

Personnage Ruche

Contexte de jeu :

Projet de type Souls-Like/Action RPG à la troisième personne. Contexte de type médiéval-fantastique.

PNJ neutre/amical.

Nom : L'apiculteur.

Âge : Entre 30 et 40 ans.

Genre : Homme cis.

Race : Humain.

Personnalité : Calme et posé. Peu intéressé par les conventions sociales, mais s'efforce d'être agréable. Veut principalement être tranquille. Très attentionné envers ses abeilles. Entre dans une colère noire si quelque chose menace ses protégées.

Apparence :

-Situation de départ

Humanoïde à la peau légèrement décolorée.

Plutôt émacié, a du mal à se déplacer.

Son corps est couvert de ruches, principalement au niveau de l'abdomen. Celles-ci semblent faire partie de son corps, mais ne pénètrent pas la chair.

Porte un pantalon en partie déchirée, de couleur terne. Le reste de son corps est dénudé, afin de laisser de l'espace pour les ruches.

-Evolution dans sa ligne de quêtes

Prend progressivement des couleurs.

Son corps devient plus rempli, et plus athlétique (tendre vers un physique « idéal » en fin de questline).

Le nombre de ruches augmente, et des abeilles tournent autour de lui, en étant de plus en plus nombreuses.

Pas d'évolution de la tenue.

-Etat final

Prend une forme plus élancée.

Ses yeux sont remplacés par des facettes.

Une paire d'ailes fait son apparition dans son dos.

Des antennes sont présentes sur sa tête.

La tenue reste la même.

Les ruches deviennent plus colorées. Brillantes, même.

L'apiculteur se déplace dans la zone en voletant.

Rôle : Donneur de quête.

-Type de quêtes données

Escorte.

Récupération d'objets.

-Récompenses obtenues

Monnaie.

Consommables à base de fleurs. (Potentiellement marchand ?)

Fin de questline : Peut être invoqué + bâton ruche (arme d'hast, permet d'invoquer des abeilles améliorées)

Histoire :

Un apiculteur qui vit en marge de la société. Ses jours se déroulent de manière simple, principalement consacrés à sa subsistance et à ses abeilles.

Quelques mois après le vol des couronnes (événement de base du plot + apparition des ennemis), une de ses ruches a été détruite par une créature.

Fou de rage et de chagrin, il affronta le monstre, et réussit à y survivre.

Réalisant le danger planant sur lui et sur ses protégées, il prit une décision : Intégrer ses ruches à sa propre personne, afin de fuir dans un lieu plus tranquille.

Le joueur le rencontre peu après cette opération, alors que d'autres monstres arrivent.

Si le joueur parvient à protéger l'apiculteur, il devient possible de l'escorter jusqu'à une zone cachée.

Le trajet laisse l'apiculteur affaibli. Il demande alors de l'aide, pour récolter diverses plantes, afin de mieux nourrir les abeilles, et reprendre des forces.

Au fur et à mesure que la quête progresse, l'environnement change également.

Après la première fleur, l'apiculteur demande que le joueur aille l'installer dans de la terre préparée.

Lors de la visite suivante, il reprend son état de la première rencontre : Faiblard, mais encore vaillant.

Chaque fleur subséquente est directement plantée par l'apiculteur.

A chaque nouvelle rencontre, il a l'air plus en forme, et de nouveaux objets s'ajoutent à la zone.

Notamment la mise en place de quelques meubles, ainsi qu'un petit champ en plus de la zone dédiée aux fleurs.

Arrivé à la moitié des livraisons, l'apiculteur commence à parler au pluriel, en considérant ses abeilles comme faisant partie de lui. Passé ce point, il semble de mieux en mieux les comprendre, tandis qu'elles se multiplient. Il semble avoir une connaissance de plus en plus poussée des fleurs dont il a besoin.

Lorsque toutes les fleurs ont été apportées, l'apiculteur demande au joueur de récupérer certains objets chez les faes (hybrides insectoïdes), afin d'améliorer la symbiose, suivant de vieilles rumeurs qu'il avait entendu.

Une fois la livraison effectuée, l'apiculteur demande à être laissé seul quelques temps.

Le joueur doit revenir le voir plus tard.

L'apiculteur est finalement devenu une sorte d'hybride insectoïde, en utilisant la technologie des fae. Il ne fait plus qu'un avec ses ruches, et communique avec les abeilles comme un seul esprit. Sa nouvelle forme lui permet entre autres de voler, et de se défendre. De la même manière, les abeilles ont grossis. Elles sont plus fortes et plus résistantes, notamment capables de piquer sans en mourir.