

# Les Bases

Probabilités d'obtenir un résultat avec 2D6											
Total	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Probabilité	1/36	2/36	3/36	4/36	5/36	6/36	5/36	4/36	3/36	2/36	1/36

## Les Jets de Blocage

Deux dés à 6 faces pour vous		
Compétences connues	Probabilité de réussite	Probabilité de turnover
Aucune	56%	11%
Blocage Attaquant	75%	3%
Esquive Défenseur, sans Blocage de l'Attaquant	30%	11%
Esquive Défenseur, Blocage de l'Attaquant	56%	3%

Un dé à 6 faces		
Compétences connues	Probabilité de réussite	Probabilité de turnover
Aucune	33%	33%
Blocage Attaquant	50%	17%
Esquive Défenseur, sans Blocage de l'Attaquant	17%	33%
Esquive Défenseur, Blocage de l'Attaquant	33%	17%

Deux dés à 6 faces contre vous		
Compétences connues	Probabilité de réussite	Probabilité de turnover
Aucune	11%	55%
Blocage Attaquant	25%	30%
Esquive Défenseur, sans Blocage de l'Attaquant	3%	55%
Esquive Défenseur, Blocage de l'Attaquant	11%	30%

## Les Jets d'Armure

Probabilité de passer l'armure d'un joueur						
Armure du joueur	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	5+	6+	7+	8+	9+	10+
Probabilité	72%	58%	42%	28%	17%	8%

Probabilité de passer l'armure d'un joueur avec <b>Châtaigne</b>						
Armure du joueur	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	5+	6+	7+	8+	9+	10+
Probabilité	83%	72%	58%	42%	28%	17%

Probabilité de passer l'armure d'un joueur avec <b>Griffes</b>						
Armure du joueur	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	5+	6+	8+	8+	8+	8+
Probabilité	72%	58%	42%	42%	42%	42%



# Les Jets de Blessure

<i>Répartition des Blessures</i>			
Effet	Joueur sonné	Joueur K.O	Joueur Sorti
Résultat requis	2 - 7	8 - 9	10 - 12
Sans Châtaigne	58%	25%	17%
Avec Châtaigne	42%	30%	28%

<i>Répartition des Blessures pour un joueur Minus</i>			
Effet	Joueur sonné	Joueur K.O	Joueur Sorti
Résultat requis	2 - 6	7 - 8	9 - 12
Sans Châtaigne	42%	30%	28%
Avec Châtaigne	28%	30%	42%

<i>Risque de subir une blessure grave</i>		
Résultat	Effet	Probabilité
11-38	Aucun effet à long terme	50%
41-48	Rate le prochain match	17%
51-52	Blessure Persistante	4%
53-54	-1M	4%
55-56	-1AR	4%
57	-1AG	2%
58	-1F	2%
61-68	Mort	17%

## Chances de sortir un joueur en cas de blocage réussi

<i>Risque de subir une blessure grave</i>						
AR	Sans Châtaigne	Avec Châtaigne	Minus sans Châtaigne	Minus avec Châtaigne	Avec Griffes Sans Châtaigne	Avec Griffes et Châtaigne
4	35% (14%)	52% (25%)	52% (25%)	65% (37%)	35% (14%)	52% (25%)
5	30% (12%)	47% (22%)	47% (22%)	59% (33%)	30% (12%)	47% (22%)
6	24% (10%)	40% (18%)	40% (18%)	50% (28%)	24% (10%)	40% (18%)
7	17% (7%)	31% (14%)	31% (14%)	40% (22%)	17% (7%)	31% (14%)
8	11% (5%)	22% (10%)	22% (10%)	28% (15%)	17% (7%)	31% (14%)
9	7% (3%)	14% (6%)	14% (6%)	18% (10%)	17% (7%)	31% (14%)
10	3% (1%)	8% (4%)	8% (4%)	11% (6%)	17% (7%)	31% (14%)

La valeur indiquée est la probabilité d'obtenir un **K.O** ou une **Sortie**. Le chiffre entre parenthèse représente la probabilité d'obtenir une **Sortie** seule.

## Les Agressions

<i>Probabilité de passer l'armure pendant une agression</i>						
Armure	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	6+	7+	8+	9+	10+	11+
Sans bonus (Joueur seul)	83%	58%	42%	28%	16%	8%
Bonus +1 (1 soutien ou joueur vicieux)	92%	72%	58%	42%	28%	16%
Bonus +2 (2 soutiens ou 1 soutien + joueur vicieux)	97%	83%	72%	58%	42%	28%
Bonus +3 (3 soutiens ou 2 soutiens + joueur vicieux)	100%	92%	83%	72%	58%	42%
Bonus +4 (4 soutiens ou 3 soutiens + joueur vicieux)	100%	97%	92%	83%	72%	58%

## Risque d'expulsion

Risque d'expulsion		Sans	Avec
<b>Corruption de l'arbitre</b>			
Probabilité d'expulsion		17%	3%

Risque d'exclusion d'un joueur Sournois										
Probabilité de passer l'armure	8%	16%	28%	42%	58%	72%	83%	92%	97%	100%
Probabilité d'être expulsé <b>sans Corruption</b>	3%	6%	6%	8%	8%	11%	11%	14%	14%	17%
Probabilité d'être expulsé <b>avec Corruption</b>	0.5%	1%	1%	1.4%	1.4%	1.9%	1.9%	2.3%	2.3%	2.8%

