



Fiche Quête Secondaire — *Les Flammes d'Askalor*

Informations Générales

Type : Quête secondaire

Déclenchement : Inscriptions brûlées repérées au Col du Vent Noir

Lieu de départ : Monts Terribles – Col du Vent Noir

Résumé narratif :

Des murmures inquiétants résonnent dans les hauteurs glacées du Col du Vent Noir. Un ancien culte nain, oublié depuis des siècles, tente de ramener Askalor, le Feu Ancien, à travers un rituel interdit mené dans les profondeurs du Gouffre d'Askalor. Le joueur peut emprunter une galerie maudite creusée par Bardin l'Exhumé, un nain repentí aux visions troublantes, ou affronter les dangers frontaux du Gouffre.

S'il échoue à stopper le rituel, Askalor pourrait embraser le monde.

S'il réussit, il obtiendra le Croc d'Askalor, une arme ancienne capable de blesser Nashoré.

Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif
1	Découvrir les signes annonciateurs du culte dans les Monts
2	Explorer la Grotte des Échos et rencontrer Bardin l'Exhumé
3	Choisir un chemin vers le Gouffre (frontal ou souterrain)
4	Survivre aux hallucinations et pénétrer dans le Culte
5	Empêcher ou assister au rituel final
6	Décider du sort du culte et récupérer le Croc d'Askalor

Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type d'étape
1	Murmures au Col du Vent Noir	Déclencheur / ambiance
2	Rencontre avec un Nain rongé de fièvre	Rencontre / exposition
3	La galerie maudite de Bardin	Exploration / dilemme
4	Hallucinations dans la pierre	Hallucinations / choix
5	Le Culte de l'Âtre Souverain	Infiltration / confrontation
6	Le Rituel commence	Compte à rebours / urgence
7a	Briser le rituel : le Croc surgit des cendres	Réussite dramatique / gain
7b	Laisser faire : vision d'un monde consumé	Échec volontaire / révélation
8	Retour à Bardin (ou ce qu'il en reste)	Clôture morale / malaise

Conditions de déclenchement

Cette quête est accessible après les premiers événements majeurs de la quête principale. Elle suppose que le joueur a accès aux Monts Terribles et a déjà rencontré Wilbert ou consulté certaines archives sur les cultes anciens.

Conséquences

- Acquisition du **Croc d'Askalor**, une dague unique efficace contre Nashoré
- Compréhension plus profonde des tensions entre Nains et Royaumes humains
- Possibilité d'échec narratif marquant (Askalor se réveille... ou presque)
- Conséquences psychologiques sur le joueur, selon ses choix

Remarques techniques

- L'accès au Gouffre peut se faire par deux lieux différents (galerie de Bardin ou descente frontale)
- Des hallucinations sont implémentées sous forme de PNJs illusoirs et de faux écrans de jeu
- La récompense finale (Croc d'Askalor) est un objet de quête à usage unique mais décisif