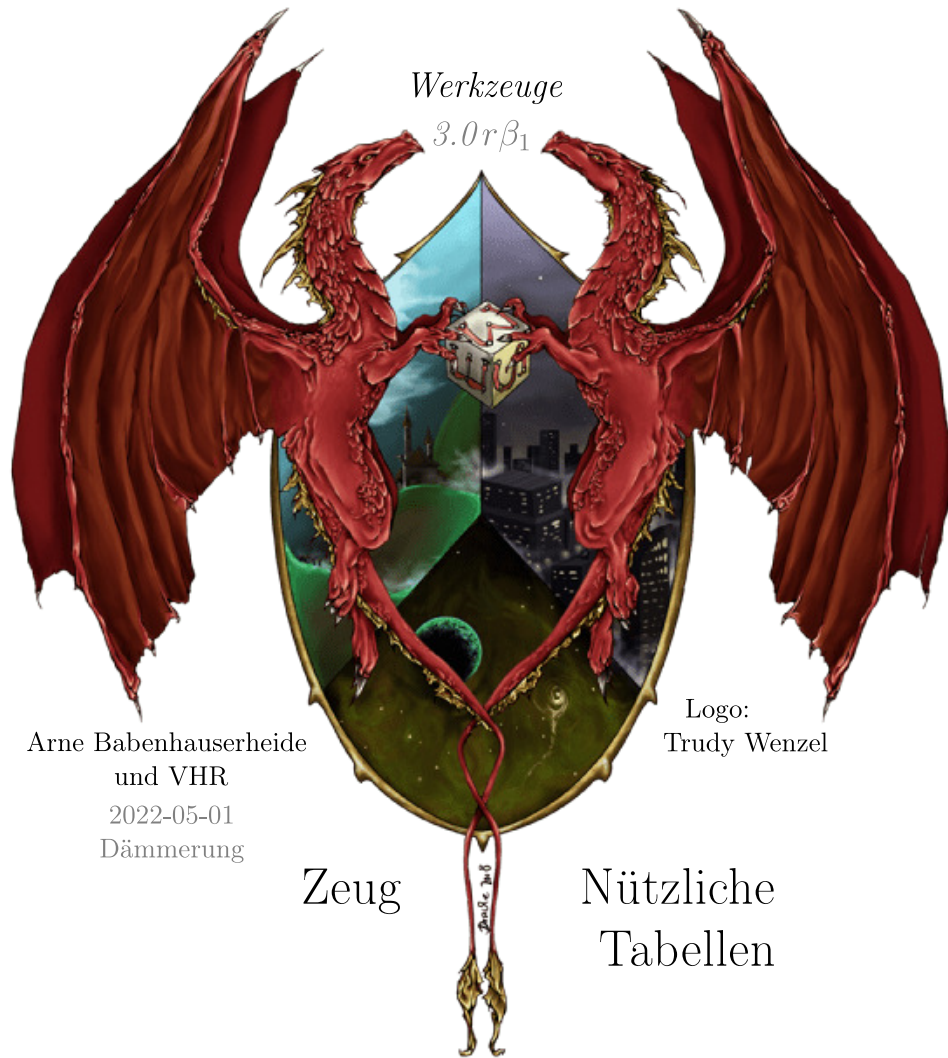


^{1w6} EIN-WÜRFEL-SYSTEM



Inhaltsverzeichnis

1 Kernantriebe	3
2 Fragen	5
3 Namen	11
4 Zwei Worte	15
5 Darstellung	17
6 Haut-, Haar- und Augenfarbe	19
7 Sexualität	23
8 Stichwort	25
9 Kleidung	29
10 Wahrscheinlichkeiten	39



Kapitel 1

Kernantriebe

Tabelle 1.1: Grundantriebe

Wollen	Handeln	Sein
Wohlstand	Kreativität	genussvoll
Ansehen	Selbstbestimmung	leistungsstark
Sicherheit	Abwechslung	einflussreich
Gerechtigkeit	Tradition	bescheiden
Toleranz	Anpassung	fürsorglich
Erhaltung	Regeltreue	zuverlässig

Wähle pro Spalte einen.

