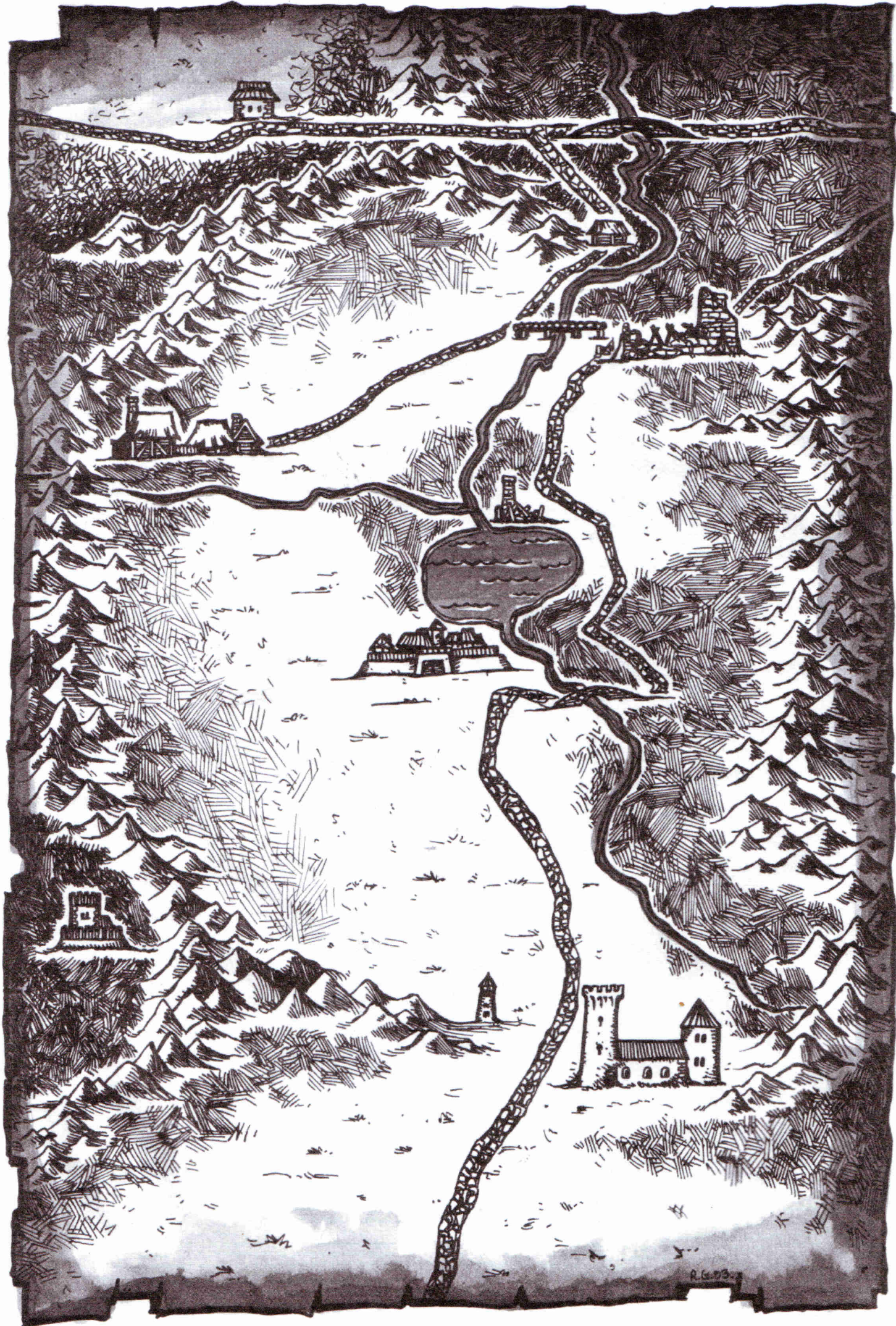




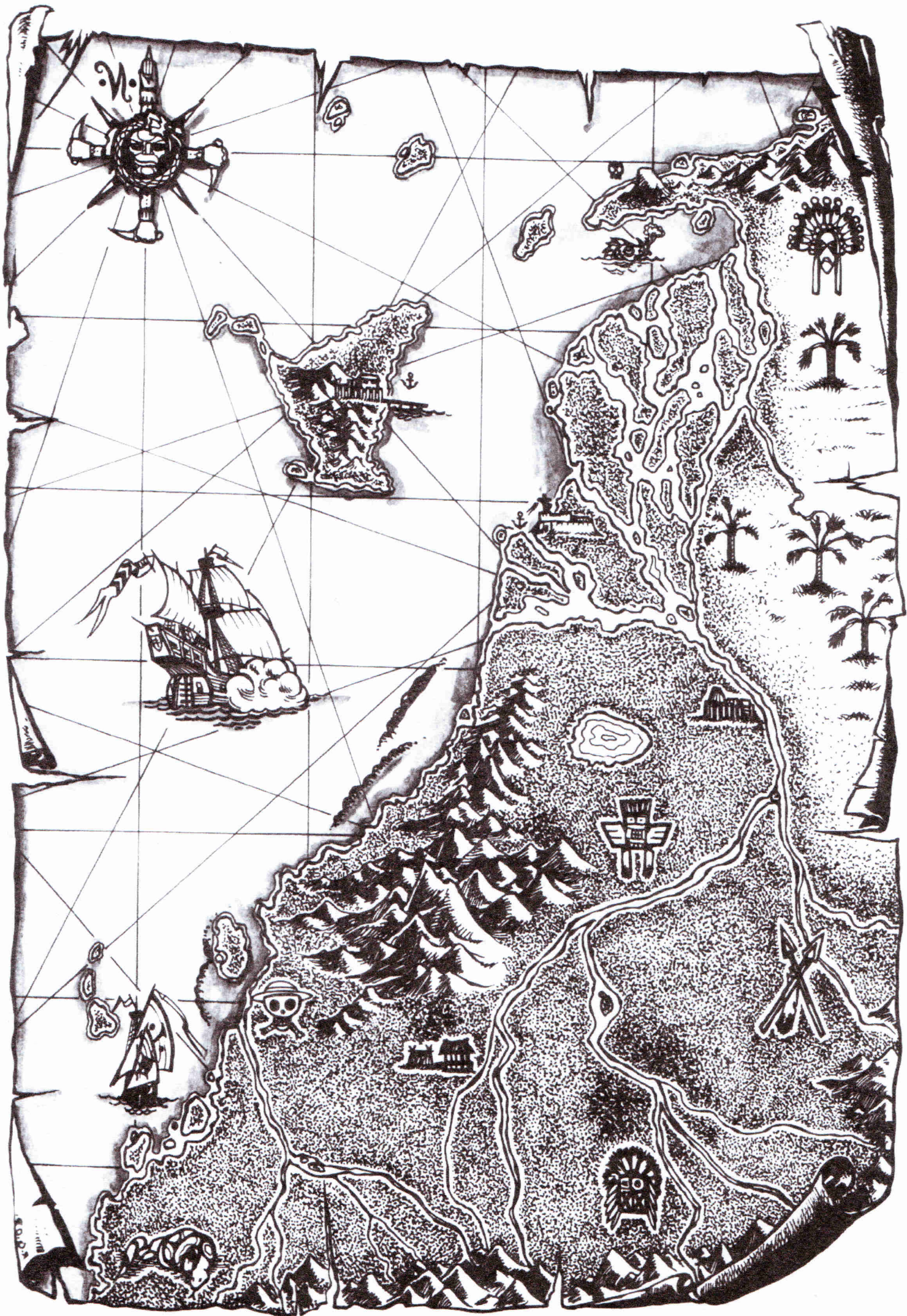




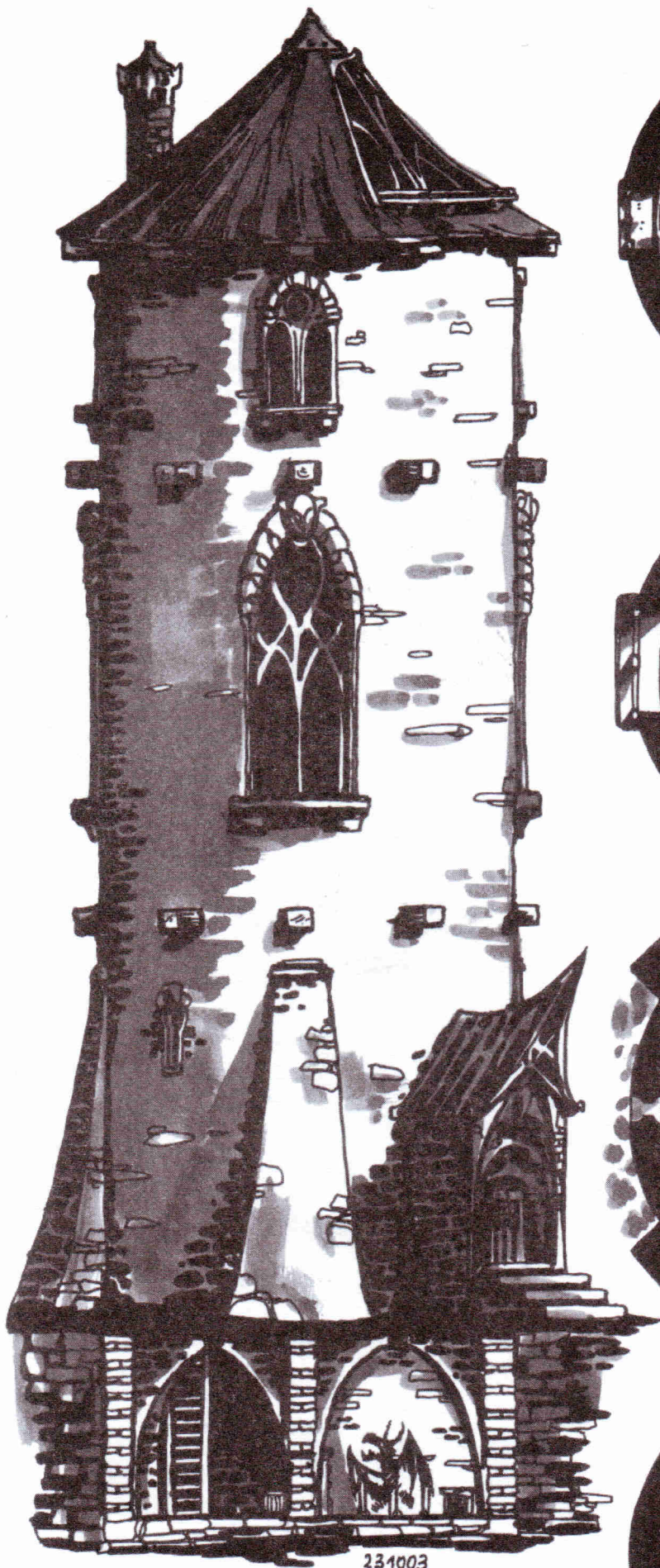




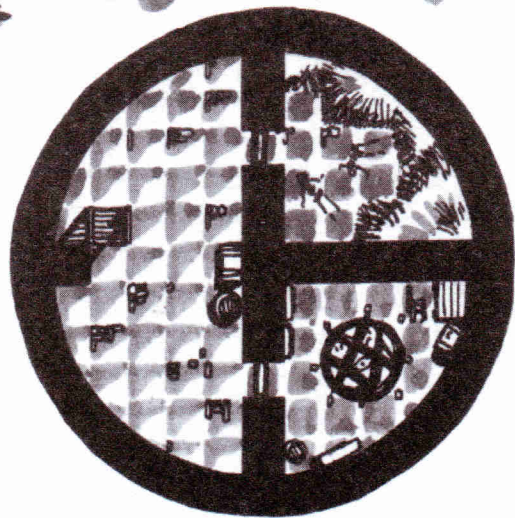
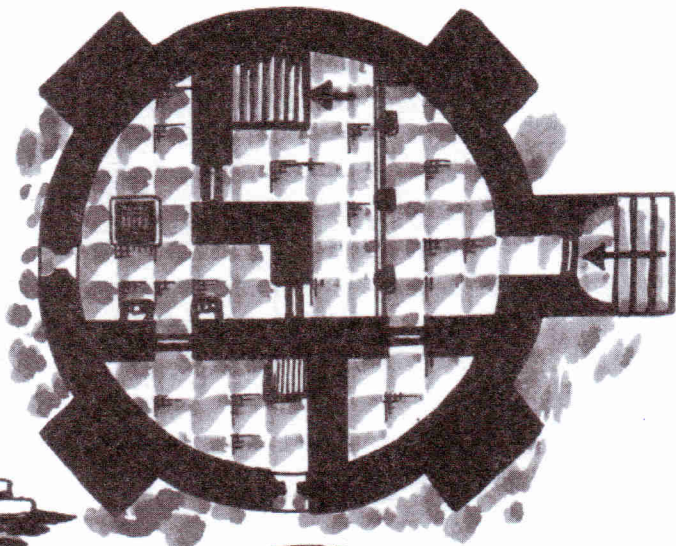
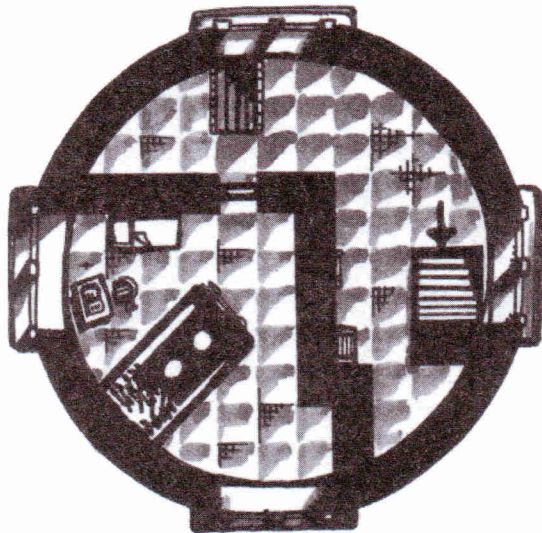
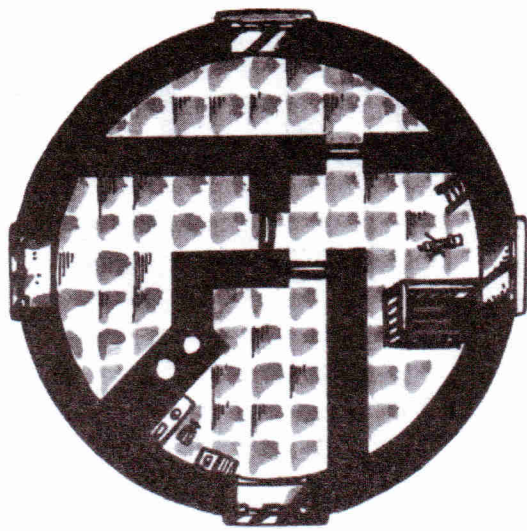


