

Classic Classes and Enemies

Dwarf HP 13

— *Melee* — — *Missile* —

Move	Attack	DMG	Attack	DMG	Range	TN/ Shield	DR
4	3D-2	H+1				9/+1	-2

#1 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #2 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #3 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

-1 Atk -1 Atk
 -1 TN
 -1 Move

Axe, Small Shield
Reinforced Leather

Initial stats
 Move= 4 TN=7 HP=10
 STR=1 CON=2 DEX=1 DR=0

No plate or half plate armour.
 Cannot use a mount.

Wood Elf HP 10

— *Melee* — — *Missile* —

Move	Attack	DMG	Attack	DMG	Range	TN/ Shield	DR
6	2D	L	2D+1	H+1	24	9	-2

#1 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #2 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #3 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

-2 Atk -1 Atk
 -1 TN
 -1 Move

Elven Bow (2H), Dagger
Reinforced Leather Armor

Initial stats
 Move= 6 TN=7 HP=8
 STR=1 CON=1 DEX=2 DR=0

Free Archery Advancement.

Halfling HP 9

— *Melee* — — *Missile* —

Move	Attack	DMG	Attack	DMG	Range	TN/ Shield	DR
5	2D+2	L				10/+1	-2

#1 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #2 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #3 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

-2 Atk -1 Atk
 -1 TN
 -1 Move

Short Sword, Small Shield
Reinforced Leather

Initial stats
 Move= 5 TN=8 HP=8
 STR=1 CON=1 DEX=2 DR=0

No plate or half plate armour.
 Cannot use a mount.

Free Unique Advancement: +1 DRM to any DEX skill check when attempting to open a Door or Chest and to any Unlock attempt.

STR Advancements costs are doubled.

Goblin HP 9

— *Melee* — — *Missile* —

Move	Attack	DMG	Attack	DMG	Range	TN/ Shield	DR
6	2D+2*	L				8/+1	-2

#1 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #2 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #3 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

-2 Atk -1 Atk
 -1 TN

Band: A Goblin gains a +1 to the attack roll for each additional Goblin attacking the same target

Short Sword, Small Shield
Reinforced Leather

Class A Encounter

Roll 1d6 and apply Warband modifier

- Goblins**
- (1): Goblins (x2)
 - (2-3): Goblins (x3)
 - (4-5): Goblin (x3), Goblin Archer
 - (6+): Goblins (x4), Goblin Archer

Goblin Archer HP 9

— *Melee* — — *Missile* —

Move	Attack	DMG	Attack	DMG	Range	TN/ Shield	DR
6	2D	L	2D	Lx2	10	8/+1	-2

#1 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #2 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
 #3 ○ ○ | ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

-2 Atk -1 Atk
 -1 TN
 -1 Move

Band: After activating a Goblin Archer, immediately activate a Goblin within 4MP

Short Bow, Dagger, Small Shield
Reinforced Leather