



Jeu publié par Armaludis – 2019 – www.armaludis.org

Auteur : Cyrille R. W. Chaussepied

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
Licence Creative Commons
Attribution, Partage dans les Mêmes Conditions, 4.0 International
(CC BY-SA 4.0, sauf pour le nom « Chaos 2D6 » et son logo, tous droits réservés)

Sommaire :

| | |
|---------------------------|--------|
| Lexique | Page 2 |
| Principe | Page 2 |
| Avatars | Page 3 |
| Chaos | Page 4 |
| Déroulement | Page 4 |
| Crédits | Page 6 |
| Éléments à imprimer | Page 7 |

Lexique :

Avant de rentrer dans le vif du sujet, voici quelques abréviations utilisées par tout Joueur de Chaos 2D6 :

d6 : dé à 6 faces;
ATT : Attaque;
DEF : Défense;
SA : Signe d'Attaque;
PDV : Point(s) de Vie;
PDD : Point(s) de Dommage.

Principe :

Chaos 2D6 Édition Duel est un jeu de hasard qui oppose 2 combattants. Chaque Joueur incarne un Avatar dont le but est de détruire son adversaire et de cumuler 6 victoires d'affilée pour devenir un Titan, combattant qui ne peut plus être détruit.

A chaque Tour, les joueurs lancent 2 dés à 6 faces (2d6) dont la somme est ajoutée aux caractéristiques de leur Avatar pour connaître leur score d'Attaque et de Défense. Celui qui a le score le plus grand l'emporte, soit en infligeant des Points de Dommage (PDD) à son adversaire ou soit en réussissant sa Défense.

En cas de Tirage Double, le Joueur doit prendre au hasard un des Chaos, cartes de bonus ou de malus qui peuvent totalement changer le déroulement de la partie.

Une fois le Duel terminé, l'Avatar perdant est anéanti et le Joueur vaincu devra en tirer un autre pour participer à un nouveau Duel.

Les cartes à imprimer et à découper sont fournies avec ce document. Pour jouer, il suffit de se munir de 2 dés, d'un objet servant de Signe d'Attaque (ex : dé d'une autre couleur) et de crayons + gommes (ou autre moyen pour noter les scores et les infos des joueurs).

Avatars :

Chaos 2D6 comporte 12 Types d'Avatars répartis en 6 Classes, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. La Classe est d'abord tirée avec 1d6 (1 = Géant, 2 = Brute, etc) puis le Type est tiré avec un autre d6 (de 1 à 3 = Type I, de 4 à 6 = Type II).

A chaque Type correspond un score ATT et un score DEF. Chacun de ces scores est défini par la somme des 2 dés à laquelle s'ajoute un nombre spécifique à chaque Type d'Avatar. Ces scores sont différents d'un Avatar à l'autre en fonction de sa taille, de son poids, de sa rapidité, etc (voir tableau ci-dessous).

Ils s'équilibrent cependant pour permettre aux Avatars moins forts en ATT de bénéficier d'une meilleure DEF, et inversement.

| CLASSES (tirage 1d6) | TYPES (tirage 1d6) 1 à 3: Type I, 4 à 6: Type II | ATT et DEF (tirage 2d6+x) |
|----------------------|---|--|
| 1 - GÉANT | I - Cyclope II - Troll | ATT= 2d6+12 - DEF= 2d6+1 ATT= 2d6+11 - DEF= 2d6+2 |
| 2 - BRUTE | I - Ogre II - Bourreau | ATT= 2d6+10 - DEF= 2d6+3 ATT= 2d6+9 - DEF= 2d6+4 |
| 3 - DIGNE | I - Chevalier II - Samurai | ATT= 2d6+8 - DEF= 2d6+5 ATT= 2d6+7 - DEF= 2d6+6 |
| 4 - FOURBE | I - Pirate II - Sorcier | ATT= 2d6+6 - DEF= 2d6+7 ATT= 2d6+5 - DEF= 2d6+8 |
| 5 - TOURMENTÉ | I - Fou II - Gnome | ATT= 2d6+4 - DEF= 2d6+9 ATT= 2d6+3 - DEF= 2d6+10 |
| 6 - OBSCUR | I - Zombie II - Spectre | ATT= 2d6+2 - DEF= 2d6+11 ATT= 2d6+1 - DEF= 2d6+12 |

