

Gronak		Level	10	Elite Brute				
Medium natural humanoid Goliath		XP	1500					
Initiative	+5	Senses	normal					
HP	150							
AC	22	Fortitude	27	Reflex	18	Will	16	
Immune								
Speed	5							
Basic Meele Attack								
<i>A attack with your mighty two-handed axe.</i>								
Target: One creature								
Attack: +12 vs. AC								
Hit: 1D12+10 damage								
Stone's endurance (minor ; encounter)								
<i>Your foes' attacks bounce off your stony hide.</i>								
Effect: You gain resist 5 to all damage until the end of your next turn.								
Powerful Athlet								
Advantage on athletic checks								
Rage! (minor ; daily)								
<i>WOOOAAARRRR!</i>								
Effect: You get enraged.								
As long you are in rage you get one additional standard action per turn. As long as you are in rage incoming physical damage is halved.								
Should you not manage to make a melee attack or take damage in a round, your rage will end.								
Special: Once the rage ends, you get disadvantage on all saving throws.								
Pressing Strike (standard ; at-will ; Primal, Meele Weapon)								
<i>You push lesser foes from your path, moving through the lines of battle at will.</i>								
Attack: +12 vs. AC								
Effect: Before the attack, you shift 2 squares. You can move through an enemy's space during the shift, but you can't end there.								
Hit: 1[W] + Strength modifier damage, and you push the target 1 square. If you are raging, the attack deals an extra 1d6 damage.								
Vault the Fallen (standard ; encounter; Primal, Melee weapon)								
<i>You leap from one foe to the next, leaving blood in your wake.</i>								
Target: One or two creatures								
Attack: +12 vs. AC								
Hit: 2[W] + 1d6 + Strength modifier damage (on each target)								
Effect: If you target two creatures, you can shift 1 square after the first attack.								
Curtain of Steel (Immediate Reaction ; encounter; primal, meelee)								
<i>You are the pacing lion, the circling predator. No attack will come toward you without being answered in kind.</i>								
Trigger: An enemy adjacent to you hits or misses you.								
Target: The triggering enemy								
Attack: +10 vs. AC								
Hit: 3[W] + Strength modifier damage								
Alignment	neutral		Languages	Common, North				
Skills	Athletic + 9, Nature +8							
Str	18	+4	Dex	13	+2	Wis	8	-1
Con	17	+3	Int	6	-2	Cha	10	+0

Taktik

- Charge! Für Blut und Ehre!
- Direkt los auf den gefährlichsten Feind in Sicht – auf den Weg dorthin so viele Feinde wie möglich erschlagen
- Der ehrenhafte Tod im Kampf ist das einzige, was dir dein Leben noch versprechen kann

Lore

- Du stammst aus der kargen bergigen Tundra im Nordwesten
- Du warst der Anführer eines kleinen nomadischen Stammes
- Sklaven Händler aus Gharlarad haben deinen Stamm angegriffen
 - Mit List, Tücke und Feuer haben sich Euch besiegt
 - Die verzweifelten Schreier deiner Familie – die in ihren Hütten verbrannte – verfolgen dich noch heute in deinen Träumen
 - Den Sklavenhändler gelang es dich gefangen zu nehmen
- Nach Jahren des Trainings und Misshandlung wurde dir jeglicher Wille auf Freiheit ausgetrieben
- Der Kampf in diversen Arenen – in die dich deine wechselnden Besitzer schicken – ist dein einziger Lebensinhalt

