

# 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"/>	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 SZAŁ!
18	<input type="checkbox"/>	Pit Fighter ×6
19	<input type="checkbox"/>	Redukcja obrażeń 5/–
20	<input type="checkbox"/>	Mighty RAGE!

## SAVAGE GRAPPLE

Poziom	Make attacks of opportunity against creatures attempting a grapple, even if they have the Improved Grapple feat.
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	Take no penalties when grappled.
5	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
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 =	× 2	-1	2R	Nie może wpadać w szał, biegać lub szarżyć gdy zmęczony.

## SZAŁ! MOCE

### SZAŁ! MOCE ZNANE

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

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