Effigies des Avatars : Les Effigies sont les cartes doubles pliables où figure un Avatar sur chacune de leurs faces. Les Joueurs posent l'Effigie de leur Avatar debout devant eux durant un Duel afin que celles-ci soient l'une en face de l'autre. Elles permettent en outre à chaque Joueur de ne pas oublier les caractéristiques ATT et DEF de son Avatar et de celui de son adversaire. Les 12 Effigies sont incluses en page 7, 8 et 9 de ce document.

Fiches d'Avatars : Les Fiches d'Avatars permettent aux Joueurs de noter les détails concernant leur Avatar et le déroulement du Duel. Elles sont incluses en page 10 de ce document.

Elles comprennent :

- La Classe + le Type de l'Avatar ;
- Le nom du Joueur + le nom de l'Avatar ;
- Les PDV (60 au début du Duel) ;
- Les notes éventuelles du Joueur.

Chaos :

Les Chaos sont des cartes qui favorisent ou pénalisent les Joueurs pendant un Duel. Dans cette édition du jeu, ils sont au nombre de 24 et sont inclus en page 11, 12 et 13 de ce document.

Un Joueur qui n'a pas déjà un Chaos et qui fait un Tirage Double (1+1 ou 2+2 ou 3+3 ou 4+4 ou 5+5 ou 6+6) doit en tirer un. Le Joueur prend le premier sur le haut du paquet, en le retournant devant son adversaire.

Principe des Chaos : Les Chaos sont de 3 types, soit 8 pour chacun : Bénéfique (vert), Défavorable (rouge) ou Neutre (blanc). Ils peuvent être valables durant un ou plusieurs Tours, à effet immédiat, progressif ou différé. Les Chaos sont mélangés par les deux Joueurs avant le début du Duel et posés en paquet, face cachée. Une fois son effet terminé, un Chaos est mis à l'écart et ne sert plus durant le Duel. Si tous les Chaos sont utilisés avant la fin du combat, ils sont mélangés et remis en jeu. Tant qu'un Joueur dispose d'un Chaos, il ne peut en tirer aucun autre (sauf très rare exception détaillée sur le Chaos). Ses éventuels Tirages Doubles sont alors comptés comme des scores d'ATT ou de DEF normaux.

Force des Chaos : Les Chaos sont classés selon 3 niveaux de Force, de 1 à 3, un Chaos de Force 3 étant plus puissant que les autres. Si les Joueurs utilisent tous les 2 un Chaos durant le même Tour, celui qui a la plus grande Force l'emporte. Si ces Chaos sont de Force identique, leurs effets s'annulent. Ils sont alors mis à l'écart par les Joueurs.

Effet des Chaos : L'effet d'un Chaos s'applique comme indiqué sur la carte. Pour un Chaos à effet immédiat, le Joueur l'applique dès qu'il l'a tiré en comptant son Tirage Double comme score ATT ou DEF, sauf si le Chaos indique autre chose. Pour un Chaos à effet progressif, l'effet s'ajoute ou se substitue à l'action du ou des Tour(s) suivant(s). Si il est à effet différé, le Joueur conserve le Chaos jusqu'au moment adéquat pour son utilisation et compte son Tirage Double comme score ATT ou DEF.

Déroulement :

Pour une première partie, les Joueurs tirent chacun un Avatar en lançant 1d6 pour connaître la Classe du personnage puis à nouveau 1d6 pour en connaître le Type. Chaque Joueur prend alors l'Effigie correspondante à l'Avatar qu'il a tiré et crée ensuite sa Fiche d'Avatar sur le modèle fourni, avec 60 PDV pour commencer le Duel.

Lors de la création des personnages, les Joueurs ne peuvent pas avoir un Avatar identique. Si cette situation se présente, le Joueur qui obtient son Avatar en dernier choisit l'autre Type d'Avatar de la même Classe.

