



Fiche Quête Secondaire — *Un Cadeau pour la Servante*

Informations Générales

Type : Quête secondaire

Déclenchement : Recherche des notes de Galdric III dans le cadre de l’enquête sur le Donjon de l’Âme

Lieu de départ : Quartier des Chauves – Palais Royal

Résumé narratif :

Dans sa quête de vérité, le joueur cherche à percer les secrets de la lignée royale. En tentant de monter à l’étage du Palais Royal, il est refoulé par les gardes. C’est en discutant avec une servante qu’il comprend qu’un cadeau pourrait l’inciter à détourner l’attention des gardes. Grâce à cette diversion, le joueur accède aux appartements privés de Galdric III. Il y découvre des notes anciennes : Galdric Ier aurait scellé un pacte démoniaque à l’origine de la malédiction. Plus important encore, le second fragment du **Sceau du Tombeau**, l’**Épine du Roi**, aurait été confié à un ancien conseiller loyal nommé **Tharôl**, exilé dans les **Monts Terribles**.

Objectifs Narratifs

Ordre	Objectif
1	Tenter d’accéder à l’étage du Palais Royal
2	Discuter avec la servante et comprendre ses motivations
3	Offrir un cadeau pour obtenir une diversion
4	Découvrir les notes de Galdric III et l’identité du porteur de l’Épine

Étapes Narratives

N° Étape	Titre / Moment clé	Type d’étape
1	Tentative d’accès refusée par les gardes	Déclencheur / obstacle
2	Discussion avec la servante	Interaction / dialogue
3	Offrir un cadeau et obtenir une diversion	Transaction / infiltration
4	Lecture des notes de Galdric III	Révélation / exposition
5	Découverte du nom de Tharôl et de l’Épine	Lien avec quête principale

Conditions de déclenchement

Cette quête devient accessible après le début de *Les Disparus du Donjon*, une fois que le joueur cherche activement à comprendre l’histoire du Sceau et les secrets liés à la lignée royale.

Conséquences

- Déblocage d’informations capitales sur le **pacte démoniaque de Galdric Ier**
- Identification de **Tharôl le Silencieux** comme détenteur de l’Épine du Roi
- Accès narratif à la quête secondaire **Le Gardien du Refuge**

Remarques techniques

- Le cadeau peut être un objet spécifique ou contextuellement sélectionné par le joueur
- Le document trouvé à l’étage est un **objet de quête**, contenant du **lore important**
- Cette quête agit comme **pont direct** entre la **quête principale** et **Le Gardien du Refuge**