



## Fiche Quête Principale — *Les Disparus du Donjon*

### Informations Générales

**Type :** Quête principale

**Déclenchement :** Automatique à l'arrivée à Port Saint-Doux, via le prologue jouable ou une première interaction avec un donneur de quête (Wilbert, ou un événement aux Anciens Docks).

**Lieu de départ :** Port Saint-Doux

**Résumé narratif :**

Le Royaume est en crise. Le Prince Alaric a disparu, et son père, le Roi Galdric III, a quitté la cour sans prévenir. Depuis, Port Saint-Doux est en proie au chaos, aux rumeurs, et à une étrange tension. Le joueur, fraîchement arrivé, se retrouve mêlé à une enquête ancienne mêlant magie oubliée, mensonges d'État et fragments d'un artefact interdit : le Sceau du Tombeau. Pour comprendre ce qui s'est réellement passé, il lui faudra reconstituer ce Sceau, découvrir le Rituel de l'Âme, et oser pénétrer dans un lieu légendaire et scellé depuis des siècles : le Donjon de l'Âme.

### Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif principal
1	Découvrir ce qui est arrivé au Prince Alaric et au Roi Galdric III
2	Retrouver les fragments perdus du Sceau du Tombeau
3	Convaincre les membres du Trio Royal (Wilbert, Gart, Robert) de permettre la reforge
4	Apprendre le Rituel de l'Âme et accéder au Donjon
5	Affronter, contenir ou succomber à Nashoré selon les choix du joueur

### Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type ou Fonction
1	Arrivée à Port Saint-Doux, mise en contexte	Introduction
2	Découverte d'une note illisible aux Docks	Événement déclencheur
3	Rencontre de Wilbert et première mention du Sceau	Mystère / exposition
5	Théobald, druide banni, parle du Donjon de l'Âme	Lien avec les anciens rituels
7	Récupération du Médaillon des Vents	Premier fragment
8-10	Trio Royal : révélations sur le passé	Flashback, exposition, confiance
11	Le Maire et le faux médaillon	Fausse piste
14-16	Rencontre avec Tharôl / obtention de l'Épine	Deuxième fragment — embranchements
17-23	Reforge du Sceau avec l'aide de Gart	Progression + ressource rare à obtenir
24-27	Recherche et apprentissage du Rituel de l'Âme	Dialogue avec les druides / quête spirituelle
28-31	Ouverture du Donjon, découverte de Galdric III	Derniers alliés, tournant dramatique
32-36	Confrontation avec Alaric : multiples issues	Point de bascule avec choix narratifs forts
37-44	Nashoré : combat, scellage, corruption, défaite	Épilogues et fins multiples

### Conditions de déclenchement

La quête principale commence automatiquement avec le jeu. Il n'y a **aucune condition préalable** (ni niveau, ni équipement, ni quête secondaire).

Certaines étapes, en revanche, nécessitent d'avoir atteint un certain point de progression (ex. : possession du premier fragment, ou acceptation du Grand Druides).

### Conséquences

La quête principale :

- Modifie **l'état du monde** à travers plusieurs zones (Palais, Quartier du Marché, Bosquet des Druides, Donjon...).
- Impacte **les réactions et relations** des PNJs majeurs (Gart, Robert, Wilbert, etc.).
- **Débloque ou verrouille** certaines quêtes secondaires selon les choix effectués.
- Aboutit à **plusieurs fins différentes** allant du salut à la damnation.

### Remarques techniques

- Certaines étapes sont dédoublées (ALT) pour permettre des **résolutions multiples** selon les choix ou les stats du joueur.