Les noms des Avatars et des Joueurs doivent être différents pour l'identification de chacun pendant les Duels. Bien que l'attribution de ces noms fasse partie de l'esprit du jeu, elle n'est obligatoire que pour d'éventuels classements officiels ou pour conserver un Avatar devenu immortel.

Avatar déjà victorieux : Un Joueur qui a déjà un Avatar victorieux et qui souhaite l'utiliser n'a pas à en tirer un nouveau. Il n'y a pas de limite au nombre d'Avatars victorieux qu'un Joueur peut garder.

Début du Duel : Pour commencer la partie, chaque Joueur lance 1d6. Celui qui obtient le meilleur score est l'Attaquant du 1^{er} Tour, l'autre est le Défensif (en cas d'égalité, les Joueurs relancent le dé). Un Tour comprend l'ATT du 1^{er} Joueur puis la DEF du second, ou inversement. Le Signe d'Attaque (SA) est toujours pris par l'Attaquant avant qu'il lance son assaut afin d'éviter les confusions.

Points de Dommage : L'ATT et la DEF sont égales à la somme des 2 dés à laquelle s'ajoute le score par défaut du Type d'Avatar. Pour connaître les PDD infligés par l'Attaquant, il faut faire la différence entre son score et celui du Défensif. Si l'ATT est supérieure à la DEF, l'assaut est réussi et les PDD subis par le Défensif sont égaux à la différence entre les 2 scores. Ils sont à retirer de ses PDV. Si l'ATT est inférieure ou égale à la DEF, l'assaut est manqué et aucun Dommage n'est infligé.

Caste des Titans : Un Avatar qui remporte 6 Duels d'affilée devient un Titan. Il peut subir des PDD et perdre un Duel comme n'importe quel autre mais le Joueur peut le réutiliser en cas de défaite. C'est donc un Avatar immortel que le Joueur conserve, en plus d'autres Avatars qu'il peut continuer à tirer normalement si il le souhaite.

Panthéon des Éternels : Un Avatar qui gagne 12 Duels d'affilée entre dans la légende et devient un Éternel. Il ne peut être ni vaincu ni anéanti et ne participe plus à aucun Duel. Si vous organisez vos propres Tournois, vous pouvez par exemple attribuer des rangs ou des prix aux Joueurs qui rejoignent votre Panthéon des Éternels... ou créer vos propres extensions.

Excellentes parties de Chaos 2D6 !

Crédits :

Chaos 2D6 Édition Duel est un jeu publié par Armaludis www.armaludis.org

Auteur : Cyrille R. W. Chaussepied

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution, Partage dans les Mêmes Conditions, 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0, sauf pour le nom « Chaos 2D6 » et son logo, tous droits réservés)

Les règles de Chaos 2D6 ont été utilisées pour la création de **Sweksys**, système de jeu libre pour faciliter la conception de jeux de société. Sweksys est [à télécharger ici](#).

La boîte de jeu complète de **Chaos 2D6 est disponible sous forme de Coffret** sur www.armaludis.org. Il comprend les 12 Effigies d'Avatars et les 24 Chaos en version complète, 1 bloc de Fiches d'Avatars, 2 dés, 1 Signe d'Attaque, 2 crayons à gomme, 1 livret des règles du jeu, 1 piste de dés (dimensions du coffret : longueur: 12,5 cm, largeur: 9 cm, hauteur: 3,5 cm).

Chaos 2D6 est présenté dans la vidéo « Logiciels libres : Libérez votre créativité », publiée sur www.armaludis.org.

Chaos 2D6 a été réalisé avec les **logiciels libres** suivants :

