

# BRUTAL PUGILIST (BARBARZYŃCA)

Poziom  
Barbarzyńcy

## BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
1	<input type="checkbox"/>	
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"/>	Potęźniejszy SZAŁ!
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"/>	Niestrudzony SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mężny SZAŁ!

## SAVAGE GRAPPLE

Poziom 2 Make attacks of opportunity against creatures attempting a grapple, even if they have the Improved Grapple feat.  
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

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

$$\text{rund} = 2 + \text{BD} + \left( \frac{\text{Wartość Siły Premia}}{2} \right) + \text{Wartość Budowy Premia}$$

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

ZMĘCZONY CZAS	SZAŁ! CZAS	Wartość Siły Kara: -2	Wartość Zręczności Kara: -2	
rund =	×	-1	ZR	Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.

## SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{SZAŁ!MOCE} = \left( \frac{\text{Wartość Siły}}{2} \right) + \text{Wartość Zręczności}$$

(Zaokrąglane w dół)

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