Kapitel 2

Fragen

Zentrale Fragen, die eine Gruppe zusammenhalten, und es so erleichtern, Konflikte zu erleben.

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Aus der Gasse entkommen	Einzigiger Ort mit Freunden	Fröhlich und optimistisch
2	Alte Geheimnisse suchen	Begleitung zu schrecklichen Orten	Sieht in allen ihr Potenzial
3	In Urngnade gefallen	Ein Sinn unabhängig von Macht	Genießt das Jetzt
4	Sucht nach Abenteuerern	Hier gibt es Spannung	Steht immer zur Gruppe
5	Auf der Suche nach Reichtümern	Wir sind an etwas Großem dran	Akzeptiert keine Überverteilung
6	Mit dem Schutz der Prinzessin oder des Prinzen betraut	Freunde zu verlieren würde sie oder ihn verletzen	Erfüllt die Aufgabe, was es auch kostet

Tabelle 2.1: Antworten auf die drei Fragen für Fantasy

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Geheimnisse der Schattenrösser	Einer der Ansätze muss weiterführen	Bleibt immer höflich
2	Rache für meine Tochter	Sie akzeptieren mich	Voller Ideen für gemeinsamen Spaß
3	Ich will Detektivin sein	Ohne ihre Aufträge wäre ich pleite	Ehrlich, offen und vernarrt in ihren Beruf
4	Hatte nichts besseres zu tun	Ohne sie wäre es dröge	Liebenswertig seltsam
5	Auftrag meiner Kommune	Hier habe ich Freiraum	Offen für alles
6	Es ist mein Job	Ohne mich wären sie verloren	Stellt sich um jeden Preis vor Freunde

Tabelle 2.2: Antworten auf die drei Fragen für die Jetzt-Zeit

Tabelle 2.3: Antworten auf die drei Fragen für Horror/Mystery

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Besessen von dem Unverstandenen	Der Rest der Welt ist mir fremd	Völlig begeistert selbst von kleinsten Spuren
2	Sieht wieder einen Sinn in ihrer Arbeit	Kann die Frischlinge nicht alleine lassen	Erzählt alle möglichen obskuren Theorien
3	Sucht die Wahrheit über Verschwundene	Was wir hier tun ist wichtig	Loyal bis in letzter Konsequenz
4	Führe meine Arbeit privat fort	Sie kennen meine Vergehen	Bekämpft das Übel, nicht dessen Werkzeuge
5	Diese Geheimnisse lassen sich mit Geld nicht kaufen	Nur mit ihnen erlebe ich das wirklich	Zollt den anderen den tiefsten Respekt
6	Will eigentlich nur Utraub machen	Was würden die zu Hause von mir denken?	Kindlich naiv

Tabelle 2.4: Antworten auf die drei Fragen für Science-Fiction

	Warum hier?	Warum bleiben?	Wodurch sympathisch?
1	Ich wollte das All sehen	Ich zahlte nicht, sie jagen mich	Kämpft für das, was er will: Uns
2	Ich werde die beste Kämpferin	Hier finde ich immer Herausforderungen	Ihre Begeisterung strahlt aus ihr heraus
3	Ich werde die Piraten führen	Ich brauche ihre Kraft und Verschwiegenheit	Er wird uns verraten. Das wird spannend
4	Ich wollte immer Teil etwas Größeres sein	Hier kann ich wirklich etwas bewegen	Kämpft wirklich für das Wohl allen Lebens
5	Krisen zeigen das wirkliche Wesen	Jede und jeder hier ist spannend	Liebt die anderen mit ihren Schwächen
6	Sie haben mich fallen lassen	Mein neues Leben erhalte ich	Bedingungslos loyal zu uns