## Sortie sur Agression

Réussite d'une agression pour un joueur sans Joueur Vicieux						
Armure	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	6+	7+	8+	9+	10+	11+
Sans bonus	23% (12%)	19% (10%)	13% (7%)	9% (5%)	5% (3%)	3% (1%)
Bonus +1	27% (14%)	23% (12%)	19% (10%)	13% (7%)	9% (5%)	5% (3%)
Bonus +2	29% (16%)	27% (14%)	23% (12%)	19% (10%)	13% (7%)	9% (5%)
Bonus +3	31% (17%)	29% (16%)	27% (14%)	23% (12%)	19% (10%)	13% (7%)
Bonus +4	32% (17%)	31% (17%)	29% (16%)	27% (14%)	23% (12%)	19% (10%)

La valeur indiquée est la probabilité d'obtenir un **K.O** ou une **Sortie**. Le chiffre entre parenthèse représente la probabilité d'obtenir une **Sortie** seule.

Réussite d'une agression pour un joueur avec Joueur Vicieux						
Armure	5	6	7	8	9	10
Résultat requis	5+	6+	7+	8+	9+	10+
Sans bonus	45% (22%)	38% (19%)	30% (15%)	21% (10%)	13% (7%)	8% (4%)
Bonus +1	51% (25%)	45% (22%)	38% (19%)	30% (15%)	21% (10%)	13% (7%)
Bonus +2	55% (27%)	51% (25%)	45% (22%)	38% (19%)	30% (15%)	21% (10%)
Bonus +3	57% (28%)	55% (27%)	51% (25%)	45% (22%)	38% (19%)	30% (15%)
Bonus +4	57% (28%)	57% (28%)	55% (27%)	51% (25%)	45% (22%)	38% (19%)

La valeur indiquée est la probabilité d'obtenir un **K.O** ou une **Sortie**. Le chiffre entre parenthèse représente la probabilité d'obtenir une **Sortie** seule.



# Les Esquives

<i>Tableau d'Agilité</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis sur 1D6	6+	5+	4+	3+	2+

<i>Jet d'esquive</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis	5+	4+	3+	2+	2+
Probabilité	33%	50%	67%	86%	86%

<i>Probabilité de réussite de votre esquive selon la case d'arrivée</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Pas de Zone de Tacle	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)	2+ (83%)
1 Zone de Tacle	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)
2 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)
3 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)
4 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)

<i>Probabilité de réussite de votre esquive avec relance</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Pas de Zone de Tacle	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)	2+ (97%)
1 Zone de Tacle	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)
2 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)
3 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)
4 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)

## Ramasser la balle

<i>Ramassage de la balle</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Pas de Zone de Tacle	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)	2+ (83%)
1 Zone de Tacle	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)
2 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)
3 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)
4 Zones de Tacle	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)

<i>Ramassage de la balle avec relance</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Pas de Zone de Tacle	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)	2+ (97%)
1 Zone de Tacle	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)
2 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)
3 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)
4 Zones de Tacle	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)

## Mettre le paquet

<i>Probabilité de réussite de votre esquive avec relance</i>		
<b>Agilité du joueur</b>	<b>Sans Relance</b>	<b>Avec Relance</b>
Une case	83%	97%
Deux cases	69%	80%
Trois cases	57%	67%

# Les Passes

<i>Réussite du lancer de ballon</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis	6+	5+	4+	3+	2+
Bonus de +2	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)	3+ (83%)	2+ (83%)
Bonus de +1	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)	2+ (83%)
Pas de bonus	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)
Malus de -1	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)
Malus de -2	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)
Malus de -3	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)
Malus de -4	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)

<i>Réussite du lancer de ballon avec relance</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis	6+	5+	4+	3+	2+
Bonus de +2	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)	2+ (97%)	2+ (97%)
Bonus de +1	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)	2+ (97%)
Pas de bonus	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)
Malus de -1	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)
Malus de -2	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)
Malus de -3	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)
Malus de -4	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)

<i>Risque d'obtenir 1 ou moins après application des modificateurs</i>						
<b>Modificateur</b>	<b>+1</b>	<b>0</b>	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>	<b>-4</b>
Résultat à éviter	1	1	2 et -	3 et -	4 et -	5 et -
Probabilité d'obtenir 1 ou moins	17%	17%	33%	50%	67%	83%
Avec relance	3%	3%	11%	25%	44%	69%

## Réception

<i>Réception du ballon</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis	6+	5+	4+	3+	2+
Bonus de +1	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)	2+ (83%)
Pas de bonus	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)	2+ (83%)
Malus de -1	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)	3+ (67%)
Malus de -2	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)	4+ (50%)
Malus de -3	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	5+ (33%)
Malus de -4	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)	6+ (17%)

<i>Réception du ballon avec relance</i>					
<b>Agilité du joueur</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Résultat requis	6+	5+	4+	3+	2+
Bonus de +1	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)	2+ (97%)
Pas de bonus	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)	2+ (97%)
Malus de -1	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)	3+ (89%)
Malus de -2	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)	4+ (75%)
Malus de -3	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	5+ (56%)
Malus de -4	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)	6+ (31%)