



Fiche Quête Secondaire — *La Sirène et le Marin*

Informations Générales

Type : Quête secondaire

Déclenchement : Discussion avec Myra à la Taverne de la Flûte Moisie

Lieu de départ : Port Saint-Doux – Quartier du Port

Résumé narratif :

Une vieille femme parle d’une ballade oubliée, capable d’éveiller les mémoires endormies. En suivant ses paroles, le joueur rencontre une Sirène tourmentée, ancienne amante d’un marin nommé Eryl. En remontant les traces du passé jusqu’à une plage maudite dans les Sables Chauds, le joueur découvre la vérité sur une trahison ancienne... et peut choisir de révéler cette vérité ou de l’adoucir, influençant la fin de la quête.

Cette quête propose une **fin à embranchements**, avec choix moral.

Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif
1	Explorer les docks en chantant la ballade révélée par Myra
2	Survivre à l’attaque de la Sirène
3	Découvrir l’histoire d’Eryl sur la Plage de la Sirène
4	Décider de la vérité à transmettre à la Sirène
5	Retourner voir Myra à la Taverne, pour clore le récit

Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type d’étape
1	Rencontre avec Myra et ballade oubliée	Déclencheur / introduction
2	Apparition et combat contre la Sirène	Combat / action principale
3	Révélation d’un lieu oublié	Transition / exploration
4	Combat sur la Plage et découverte du journal	Combat / révélation
5	Vérité révélée à la Sirène	Choix narratif (vérité)
6	Mensonge réconfortant à la Sirène	Choix narratif (mensonge)
7	Retour auprès de Myra (après vérité)	Clôture
8	Retour auprès de Myra (après mensonge)	Clôture

Conditions de déclenchement

Cette quête nécessite que le joueur explore la Taverne de la Flûte Moisie et engage une discussion avec Myra. Aucune autre condition préalable n’est exigée.

Conséquences

- Gagne potentiellement l’amulette magique **Cœur d’Écume**
- Réputation positive auprès de certains PNJs selon la version racontée
- Choix narratif à double embranchement (vérité ou mensonge)
- Approfondissement du lore maritime et des quartiers portuaires

Remarques techniques

- Étape 2 = combat contre une créature marine
- Étape 4 = combat + obtention d’objet (journal d’Eryl)
- Étapes 5 et 6 sont alternatives (le joueur ne voit qu’une seule selon son choix)
- Étapes 7 et 8 sont également exclusives selon l’issue choisie