

BRUTAL PUGILIST (BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się SZAŁ!
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

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

SZAŁ! DZIŚ

$$\text{rund} =$$

	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

$$\text{rund} = \text{SZAŁ! CZAS} \times 2$$

Wartość Siły Kara: -2

$$\text{Zr}$$

Wartość Zręczności Kara: -2

Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.

SZAŁ! MOCE

SZAŁ! MOCE
ZNANE

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

(Zaokrąglane w dół)

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