



Fiche Quête Secondaire — *La Fiole Perdue*



Informations Générales

Type : Quête secondaire

Déclenchement : Demande de Wilbert l'Arcaniste à Port Saint-Doux

Lieu de départ : Port Saint-Doux – Quartier des Ploucs

Résumé narratif :

Une fiole d'essence de feu instable a été dérobée chez Wilbert. Le coupable, un voleur étrange, semble s'être réfugié dans les Sables Chauds. En le poursuivant, le joueur découvre qu'il tente de fusionner cette fiole avec un artefact ancien pour acquérir un pouvoir élémentaire interdit. Le combat contre ce "faux Djinn" à l'Oasis Sans Nom conduit à la récupération du Médaillon des Vents, un artefact crucial pour la quête principale. Cette quête secondaire fait ainsi office de **passerelle directe vers l'intrigue du Sceau et du Donjon de l'Âme**.



Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif
1	Enquêter sur le vol de la fiole arcanique
2	Poursuivre le voleur jusqu'aux Sables Chauds
3	Explorer l'Oasis Sans Nom et affronter le faux Djinn
4	Récupérer les artefacts et les ramener à Wilbert
5	Obtenir des informations supplémentaires sur le médaillon



Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type d'étape / branche narrative
1	Wilbert annonce le vol	Déclencheur / exposition
2	Témoignage dans le désert	Recherche / indice narratif
3	Combat contre le faux Djinn à l'Oasis	Boss / point culminant
4	Retour à Wilbert	Retour au donneur de quête
5	Clôture et récompense	Fin + gain de réputation avec Wilbert



Conditions de déclenchement

Débloquée après un certain point d'interaction avec Wilbert (possiblement après une première mission liée à la quête principale ou après avoir obtenu sa confiance). Peut aussi servir d'introduction "arcane" à son personnage.



Conséquences

- Récompense en or et item (potions, artefact...)
- Augmente la sympathie de Wilbert envers le joueur
- Introduction du **Médaille des Vents**, futur composant du Sceau du Tombeau
- Découverte de l'**Oasis Sans Nom**, zone importante pour le lore



Remarques techniques

- Déclenchement par le PNJ **Wilbert**
- Boss unique avec effet spécial (élémentaire + artefact combiné)
- Donne un item scénaristique réutilisé dans la quête principale