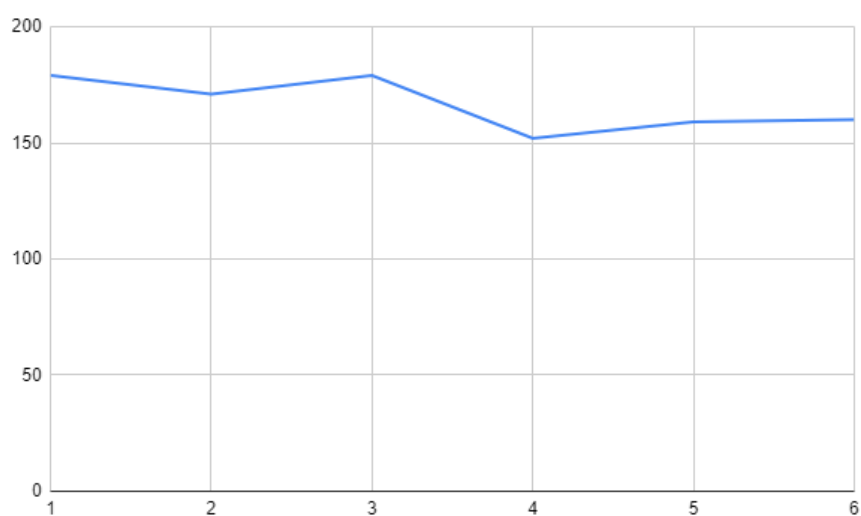
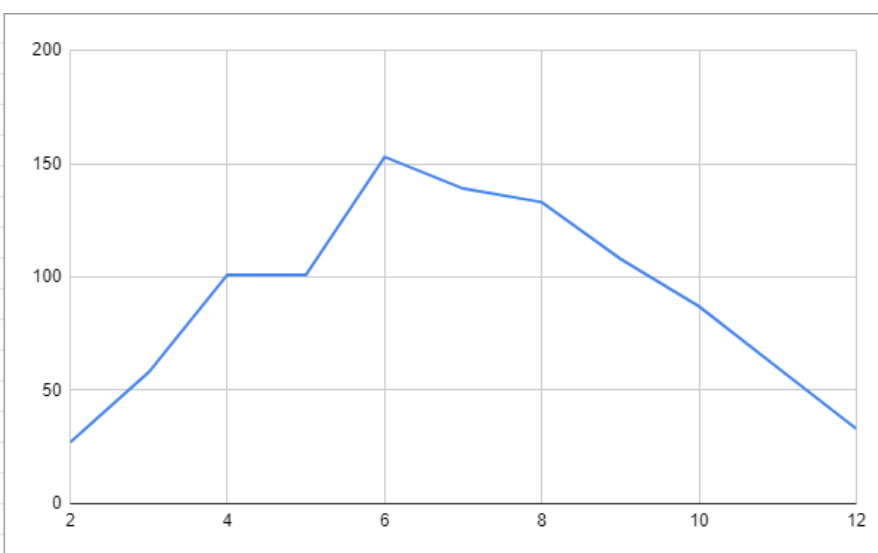


Для 1d6:

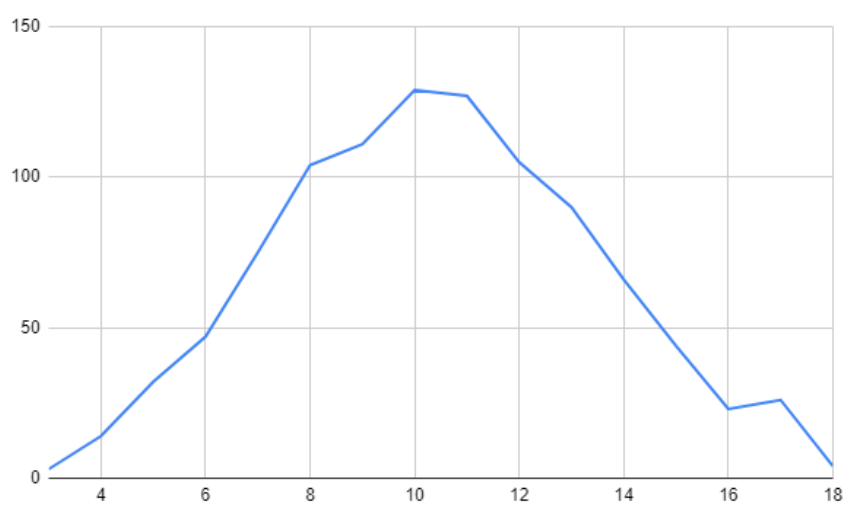
[illegible]

Для 2d6:

