

# TEMPLE D'ATANAEL



N'avancez pas le marqueur de Phases. Sur ce Plateau de jeu, vous pouvez déplacer un Tour de jeu pour vous déplacer dans n'importe quelle Zone et l'explorer.

**A** « Le Panthéon des divinités qui habitent ce Temple et, auxquelles les citoyens de Malois vouent un culte, est régi par Atanael, la grande divinité solaire de la connaissance. Ses temples sont célèbres pour ses énigmes, qui attirent les gens pieux et éloignent les personnes de faible volonté. Dans les escaliers du Temple, les prêtres s'affairaient autour de la dépouille d'une prêtresse en récitant leurs prières. Le grand prêtre s'approche et dit : "Ceci est le corps de la défunte Melori de la maison Orodrei. Mais Atanael, dans sa grande sagesse, m'a dévoilé une vision dans laquelle un étranger lui venait en aide pour que son corps n'emprunte pas le chemin de l'oubli. Dans le temple se cache la Prière de la résurrection qu'Atanael n'accorde qu'aux adeptes les plus justes. Résous les énigmes pour effectuer le rituel et Melori reviendra à la vie. Avertissement : ces épreuves sont réservées aux esprits les plus astucieux. »

Quand vous pensez avoir résolu une énigme, vérifiez la réponse au paragraphe Solutions de la page suivante en évitant de regarder les autres réponses.



Pour chaque bonne réponse, vous obtenez une strophe du Sortilège de résurrection. Si vous obtenez sept strophes ou plus, lisez (A1). Si vous obtenez six strophes ou moins, vous ressortez du Temple la tête basse.

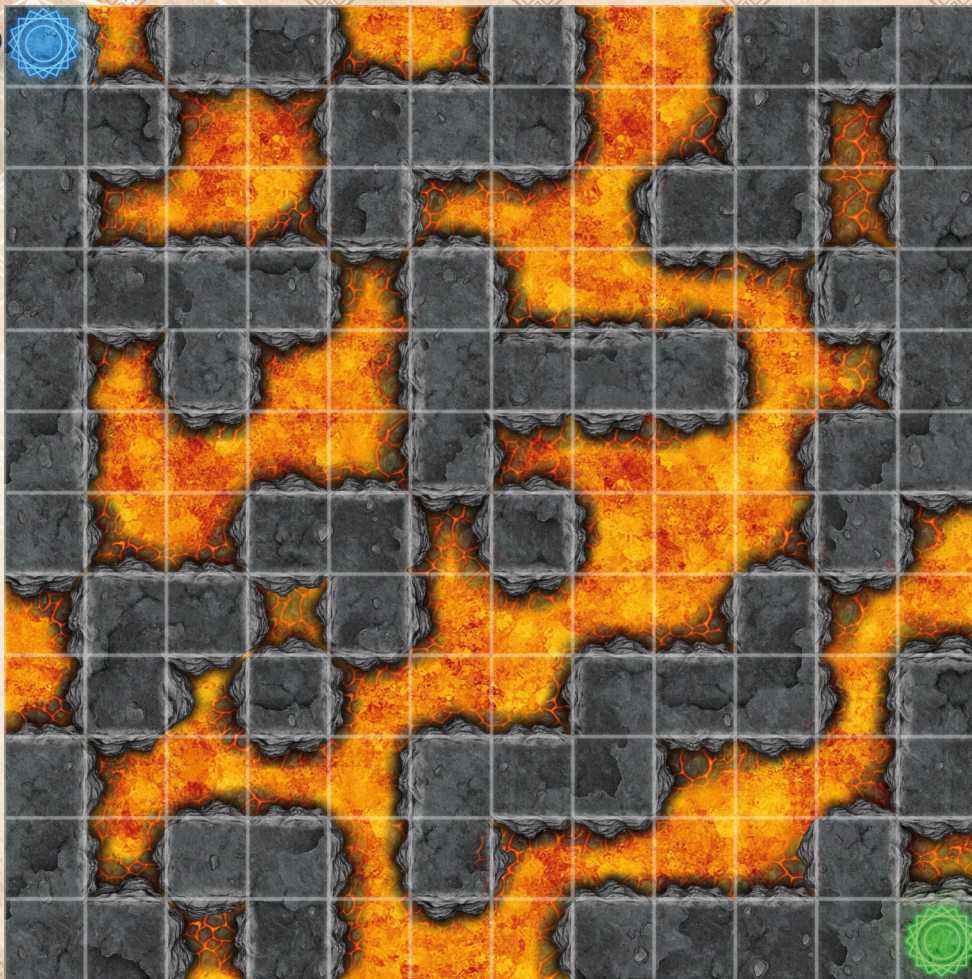
**A1** - Le grand prêtre entonne les strophes de sa prière et le corps de Melori se remplit de lumière en revenant à la vie et en guérissant ses blessures. Melori rend grâce à la volonté d'Atanael ainsi qu'à la vôtre pour l'avoir sauvée et jure qu'elle n'oubliera jamais un tel geste. Préoccupée au sujet de Dimas, elle vous indique que vous pourriez le trouver au Marché, car c'est le seul et unique site qu'ils ont visité ce matin-même et que c'est le seul endroit familial pour lui à Malois. Débloquez le **Marché (Plateau de jeu E)** et piochez la (Carte 27).

