

La Sphère de Lumière

Matériel

- Un dé.
- Une feuille de papier.

Début de partie

L'histoire commence au paragraphe 1 (les numéros des paragraphes suivants sont indiqués à la fin des paragraphes qui les précèdent).

But

Le joueur doit remplir la mission qu'il lui a été confié en début de partie.

Chance

Certains paragraphes vous demandent de tester votre chance. Pour cela, lancer le dé.

- Si vous faites un chiffre égal ou inférieur à votre valeur de chance, vous êtes chanceux.
- Si vous faites un chiffre strictement supérieur à votre valeur de chance, vous êtes malchanceux.

Combat

Le joueur lance le dé,

- si le chiffre indiqué sur le dé est inférieur ou égal à la valeur d'agilité du monstre, celui-ci inflige un nombre de blessure égal à sa force au joueur.
- Si le chiffre est strictement supérieur à la valeur d'agilité du monstre, le joueur lui inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Lorsque la vie d'un monstre passe à 0 il meurt, le joueur peut continuer l'aventure.

Lorsque la vie du joueur passe à 0 il meurt et retourne au début du chapitre (s'il a gagné un objet durant le chapitre, cet objet est perdu, mais un objet gagné pendant un chapitre précédent n'est pas perdu).