Tabelle 3.1: Beispiele für Namen

Fantasy	Jetzt-Zeit
Antan Karra	Ajila Tatru
Barakon Jowarak	Bren Apane
Calen Eichenfeder	Callá Teaborn
Edaor aus Nies	David Trauhof
Firieth Sian	Edward Frisk
Gomon Nor	Frieda Bauer
Helevorn Eisglanz	Gerda Bannwald
Idrhril Masala	Harald Frey
Jalona Daras	Ida Remmers
Kimikke Antelm	Jochen Schammer
Lacra Mer	Kalle Wetz
Merasme aus Nela	Liam Lenja
Njesz aus Ksche	Mera Mohn
Olavok Norike	Nathan Funk
Redor aus Ksaï	Olf Promm
Sera Sjasäi	Parisé Jambon
Shanis Niel	Raëi Misma
Tomar aus Lawargk	Sedina Ara
Unia Ilis	Trista Halle
Varas Hatz	Ursula Brandt
Zynnak Eli	Zeno Zorn

Tabelle 3.2: Beispiele für Namen, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Azara de Jolin	Arrata Ranka
Bell Apart	Bea Morn
Caspar Berman	Chindee Svaning
Dagaron Twilden	Diro Mar
Emma Weintraut	Felipe Charm
Fehry Garan	Graikes Ai'kars
Fabrice Reber	Han Friese
Gregor Langwald	Ikia Jerne Ada
Helen Reich	Jade Sac
Hygarta Julicja	Korg Sjarasku
Igor Brandt	Meth Ordea
Jéanarra von Kraichgau	Nagami Sachas
Lynn Morrison	Okan Karop
Maja Estenfeld	Prue Elaraj
Nora von Trifels	Ras Tseng
Porthele von Stauffen	Lija Mdvir
Raman Stein	Somika Vilaraj
Somon Aniasse	Tzana Lied
Toloréa Andren	Vaal Upjinde
Ulrich Braun	Wira Kulam
Vera Larabell	Xi'i Ix

Tabelle 4.1: Beispiele für „Zwei Worte“

Fantasy	Jetzt-Zeit
Wendiger Lebemann	Frustrierte Polizistin
Begabter Lehrling	Anarchistischer Hacker
Zynischer Krieger	Getriebener Ex-Offizier
Erfahrene Amazone	Mittelloser Schriftsteller
Weltfremde Gelehrte	Idealistische Politikerin
Resolute Witwe	Harte Straßenmusikerin

Tabelle 4.2: Beispiele für „Zwei Worte“, ff

Horror/Mystery	Science-Fiction
Abgehalfterter Mafiosi	Desertierter Soldat
Gewerblicher Skeptiker	Kumpelhafter Koch
Neugieriger Journalist	Adrenalinsüchtige Diebin
Besessene Ermittlerin	Verratene Diplomatin
Gefallene Kultistin	Einfallsreicher Putzmann
Sinnliche Künstlerin	Insolvente Kampftrainerin

	1: Haltung	2: Gestik	3: Sprechen	4: Gimmick
1	Überheblich	Pistole/Pfeil	Sanftig	Stift rauchen
2	Schüchtern	Merkebraute	Schroff	Stift kauen
3	Aufrecht	Gefaltete Hände	Hoch	Notizblock
4	Aufmerksam	Geballte Fäuste	Tief	Würfel
5	Hochnäsiger	Hände kneten	Langsam	Ein Schal
6	Verspielt	Ansladend	Schnell	Tee trinken
	5: Tick		6: Tick	
1	Räuspern		Mit Münzwurf entscheiden	
2	Bart streicheln/Mit Strähne spielen		An Hut/Mütze tippen	
3	Krawatte/Kragen/Bluse zurechtzupfen		Nägel reinigen/lackieren	
4	(Sonnen-)Brille hochschieben		Haustier streicheln/fittern	
5	An die Nase greifen		Fingerknöchel kauen	
6	Faust in die Handfläche schlagen		Am Kopf kratzen	

