

LEGENDARY BAHADURS (LB) - HISTOIRES DES ARISTEIOS



Un article de



Avec cette expansion, il y a une filiation commune qui lie les nouveaux Aristos. Tous ont été des Bahadurs -champions d'Aristeia ! - dans le passé. Ce sont les anciens héros de l'HexaDome, et ils reviennent pour prouver qu'ils sont toujours les meilleurs.

Le célèbre commentateur de Vissiorama et cinq fois Bahadur, Final Boss, a décidé de revenir à la compétition en rassemblant une équipe de vieux compagnons. Shona Carano, une épéiste remarquable ; Koorie Queen, la toute première Bahadur ; et Oberon, un geist de soutien.

C'EST AINSI QUE LES LÉGENDES SONT CRÉÉES



Quelques notes de conception sur les Bahadurs Légendaires par AI

Malgré la prétention du titre, ce que vous vous apprêtez à lire ne sont que de simples notes sur la façon dont j'ai abordé l'aspect de la conception visuelle pour les combattants de la quatrième extension d'Aristeia !

Bien que je sois impliqué dans CB depuis la naissance d'Infinity, et que j'ai conçu un grand nombre de troupes (surtout des Nomades), je n'avais pas été designer à plein temps depuis un bon moment. Les Bahadurs m'ont donné l'opportunité de revenir à mon premier amour - la conception de figurines.

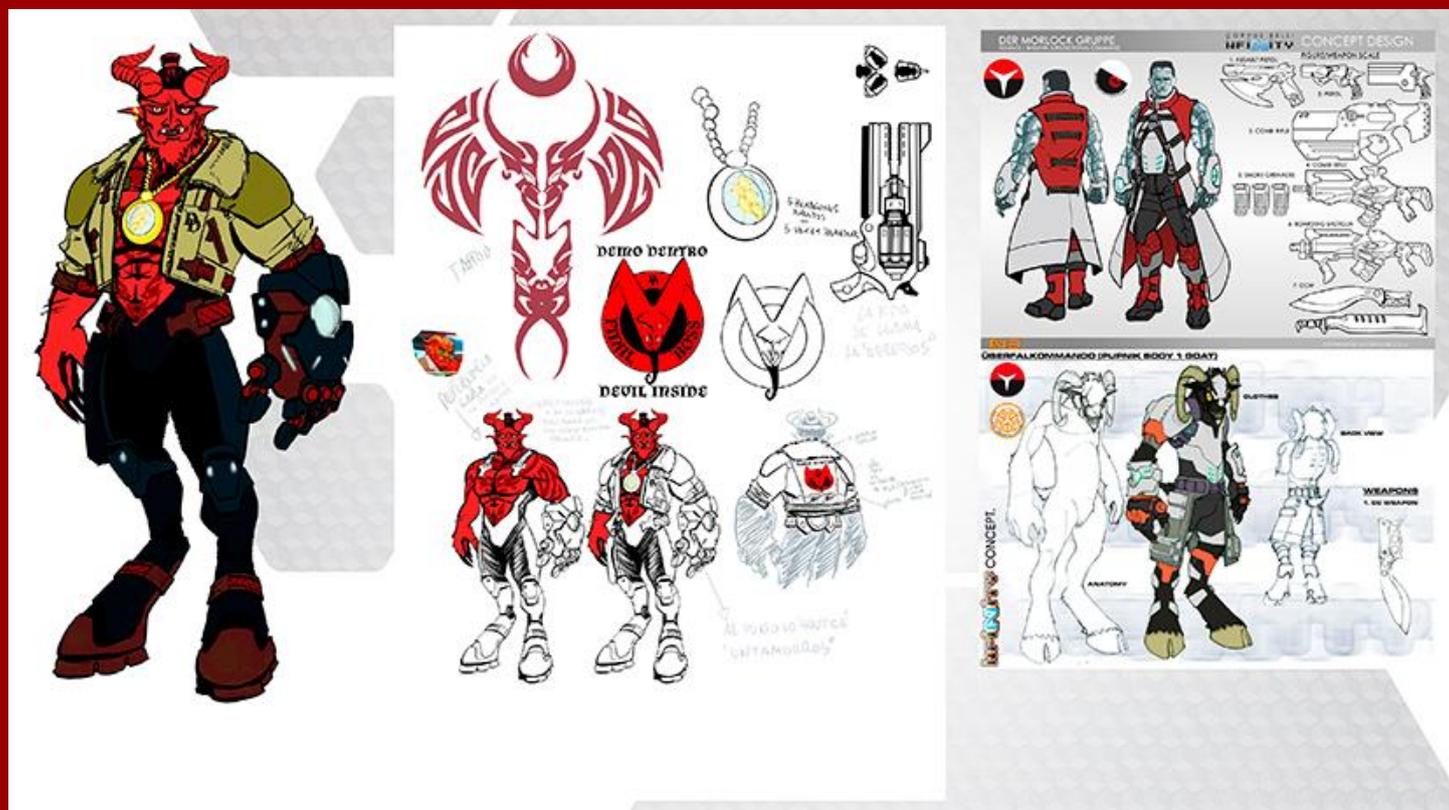
L'extension Légendes est née de l'idée de ramener le présentateur Final Boss à l'HexaDome. La plupart d'entre vous le reconnaîtront comme le sage et enthousiaste présentateur sportif de Vissiorama, car il a participé à Aristeia ! et a gagné 5 fois. C'est un Bahadur.

