

INSTRUKCJA



Karta Osiągnięć to fanowski suplement do gry fabularnej Dark Heresy. Autorem jest twórca videobloga (youtube) "Baniak Baniaka". Czym jest Karta Osiągnięć można się dowiedzieć z odcinka 22. Na kanale, w playliście "Dark Heresy PL" znajduje się instrukcja wydrukowania tej karty, co jest bardzo proste.

Cały dokument zawiera osiągnięcia dla każdego Akolity o dowolnej kombinacji Pochodzenia, Przeszłości oraz Roli. Uzyskanie pełnej karty (z odpowiednio naniesionymi elementami) wymaga trzykrotnego włożenia tej samej kartki papieru do drukarki. Za każdym razem drukujemy inną stronę, odpowiednią dla Bohatera Gracza.

- 1) drukujemy osiągnięcia Pochodzenia - jedną ze stron od 2 do 7
- 2) wsadzamy kartkę ponownie do drukarki, odpowiednią stroną
- 3) drukujemy osiągnięcia Przeszłości - jedna ze stron od 8 do 14
- 4) wsadzamy kartkę ponownie do drukarki, odpowiednią stroną
- 5) drukujemy osiągnięcia Roli - jedną ze stron od 15 do 22

Życzymy udanej zabawy.

Baniak i Słowik

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: SłowiK.

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Arystokracja

Złotousty diabeł

Uzyskaj przynajmniej cztery stopnie sukcesu w teście Ogłady.

Nie taki chorowity

Odeprzyj efekt trucizny lub choroby testem Wytrzymałości zakończonym sukcesem.

Wpływowy człowiek

Zdobądź usługę o dostępności Rzadka.

Wszechstronność

Uzyskaj sukces w trzech testach różnych umiejętności opartych na Ogładzie podczas jednej sesji.

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: Słowiak.

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Dziki Świat

Silny
jak grox

Uzyskaj przynajmniej cztery stopnie sukcesu w teście Siły.

Rytuał
przejścia

Własnoręcznie wykonaj Niezaawansowaną broń z cechą specjalną Prymitywna.

Ja
miażdżyć

Wyważ drzwi, zrób pięcią dziurę w ścianie, wkurz się (decyzja MG)

Trudny
do zabicia

Przetrwaj sesję bez otrzymania jakichkolwiek obrażeń.

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: Słowiak.

Więcej informacji na Baniak Baniska.

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Pustka kosmosu

Wiedza
to potęga

Uzyskaj sukces w trzech testach różnych umiejętności opartych na Inteligencji podczas jednej sesji.

Nikt nie
usłyszy
mogego
krzyku

Uzyskaj sukces w teście Strachu.

Najlepsza
broń

Zasiadź za sterami statku powietrznego lub kosmicznego.

Ja mam
moc!

Wykrzyycz nazwę tego osiągnięcia po zabiciu Trepa.

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: SłowiK.

Więcej informacji na Baniak Baniska.

Do pobrania na www.DarkHeresy.pl

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Świat-katedra

Kredo
w sercu

Nie zmniejsz puli Punktów
Przeznaczenia wykorzystując
premię Wiara w Kredo.

Wiara ma
bronią

Wypowiedz treść z stopki rozpoczynającej
dowolny rozdział z podręcznika Dark
Heresy przed zadaniem celnego ciosu.

Potęga
woli

Uzyskaj przynajmniej cztery
stopnie sukcesu w teście Siły Woli.

Wzrok
kreta

Uzyskaj sukces w dowolnym
teście Percepcji.

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: Słowiak.

Więcej informacji na Baniak Baniaka.

Do pobrania na www.DarkHeresy.pl

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Świat-kopiec

Z drogi!

Dogoń swoją ofiarę w tłumie ludzi.

Ratuj się
kto może!

Uzyskaj przynajmniej trzy stopnie porażki w teście Strachu.

Sokole oko

Uzyskaj sukces w trzech testach różnych umiejętności opartych na Percepcji podczas jednej sesji.

2,702
procent

Napraw dowolny, uszkodzony przedmiot.

KARTA OSIĄGNIEĆ

Pomysł: Baniak. Wykonanie: Słowiik.