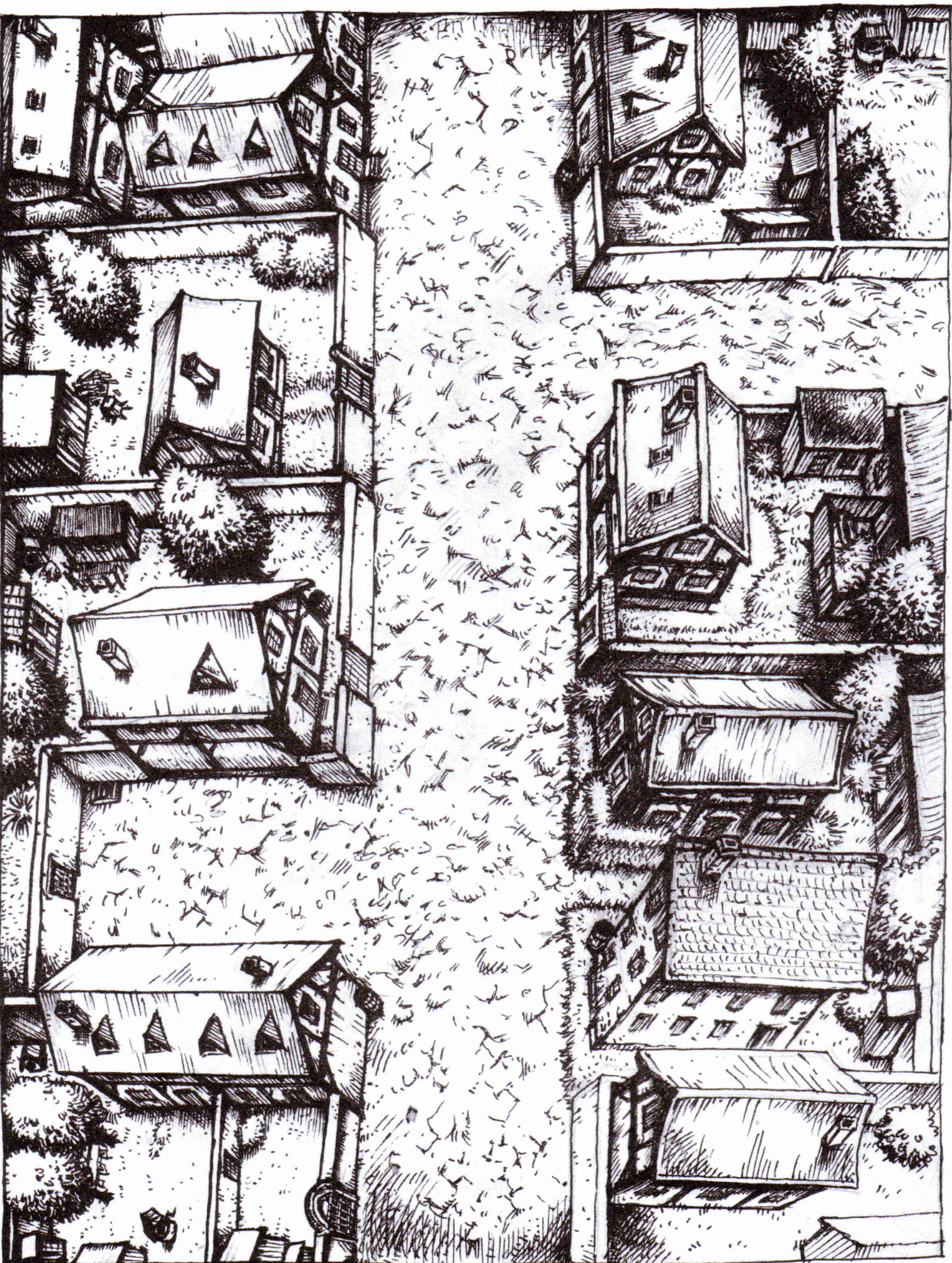




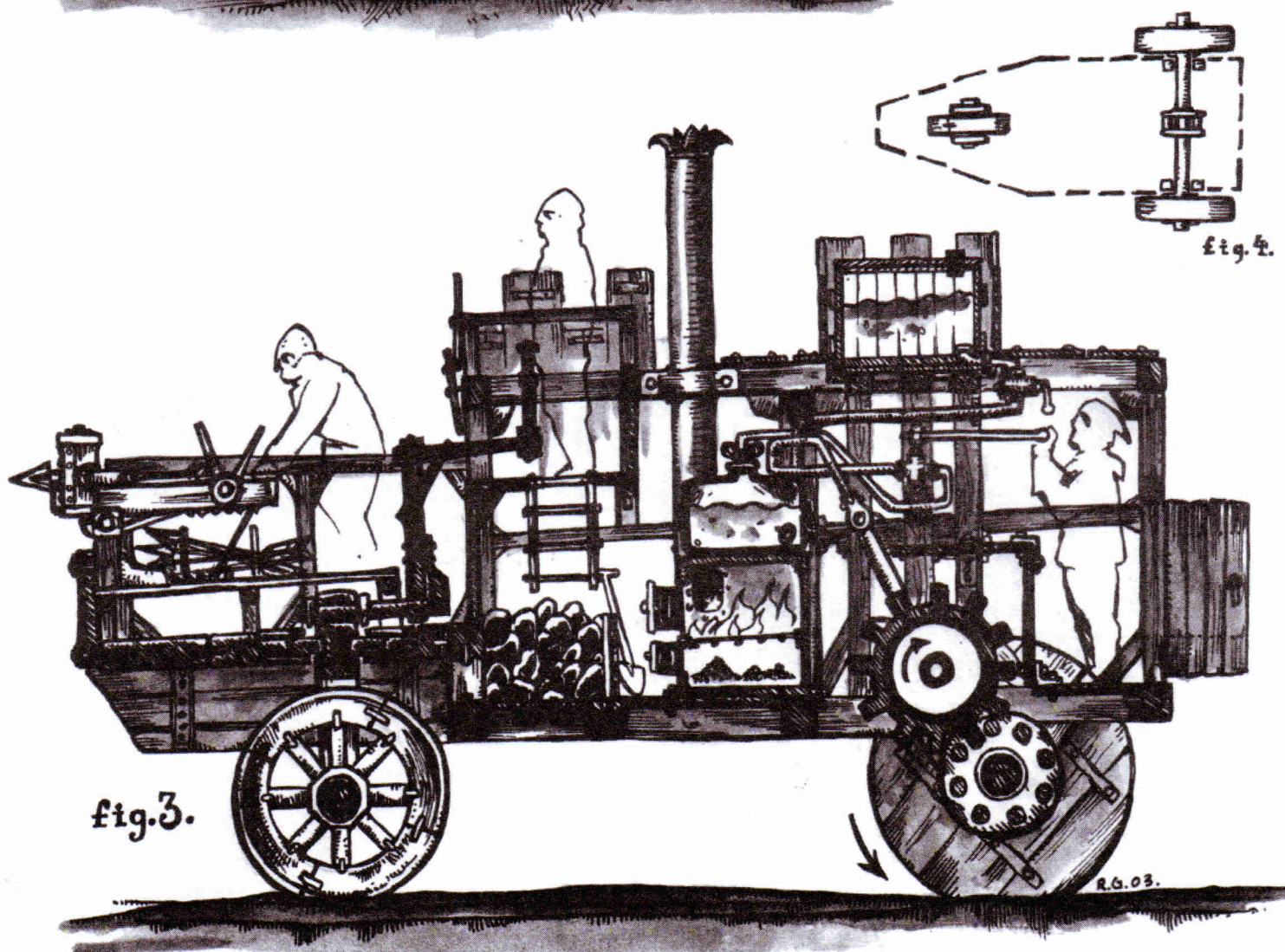
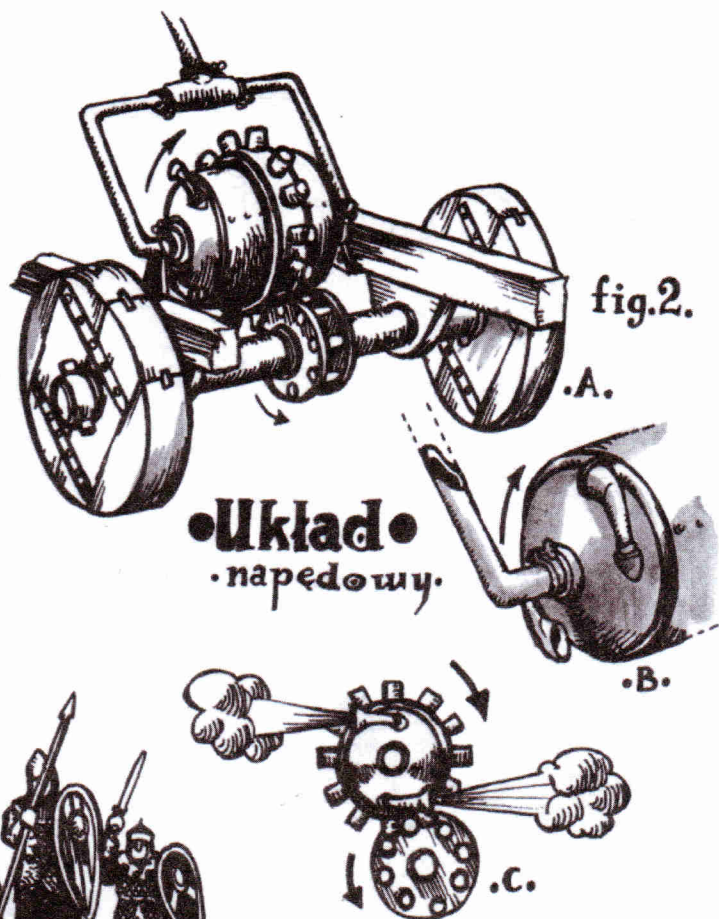
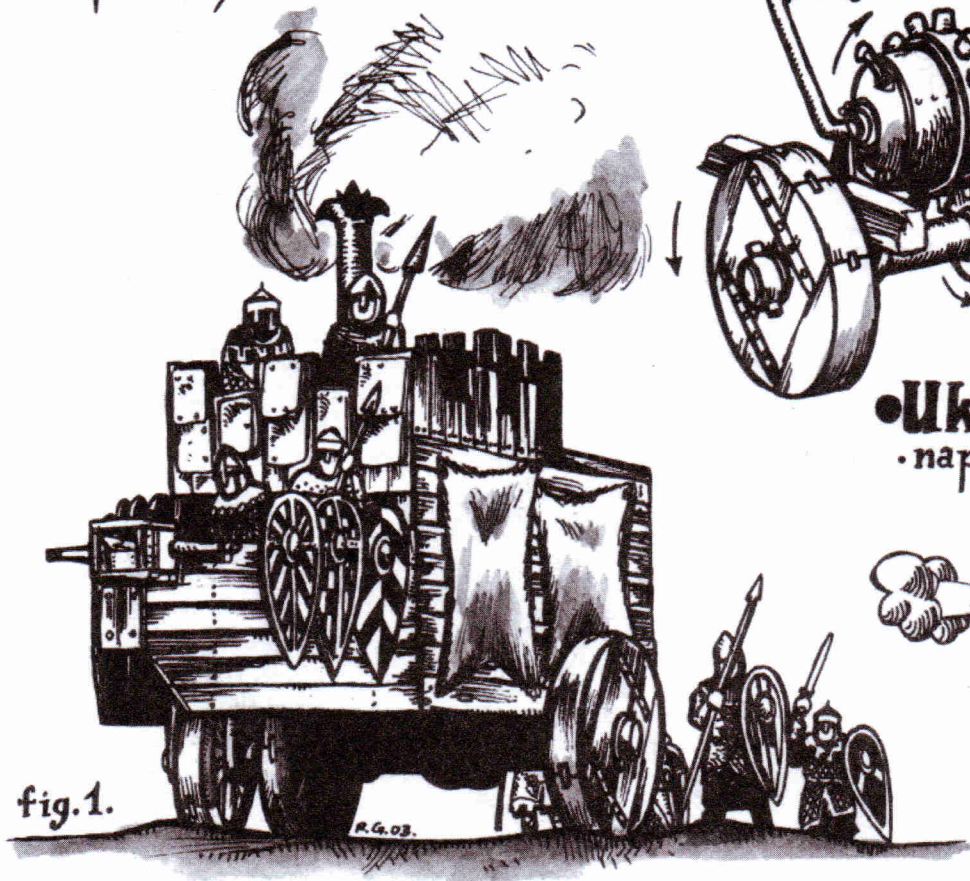


231003



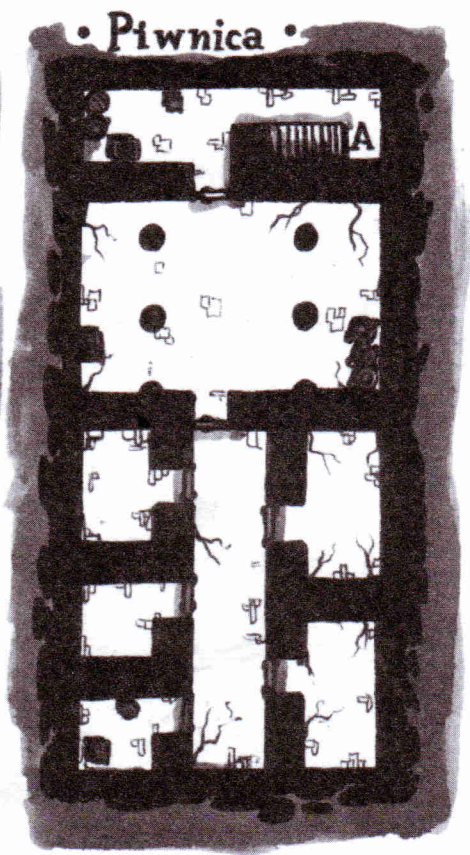
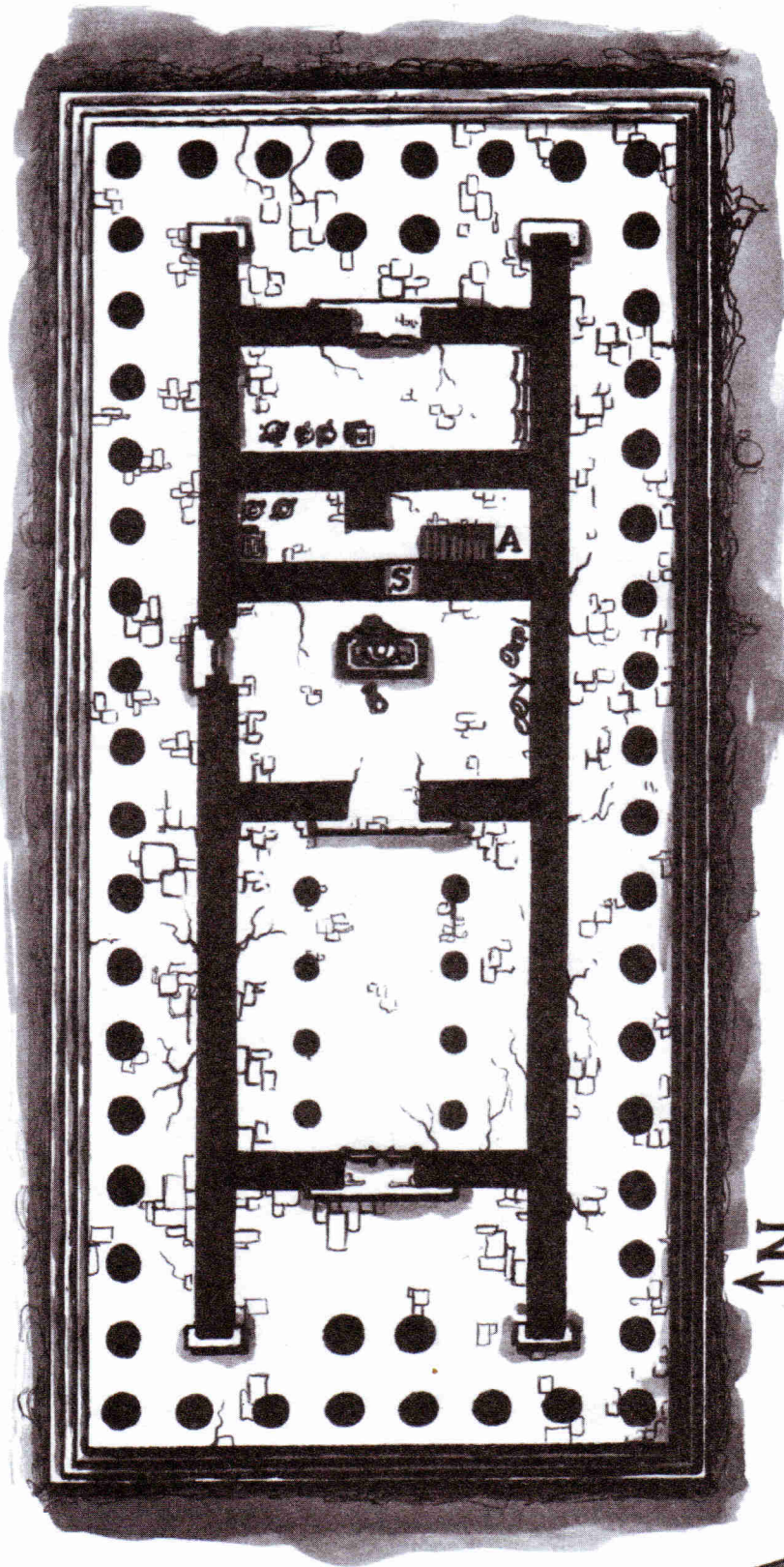


