



Beaucoup parmi les joueurs d'Aristeia ! ont exprimé leur intérêt à connaître la nationalité de leur personnage. Inspirés par notre article sur "l'équipe de Yu Jing", et l'apparition d'achievments dans l'AGL, quelques-uns d'entre vous ont participé à une liste exhaustive basée sur les biographies des aristos publiées. Maintenant, nous allons compléter ces informations et lancer un nouveau challenge qui rendra votre expérience de jeu encore plus amusante.

LES NATIONS D'ARISTEIA



PANOCEANIA



YU JING



ALEPH



HAQQISLAM



NOMADS



ARIADNA



PANOCÉANIE

NEOTERRA



MAXIMUS



HANNIBAL



PADRE INQUISIDOR
MENDOZA



ECLYPSE



SHONA
CARANO

ACONTECIMENTO



GATA



DART

SVALARHEIMA



VALKYRIE



PRYSM

TIERRA



KOORIE
QUEEN

CORVUS BELL
ARISTEIA!

La PanOcéanie est la nation leader en termes d'influence, le numéro un, le sommet de la pyramide du pouvoir. Grâce à son économie forte et saine, elle peut se targuer d'être le meilleur exemple de société de bien-être, et même de loisirs, de la Sphère. Pionnière dans l'exploration spatiale et le développement d'ALEPH, la PanOcéanie a su exploiter sa technologie pour prendre l'avantage sur les autres puissances. Elle se considère comme un modèle à suivre pour les autres et est prête à combattre quiconque menacerait sa position. Afin de maintenir son statut, l'hyperpuissance utilise toute l'étendue de son influence dans l'élaboration des politiques internationales, sachant qu'elle est soutenue par une armée dotée de la technologie la plus avancée et la plus destructrice de la Sphère Humaine. Si vivre au top est votre truc, votre place est à la PanOcéanie.

***Maximus, Gata, Hannibal, Valkyrie, Dart, Prysm, Koorie Queen, Padre-Inquisidor Mendoza, Eclipse, Gaia et Shona Carano. ***

Nous ne manquons certainement pas de choix, n'est-ce pas ? Voyons quelques combinaisons :

Nous pouvons utiliser la combinaison de **Maximus**, **Gata**, **Dart** et **Prysm** si nous voulons une équipe "standard" : une combinaison très solide avec le meilleur marqueur. Si nous voulons gérer les États, nous pourrions remplacer **Dart** ou **Gata** par **Eclipse**. Cependant, il faut garder à l'esprit que ce changement est très risqué car si nous laissons le rôle de marqueur à **Eclipse**, elle ne pourra pas

faire son travail. Si nous voulons améliorer les performances de **Dart**, nous pourrions remplacer **Prysm** par **Hannibal**.

Si vous voulez être plus offensif lorsque vous attaquez la zone de marque, voilà votre combinaison gagnante : **Valkyrie**, **Prysm**, **Shona Carano** et **Gata**. Cette équipe manque de Portée, donc si c'est nécessaire, vous pouvez toujours remplacer n'importe laquelle d'entre elles - sauf **Gata**- par **Koorie Queen**.

Si vous voulez contrôler la zone de marque : **Padre-Inquisidor Mendoza**, **Prysm**, **Maximus** et **Shona Carano**. Pour un scénario tel que King of the Hill, cette équipe vaut la peine d'être essayée. Pour des décors moins statiques, la mobilité vous manquera, mais vous pouvez toujours inclure **Gata** à nouveau d'une manière ou d'une autre.

Curieusement, Néoterra a déjà sa propre équipe : **Maximus**, **Padre-Inquisidor Mendoza**, **Eclipse**, et **Shona Carano**. Nous avons laissé Hannibal de côté parce qu'il ne s'agit pas d'une équipe qui se concentre sur les dommages à infliger, mais nous pourrions y aller à fond et remplacer **Eclipse** par **Hannibal**, ce que **Shona Carano** appréciera beaucoup.

YU JING



La grande puissance asiatique, Yu Jing (prononcer you cheeng) a consacré tous ses efforts à la course au leadership de la Sphère Humaine. Yu Jing est la deuxième nation la plus influente de la Sphère et, avec la ferme conviction qu'elle est destinée à la primauté, elle se battra, achètera et séduira pour atteindre le top.

Yu Jing a su exploiter la richesse culturelle de l'Extrême-Orient comme fondement d'une société développée moderne en dehors des modes et des caprices de l'Occident. Elle a également développé une industrie technologique robuste, parmi les plus avancées de la Sphère Humaine. La Nouvelle Asie se voit comme un éclair de lumière dans la nuit électrique. En combinant les valeurs traditionnelles aux avantages de la technologie actuelle, Yu Jing s'est forgé une économie solide et une armée puissante pour affronter un avenir brillant. Par la force ou par l'intrigue, Yu Jing est destiné à devenir la puissance dominante dans la Sphère

Táowù, Bixié, Kozmo et Lei Gong.

Souvenez-vous que le présent d'Aristeia ! se situe avant les événements actuels de l'Univers d'Infini. Nous participons à la vingt-cinquième saison, et **Miyamoto** représente toujours activement Yu Jing. **Táowù** et **Bixié** sont originaires de Yutang, la planète capitale, et **Kozmo** de Shentang, la planète jumelle.