Trisquel GNU Linux
www.trisquel.info

LibreOffice
www.libreoffice.org

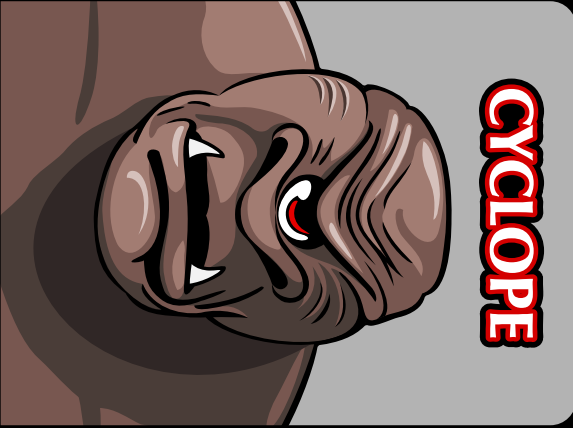
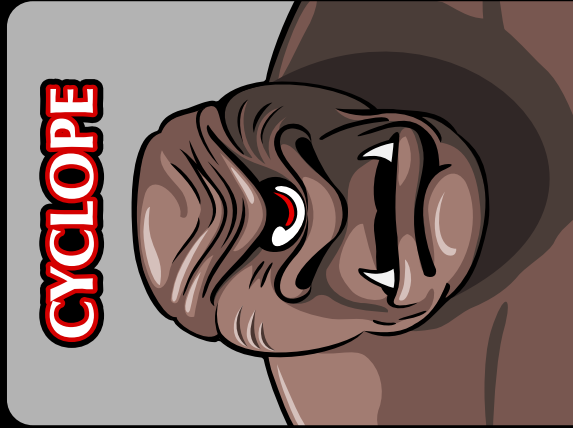




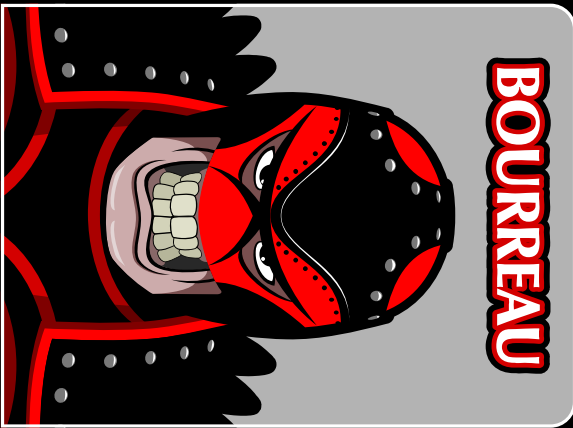
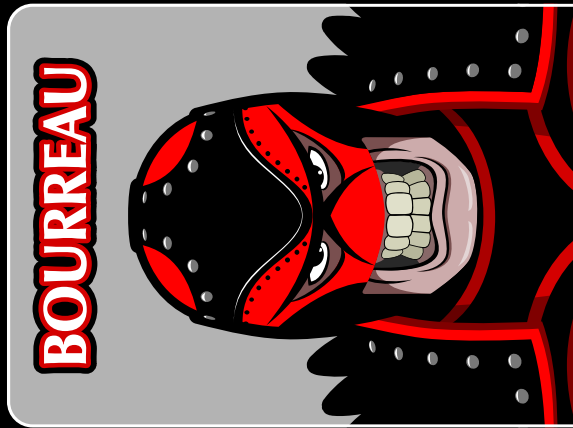
GIMP
www.gimp.org