♦Szturmowóz♦ ♦parowy♦

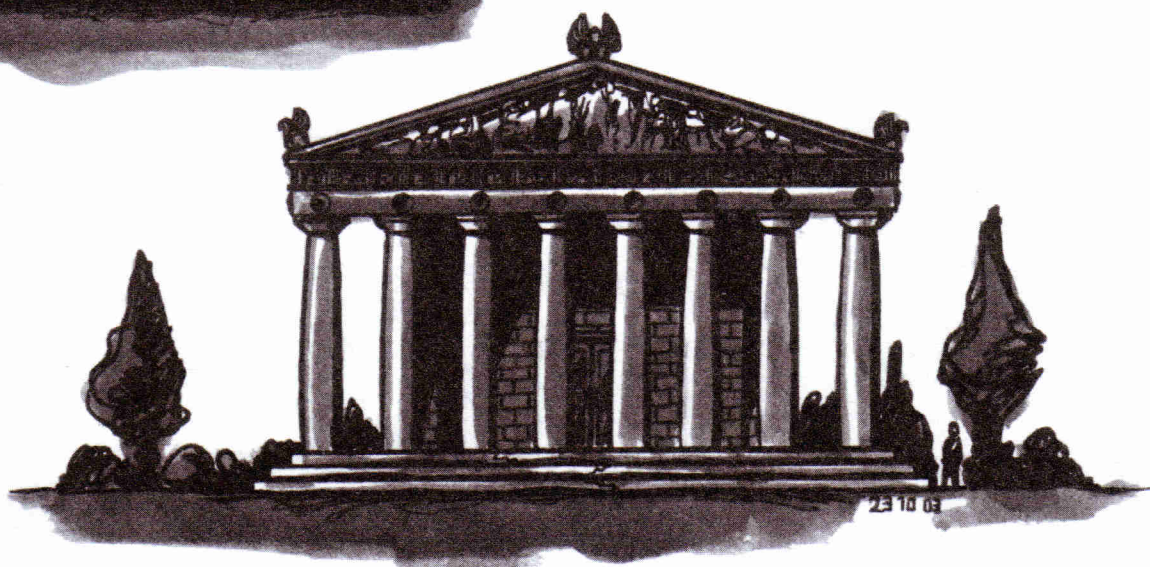


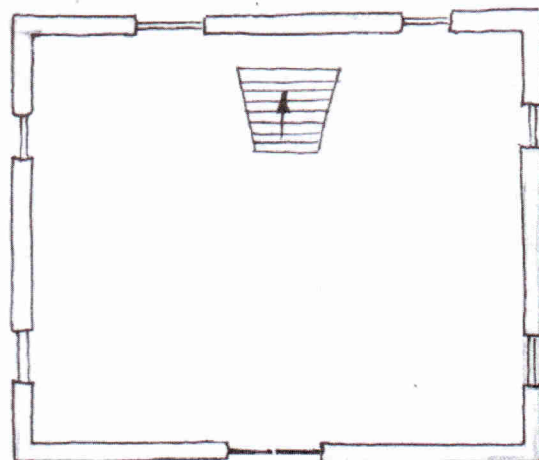
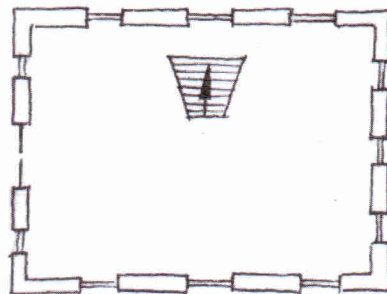
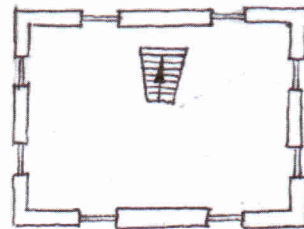
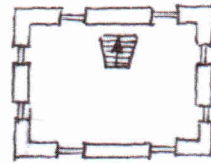
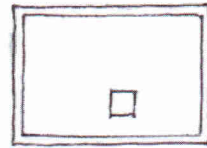
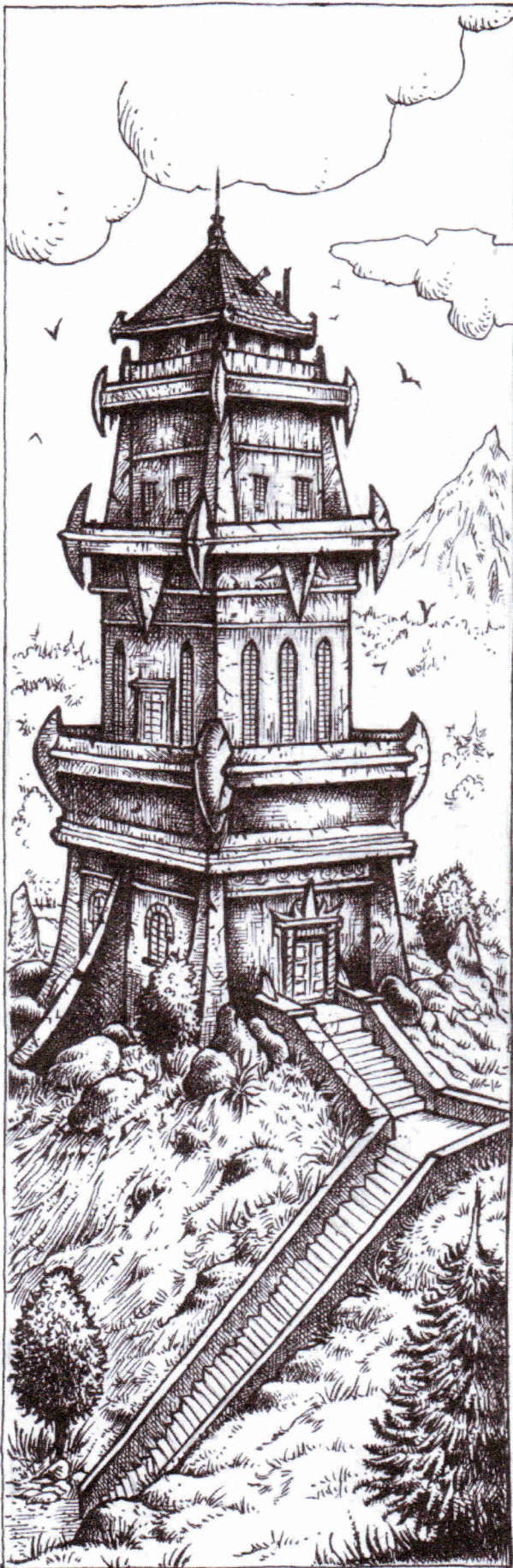


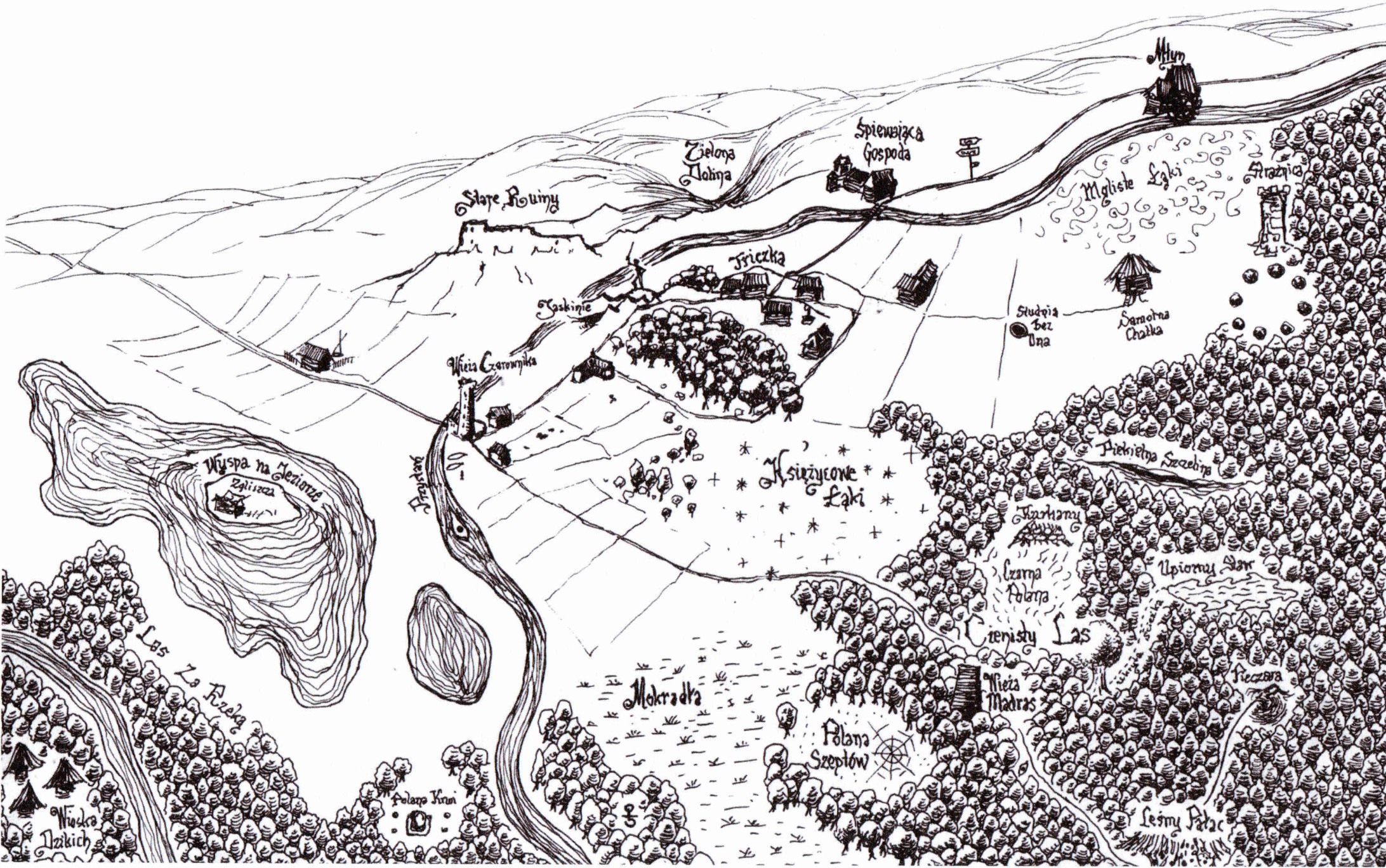




↑N

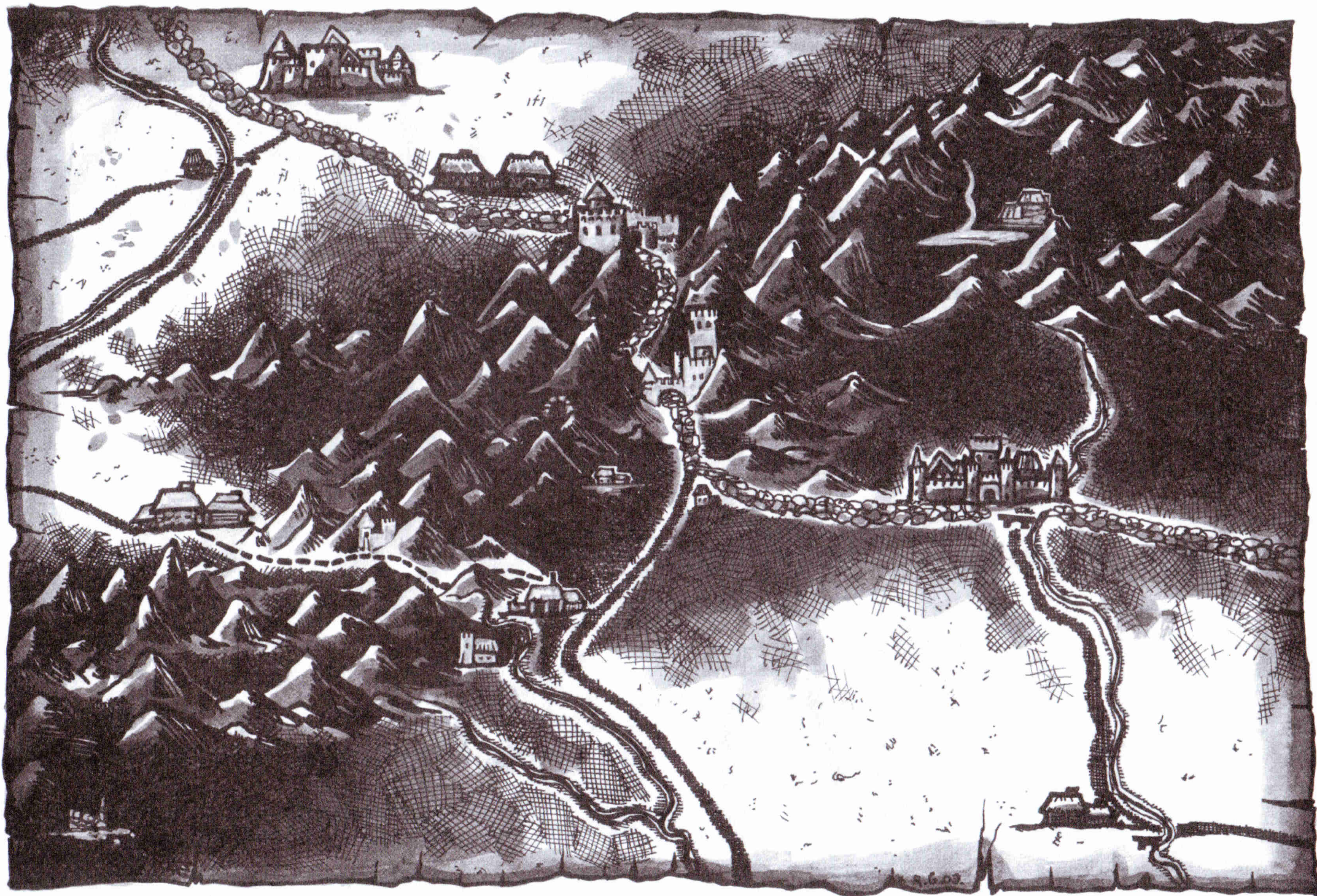


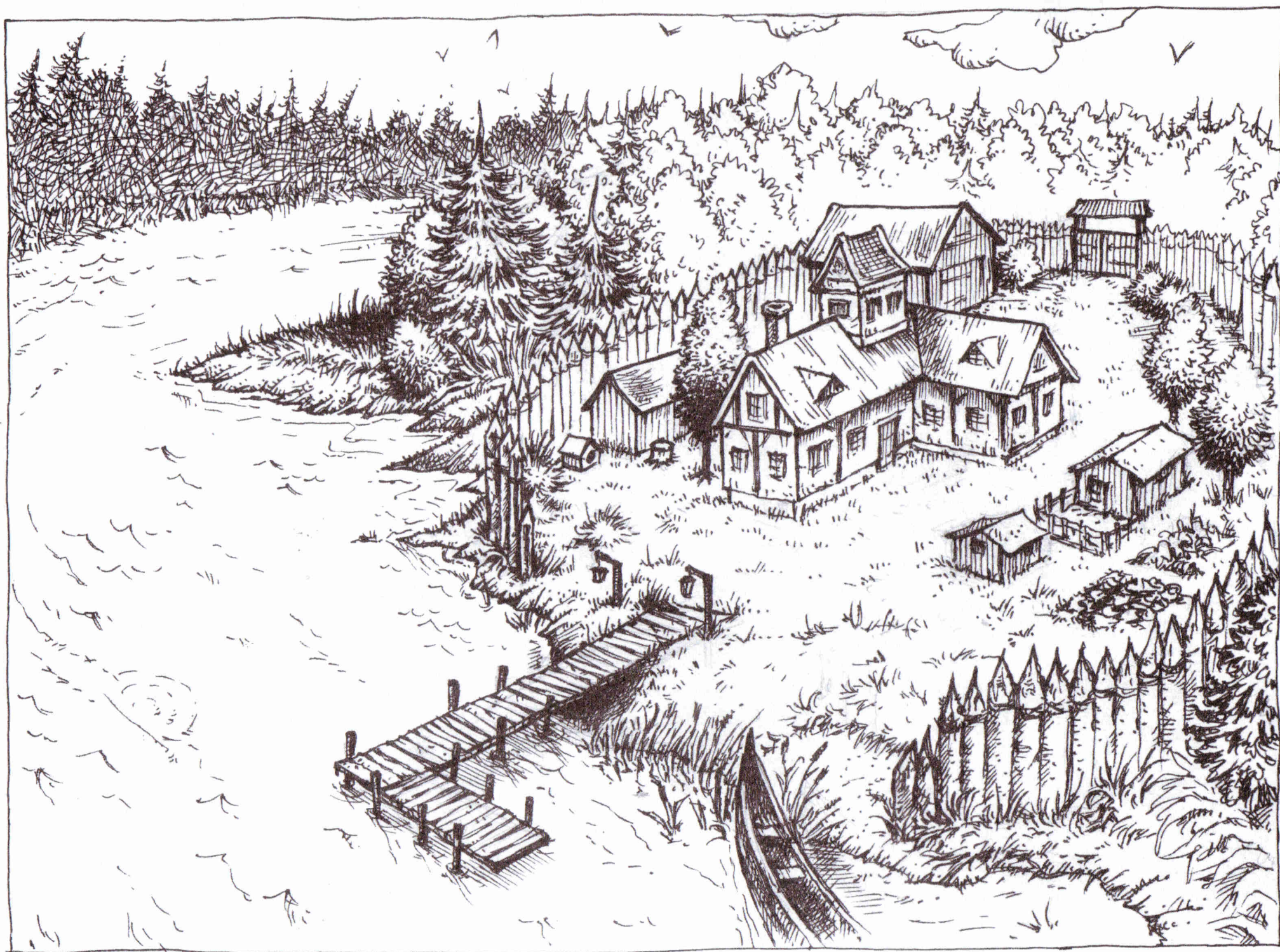


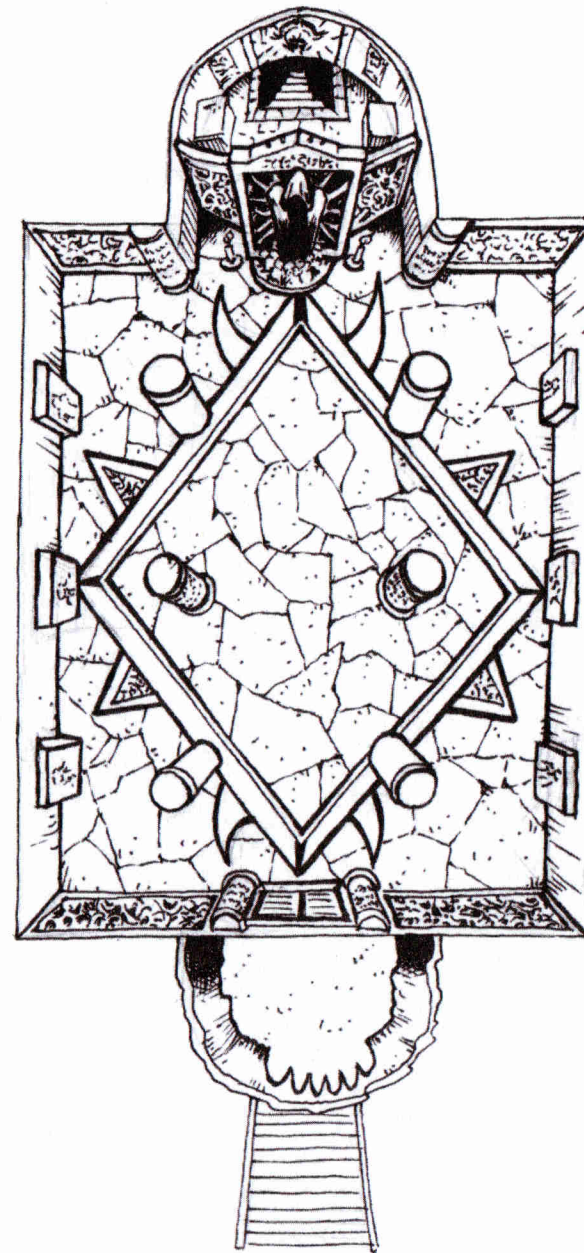
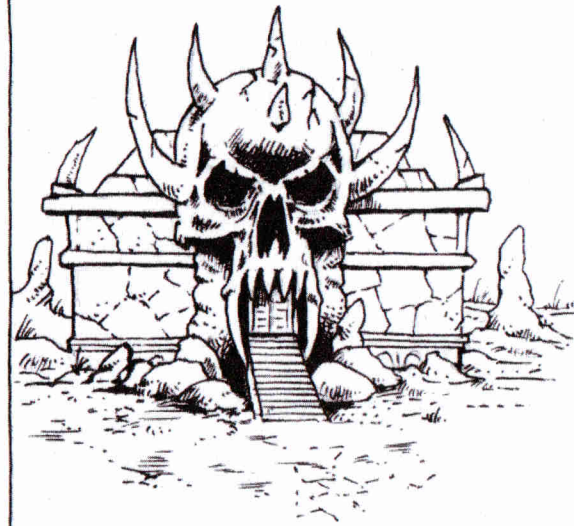