C'est une équipe sans Portée (à l'exception du Contender de **Kozmo** pour menacer certaines cases) mais qui peut tirer profit de l'utilisation de Fumée - en fait, c'est l'un de ses meilleurs atouts. **Miyamoto** et **Bixié** peuvent être un cauchemar à contrôler dans les scénarios mobiles, et si les choses tournent mal, **Kozmo** peut toujours jouer sa Ceinture d'astéroïdes pour protéger **Bixié**. La Tactique de **Miyamoto** Mizu-Do sera également utile à **Bixié** si elle doit revenir du banc. **Táowù** a un peu plus de mal à les suivre, mais il peut toujours jouer son propre jeu, en minant le jeu de l'adversaire et en entravant leur stratégie avec ses terribles Tactiques, comme la Lecture de l'esprit ou la Confusion.

NOMADES



Trois vaisseaux spatiaux gargantuesques traversent sans fin la Sphère, faisant ce que les autres ne peuvent ou ne veulent pas faire, se cantonnant à "l'Homme", faisant face à l'Establishment et contestant les définitions ordinaires de la normalité et de l'acceptabilité. Vous préférez penser par vous-même ? Voulez-vous voyager ? Alors vous avez peut-être un esprit nomade.

Les nomades sont ceux qui, pour diverses raisons, ont fui la société planétaire, tant philosophiquement que physiquement, en s'installant dans l'un des énormes vaisseaux spatiaux qui parcourent la Sphère. Chaque citoyen nomade a ses propres raisons de choisir une forme d'exil dans un vaisseau-mère nomade spécifique.

Profit, idéalisme, cynisme... La plupart des Nomades n'ont pas vraiment besoin d'une raison spécifique ; ils sont juste bizarres tout court.

Final Boss, 8-Ball, Fiddler, Laxmee, Señor Massacre et hEXx3r.

À Bakounine, nous rencontrons des personnages merveilleux tels que **8-Ball**, **Final Boss** ; de Corregidor, **Laxmee** et **Sr Massacre** ; et de Tunguska, **hEXx3r**. Que pouvons-nous faire avec une telle troupe d'inadaptés ? Eh bien, il suffit d'envisager les possibilités.

Toutes les équipes possibles vont manquer de Portée, mais d'un autre côté, elle sera pleine d'astuces pour opérer à bout portant et faire ce que nous voulons dans la zone de marque. Il semble préférable de toujours avoir **Massacre** ou **Final Boss** pour avoir les Ennemis sous contrôle. **Laxmee** semble être la meilleure (et la seule) option en tant que marqueuse, un rôle qu'elle maîtrise tout en éventant et en débusquant ceux qui l'entourent.

J'essaierais en particulier **8-Ball**, **hEXx3r**, **Laxmee** et **Final Boss**. Je choisirais la Bête rouge au lieu de **Massacre** parce que sa synergie est meilleure avec ses pairs. Ceux d'entre vous qui n'aiment pas **8-Ball** peuvent l'échanger contre Massacre.

ARIADNA

Colonie humaine perdue dans un système stellaire isolé. Laissés à eux-mêmes sur une planète hostile et pauvre en ressources, l'endurance et le courage ont dû compenser le manque de technologie de pointe. Cosaques, Américains, Français et Ecossais se combattirent les uns les autres et ils combattirent également la planète, et de tous ces combats émergea Ariadna, où seuls les plus forts y survivent.

Bienvenue en Ariadna. Bienvenue en enfer.

Wild Bill et Murtair.

HAQQISLAM

Haqqislam est à la tête de la sphère concernant la médecine, la recherche biologique et les industries pharmaceutiques. Chaque année, des centaines de brevets révolutionnaires liés à la santé sont déposés sur Bourak. Trois des cinq plus grandes entreprises pharmaceutiques sont détenues par Haqqislam ; les deux autres disposent d'un personnel important d'Haqqislamites ou formé sur Bourak dans leurs équipes de R&D&I.

Les plus grands centres de recherche, ainsi que les plus prestigieux enseignants bimaristans, sont situés dans la région d'Al-Medinat. Des étudiants de tous les coins de l'espace habité par l'homme y affluent pour entamer des carrières qui feront date dans les livres d'histoire ou sur les listes de paie des entreprises les plus rentables. Médina est la capitale Médicale de la Sphère Humaine.

Le tourisme de santé est l'une des principales sources de revenus d'Haqqislam. Chaque année, des millions de personnes se rendent à Bourak pour se détendre et entreprendre des traitements de bien-être et d'esthétique.

Major Lunah, Bachmann et Hammerhead.

ALEPH

Même si ce n'est pas une nation, nous ressentons le besoin de regrouper **Parvati** et **Oberon** dans ALEPH. Si vous aimez ce jeu d'équipes "thématiques", nous pourrions les considérer comme des "jokers", ce qui peut être très intéressant pour former et compléter certaines des équipes actuelles.

Maintenant que vous savez d'où vient chaque personnage, acceptez-vous de relever le défi d'essayer l'une de ces équipes ? Que diriez-vous d'une équipe où les nationalités ne sont pas répétées ? Que diriez-vous d'une équipe avec une double paire de Yu Jing-PanOcéanie où ils ne partagent la Tactique qu'entre leurs compatriotes nationaux ?

Avez-vous des équipes thématiques que vous aimeriez partager avec nous ? Si oui, faites-le nous savoir sur nos forums !