

# 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"/>	Potężniejszy 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

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

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

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

SZAŁ!  
DZIŚ

$$\text{rund} = \text{Wartość Siły Premia} + \text{Wartość Budowy Premia} + \text{Rz. Obr. na Wole Premia} + \text{Klasa Pancerna Kara}$$

WARTOŚĆ  
SIŁY  
PREMIA

WARTOŚĆ  
BUDOWY  
PREMIA

Rz. Obr.  
na WOLE  
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

$$\text{rund} = \frac{\text{Zmęczony Czas}}{2} \times 2$$

-1

2R

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

## SZAŁ!MOCE

SZAŁ!MOCE  
ZNANE

Poziom  
Barbarzyńcy

Inne

$$\text{rund} = \left( \frac{\text{SZAŁ!MOCE ZNANE}}{2} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14