

Os valores no topo da tabela representam o dano da arma, enquanto os valores dentro das células o intervalo do randomizador.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Nada	( +26 ) ( -20 )	( +26 ) ( -09 )	( +26 ) ( +00 )	( +26 ) ( +12 )	( +26 ) ( +20 )	( +26 ) ( +23 )															Nada
Atordoado	( -21 ) ( -26 )	( -10 ) ( -22 )	( -01 ) ( -20 )	( +11 ) ( -17 )	( +19 ) ( -13 )	( +22 ) ( -10 )	( +26 ) ( -05 )	( +26 ) ( +00 )	( +26 ) ( +07 )	( +26 ) ( +15 )	( +26 ) ( +23 )										Atordoado
Machucado		( -23 ) ( -26 )	( -21 ) ( -26 )	( -18 ) ( -26 )	( -14 ) ( -26 )	( -11 ) ( -23 )	( -06 ) ( -21 )	( -01 ) ( -20 )	( +06 ) ( -18 )	( +14 ) ( -16 )	( +22 ) ( -14 )	( +26 ) ( -05 )	( +26 ) ( +05 )	( +26 ) ( +12 )	( +26 ) ( +20 )	( +26 ) ( +23 )					Machucado
Ferido						( -24 ) ( -26 )	( -22 ) ( -26 )	( -21 ) ( -26 )	( -19 ) ( -26 )	( -17 ) ( - 26 )	( -15 ) ( -22 )	( -06 ) ( -20 )	( +04 ) ( -18 )	( +11 ) ( -15 )	( +19 ) ( -10 )	( +22 ) ( -08 )	( +26 ) ( -05 )	( +26 ) ( +10 )	( +26 ) ( +20 )		Ferido
Incapacitado											( -23 ) ( -26 )	( -21 ) ( -26 )	( -19 ) ( -26 )	( -16 ) ( -26 )	( -11 ) ( -26 )	( -09 ) ( -24 )	( -06 ) ( -22 )	( +09 ) ( -19 )	( +19 ) ( -15 )	( +26 ) ( +00 )	Incapacitado
Morto																( -25 ) ( -26 )	( -23 ) ( -26 )	( -20 ) ( -26 )	( -16 ) ( -26 )	( -01 ) ( -26 )	Morto