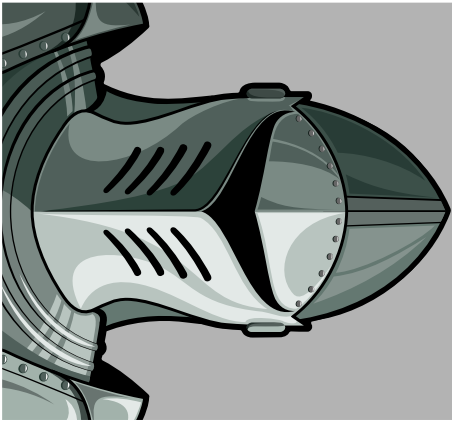
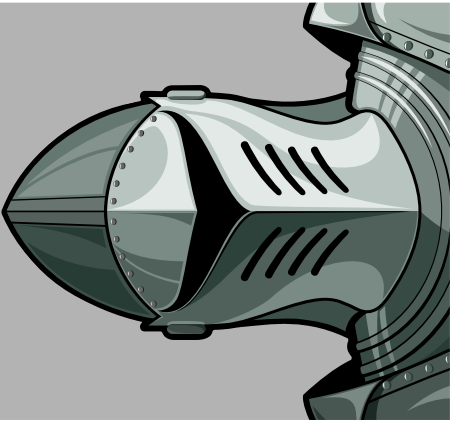
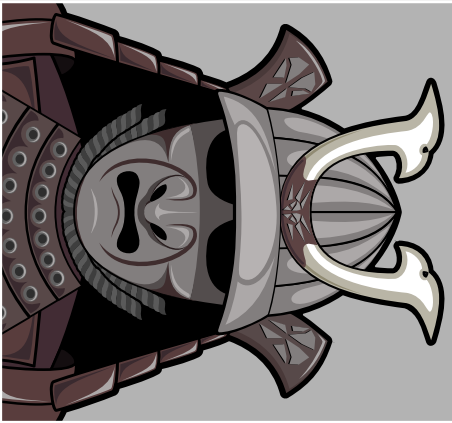
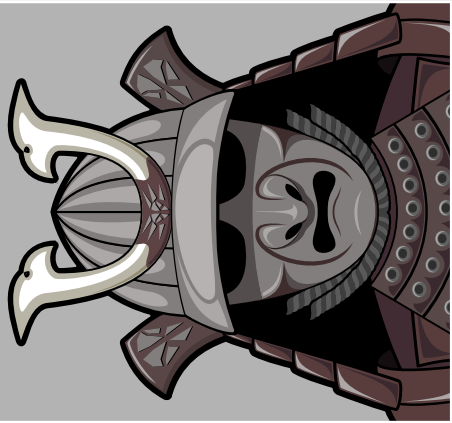


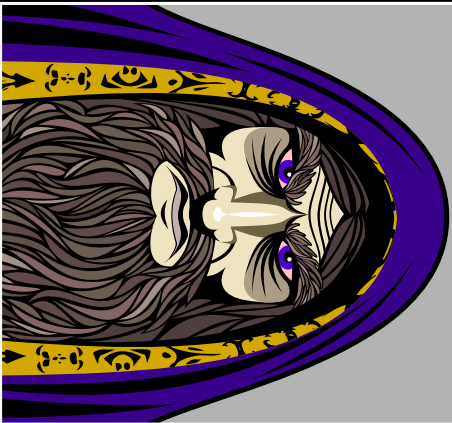

Inkscape
www.inkscape.org




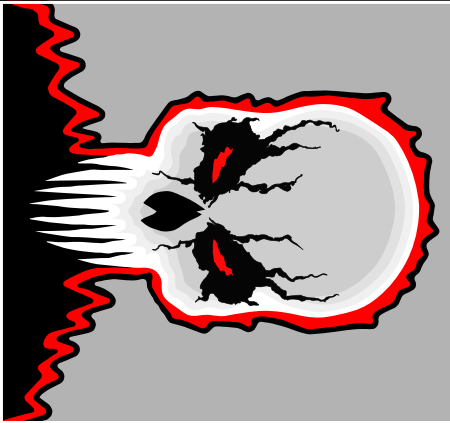



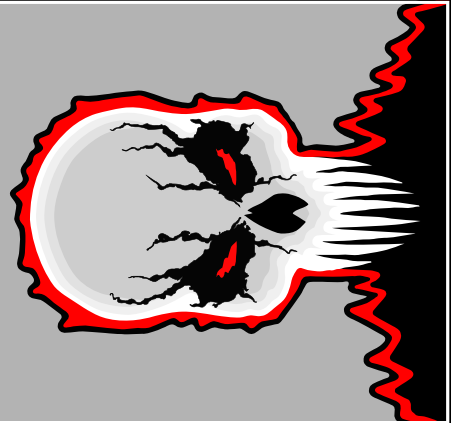
Traductions :

Si vous souhaitez traduire ce document dans une autre langue, merci de contacter Armaludis par courriel : contact@armaludis.org.

