

CHARACTER CLASS ATTACK MATRIX\*

			OPPONENT'S ARMOR CLASS																			
Fighters	Clerics	Magic-Users	2	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
Normal Human			D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
1-3	1-4	1-5	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
4-6	5-8	6-10	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
7-9	9-12	11-15	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
10-12	13-16	16-20	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
13-15	17-20	21-25	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2
16-18	21-24	26-30	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2
19-21	25-28	31-35	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2
22-24	29-32	36	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4
25-27	33-36		D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4
28-30			D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6
31-33			D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6
34-36			D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8

\*Use the fighter column for dwarves, elves, and Halflings; use the cleric column for thieves.

MONSTER ATTACK MATRIX

OPPONENT ARMOR CLASS																				
Monster Hit Dice	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
Up to 1	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
1+ to 2	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
2+ to 3	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
3+ to 4	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
4+ to 5	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
5+ to 6	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
6+ to 7	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
7+ to 9	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2	D2
9+ to 11	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2	D2
11+ to 13	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2	D2
13+ to 15	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2	D2
15+ to 17	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2	D2
17+ to 19	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2	D2
19+ to 21	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4	D2
21+ to 23	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4	D4
23+ to 25	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4	D4
25+	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D10	D8	D8	D8	D8	D8	D6	D6	D6	D6	D4	D4

NOTES:

When shifting damage dice, dice cannot be shifted below D2 or above D20.  
Character classes cannot shift damage dice above D12 without the aid of magic. For missiles, subtract **1 point** of damage per range increment (short range -1, medium range -2, long range -3) to reflect the chance of missing.

Character Shift Notes:

- Unarmed: Shift -2
- Using Dagger: Shift -1
- Using 2-handed weapon (lose initiative): Shift +1
- Using Crossbow (lose initiative): Shift +1
- Strength 8 or less: Shift -1 in melee only
- Strength 13-15: Shift +1 in melee only
- Strength 16-18: Shift +2 in melee only
- Opponent fighting defensively with shield: Shift -1
- Dexterity bonuses/penalties to AC still adjust AC as normal
- Dexterity bonuses to missile fire ADD to the damage roll, but only for the purpose of off-setting range adjustments (e.g. a 13 dexterity suffers no penalty at short range, but may miss at medium or long).

Weapon vs. Armor Types (only versus armor worn)

- Axe (any) vs. chainmail: Shift +1
- Sword (any) vs. leather or none: Shift +1
- Hammer/Mace/Flail/Maul vs. plate: Shift +1

Magic Items

- “+” of weapon shifts damage dice
- “+” of armor worn changes AC and reduces the bonus of magical weapons (for example, a character using a +2 sword against someone wearing +1 chain only gets a net +1 shift)

Monster Notes

- Monsters larger than man-size get a shift +1
- Creatures that normally roll multiple dice (whether for multiple attacks or large attacks) roll a number of times equal to the **total number of dice normally rolled divided by two**
- Undead and incorporeal monsters **roll their normal damage dice**, regardless of Hit Dice or opponent AC. Characters may roll save versus paralysis to avoid any special damage (energy drain, strength drain, etc.)
- Characters roll only one save per monster per round (e.g. vs. carrion crawlers or grell tentacles).