Osiągnięcia to tylko dodatkowa zabawa. Nie koncentruj całej swojej gry wokół nich. Jeśli któryś z punktów nie jest dla Ciebie jasny, zapytaj Mistra Gry, ale nie w trakcie sesji. Czy udało Ci się zdobyć osiągnięcie omów z Mistrzem Gry, ale na koniec sesji, najlepiej podczas otrzymywania Punktów Doświadczenia.

Zdobycie osiągnięcia oznacza otrzymanie Punktów Doświadczenia. Ich liczba jest równa $10 \text{ PD} \times \text{ilość zdobytych do tej pory osiągnięć}$, czyli np. pierwsze da Ci 10 PD, drugie 20 PD itd.

Zdobycie wszystkich osiągnięć oznacza podwyższenie Progu Punktów Przeznaczenia o jeden.

Świat-kuźnia

Jeszcze tu wróć!

Musisz posiadać przynajmniej jeden wszech cybernetyczny.

Działa? Działa!

Usuń zacięcie broni dystansowej.

Łeb na karku.

Uzyskaj przynajmniej cztery stopnie sukcesu w teście Inteligencji.

Brzydula

Uzyskaj sukces w dowolnym teście Ogłady.

Adeptus Administratum



Zaświadczenie A38

Uzyskaj sukces w teście wiedzy
(Adeptus Administratum).

Nie
jestem
lekarzem

Powstrzymaj utratę krwi
u dowolnego Bohatera Gracza.

To prosty
tekst

Uzyskaj sukces w teście
lingwistyki (Wysoki Gotyk).

Kingsajz dla
każdego

Zdobądź dla każdego BG
przedmiot o Wyjątkowej
dostępności lub niższej.

Adeptus Arbites



Jestem prawem!

Uzyskaj przynajmniej cztery stopnie sukcesu w teście przestuchiwania lub zastraszania.

Ale będę apelował!

Dogoń uciekającego podejrzanego, ogłusz go i zakuj.

Palenie szkodzi

Wyrzuć wszystkie swoje lho-szlugi.

Zamienią stryjek...

Zdobądź bicz elektryczny najlepszej jakości.

Adeptus Astra Telepathica



Moc mnie
przepetnia!

Poznaj przynajmniej pięć różnych
mocy psionicznych.

Na potęgę
Posępniego
Czerepu!

Zdobądź miecz psioniczny.

Więcej,
więcej,
więcej

Osiagnij poziom Współczynnika
Psionicznego równy cztery.

Może być
gorzej

Wywołaj Grozę Osnowy.

Adeptus Mechanicus



Chlastu,
chlastu



Zastąp obie ręce cybernetycznymi
wszczepami o najlepszej jakości.

Hackerman



Podczas jednej sesji uzyskaj
w sumie osiem stopni sukcesu
w testach zabezpieczeń.

Niczym
cyberskorpon



Zdobądź mechadendryt balistyczny
i naucz się z niego korzystać
odpowiednią zdolnością.

Zastąpić
słabe ciało



Posiadaj przynajmniej sześć wszcz-
epów (nie licząc uzyskanych
właściwością wszczepy Mechanicus).

Adeptus Ministorum



Bez młota
to nie
roboty

Zdobądź młot bojowy najlepszej
jakości.

Gadaj
zdrów

Rozwiń dowolną umiejętność opartą
na Ogłaszenie na poziom Weteran.

Płoń,
wiedźmo!

Podpal trzech Trepów jednym
użyciem dowolnego miotacza ognia.

Palenie
szkodzi
zdrowiu

Spal heretyka.

Gwardia Imperialna



Ruch to zdrowie

Rozwiń umiejętność akrobatyka lub unik na poziom Doświadczony.

Mój idol takiej używa

Zdobądź dowolne trzy sztuki broni dystansowej najlepszej jakości.

I jeszcze jeden...

Powtórz rzut na obrażenia wykorzystując premię Młot Imperatora.

Jeden strzał, jeden trup

Zabij Trepa, który nie otrzymał jeszcze obrażeń, jednym strzałem.

Wygnaniec



Co mi zrobisz,
jak mnie
złapiesz?

Rozwiń dowolną umiejętność
opartą na Zręczności na poziom
Weteran.