**B** « Ce jardin sent délicieusement bon, en raison des pommes qui y poussent. Un prêtre vous soumet la devinette suivante pour tester votre finesse d'esprit : "Le temps à Malois est facile à prévoir. Il fait toujours beau. Pourtant, dans la nuit de mercredi, il s'est mis à pleuvoir. Sachant qu'il s'agit d'un événement extrêmement rare, quelle est la probabilité (entre 0 % et 100 %) pour que le soleil brille de nouveau dans 72 heures ?" »

**L** « Ce jardin est magnifiquement paré de roses rouges. Une prêtresse vous dit la chose suivante : "Un berger doit faire passer un loup, une chèvre et une laitue de l'autre côté d'une rivière. Il

dispose d'une barque dans laquelle il ne peut embarquer qu'une de ces trois choses en plus de lui-même. Si le loup reste seul sur l'une des berges avec la chèvre, il la mangera. Si la chèvre reste seule sur l'une des berges avec la laitue, elle la mangera. Comment doit faire le berger ?" »

**D** « Des œillets rouges et blancs très parfumés ornent ce jardin. Une jeune prêtresse vous propose cette énigme : "Nous disposons de 12 pièces apparemment identiques, mais l'une d'entre elles est légèrement plus lourde que les autres. En utilisant une balance et en seulement trois pesées, comment trouver la pièce légèrement plus lourde ?" »



## LABYRINTHE DE LAVE



Positionnez un marqueur de Pièces (qui symbolise les Héros) dans la zone bleue. Vous devez arriver jusqu'à la zone verte en moins d'étapes possibles. Pénétrer dans les zones de lave (orange) implique une mort directe.

Vous pouvez déplacer votre marqueur uniquement vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite, mais jamais en diagonale. Vous pouvez imaginer des Passages imaginaires qui viendraient "boucher" une zone de lave afin de poursuivre votre chemin.



**De combien de Passages avez-vous eu besoin ?**

**SIX PASSAGES.** « Une vague de lave gigantesque traverse tout le labyrinthe au moment où vous posez le dernier passage qui vous mène vers la sortie. Vous êtes arrivé au terme de votre aventure. »

**CINQ PASSAGES.** « Le sol s'ouvre sous vos pieds et vous tombez dans la lave. Vous êtes arrivé au terme de votre aventure. »

**QUATRE PASSAGES.** « Le sceau magique crépite et vous vous trouvez transporté de nouveau vers la salle de téléportation de Faucongris. »  
Vous voilà de retour à la Zone F du Plateau de jeu Q.