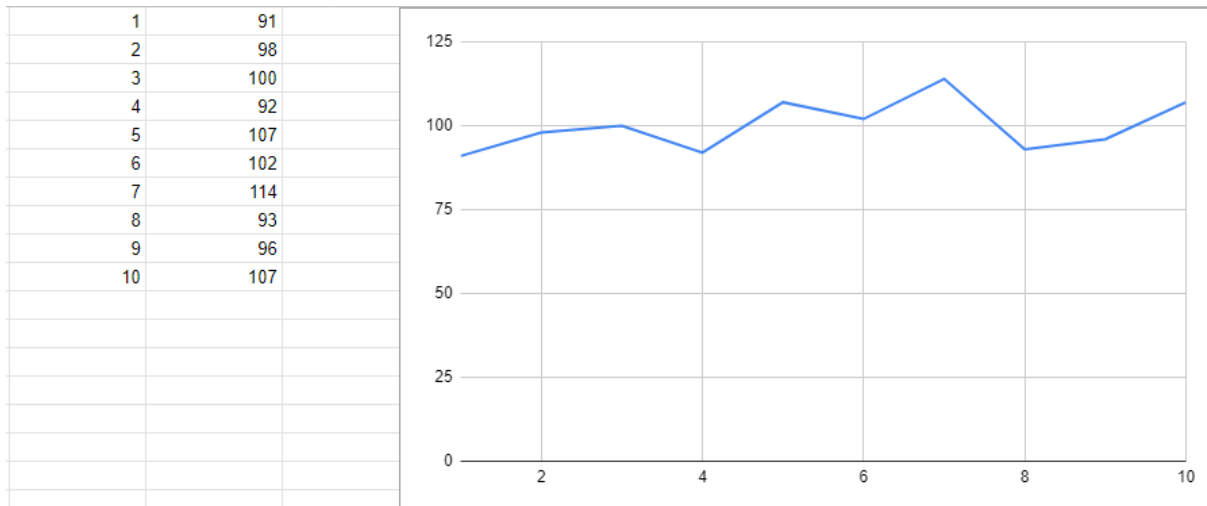
[illegible]

Для 3d6:

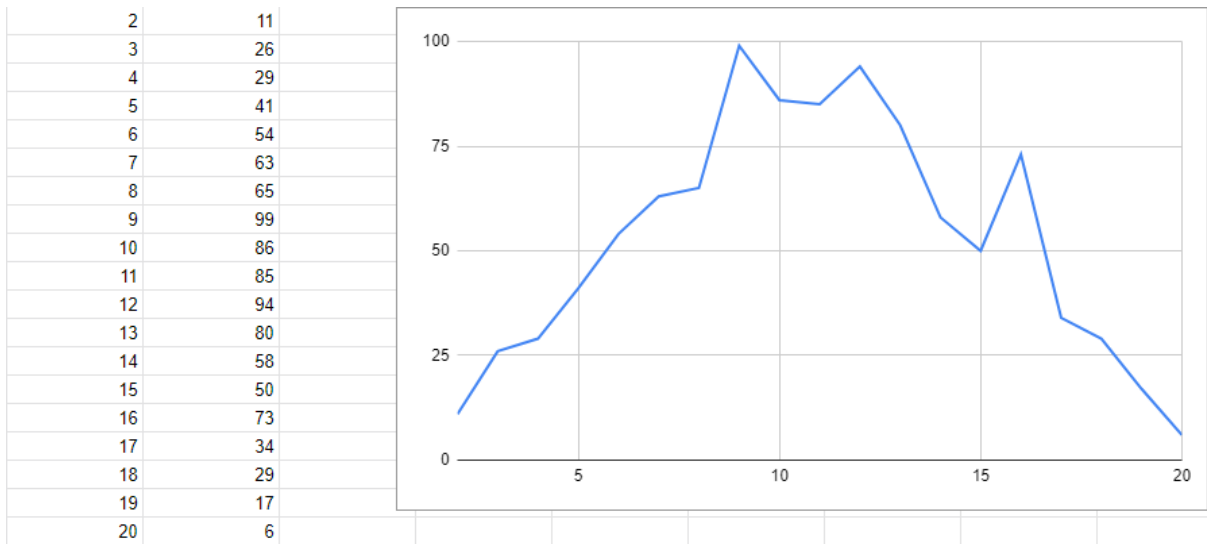
3	3
4	14
5	32
6	47
7	75
8	104
9	111
10	129
11	127
12	105
13	90
14	66
15	44
16	23
17	26
18	4



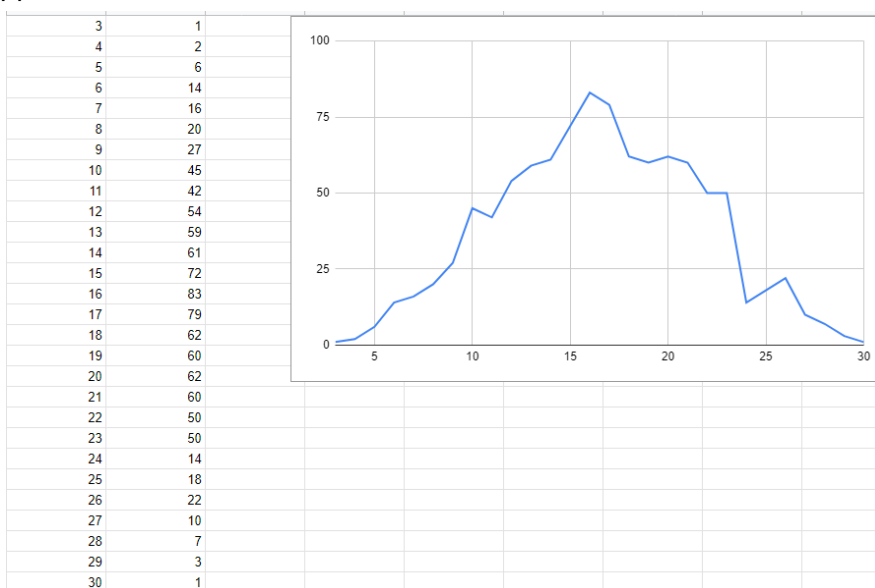
Для 1d10:



Для 2d10:



Для 3d10:



Можно увидеть, что сам по себе бросок кости является событием с равными шансами исходов, но с повышением количества бросков вероятности исходов приближаются к нормальному распределению.