



## Stinger Press Tomasz Chmielik

### O firmie

Wydawnictwo gier fabularnych - Stinger Press Stinger Press to świeże wydawnictwo gier fabularnych, które swój początek zawdzięcza zbiorce na wydanie gry „Ostrza w mroku”. Ta ponadczasowa, znana na całym świecie pozycja



??  
690 086 390



??  
tomaszchmielik@gmail.com



??  
J arzębinowa 3/30, Świdnik

### Dane firmy

2020 7122764854  
NIP

385293481  
REGON Typ firmy

### Wydawnictwo gier fabularnych - Stinger Press

Stinger Press to świeże wydawnictwo gier fabularnych, które swój początek zawdzięcza zbiorce na wydanie gry „Ostrza w mroku”. Ta ponadczasowa, znana na całym świecie pozycja pozwoliła wydawnictwu rozwinąć skrzydła i rozpocząć prace nad kolejnymi pozycjami. Książkowe gry fabularne wydaje się w dwóch wersjach - papierowej lub elektronicznej. Zazwyczaj są to wielostronicowe, bogato zdobione ilustracjami księgi różnej wielkości i różnych formatów, które zawierają wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia rozgrywki. Nasze wydawnictwo wzbogaca polski rynek zagranicznych gier fabularnych o takie pozycje jak:

cyberpunkowy „Czarny kod”,  
„Patrol” rozgrywający się w samym środku wojny w Wietnamie,  
„Agon” rozgrywający się w świecie starożytnej Grecji,  
„Ostrza w mroku” obrazujący losy śmiałych łotrów rozwijających działalność przestępczą.

W przyszłości oprócz pozycji zagranicznych wydawnictwo poszerzy ofertę o polskie książkowe gry fabularne.

### Podręczniki do gier fabularnych - jak wyglądają i co zawierają?

Podręczniki do gier fabularnych wydawane przez Stinger Press dostępne są w wersji elektronicznej w formacie pdf oraz w oprawionej wersji papierowej. Do dyspozycji naszych klientów mamy twarde oprawy pokryte sztuczną skórą, drewnem czy naturalną skórą cielęcą bądź kozią. Nakład naszych książkowych gier fabularnych jest ograniczony - najznakomitsza wersja gry „Ostrza w mroku” w drewnianej oprawie obciążonej delikatną, cielęcą skórą została wyprodukowana w zaledwie 25 egzemplarzach! Wszystkie podręczniki do gier fabularnych szczegółowo przygotowują graczy do przeprowadzenia rozgrywki. Zawierają takie elementy jak:

opis konwencji gry,  
sposób tworzenia postaci do gry: ustalenie ich umiejętności, cech, zdolności, profesji, wyposażenia, wyglądu,  
opis świata mniej lub bardziej szczegółowy - może być czystym opisem, a może zawierać mapy, legendy,  
scenariusz, który jest szczególnie przydatny początkującym graczom,  
mechanikę rozwiązywania problemów za pomocą kostek do gry.

### J ak zacząć swoją przygodę z książkowymi grami fabularnymi?

Gry fabularne są grami towarzyskimi, które wymagają minimum dwóch graczy do przeprowadzenia tzw. solówki (jeden gracz i mistrz gry). Większa ilość graczy pozwala na bardziej rozbudowane rozgrywki i współzawodnictwo w drużynach. Drugim krokiem jest wybór gry RPG oraz zakup podręcznika. Oferujemy atrakcyjne zabawy towarzyskie, będące polskimi edycjami zagranicznych gier RPG. Szczególnie polecamy nadchodzącą premierę „Czarny Kod”. Każda z dostępnych gier jest inna. Pozwalają na rozgrywkę w średniowieczu lub w przyszłości, można w nich knuć intrygi, udawać łotrów, rozprawiać się z magią, smokami, a nawet polityką. Gry fabularne nie wymagają wiele dodatków. Przydatne są kości do gry oraz karty postaci. Cała reszta zależy od graczy i ich wyobraźni. Można nadać charakteru swojej postaci, przebierając się w odpowiedni strój, czy też zdobyć rekwizyty, odmieniające wystrój pomieszczenia do sesji.

W razie jakichkolwiek pytań odnośnie naszych książkowych gier fabularnych, zapraszamy do kontaktu!

Image not found or type unknown