Éléments à imprimer - Effigies d'Avatars (versions adaptées pour l'impression) :

| | |
|---|--|
|  <p>CYCLOPE</p> <p>ATT:2d6+12 DEF:2d6+1</p> |  <p>CYCLOPE</p> <p>ATT:2d6+12 DEF:2d6+1</p> |
|  <p>TROLL</p> <p>ATT:2d6+11 DEF:2d6+2</p> |  <p>TROLL</p> <p>ATT:2d6+11 DEF:2d6+2</p> |
|  <p>OGRE</p> <p>ATT:2d6+10 DEF:2d6+3</p> |  <p>OGRE</p> <p>ATT:2d6+10 DEF:2d6+3</p> |
|  <p>BOURREAU</p> <p>ATT:2d6+9 DEF:2d6+4</p> |  <p>BOURREAU</p> <p>ATT:2d6+9 DEF:2d6+4</p> |

| | |
|--|---|
|  <p>CHEVALIER</p> <p>ATT:2d6+8 DEF:2d6+5</p> |  <p>CHEVALIER</p> <p>ATT:2d6+8 DEF:2d6+5</p> |
|  <p>SAMOURAÏ</p> <p>ATT:2d6+7 DEF:2d6+6</p> |  <p>SAMOURAÏ</p> <p>ATT:2d6+7 DEF:2d6+6</p> |
|  <p>PIRATE</p> <p>ATT:2d6+6 DEF:2d6+7</p> |  <p>PIRATE</p> <p>ATT:2d6+6 DEF:2d6+7</p> |
|  <p>SORCIER</p> <p>ATT:2d6+5 DEF:2d6+8</p> |  <p>SORCIER</p> <p>ATT:2d6+5 DEF:2d6+8</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
|  <p>FOU</p> <p>ATT:2d6+4 DEF:2d6+9</p> |  <p>GNOME</p> <p>ATT:2d6+3 DEF:2d6+10</p> |  <p>ZOMBIE</p> <p>ATT:2d6+2 DEF:2d6+11</p> |  <p>SPECTRE</p> <p>ATT:2d6+1 DEF:2d6+12</p> |
|  <p>FOU</p> <p>ATT:2d6+4 DEF:2d6+9</p> |  <p>GNOME</p> <p>ATT:2d6+3 DEF:2d6+10</p> |  <p>ZOMBIE</p> <p>ATT:2d6+2 DEF:2d6+11</p> |  <p>SPECTRE</p> <p>ATT:2d6+1 DEF:2d6+12</p> |

Éléments à imprimer - Fiches d'Avatars :



Fiche d'Avatar

Classe / Type :

Nom du Joueur :

Nom de l'Avatar :

PDV :

Notes :

.....
.....
.....



Fiche d'Avatar

Classe / Type :

Nom du Joueur :

Nom de l'Avatar :

PDV :

Notes :

.....
.....
.....



Fiche d'Avatar

Classe / Type :

Nom du Joueur :

Nom de l'Avatar :

PDV :

Notes :

.....
.....
.....



Fiche d'Avatar

Classe / Type :

Nom du Joueur :

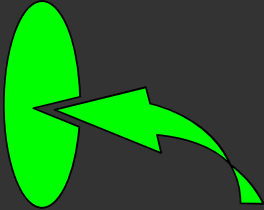











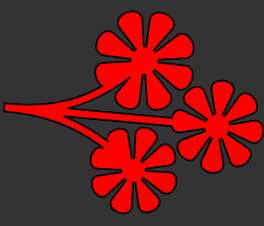





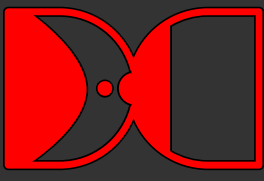


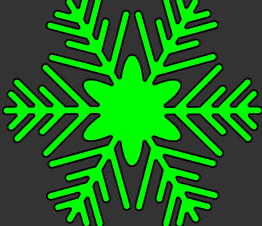


Nom de l'Avatar :