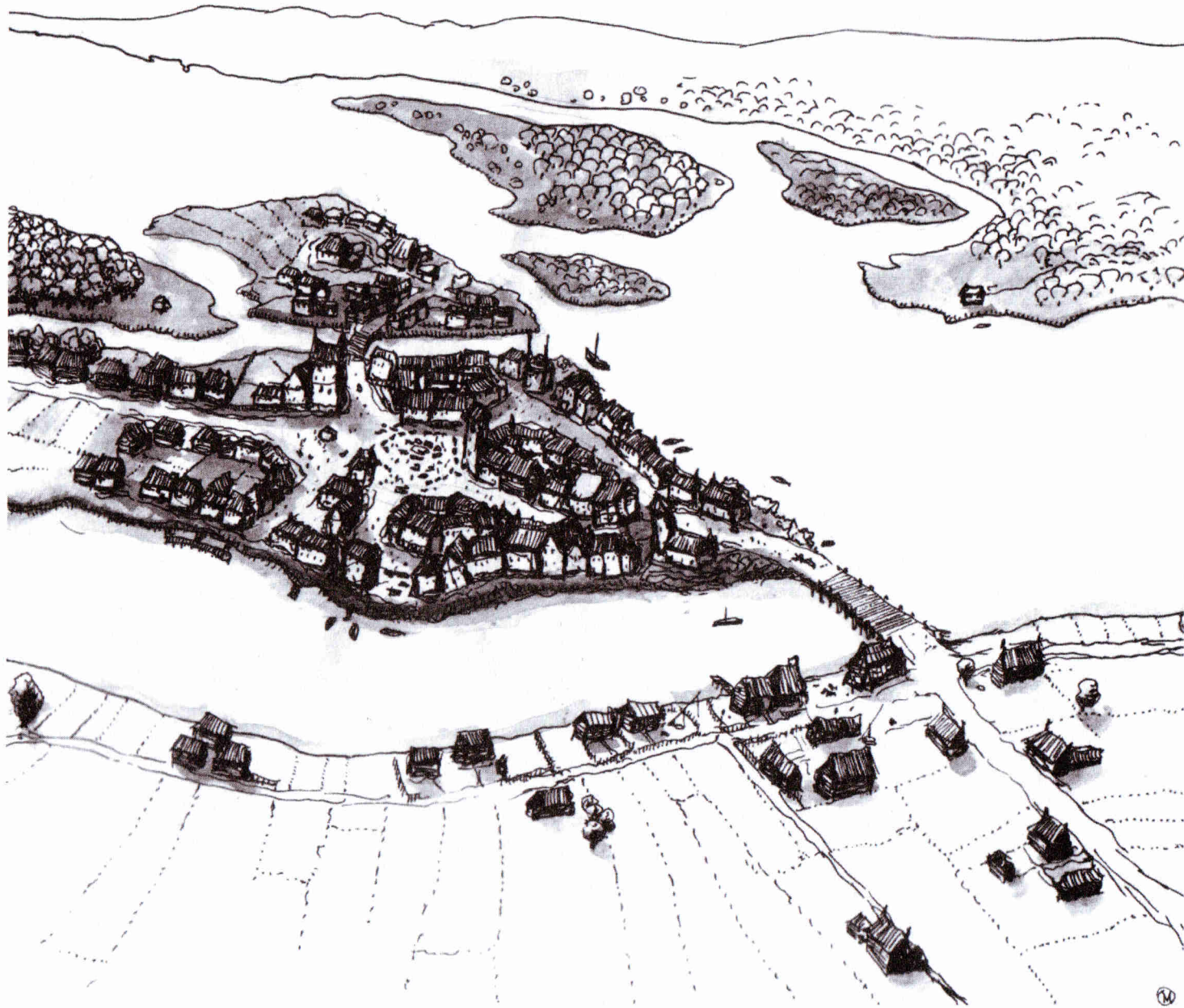


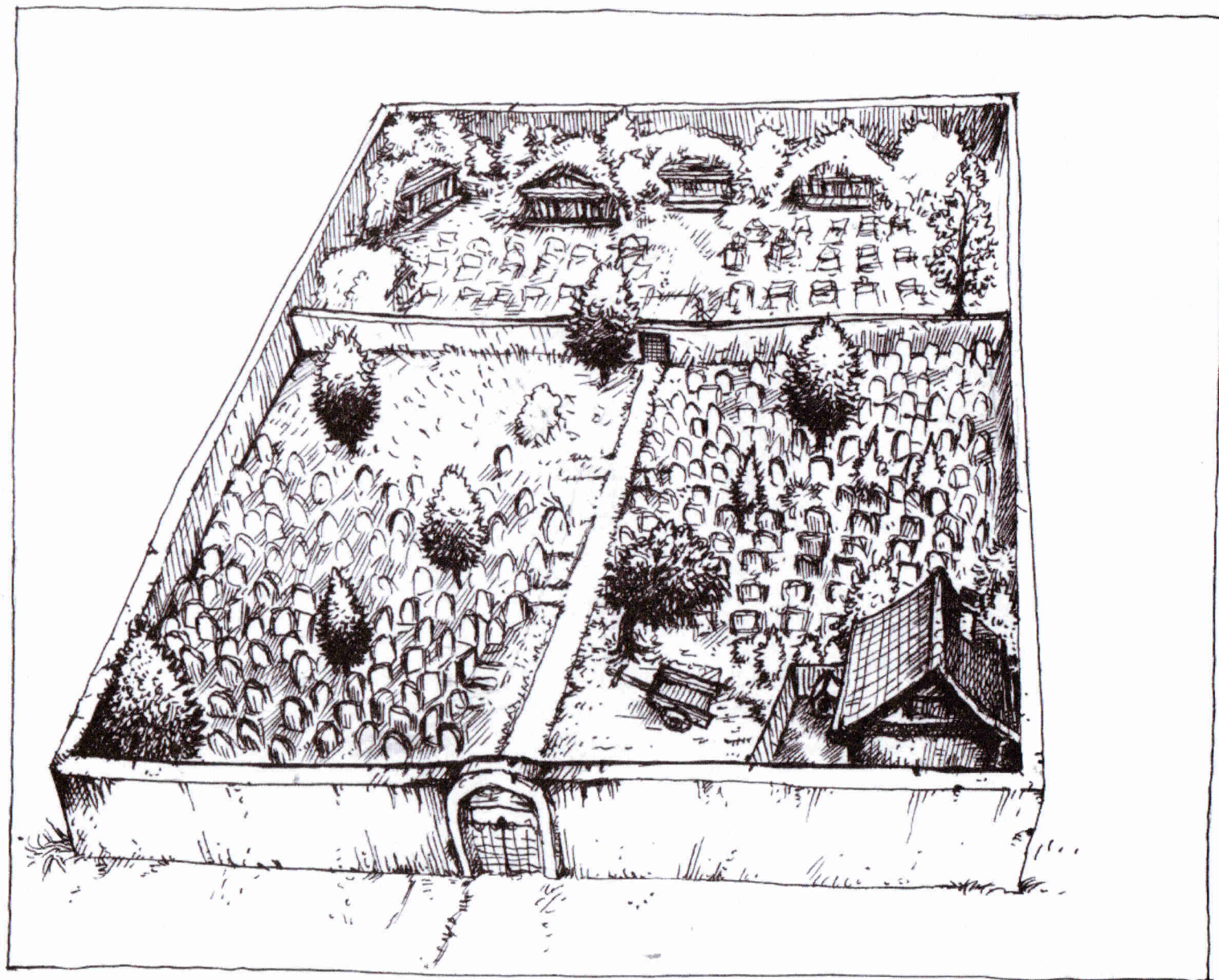


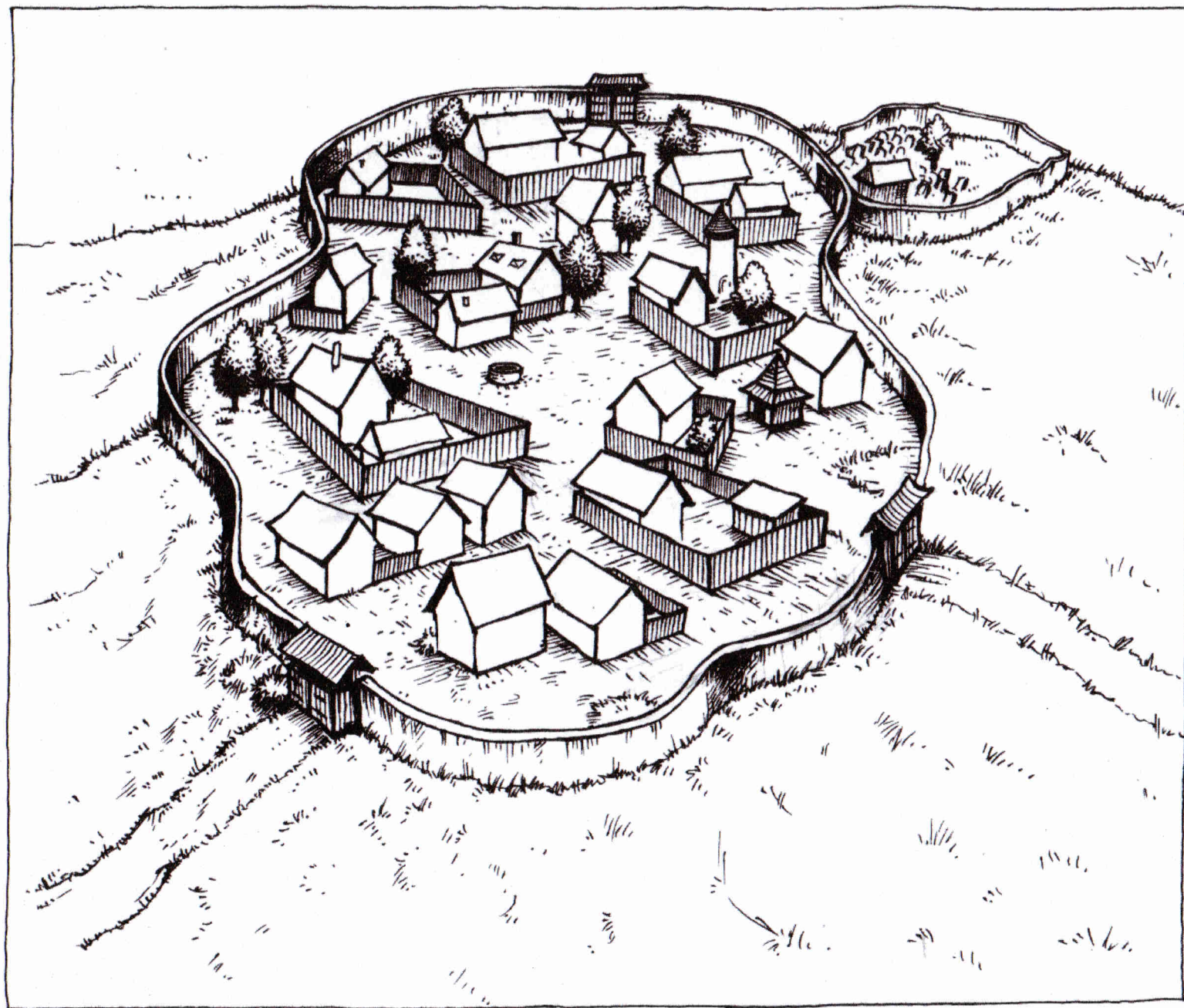


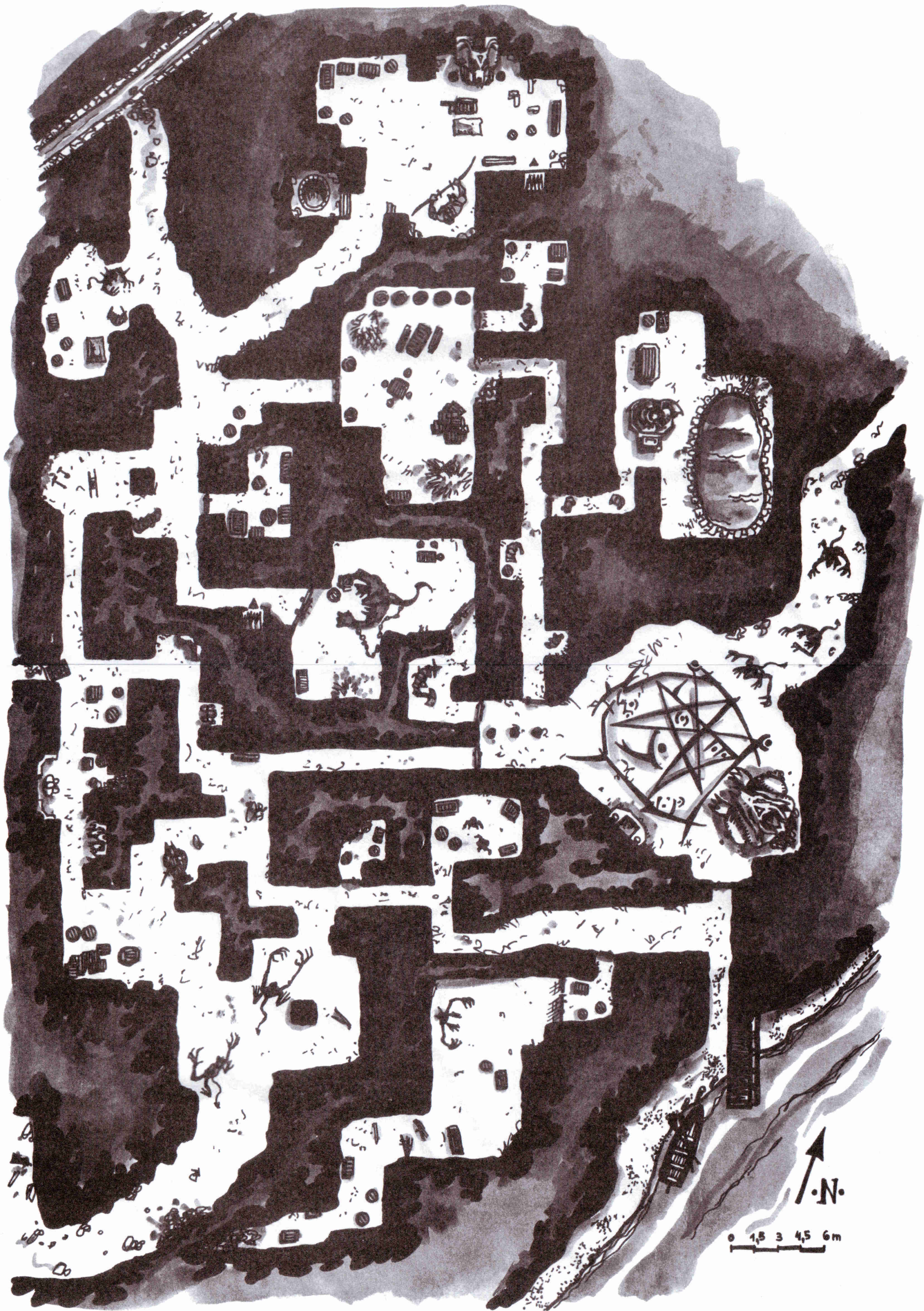


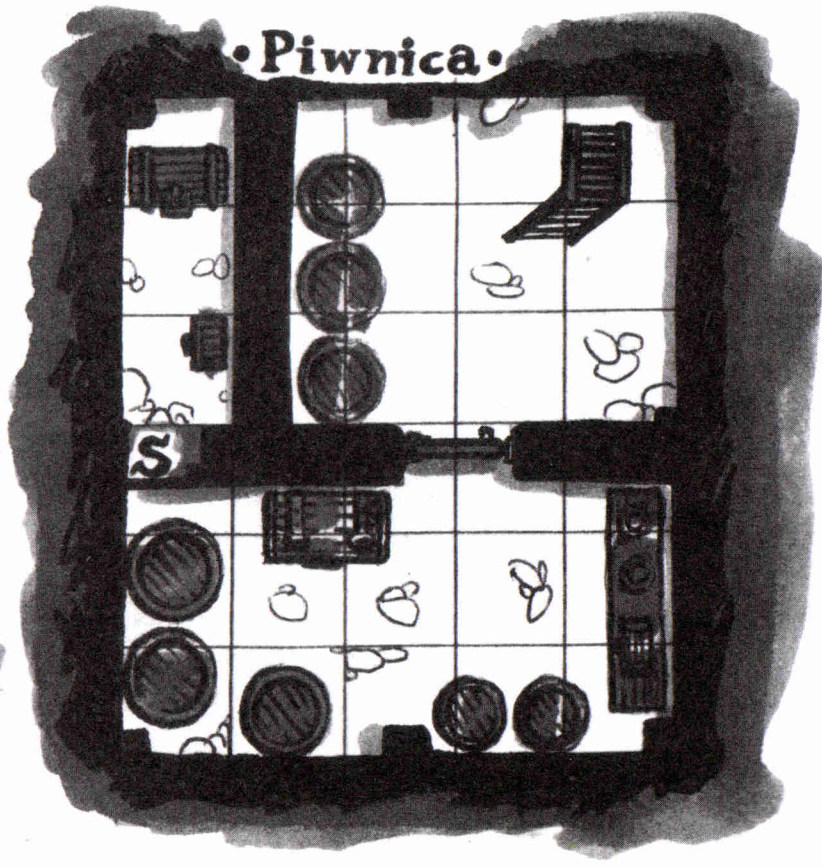
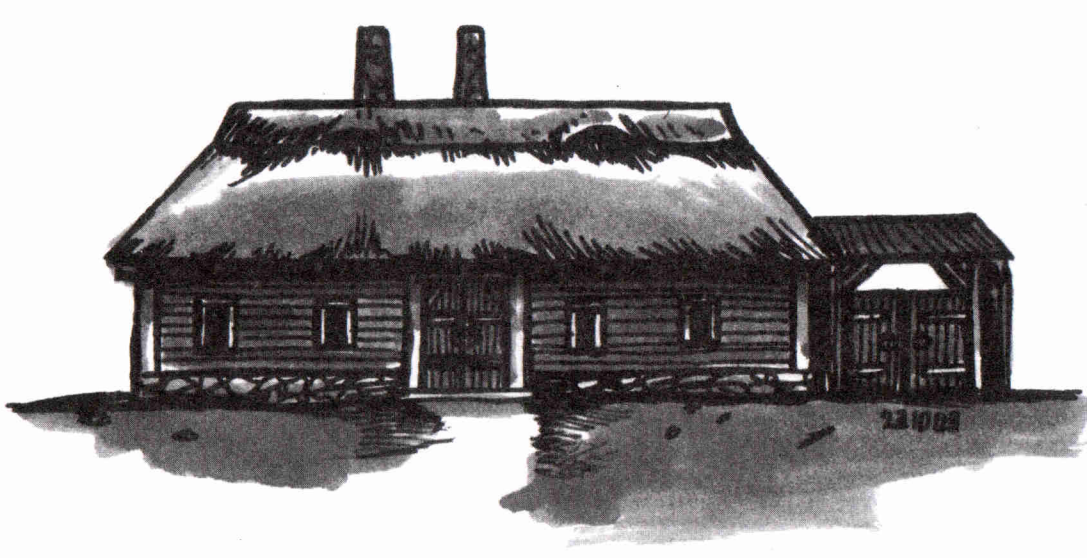
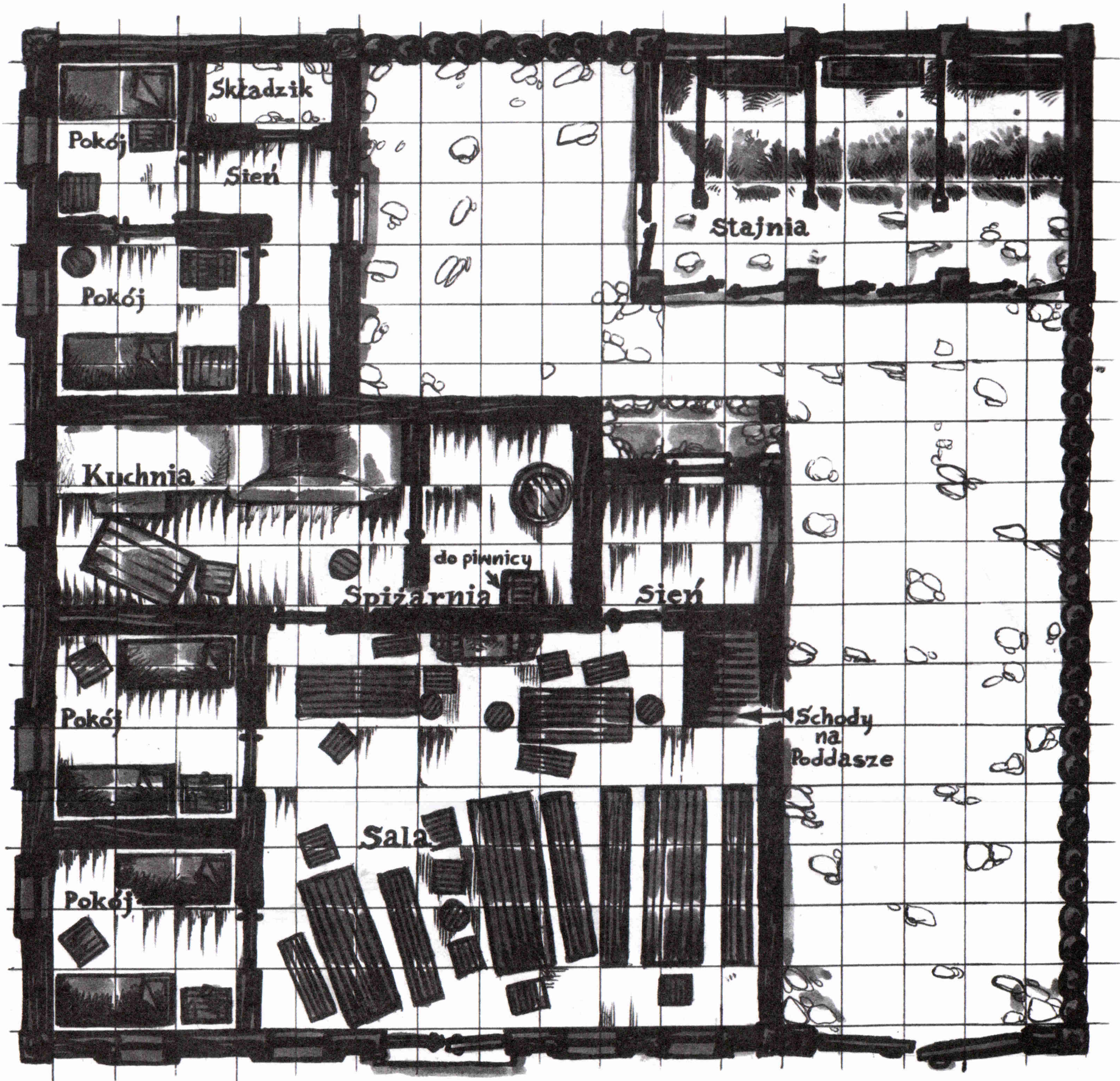