Byle nie
zasnąć

Doprowadź swój organizm do
najwyższego, możliwego poziomu
Zmęczenia.

Zażywasz,
przegrywasz

Zniszcz swoje dawki mrocznicy
lub szturminy.

Zawodowiec

Uzyskaj pięć zdolności typu broń
specjalna.

Chirurgon



Będzie dobrze



Udzielając pierwszej pomocy, usuń osiem punktów obrażeń z jednej postaci.

Nie umrzesz tutaj!

Opatrz krytyczną ranę sojusznika, będąc w ogniu walki.

Każda zmiana jest dobra



Zastąp jakąś część ciała u Bohatera Gracza wszczepem cybernetycznym.

Mów mi Mistrzu!

Rozwiń dowolną cechę na poziom Mistrzowski.

Hierofant

W każdym
calu



Podczas jednej sesji uzyskaj
sukces w testach dowodzenia,
przekonywania i zastraszania.

Święci
mają
aureole



Wyposaż się w emiter pola
siłowego.

Z
najwyższej
półki



Zdobądź trzy zdolności
z poziomu trzeciego.

Mów mi
Mistrzu!



Rozwiń dowolną cechę
na poziom Mistrzowski.

Mędrzec



Potęgi
klucz



Podczas jednej sesji uzyskaj
sukces w testach logiki, nauki
i wiedzy.

Pacyfista



Przetrwaj aktywnie scenę walki,
podczas której nie zadasz
ani jednego punktu obrażeń.

I mózg,
mózg,
mózg



Uzyskaj premię z Inteligencji
na poziomie pięć.

Mów mi
Mistrzu!



Rozwiń dowolną cechę
na poziom Mistrzowski.

Mistyk

Nie ugnę
się Osnowie



Z sukcesem odeprzyj działanie
mocy psionicznej dowolnego
BN-a.

Chaos nie
jest taki
złły

Uzyskaj przynajmniej dziesięć
Punków Spaczenia.

Żelazowa
Wola



Uzyskaj premię z Siły Woli
na poziomie pięć.

Mów mi
Mistrzu!

Rozwiń dowolną cechę
na poziom Mistrzowski.

Ryzykant

To Pinky
jest...



Zeskocz bezpiecznie z wysokości ośmiu metrów lub spadnij z dwunastu, nie odnosząc przy tym obrażeń.

Mówiłem
przecież
„Padnij!”

Dokonaj zniszczeń obszarowych (np. granatem, miotaczem ognia itd.) tak, by został zraniony inny Bohater Gracza.

Bieg po
ołów



Zabij Trepa, wykorzystując premię Strzał w biegu.

Mów mi
Mistrzu!

Rozwiń dowolną cechę na poziom Mistrzowski.

Śledczy



Które oko
jest szkalone?



Podczas jednej sesji uzyskaj po
cztery stopnie sukcesu w testach
plotkowania oraz spostrzegawczości.

Jak
cytrynę



Rozwiń umiejętność
przesłuchiwanie na poziom
Weteran.

Kto
mieczem
wojuje



Zabij Trepa jego własną bronią.

Mów mi
Mistrzu!



Rozwiń dowolną cechę
na poziom Mistrzowski.

Wojownik

Imperator
moją siłą



Podczas jednej sesji uzyskaj trzy razy Słuszny Gniew.

Amator
znęcania się



Zanim zabijesz Mistrza lub Elitę zadaj mu trzy obrażenia krytyczne w trzy różne części ciała.

Sly Marbo



Przeżyj efekty obrażeń krytycznych od każdego z czterech ich typów (En, Eks, Ud, Rp).

Mów mi
Mistrzu!



Rozwiń dowolną cechę na poziom Mistrzowski.

Zabójca

Oko za oko



Zabij Trepa, który wcześniej zadał ci obrażenia.

Nawet nie wie, co go trafilo



Zabij Trepa, który nie jest świadomy twojej obecności.

Trzy strzały,
trzy trupy



W jednej rundzie zabij trzy Trepy, wykorzystując broń dystansową z cechą specjalną Celna.

Mów mi Mistrzu!



Rozwiń dowolną cechę na poziom Mistrzowski.