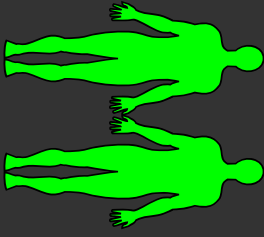
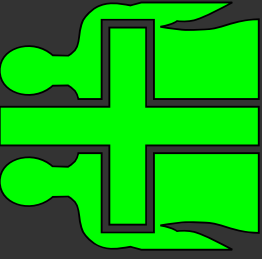
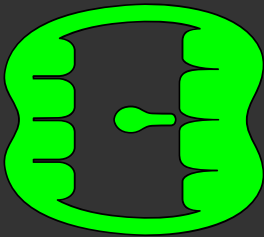
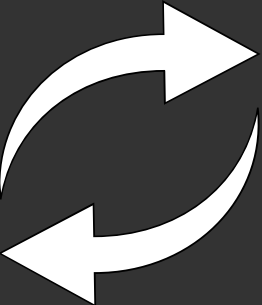
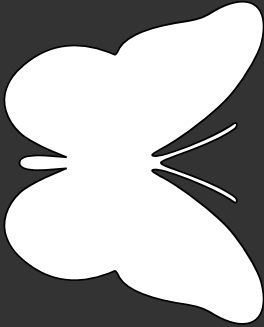
PDV :

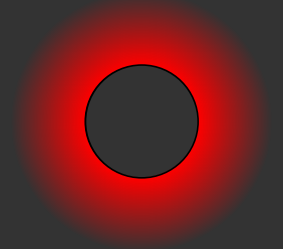
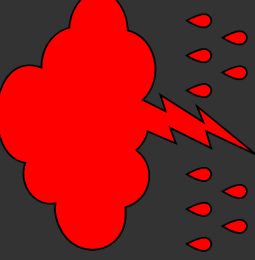

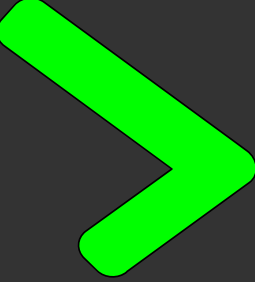
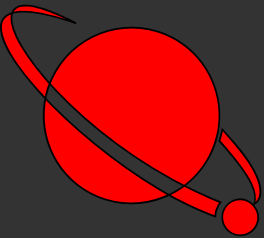

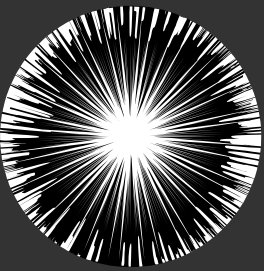
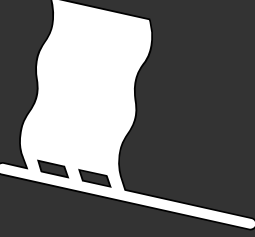
Notes :

.....
.....
.....

Éléments à imprimer - Chaos (versions adaptées, ordre alphabétique) :