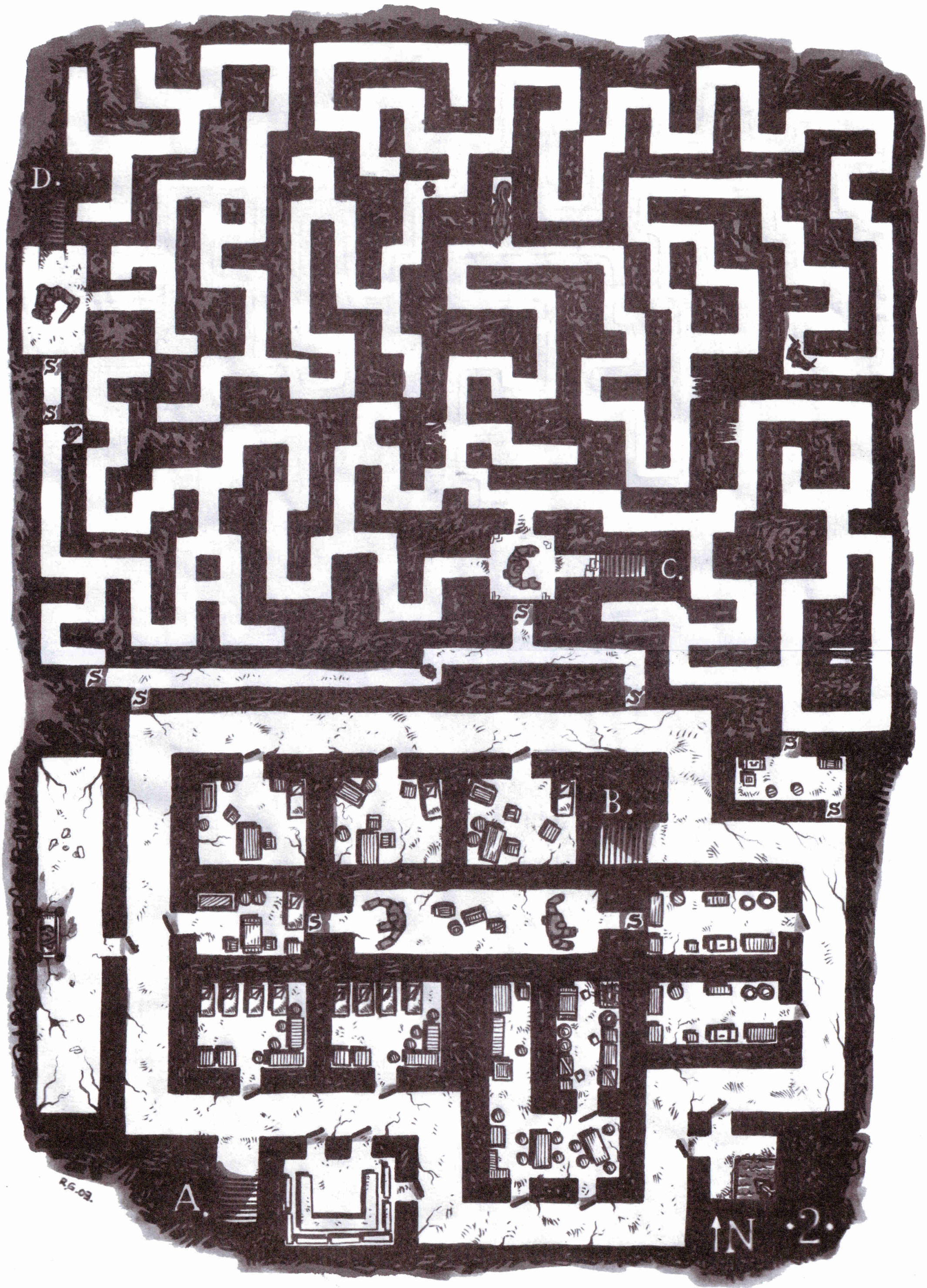


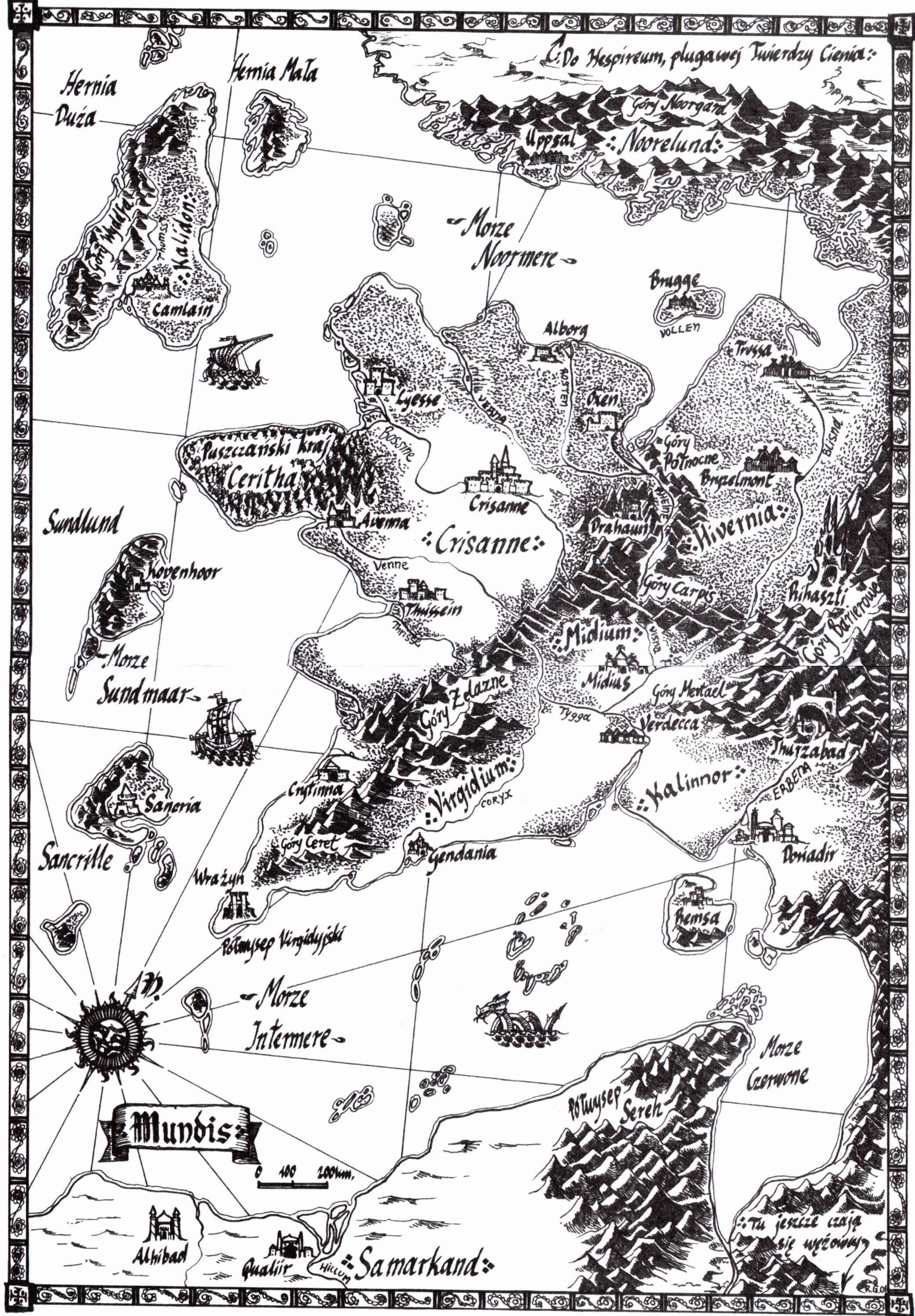


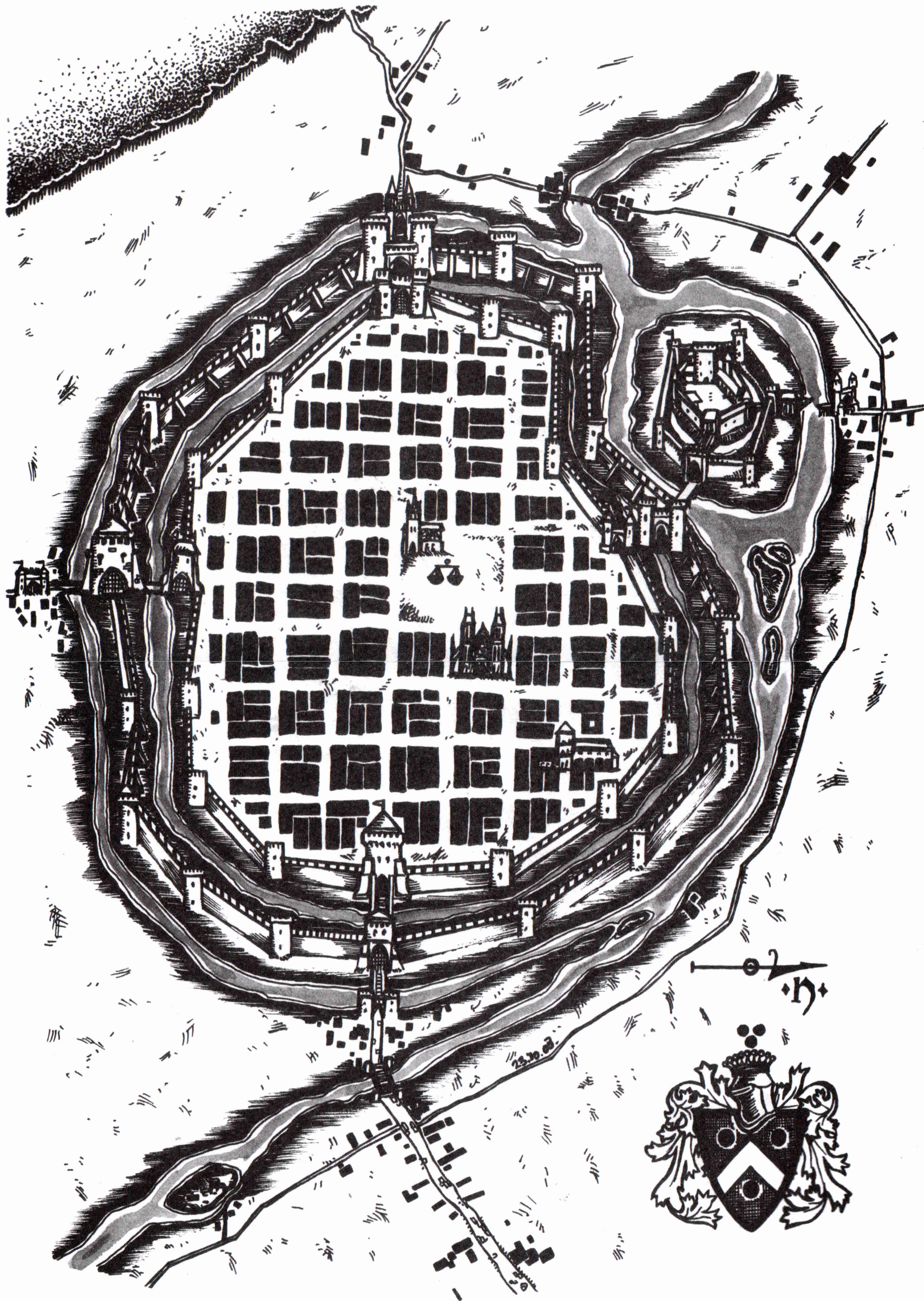




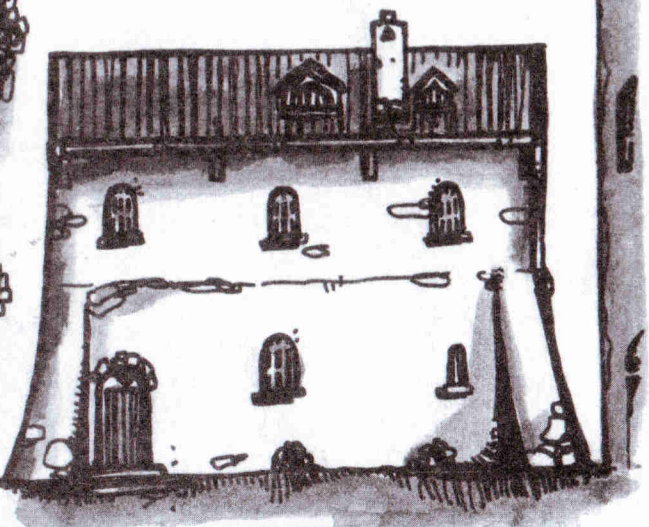
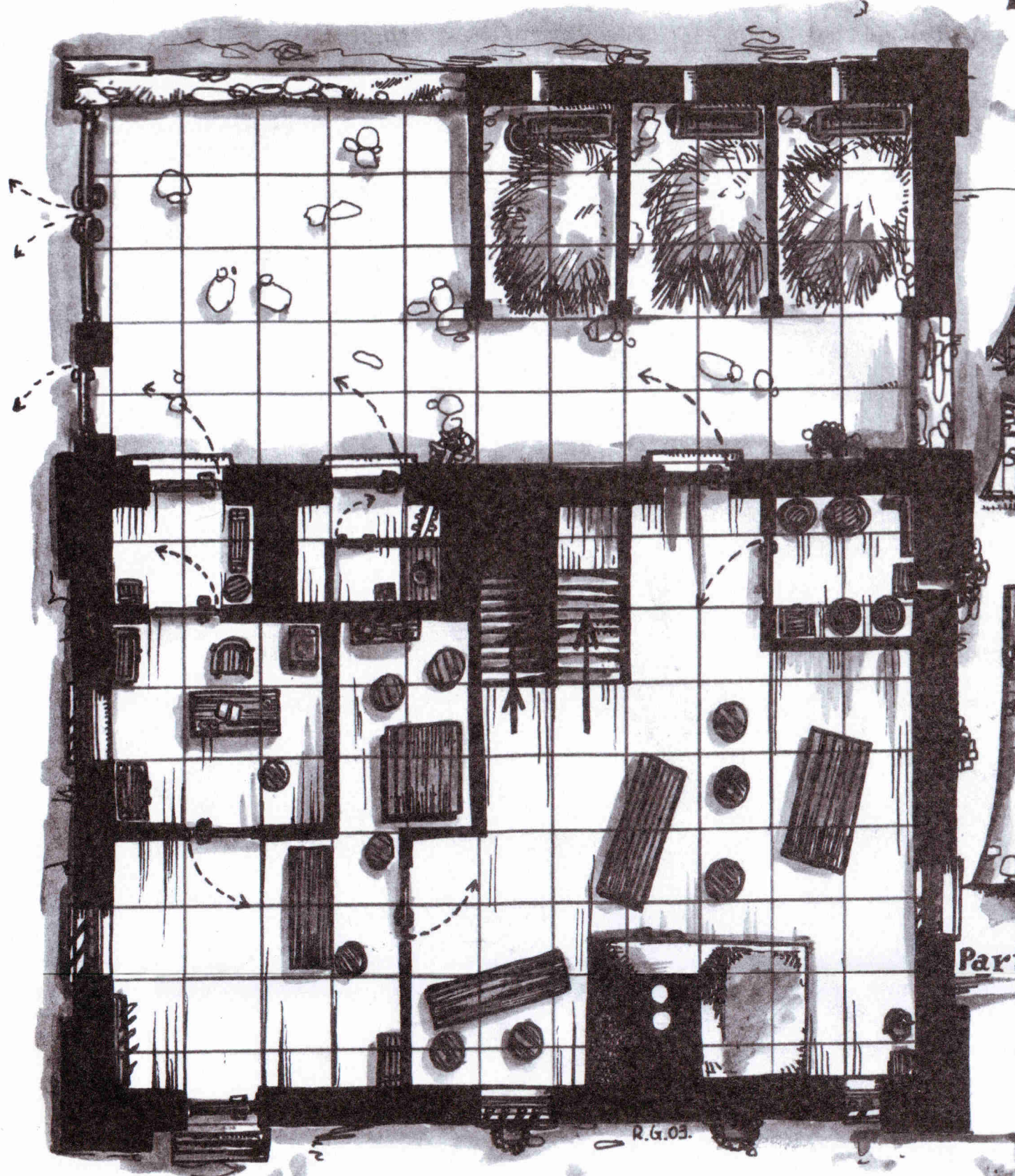








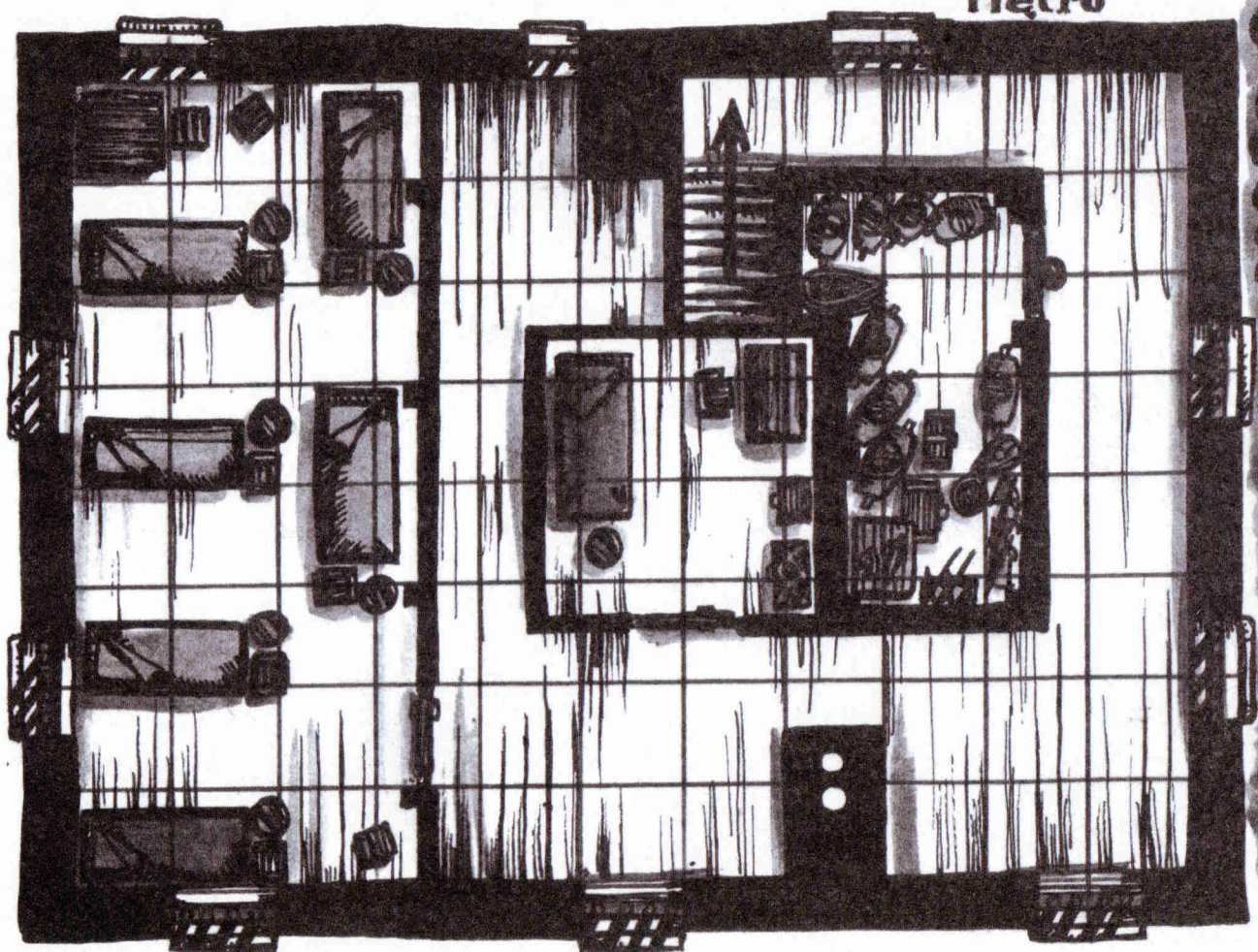
•Posterunek strazy •miejskiej.