Tabelle 5.1: **Darstellung:** Würfel mit zwei Würfeln (Spalte und Zeile) und nutze das Stichwort zur Darstellung.
Beispiel: Jena würfelt 4 und 6; Spalte 4 und Zeile 6. Sie nutzt also ein Gimmick: Tee trinken (geht auch mit einem Glas)

- **Hautfarbe:** Beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).
- **Haare und Augen:** Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 6.1 und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

Tabelle 6.1: **Hautfarbe:** Beginne in der Mitte und würfle einmal. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

	-5	direkt	6
-3	blass	rosig	sommersprossig
-1	grau	gelblich	elfenbein
2	kupfer	rotbraun	bronze
4	oliv	dunkelbraun	schwarz
-5/6	albino	-	fleckig

	-5	-3	-1	2	4	-5/6
-5	weiß	hellblond	hellblond	feuerrot	orangerot	rostrot
-3	rubinrot	blond	hellbraun	hellbraun	dunkelbraun	aschgrau
-1	dunkelblond	hellbraun	hellbraun	dunkelbraun	schwarz	silber
2	rostrot	haselnuss	haselnuss	schwarzbraun	schwarz	rotbraun
4	granatrot	grauschwarz	grauschwarz	grünschwarz	blauschwarz	weißblond
6	weiß	neon-grün	neon-grün	hell-lila	neon-blau	strohblond
	-3	-1	2	4	-5/6	
-5	rot	aquamarin	amethyst	amethyst	saphir	mandelgrün
-3	azurblau	bernstein	türkis	türkis	perlgrau	schwarz
-1	bernstein	honig	eisgrau	eisgrau	haselnuss	silber
2	zimtbraun	grau-braun	hellbraun	hellbraun	walnuss	moosgrün
4	bleigrau	schwarz-braun	dunkelbraun	dunkelbraun	kohlschwarz	eisblau
6	rot/blau	blau/braun	blau/grau	blau/grau	amethyst	lila

Tabelle 6.2: **Haare** (oben) und **Augen** (unten). Beginne jeweils in der Zeile aus Tabelle 6.1 und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6 geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6).

Kapitel 8

Stichwort

	-5	-5	-5	-5	direkt	6	66	666
-3	$\sigma^2 \rightarrow \varrho / \sigma^2$	$\varrho / \sigma^2 \dagger$	$\sigma^2 / -$	σ^2 / ϱ^-	$\sigma^2 / *$	σ^2 / σ^-	ϱ / σ^c	
-1	$\varrho \rightarrow \sigma^2 / \varrho$	$\sigma^2 / \varrho \dagger$	$\varrho / -$	ϱ / σ^-	$\varrho / *$	ϱ / ϱ^-	σ^2 / ϱ^c	
2	$\varrho \rightarrow \sigma^2 / \sigma^2$	σ^2 / ϱ^o	$\sigma^2 / +$	ϱ / σ^+	ϱ / σ^*	ϱ / ϱ^+	ϱ / σ^{SM}	
4	$\sigma^2 \rightarrow \varrho / \varrho$	ϱ / σ^o	$\varrho / +$	σ^2 / ϱ^+	σ^2 / ϱ^*	σ^2 / σ^+	σ^2 / ϱ^{SM}	
-5/6	$\varrho^? / \varrho$	o / ϱ	$\varrho^? / \sigma^2$		$\sigma^{*?} / \varrho$	o / σ^2	$\varrho^? / \sigma^2$	

