



Fiche Quête Secondaire — *Le Gardien du Refuge*

Informations Générales

Type : Quête secondaire

Déclenchement : Exploration des Monts Terribles, découverte du refuge isolé

Lieu de départ : Monts Terribles – Refuge de montagne

Résumé narratif :

Le joueur découvre un refuge isolé dans les hauteurs glacées des Monts Terribles. Il y rencontre un homme mystérieux, Tharôl, lié à une malédiction étrange : il se transforme en une bête sauvage sans en avoir conscience. À travers une enquête, un affrontement et la recherche d'un rituel ancien, le joueur devra choisir entre libérer Tharôl ou l'éliminer.

Cette quête explore la thématique du Rituel de l'Âme et introduit l'Épine du Roi, un artefact maudit directement lié à la quête principale.

Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif
1	Explorer le refuge et découvrir l'identité de Tharôl
2	Comprendre le lien entre Tharôl et la bête
3	Chercher un moyen de rompre la malédiction
4	Tenter un rituel ou affronter Tharôl pour récupérer l'Épine du Roi

Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type d'étape
1	Découverte du refuge	Introduction / exploration
2	Lecture du journal de Tharôl	Investigation
3	Première nuit sur place	Pause / attente
4	Combat contre le bouquetin	Combat
5	Rencontre avec Tharôl	Énigme / tension
6	Deuxième nuit sur place	Pause / attente
7	Retour de la bête	Révélation dramatique
8	Aveux de Tharôl	Révélation
9	Piste vers un rituel interdit	Ouverture vers autre lieu
10	Recherche infructueuse	Échec intermédiaire
11	Lecture du manuscrit "Serments Brisés"	Trouvaille capitale
12	Échec du rituel	Fin dramatique possible
13	Réussite du rituel	Libération / clôture possible
14	Combat final contre Tharôl pour l'Épine	Fin alternative violente
15	Départ avec l'Épine du Roi	Conclusion / fardeau hérité

Conditions de déclenchement

Cette quête se déclenche uniquement par l'exploration libre des Monts Terribles. Elle ne nécessite aucune étape préalable, mais devient disponible **après la première visite libre hors de Port Saint-Doux**.

Conséquences

- Le joueur peut obtenir l'Épine du Roi, un artefact majeur lié au Rituel de l'Âme
- Plusieurs fins possibles : libération de Tharôl, sa mort, ou fusion avec la bête
- Impacts narratifs sur la quête principale selon la façon dont l'Épine est obtenue

Remarques techniques

- Les étapes 12, 13, 14 et 15 sont **mutuellement exclusives** (fin alternative)
- Tharôl est lié à un système de transformation à déclenchement narratif (non aléatoire)
- Le journal de Tharôl est un **objet lisible** (item interactif)
- Le manuscrit "Serments Brisés" n'est accessible que via exploration + déblocage spécial