

BRUTAL PUGILIST (BARBARZYŃCA)

Poziom
Barbarzyńcy

BARBARZYŃCA

Poziom Barbarzyńcy		
1	<input type="checkbox"/>	Szybkie Poruszanie się SZŁ!
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"/>	Greater RAGE!
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 SZŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

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.

SZŁ!

SZŁ! CZAS
PER DAY

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

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

SZŁ!
TODAY

$$\text{rund} = \text{Wartość Siły} + \text{Wartość Budowy} + \text{Rz. Obr. na WOLĘ} + \text{KLASA PANCERZA}$$

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

ZMĘCZONY
DURATION

SZŁ!
Duration

Wartość Siły
Kara: -2

Wartość Zręczności
Kara: -2

$$\text{rund} = \text{Duration} \times 2$$

-1

2R

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

SZŁ! MOCE

SZŁ! MOCE
KNOWN

Poziom
Barbarzyńcy

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

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