Tabelle 7.1: **Geschlecht, sexuelle Orientierung und Eigenheiten.** Beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Drehe nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6). $\varrho^?$: Frau, $\sigma^?$: Mann, $\sigma^?$: *feminin wirkender Mann*, $\varrho^?$: *maskulin wirkende Frau*, o : *Geschlecht nicht direkt erkennbar*, $a \rightarrow b$: *bei Geburt a genannt, lebt als b*, $\varrho^?$: *biologisch nicht eindeutig bestimmbar*, X^- : *weniger als einmal pro Woche*, X^+ : *mehr als einmal pro Woche*, X^* : *immer Neues probieren*, X^\dagger : *nur ohne Verhütung*, X^o : *immer gleich*, X^c : *ohne Licht*, X^{SM} : *BDSM*, XI^* : *Geschlecht egal*, XI^{++} : *in Gruppen*, XI^- : *völlig asexuell*. Die Ergebnisse für Homosexuelle entsprechen der Häufigkeit in der EU laut Dalia (5-10%), für Transgender (a \rightarrow b) entsprechen sie in etwa der Häufigkeit in der Software-Entwicklung laut Stackoverflow, für Intersexuelle ($\varrho^?$) der Aussage des Bundesverfassungsgerichts (laut Quarks & Co.: einer unter 500 Menschen; 0,2%). Der Rest ist eine Annahme.

Tabelle 8.1: Stichwort für Fantasy

	-5	direkt	6
-3	galant	charmant	aufgeweckt
-1	keck	leichtfüßig	verspielt
2	kühn	stolz	liederlich
4	derb	zäh	beharrlich
-5/6	hitzig	-	bezaubernd

Tabelle 8.2: Stichwort für die Jetzt-Zeit

	-5	direkt	6
-3	fröhlich	weltoffen	freundlich
-1	steif	besonnen	bodenständig
2	dreist	frech	locker
4	modisch	taff	mager
-5/6	sinnlich	-	sportlich

Tabelle 8.3: Stichwort für Horror/Mystery

	-5	direkt	6
-3	eifrig	nervös	stoisch
-1	kokett	feinsinnig	verträumt
2	spießig	weltfremd	bescheiden
4	forsch	resolut	pfiffig
-5/6	grazil	-	reizend

Tabelle 8.4: Stichwort für Science-Fiction

	-5	direkt	6
-3	quirlig	gewitzt	heiter
-1	nüchtern	höflich	diszipliniert
2	schröf	verwegen	schneidig
4	elegant	zierlich	unstet
-5/6	integer	-	penibel

Kleidung für Fantasy-Welten, Männer.

-3	Kittel	Wollumhang	Pelzweste	Fellmütze	Pelzkleidung
-1	Jacke	Wollweste	Leinenhemd	Federhut	Lodenmantel
2	Hemd	Haarbänder	Weite Tunika	Kopftuch	Turban
4	Fez	Tunika	Schmuckweste	Strohhut	Tattoo
-5/6	Zahnkette	Kristallrobe	-	Arminge	Handschuhe

Tabelle 9.1: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.2.

-3	-1	2	4	-5/6	
-5	Wanderstab	Lederrock	Reisesack	Werkzeugtasche	Fellschuhe
-3	Reitstiefel	Gamaschen	Wollhose	Strohschuhe	Kniehose
-1	Beinlinge	Sandalen	Stoffhose	Stulpenstiefel	Fellschurz
2	Seidenhose	Fransenhose	Basistiefel	Schmuckrock	Wickelsocken
4	Pluderhose	Lederschuhe	Pantoffeln	Lendenschurz	Stroh-Stiefel
6	Edelsteine	Sklavenring	Barfuß	Fußschellen	Seidenhose

Tabelle 9.2: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.1 als erste Tabelle.

Kleidung für Fantasy-Welten, Frauen.

-3	Tunika	Wollumhang	Wildlederhemd	direkt	6	6
-1	Jacke	Halstuch	Schnürmieder	Schmuckweste	direkt	6
2	Leinenhemd	Seidenbluse	Bunte Bänder	Schmuckweste	9	9
4	Tattoo	Seidenkleid	Schmuckweste	Schleier	9	9
-5/6	Kristallreif	Zahnkette	-	Haarnadeln	9	9
				Ohrhinge		
				Fächer		
				Blumenkleid		
				Brokatrobe		
				Fellmütze		

Tabelle 9.3: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.4.