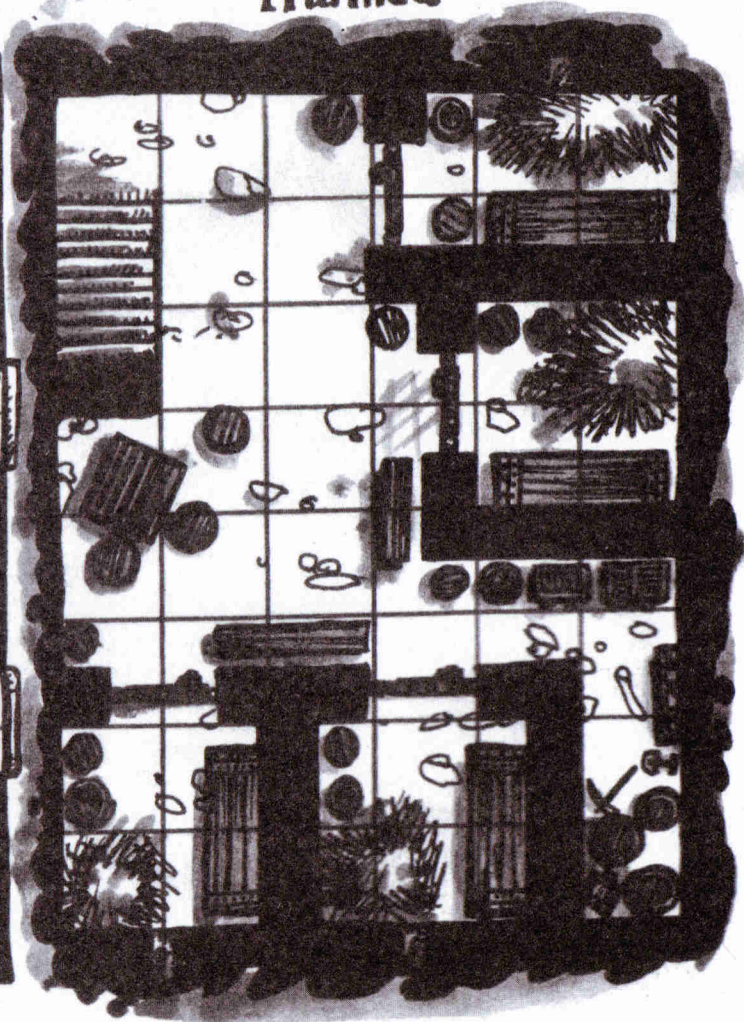
Parter

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

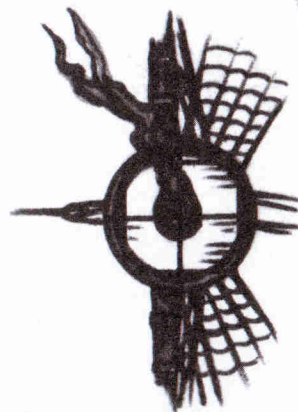
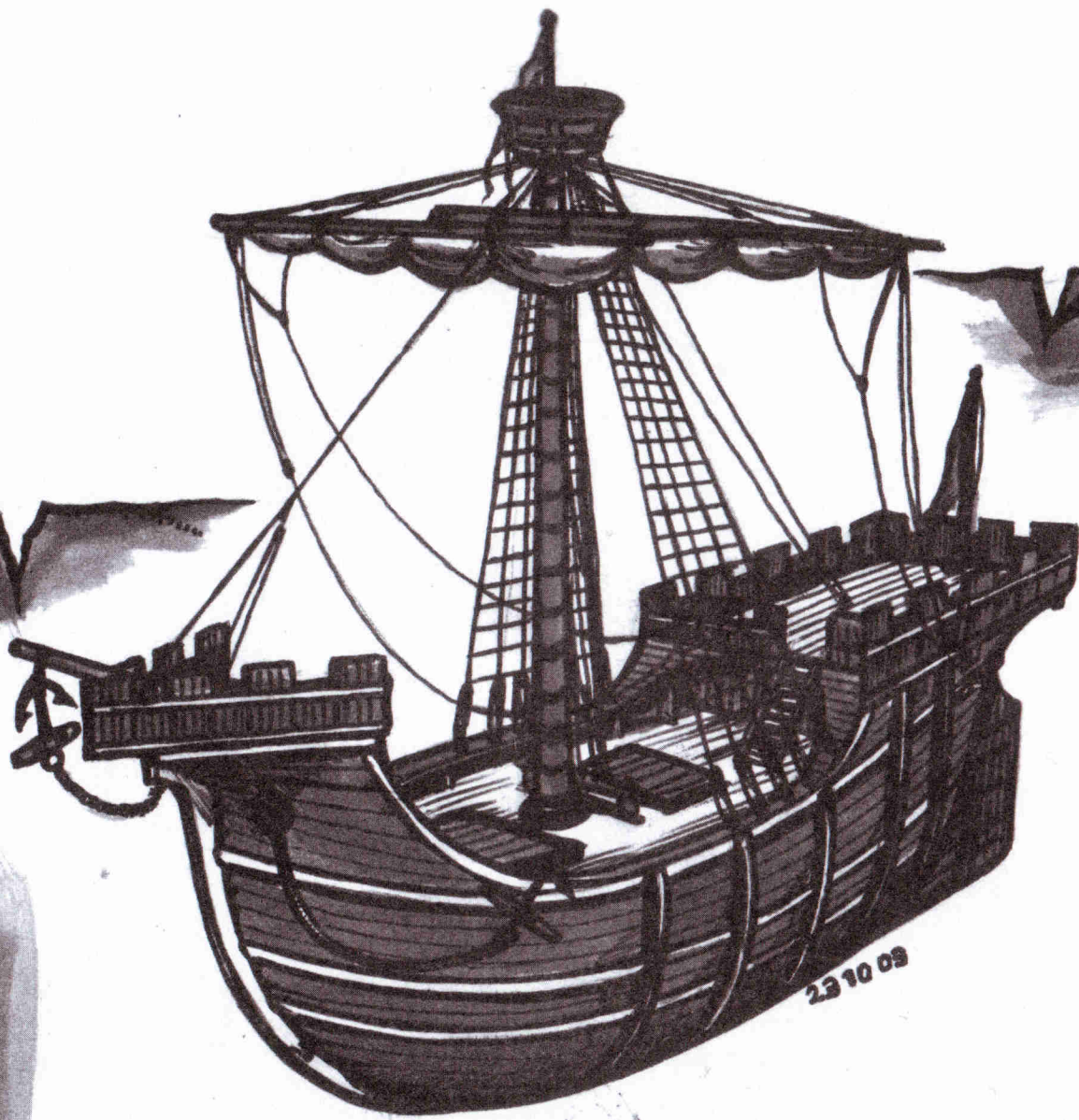
Pietro



Piwnica



•Hol•k•

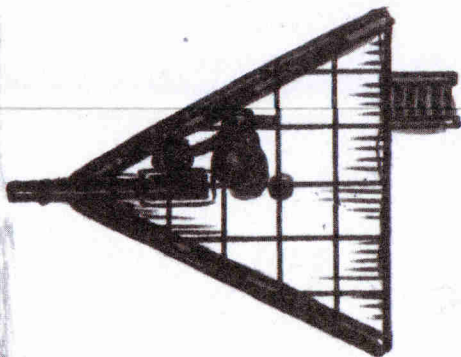


Bocianie
Gniazdo
(Mars)

