



GOTOWI BOHATEROWIE: AWANTURNICY

Poniżej znajdziesz bohaterów do dowolnych scenariuszy przygodowych, rozgrywanych w *Savage Worlds*. Możesz po prostu ich użyć, zmienić im imiona oraz historię, albo dowolnie zmodyfikować współczynniki i sprzęt.

Rozetnij strony wzdłuż przerywanych linii i rozdaj graczom. Mogą, jeżeli chcą, przepisać bohaterów na

karty postaci, które znajdziesz na stronie wydawnictwogramel.pl.

ZEZWOLENIE NA DRUK, OPRAWĘ I POWIELANIE

Niniejszy dokument jest darmowy i można powielać go na użytek osobisty. Zakaz dystrybucji elektronicznej i fizycznej bez pisemnej zgody Pinnacle Entertainment. Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands, all our Savage Settings, and the Pinnacle logo are Copyright Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Wydawnictwo Gramel is authorized user. All rights reserved. Polish translation is Copyright Wydawnictwo Gramel. All rights reserved.

BUCK SAVAGE

Ojciec Bucka był zawodowym bokserem, który zmienił nazwisko na Savage, żeby zyskać większy rozgłos. Chciał jednak, żeby jego syn wiódł lepsze życie i zmusił go do wstąpienia na uniwersytet w Nowym Jorku. Buck uczęszczał tam na tyle długo, że wziął udział w kilku wykopalskach archeologicznych. Szybko jednak odkrył, że bardziej odpowiada mu poszukiwanie skarbów i walka z konkurencją, niż mozolne badania naukowe.

Obecnie podróżuje po świecie, tropi zaginione skarby i przekazuje je muzeum, inkasując odpowiednio wysokie znaleźne. Jest po uszy zakochany w Virginii Dare, ale jego rogata dusza sprawia, że niszczy każdą okazję na stałą z nią związek, choćby tylko zawodowy.

Ranga: Doświadczony (25 PD)

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k4, Przetrwanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k8, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 7

Zawady: Bohaterski, Uparciuch, Wredny

Przewagi: Krzepki, Rock&Roll!, Zaprawiony w walce,

Sprzęt: Maczeta (Si+k6), Tommy Gun (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6+1; SzS: 3, strzały: 50, PP 1, automatyczny), Colt 1911 (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6+1; SzS: 1; strzały: 7, PP 1, samopowtarzalny), dwa magazynki do Colta 1911, dwa okrągłe magazynki 50 naboju kaliber .45.

Języki: angielski, arabski, hiszpański



„MALEŃKA, NA ŚWIECIE SĄ
DWA RODZAJE SKARBÓW.

MOJE, I TE, KTÓRYCH JESZCZE NIE MAM.”

VIRGINIA DARE

Rodzice Virginii marzyli, że zostanie tancerką, okazała się jednak chłopczycą. Niejeden absztyfikant, który okazywał się zbyt śmiały, kończył ze złamanym nosem. Gdy miała 21 lat, nudne życie panienki z dobrego domu skończyło się dla niej na zawsze. Danny Dare, brat Virginii, zaginął podczas podróży do Kairu – a ona nie tylko go odnalazła, ale stoczyła niesamowitą walkę z ożywioną mumią. Od tamtej pory zajmuje się zawodowo poszukiwaniem skarbów.

Virginia poznała Bucka podczas tamtej pierwszej przygody i od pierwszej chwili pokochała go i znienawidziła. Oboje wiedzą dobrze, że powinni być razem, ale są zbyt uparci, by wytrwać w związku.

Ranga: Doświadczona (25 PD)

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Przekonywanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Wspinaczka k4, Wypytywanie k6, Zastraszanie k6, Żeglowanie k6

Charyzma: +2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Zawady: Ciekawska, Lojalna, Uparciuch

Przewagi: Czujna, Ładna, Szósty zmysł

Sprzęt: Nóż Bowie (Si+k4), Colt 1911 (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6+1; SzS: 1; strzały: 7, PP 1, samopowtarzalny),

dwa zapasowe magazynki po 7 naboii.

Języki: angielski, arabski, francuski, rosyjski

„PRZYSIĘGAM NA BOGA, BUCK – JEŻELI JESZCZE RAZ POWIESZ DO MNIE »MALEŃKA«, OPOWIEM WSZYSTKIM, CÓŻ TO ZA PRZYGODA PRZYDARZYŁA CI SIĘ W SZANGHAJU.”

DANNY DARE

Danny to młodszy brat Virginii, zdolny pisarz i dziennikarz, który czasami towarzyszy siostrze podczas ekspedycji. Powszechnie uważa się jego relacje za grubo przesadzone – czytelnicy nie podejrzewają nawet, jak dużo jest w nich prawdy!

Danny ma talent do pakowania się w kłopoty, z których zwykle wychodzi obronną ręką. Jest raczej słabowity, więc kiedy dochodzi do rękoczynów, kryje się za plecami Bucka, korzysta z przewagi terenu, a w ostateczności sięga po swój wierny pistolet.

Ranga: Doświadczony (25 PD)

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k4, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Przekonywanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k4, Włamywanie k6, Wspinaczka k6, Wypytywanie k8, Wyszukiwanie k8

Charyzma: 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 4

Zawady: Ciekawski, Długi język, Kiepski wzrok (pomniejsza – Danny nosi okulary i ma 50% szans, że spadną mu z nosa, kiedy otrzymuje ranę)

Przewagi: Badacz, Opanowany, Złodziej

Sprzęt: Nóż (Si+k4), pistolet kalibru .32 (zasięg: 12/24/48; obrażenia: 2k6-1; SzS: 1; strzały: 6), dwa magazynki po 6 naboii, aparat fotograficzny, 5 rolek filmów (po 20 zdjęć każdy), notes, pióro.