-3	-1	2	4	-5/6	
-5	Pelztasche	Lederbeutel	Reisesack	Reifrock	Korsett
-3	Reitstiefel	Wollhose	Wildlederstiefel	Lederhose	Seidenrock
-1	Prunkrock	Sandalen	Stulpenstiefel	Stoffhose	Fransenhose
2	Seidenhose	Barfuß	Federrock	Sandalen	Schmuckrock
4	Lederschuhe	Pantoffeln	Pluderhose	Kurzer Rock	Samtrock
6	Seidenfächer	Holzschuhe	Lendenschurz	Hüftschmuck	Schlüsselring

Tabelle 9.4: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.3 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Frauen.

-3	Haarmadeln	-5	-5	direkt	6	6
-1	Armbanduhr	9	9	Wollweste	Strickpulli	Monokel
2	Sonnenhut	9	9	Wollmütze	Taschenuhr	Zigarette
4	Netztop	9	9	Regencap	Pailettenjacke	Baskenmütze
-5/9	Hut	9	9	Ohrringe	Edelsteinkette	Strickmütze
				Bikini	Chulhu-Shirt	Clownsmaske
				Handschmuck		

Tabelle 9.11: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.12.

-5	Sandalen	-5/6	4	Handtasche	2	-1
-3	Loden-Rock	9/6	4	Ledertasche	Minirock	Handtäschchen
-1	Turnschuhe	9/6	4	Reitstiefel	Jeans	Stöckelschuhe
2	Tanzschuhe	9/6	4	Kamera	Faltenrock	Seidenstrümpfe
4	Mokkasins	9/6	4	Leggins	Flickerock	Bauchkette
6	Fächer	9/6	4	Hot-Pants	Fransenhose	Tennissocken

Tabelle 9.12: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.11 als erste Tabelle.

Kleidung für Horror / Mystery, Männer.

-3	Pfeife	-5	-5	direkt	6	6
-1	Sonnenbrille	9	9	Zylinder	Frack	Strickpulli
2	Armbanduhr	9	9	Krawatte	Lederjacke	Taschenuhr
4	Strickjacke	9	9	Halstuch	Seidenhemd	Pailettenjacke
-5/6	Nickelbrille	9	9	Strinband	Batikshirt	Edelsteinkette
				Schlapput	-	Chulhu-Shirt

Tabelle 9.9: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.10.

-3	Leder-Foliant	-1	2	4	-5/6
-3	Cord-Hose	1	2	4	-5/6
-1	Aktenkoffer	1	2	4	-5/6
2	Sportschuhe	1	2	4	-5/6
4	Schlaghose	1	2	4	-5/6
6	Bauchtasche	1	2	4	-5/6

Tabelle 9.10: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.9 als erste Tabelle.

Kleidung für Science Fiction-Welten, Männer.

-5	-5	-5	direkt	6	6
-3	Halsband	Plastikshirt	Überwurf	Werbetattoos	Muskelshirt
-1	Schutzbrille	Marinemütze	Overall	Firmenjacke	Schirmmütze
2	Atemmaske	Umhang	Mantel	Pilotenjacke	Tarnanzug
4	Galauniform	Handschuhe	Weste	Laborkittel	Com-Brosche
-5/6	Schärpe	Latex-Overall	-	Epauletts	Holo-Maske

Tabelle 9.13: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.14.

-3	-1	2	4	-5/6
-5	Holopad	Rucksack	Cryptoring	Beinservos
-3	Barfuß	Flickenhose	Tragegurt	Plastiksack
-1	Arbeitsschuh	Schutzstiefel	Klettergurt	Luftflasche
2	Werkzeuggürtel	Kampfstiefel	Faserhose	Reisetasche
4	Plaststiefel	Sportschuhe	Sportshorts	Holoshorts
6	Schwebetasche	Hohe Stiefel	Lederrock	Servobot
				Gleitskates

Tabelle 9.14: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.13 als erste Tabelle.

