

# BRUTAL PUGILIST (BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	<b>Szybkie Poruszanie się</b> <b>SZAŁ!</b>
2	<input type="checkbox"/>	Savage Grapple
3	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×1
5	<input type="checkbox"/>	Improved Savage Grapple
6	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×2
7	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 1/–
9	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×3
10	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 2/–
11	<input type="checkbox"/>	<b>Potężniejszy SZAŁ!</b>
12	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×4
13	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 3/–
14	<input type="checkbox"/>	Niezlomna Wola
15	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×5
16	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 4/–
17	<input type="checkbox"/>	<b>Niestrudzony SZAŁ!</b>
18	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	<b>Mężny SZAŁ!</b>

## SAVAGE GRAPPLE

Make attacks of opportunity against creatures attempting a grapple, even if they have the Improved Grapple feat.

Poziom  
2 If this attack of opportunity hits, gain a +2 circumstance bonus to your **CMD** to avoid the grapple.

Take only half the normal penalties when grappled.

Poziom  
5 Take no penalties when grappled.

Treated as one size larger when determining **CMB** and **CMD** for grappling or being grappled.

## PIT FIGHTER

### MANEWRY BOJOWE

Poziom	
3	
6	
9	
12	
15	
18	

### INSIGHT BONUS

**+1** Bonus to **CMB** and **CMD** for your chosen combat manoeuvres

**+2** When wearing no armour (shields are allowed)

This bonus can be applied to each manoeuvre only twice, once to **CMB** and once to **CMD**.

## SZAŁ!

### SZAŁ! CZAS NA DZIEŃ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \times 2 \right) + \text{SZAŁ! DZIŚ}$$

	WARTOŚĆ SIŁY PREMIA	WARTOŚĆ BUDOWY PREMIA	Rz. Obr. na WOLĘ PREMIA	KLASA PANCERZA KARA
<b>SZAŁ!</b>	4	4	2	-2
<b>POTĘŻNIEJSZY SZAŁ!</b>	6	6	3	-2
<b>MĘŻNY SZAŁ!</b>	8	8	4	-2
Modyfikator z Atrybutu = (Wartość Atrybutu - 10) / 2	S	BD		KP

### ZMĘCZONY CZAS

$$\text{rund} = \frac{\text{SZAŁ! CZAS}}{\text{Wartość Siły Kara: -2}} \times 2$$

## SZAŁ! MOCE

### SZAŁ! MOCE ZNANE

$$= \left( \frac{\text{Poziom Barbarzyńcy}}{\text{Inne}} \div 2 \right) + \text{SZAŁ! MOCE}$$

(Zaokrąglane w dół)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	