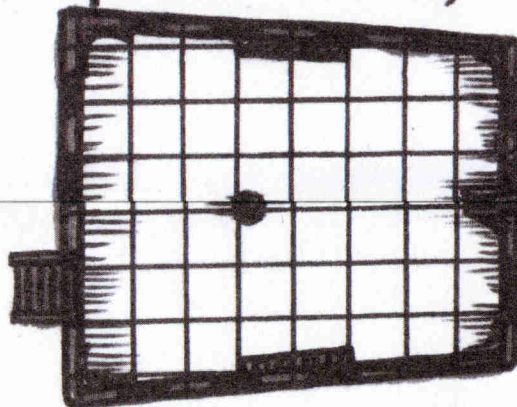
Przekrój „0-0”



Półpokład dziobowy

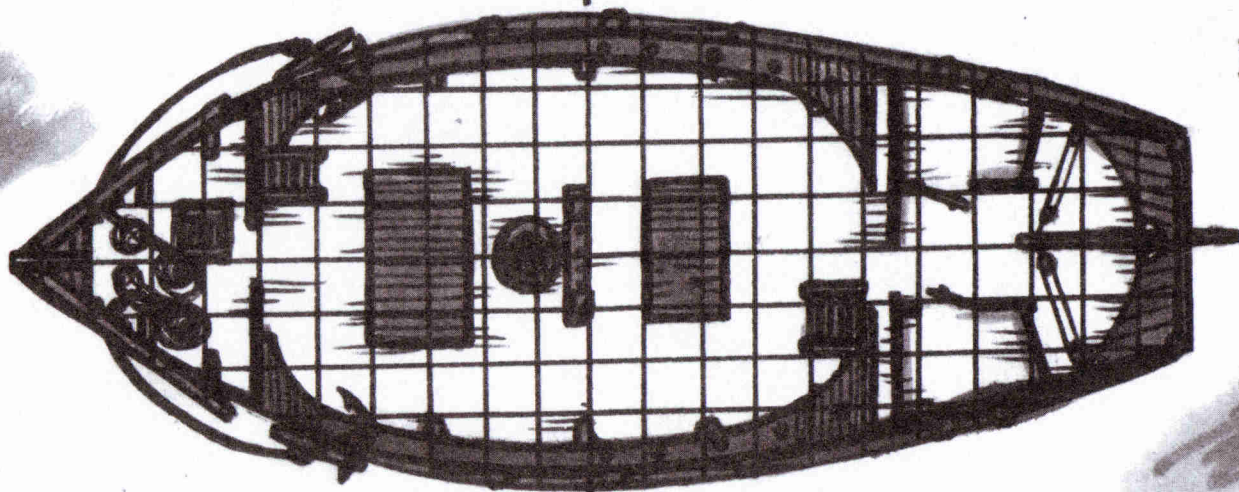


Półpokład rufowy

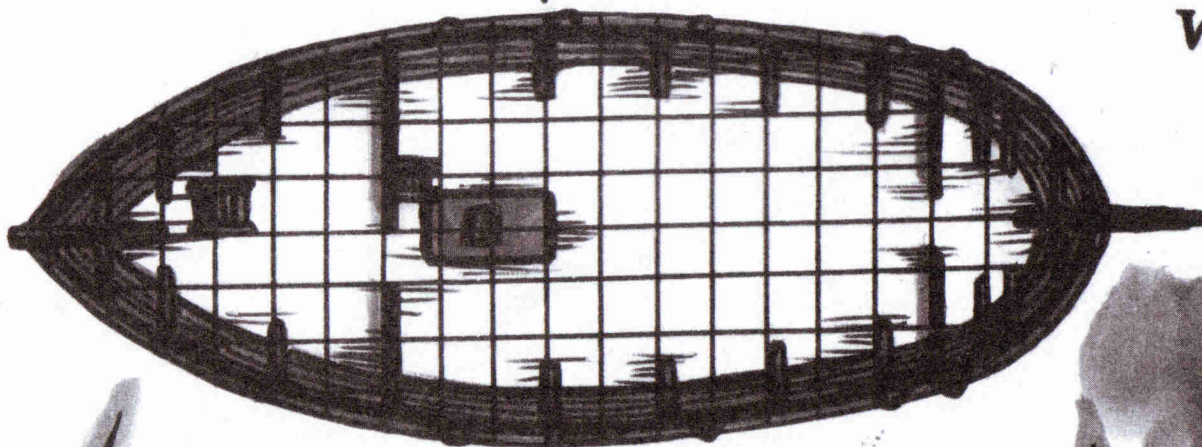


—0-1-2-3m—

Pokład główny



Wnętrze kadłuba



♦Paroczołg♦

♦obłężniczy♦

•Widok bez
pancerza•

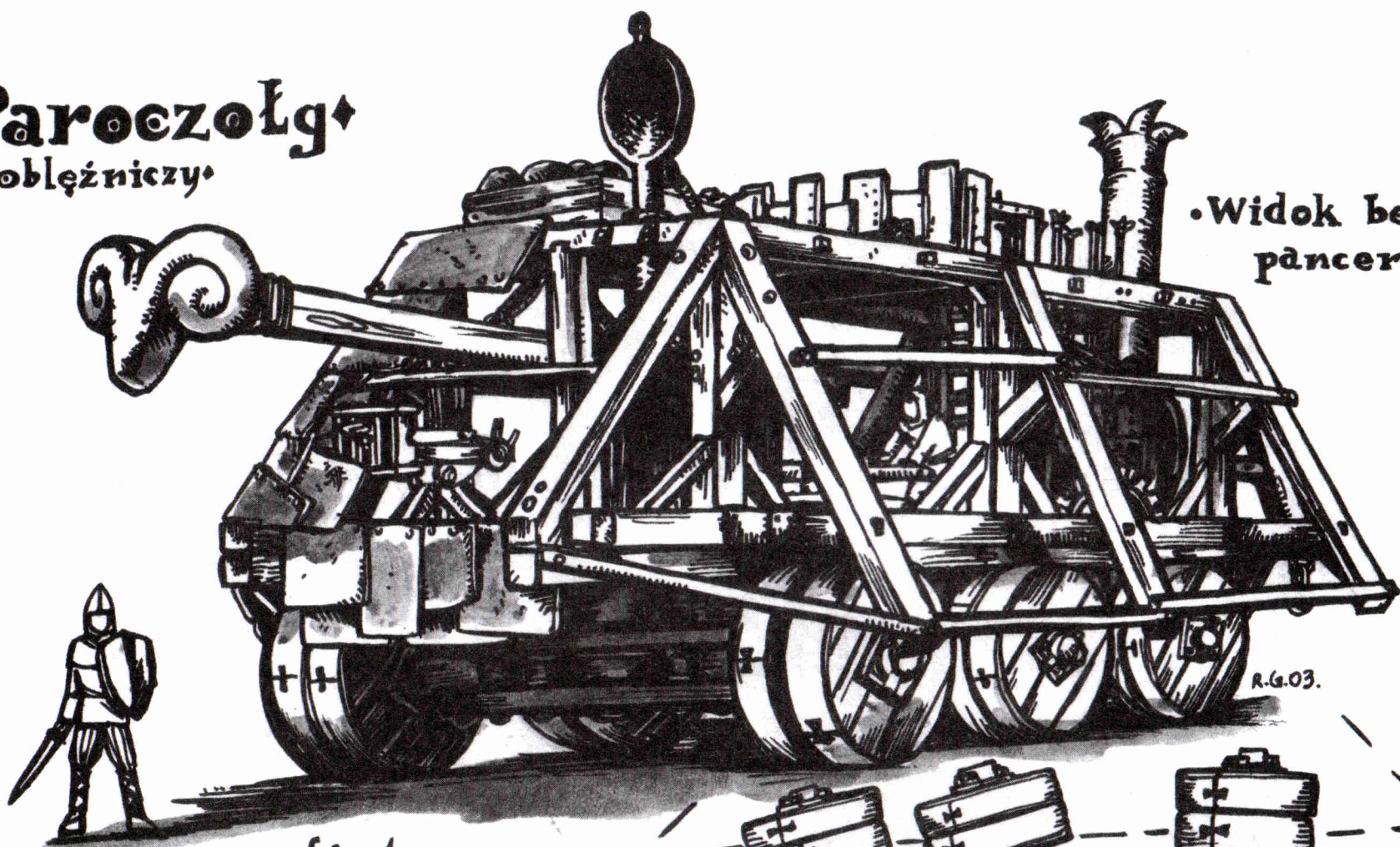


fig. 1.

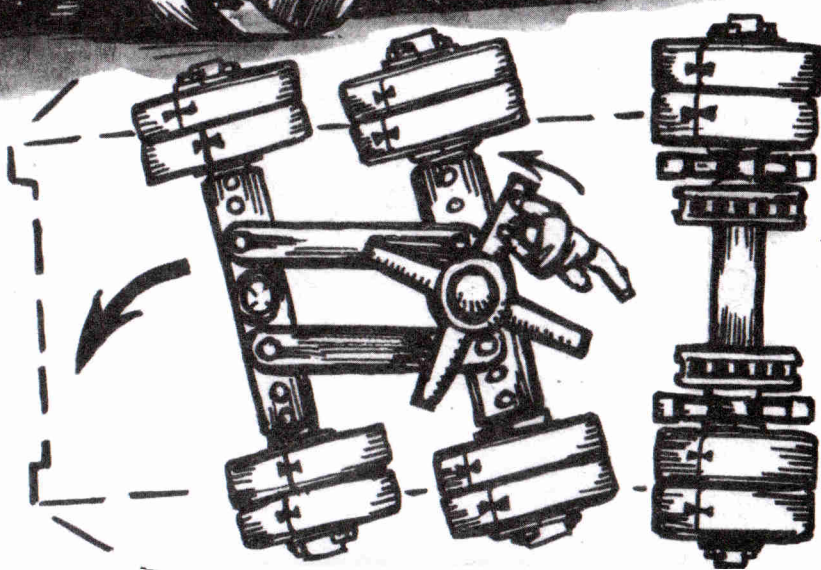
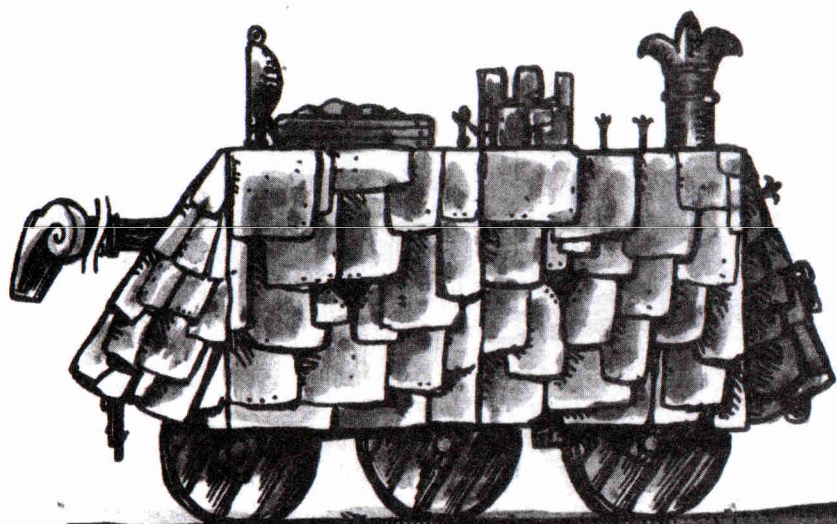


fig. 2.



•Widok z boku•

fig. 3.

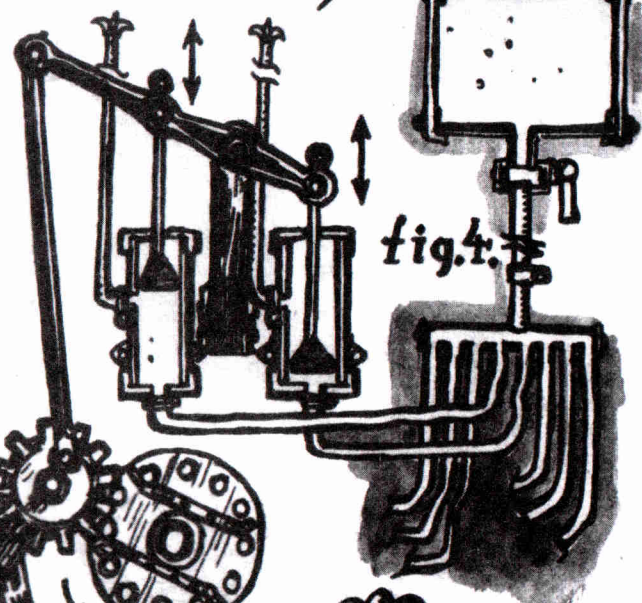


fig. 4.

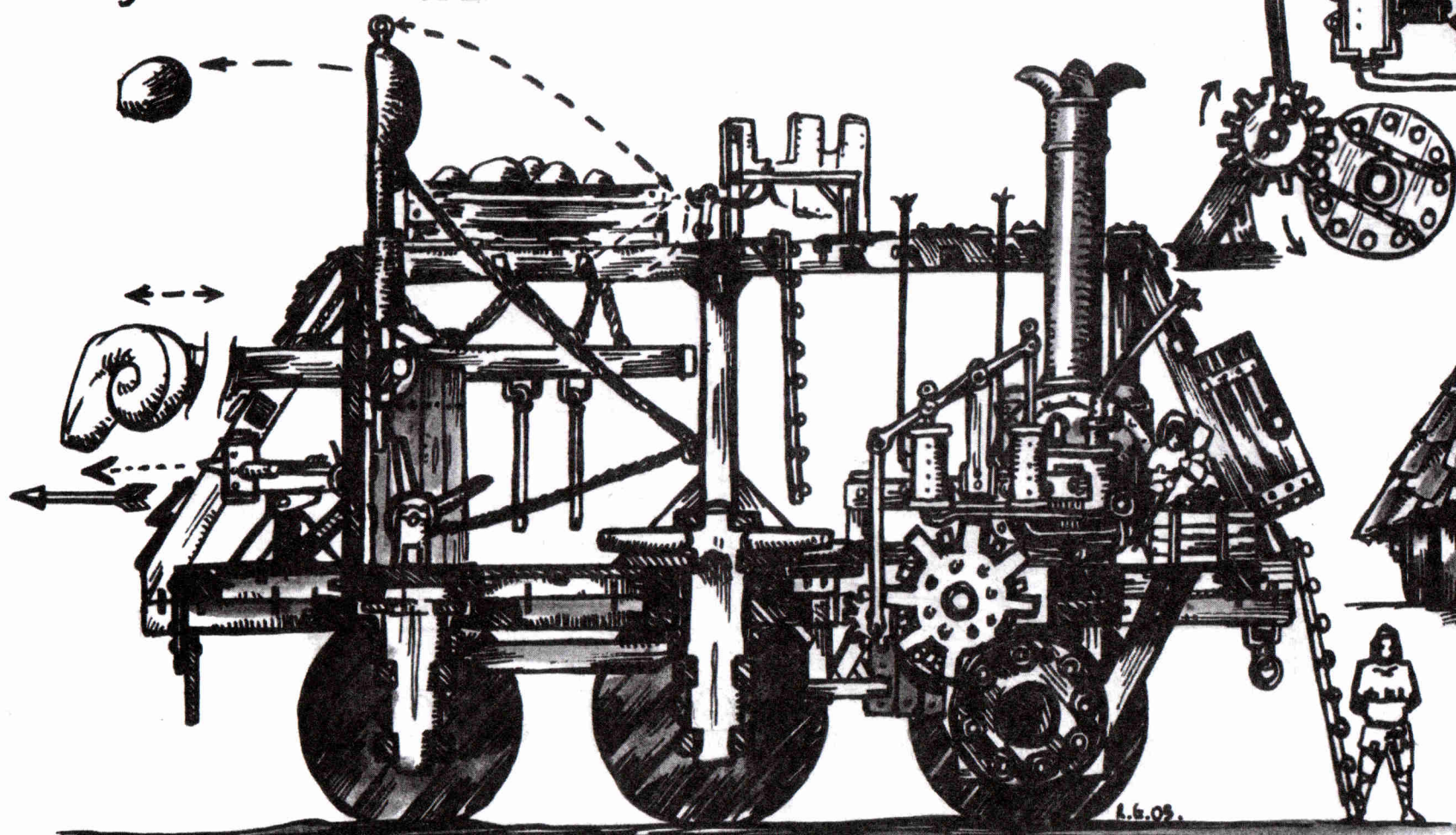


fig. 6.