| | |
|--|---|
| <p>ABSORPTION</p>  <p>  FORCE 1  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Vous absorbez 4d6 PDV à votre adversaire. Valable y compris si vous avez 60 PDV.</p> | <p>APESANTEUR</p>  <p>  FORCE 2  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Les Avatars flottent dans l'air sans pouvoir se battre. Le 1er Joueur qui fait un Tirage Double stoppe Apesanteur et lance une ATT que l'adversaire ne peut parer.</p> |
| <p>ARMURE DRAGON</p>  <p>  FORCE 1  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Votre adversaire ne peut vous infliger aucun PDD jusqu'à la fin du Duel sauf si il tire un Chaos qui annule alors Armure Dragon. Durant ce temps, vous portez vos ATT normalement tant que vous ne tirez pas un autre Chaos.</p> | <p>BOOMERANG</p>  <p>  FORCE 1  EFFET DIFFÉRÉ </p> <p>Comme votre adversaire, vous encaissez les PDD de votre prochaine ATT réussie.</p> |
| <p>BOUQUET</p>  <p>  FORCE 1  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Vous perdez la tête et offrez des fleurs à votre adversaire. Il vous attaque tout de suite avec fureur et ajoute 20 à son ATT.</p> | <p>CHUTE LIBRE</p>  <p>  FORCE 3  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Le sol disparaît et les Avatars tombent dans un vide sans fin: le 1er joueur qui fait un Tirage Double survit et remporte le Duel.</p> |
| <p>COMPTE À REBOURS</p>  <p>  FORCE 2  EFFET DIFFÉRÉ </p> <p>Vous serez détruit au bout des 3 prochains Tours sauf en cas de victoire entre temps ou de Tirage d'un Chaos de Force 2 ou 3 par votre adversaire.</p> | <p>CRYOGÈNE</p>  <p>  FORCE 2  EFFET IMMÉDIAT </p> <p>Votre adversaire est congelé sur le champ et vous le pulvérisez en faisant une ATT. En cas de Tirage Double, votre adversaire est décongelé et le Duel reprend.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>DÉDOUBLEMENT</p>  <p>FORCE 1 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vous vous dédoublez et multipliez par 2 vos scores ATT et DEF pendant 1 Tour.</p> | <p>FUSION</p>  <p>FORCE 2 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vos caractéristiques ATT et DEF sont augmentées de celles de votre adversaire pendant 3 Tours.</p> |
| <p>GARGANTUA</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vous dévorez votre adversaire en 1 seule bouchée et gagnez le Duel.</p> | <p>INVERSION</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vous passez votre tour et échangez votre Avatar contre celui de votre adversaire, avec PDV et victoires éventuelles. Le vainqueur garde l'Avatar acquis pour les Duels à venir.</p> |
| <p>MALADRESSE</p>  <p>FORCE 2 EFFET DIFFÉRÉ</p> <p>Vous ratez votre prochaine DEF et vous infligez 10 PDD en plus de ceux de votre adversaire. Vous devez ensuite relancer 2d6 et ne pas faire un nouveau Tirage Double. Si c'est le cas, votre Avatar subit une Annihilation et vous perdez le Duel.</p> | <p>MARIONNETTISTE</p>  <p>FORCE 2 EFFET DIFFÉRÉ</p> <p>Vous obligez l'adversaire à retourner contre lui-même les PDD d'une de ses prochaines ATT réussies, selon votre choix et sans les encastisser vous-même.</p> |
| <p>MÉTAMORPHOSE</p>  <p>FORCE 2 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Tirez un nouvel Avatar pour le reste du Duel. Si le nouveau correspond à l'actuel, relances les lancers de dés. En cas de Victoire, vous reprenez votre ancien Avatar.</p> | <p>MIRROIR</p>  <p>FORCE 1 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Votre Avatar devient identique à celui de votre adversaire pendant 3 Tours, avec les mêmes scores ATT et DEF.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>NÉANT</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vous disparaîsez instantanément, vous avez perdu le Duel.</p> | <p>NUAGE</p>  <p>FORCE 1 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Un nuage noir déverse sur vous une tempête de grêle, de pluie et de neige pendant 1 Tour: vous perdez 10 points à vos scores ATT et DEF (score nul possible).</p> |
| <p>RENOUVEAU</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Réinitialise le Duel depuis le début. Les joueurs recommencent la partie avec leur Avatar à 60 PDV et mélangent les Chaos.</p> | <p>RÉUSSITE</p>  <p>FORCE 2 EFFET DIFFÉRÉ</p> <p>Votre prochaine ATT réussie est parfaite et inflige 10 PDD supplémentaires à votre adversaire. Vous devez ensuite relancer 2d6 pour essayer de faire un nouveau Tirage Double. Si c'est le cas, vous faites un Ravage qui détruit l'Avatar adverse.</p> |
| <p>SATELLITE</p>  <p>FORCE 2 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Vous décollez et quittez l'atmosphère pour tourner en orbite indéfiniment. Vous avez perdu le Duel.</p> | <p>STUPIDO</p>  <p>FORCE 1 EFFET DIFFÉRÉ</p> <p>Vous encassez les PDD de votre prochaine ATT en vous tapant dessus. Aucun Dommage n'est infligé à l'adversaire qui n'a pas à parer.</p> |
| <p>SUPERNOVA</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Explosion titanesque qui provoque la destruction simultanée des 2 Avatars, le Duel est terminé.</p> | <p>TRÈVE</p>  <p>FORCE 3 EFFET IMMÉDIAT</p> <p>Le Duel s'arrête, les 2 Avatars ne peuvent plus jamais combattre l'un contre l'autre. Pour rejouer contre votre adversaire, vous devez chacun créer un nouvel Avatar.</p> |