Kleidung für Science Fiction-Welten, Frauen.

-5	9	6	9	direkt	5
-3	Schläfenbuchse	Überrwurf	Plastikjacke	Plastikjacke	Überrwurf
-1	Schutzbrille	Mütze	Firmenhemd	Nylontop	Kapuzenshirt
2	Info-Brille	Halstuch	Pilotenjacke	Mantel	Arbeitsjacke
4	Chemie-Anzug	Laborkittel	Schutzjacke	Schutzbrille	Funkband
9/5	Schärpe	Wickelfolie	-	Ohrhinge	Com-Brosche
					Holo-Maske

Tabelle 9.15: **Oben:** Würfle wie im Kasten korrelierte und un und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **erste Tabelle** beschrieben. Weiter in Tabelle 9.16.

-5	-3	4	2	5/6
-5	Holowürfel	Handtasche	Cryptoring	Lumpenrock
-3	Schnürstiefel	Plastikhose	Schlüsselkette	Tanzschuhe
-1	Schutzstiefel	Werkzeuge	Schwebeplatte	Netz hose
2	Stöckelschuhe	Stoffhose	Outdoor-Hose	Barfuß
4	Plastikschuhe	Nylon-Hose	Sani-Tasche	Pin-Tasche
6	Stiletto	Fächer	Blasterholster	Hausschuhe

Tabelle 9.16: **Unten:** Würfle wie im Kasten korrelierte und gewichtete Tabellen (S. 39) für die **zweite Tabelle** beschrieben. Nutze Tabelle 9.15 als erste Tabelle.

Kapitel 10

Wahrscheinlichkeiten

Das EWS verwendet an vielen Stellen gekoppelte, gewichtete Tabellen. Auf sie wird nacheinander gewürfelt und das Ergebnis aus der ersten Tabelle legt fest, wo du in der zweiten Tabelle anfängst. Dadurch ergibt sich eine Korrelation der Ergebnisse, die auf einfache Art komplexere Beziehungen abbilden kann. Zum Beispiel welche Kleidung zusammen passt.

In der **ersten Tabelle** beginne in der Mitte und würfle mit einem Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Zeile. Bei -5, geh nach links und würfle erneut, bei 6 geh nach rechts und würfle erneut. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6). Weiter in der zweiten Tabelle.

In der **zweiten Tabelle** beginne jeweils in der Zeile aus der ersten Tabelle (die gewürfelte Zahl) und wirf einen Würfel. Bei -3, -1, 2 oder 4 wähle die entsprechende Spalte. Bei -5 geh hoch, bei 6

geh runter. Dreh nicht um und verlasse nicht die Tabelle (wähle stattdessen -5/6)

Für die **erste** von zwei **gekoppelten Tabellen** (S. 39) sind alle Zellen einer Spalte zusammengenommen ungefähr so häufig wie eine einzige Zelle in der Spalte eins weiter innen. Die Wahrscheinlichkeiten in der **ersten Tabelle** sehen so aus:

Tabelle 10.1: Wahrscheinlichkeiten 1

	-5	-5	-5	direkt	6	66
-3	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%	
-1	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%	
2	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%	
4	0,5%	2,8%	16,7%	2,8%	0,5%	
-5/6	0,9%	2,8%	-	2,8%	0,9%	

Wenn du in der ersten Tabelle in Zeile 4 warst, gelten für die **zweite Tabelle** die folgenden Wahrscheinlichkeiten:

Tabelle 10.2: Wahrscheinlichkeiten 2

	-3	-1	2	4	-5/6
-5	0,1‰	0,1‰	0,1‰	0,1‰	0,3‰
-3	0,8‰	0,8‰	0,8‰	0,8‰	0,8‰
-1	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%	0,5%
2	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%
4	≈17%	≈17%	≈17%	≈17%	-
6	2,8%	2,8%	2,8%	2,8%	5,6%