Języki: angielski, francuski, niemiecki, hiszpański

„RUBINY RAMEN-TUTA? HM... MUZEUM NIE POTRZEBUJE CHYBA WSZYSTKICH?”



DOKTOR GOLD

Buck poznał doktora Golda kilka lat temu, kiedy zamówił u niego skafander do badań podwodnych, by odnaleźć Atlantyde. Wprawdzie angielski wynalazca po dziś dzień go nie ukończył, ale wciąż nad nim pracuje. W międzyczasie rozpoczął stałą współpracę z Buckiem i często towarzyszy mu podczas ekspedycji, testując przy okazji swój Cudowny Tonik (sole lecznicze) i finansując badania z udziału w zdobyczy.

Tym razem doktor Gold pali się, by przetestować nowy wynalazek, Generator Wyładowań Elektromagnetycznych. Tymczasem Buck potwornie gra mu na nerwach, nazywając rzecz „miotaczem piorunów”.

Ranga: Doświadczony (25 PD)

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k10, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Leczenie k6, Niesamowita nauka k10, Odwaga k6, Reperowanie k8, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k6, Walka k4, Wyszukiwanie k6

Charyzma: 0; **Tempo:** 6; **Obrona:** 4; **Wytrzymałość:** 5

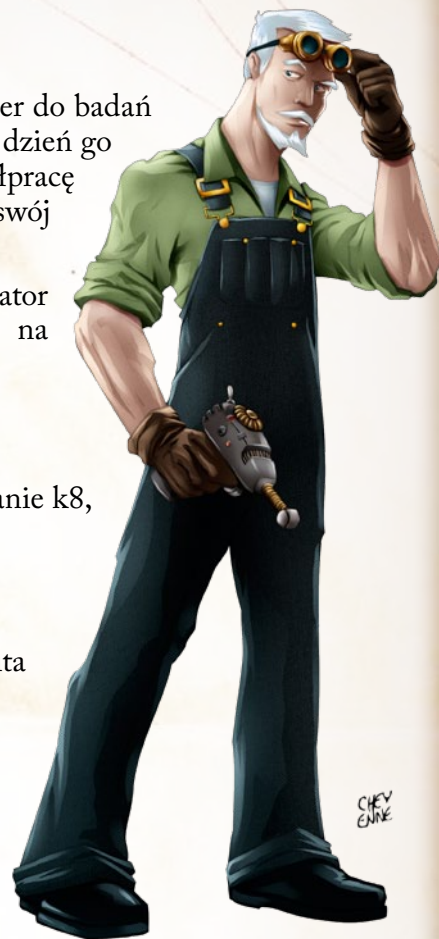
Zawady: Ciekawski, Niedowiarek, Uparciuch

Przewagi: Nowa moc, Punkty mocy, Zdolności nadprzyrodzone (niesamowita nauka)

Moce (20 PM): *Leczenie* (Niezwykły i Cudowny Tonik Doktora Golda), *pocisk* (Generator Wyładowań Elektromagnetycznych)

Sprzęt: Niezwykły i Cudowny Tonik Doktora Golda, Generator Wyładowań Elektromagnetycznych (pistolet energetyczny z mocą Pocisk), przyborek z narzędziami.

Języki: angielski, niemiecki, łacina, majów, tybetański



„SUGEROWAŁBYM, BYŚCIE SIĘ NIECO ODSUNĘLI...”

KATOR, CHŁOPIEC-GORYL

Buck i jego grupa odkryli Katora podczas wyprawy do serca najczarniejszej Afryki, jakieś pół roku temu. Okazał się porzuconą w dżungli sierotą, którą wychowały goryle! Jest bardzo silny i wytrzymały, a przy tym niezwykle inteligentny, ale brak wykształcenia i wiedzy o świecie czyni go dzikusiem oraz ignorantem. Trochę mówi już po angielsku („Kator chceć batonik!”) i właśnie nauczył się pisać własne imię. Zwykle rwie się do walki i jest bezwzględny dla pokonanych – prawo dżungli, którego przestrzega, często kłóci się z cywilizowanym zachowaniem rodzeństwa Dare.

Kator kocha się w Virginii i często atakuje Bucka, z zazdrości. Kobieta również kocha chłopca, choć miłością macierzyńską – tej jednak różnicy młody dzikus nie potrafi pojąć.

Ranga: Doświadczony (25 PD)

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Odwaga k6, Pływanie k4, Przetrawianie k8, Rzucanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Tropienie k8, Walka k8

Charyzma: -2; **Tempo:** 6; **Obrona:** 8; **Wytrzymałość:** 6

Zawady: Analfabeta, Odszczepieniec, Tępak

Przewagi: Akrobata, Tropiciel, Zamaszyste cięcie

Sprzęt: Włócznia (Si+k6; Obrona +1, odległość +1), skórzana przepaska, sakiewka rozmaitych dobroci: orzechów i tłustych larw.

Języki: angielski, małpi, suahili



„VIRGINIA! VIRGINIA! KATOR ZNALEŻĆ CI PREZENT! TY UWAGAĆ, BO GRYZIE!”