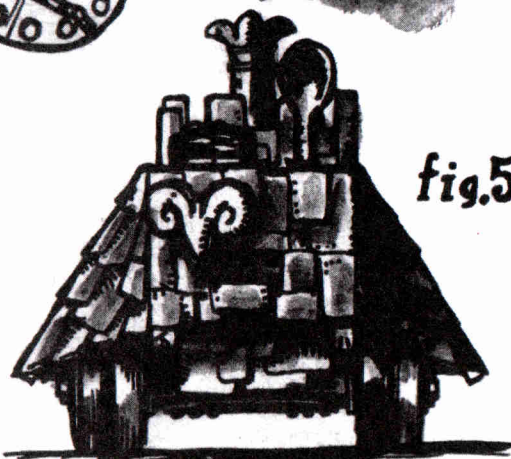
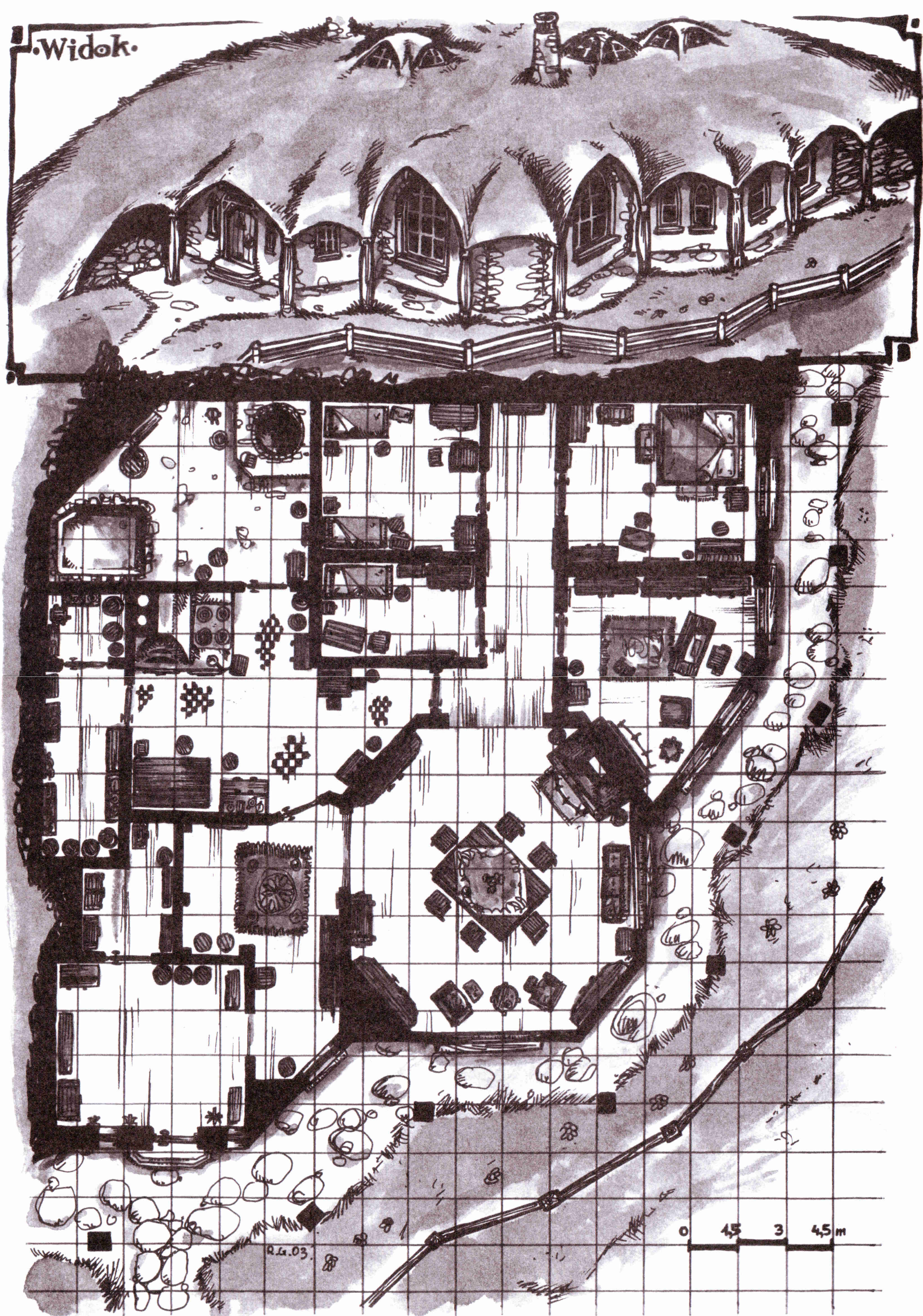


fig. 5.

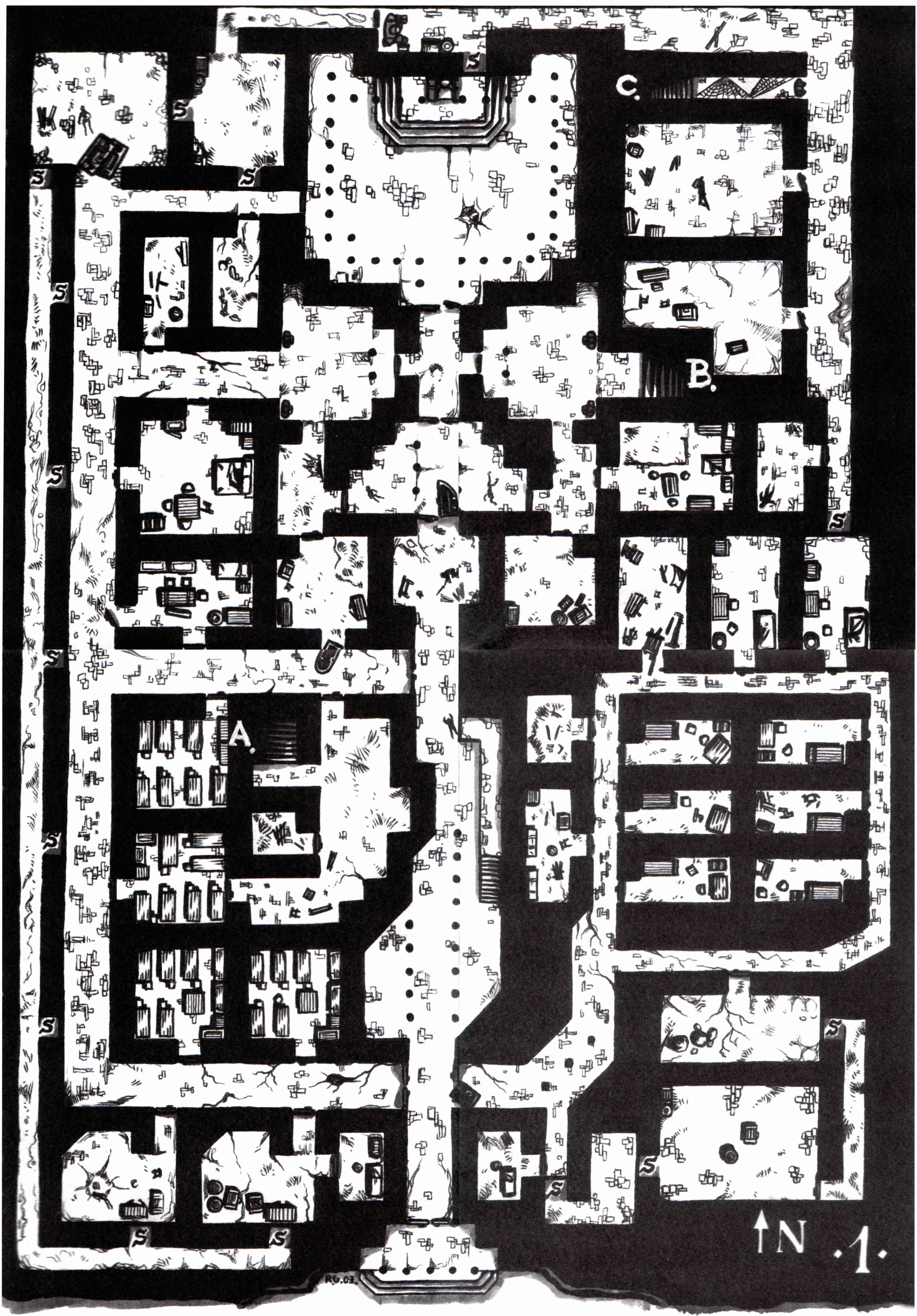
•Widok z
przodu•



Widok.







↑ IN .1.



TERRA INCOGNITA

BARBARIA MINOR

BORKUM

IGNIS MONS

SUEBIA

BORISTAS

PROMIDIA MINOR

SINUS SUEBICUS

KALCHO

MARE MIDIMUM

ILLIDIUM

THALASSA

PROMIDIA MAIOR

MINOR MONS PROMIDIS

ZAKROS MONS

IGADIL

ASSUA

ARATTA

ZURANON

KUZA

BAKROD-DOR

HEGROS

HEGOS

PHARAD

PRATHOS

HIOS

MARE THYRIKUM



150km

PHARGON

WHUROG

THURGA

AURELIS MONS

THARIUM

KORINIA

FERRUM MONS

TYRISIS PROMARIS

THAOS

SANTIOS

PYROS

SAROS ALGRIA

ORISIS

PHAIS

SINUS THYRIKUS

KEPHAIS

OMOS

BARBARIA MAIOR

BLANKA MONS

VELIANIUM

SCUTUM

BRIGIDIS

SIMMA

ARCHAIA

IMPERIUM THYRSIANA

VIRIDIS

TAUFORIA

APAMEUS

KYRENIA

HEGOSIA

AKLOLIA

BASTUM

ATICA

PHIS SUNT LEONTES

SAHO

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 przyczyniają 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 zmienione; (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 Otwartą Zawartość Gry i oznaczającą każde dzieło objęte tą Licencją, włączając w to tłumaczenia i opracowania będące przedmiotem praw autorskich, lecz wyłącza- jąc 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 licencjodawcę 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. Zapewnienia i Postanowienia: w zamian za akceptację używania tej Licencji, Udzielający zapewnia Ci ciągłą, ogólnosiątkową, 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 jako część pracy, przez ciebie 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.

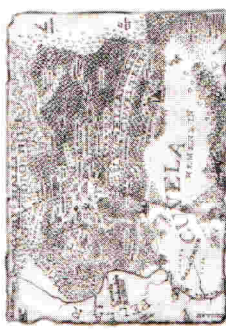
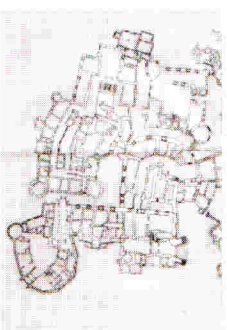
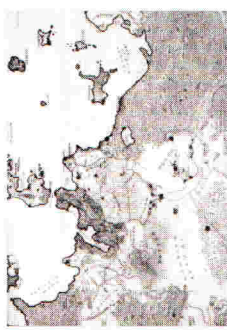
12. Niemożność Wywiązania się: Jeżeli nie jesteś w stanie wywiązać się z którejkolwiek warunków niniejszej Licencji w stosunku do Otwartej Zawartości Gry, ze względu na ustawę, zarządzenie lub rozporządzenie rządu, w takim wypadku nie możesz Używać Otwartej Zawartości Gry, której się to tyczy.

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.

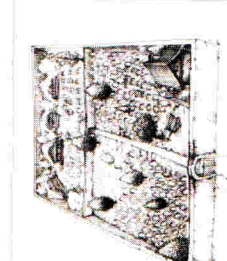
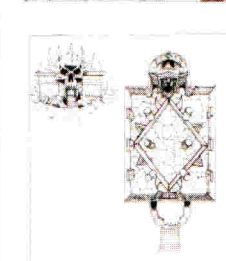
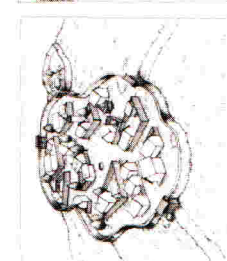
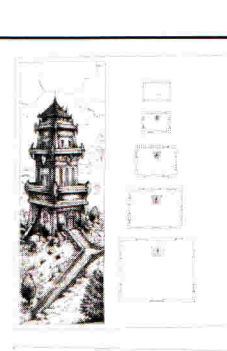
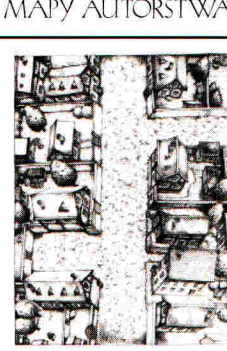
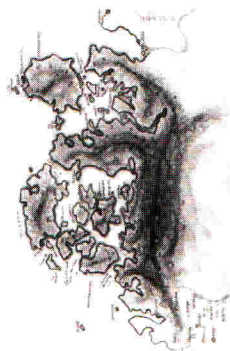
15. NOTA O PRAWACH AUTORSKICH

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



OZG

MAPY AUTORSTWA MICHAŁA ORACZA



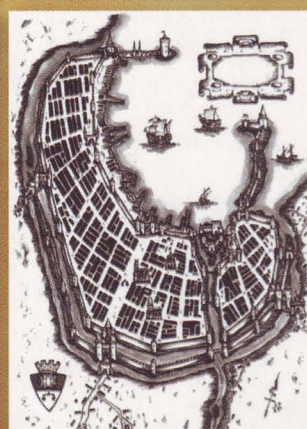
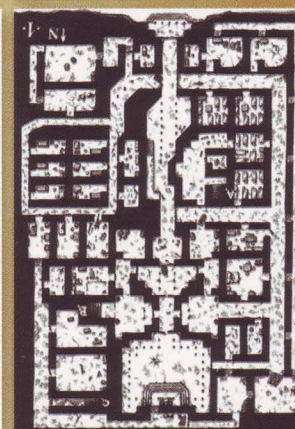
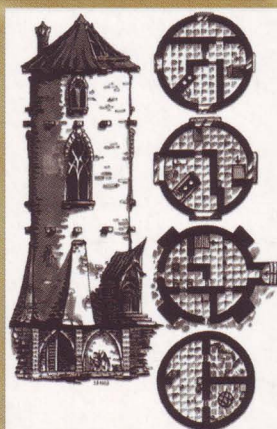
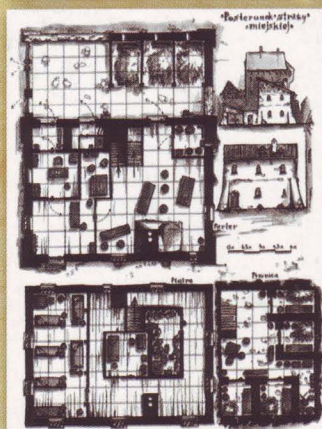
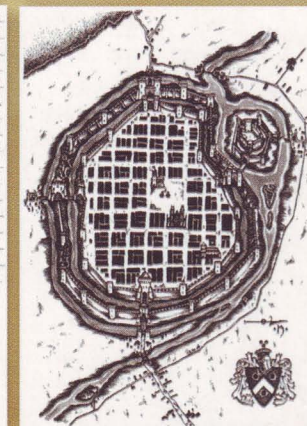
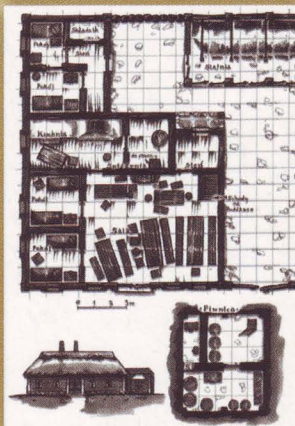
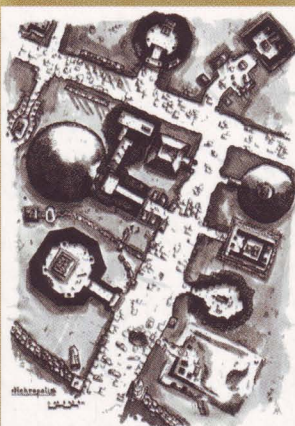
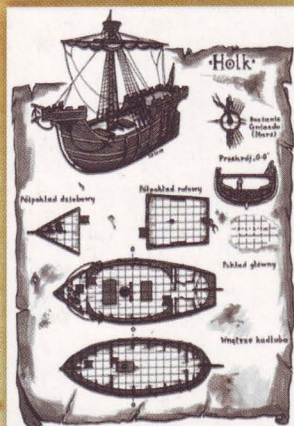
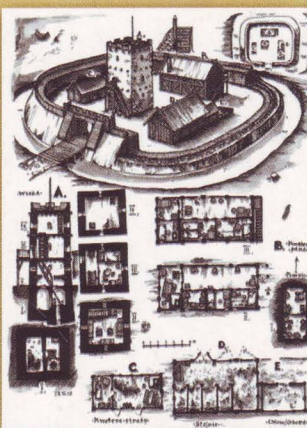
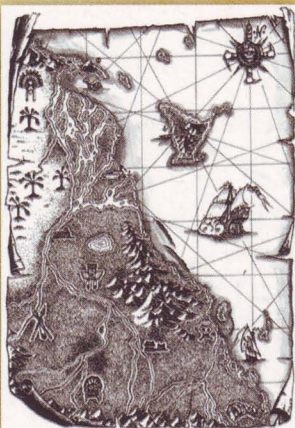
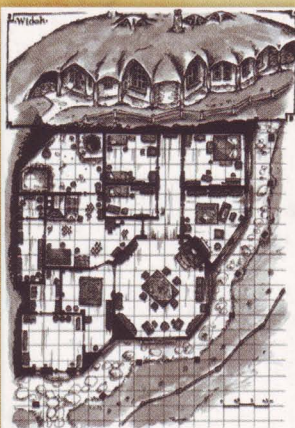
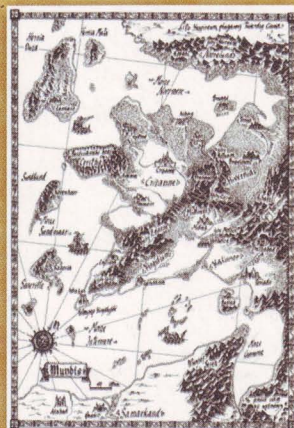
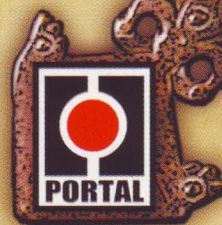
OZG

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.