En gardant cela à l'esprit, il a été facile de fouiller un peu dans notre propre passé et de retrouver d'autres noms du passé. Shona Carano et Kylie Cosmen -Koorie Queen- me sont tout de suite venues à l'esprit.

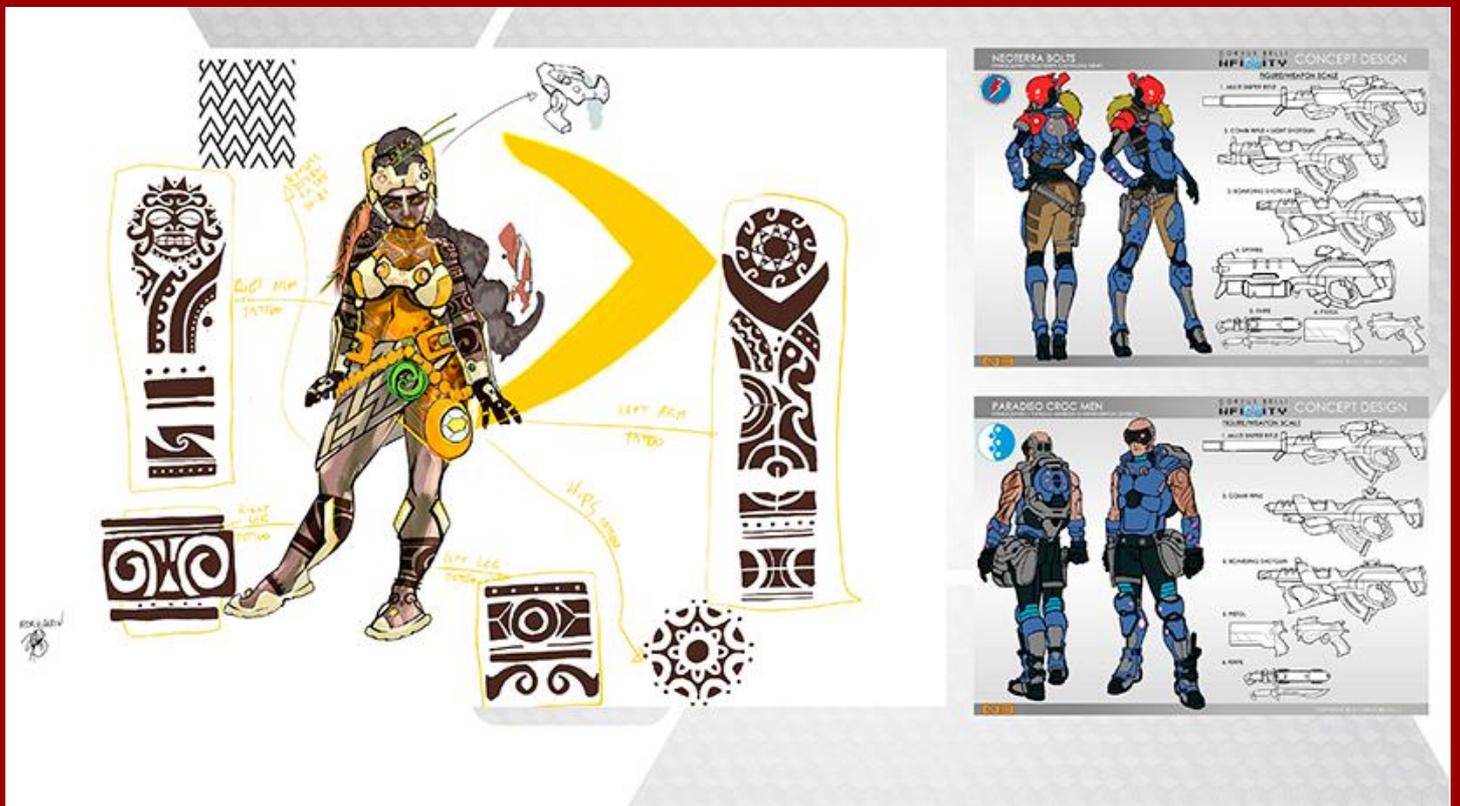
Une fois que nous avons les noms, nous devons leur donner des mécanismes de jeu intéressants qui représentaient les fleurs des graines que nous avons semées en arrière-plan. C'est dans cette phase qu'Oberon a été justifié, car "Un magicien n'est jamais en retard, ni en avance, il arrive précisément quand il le veut". Nous pourrions nous étendre sur ce sujet, mais laissons cela pour un autre article.

Passons en revue la conception de l'image. D'une certaine manière, j'avais l'impression de cuisiner. J'ai préparé sur un "wok" toutes mes phobies bien découpées. J'ai ajouté beaucoup de références et j'ai mélangé un peu le tout pour que cela devienne un nouveau plat appétissant.

Le Final Boss vient d'un vieux dessin d'un pupnick humanisé de l'Überfalkommando de Bakounine. Je l'aime bien à cause du blouson en cuir d'aviateur du "second", et de "Beast" de Marvel -I Beast, l'un de mes personnages les plus aimés. A un moment donné, un démon m'a murmuré à l'oreille : "Tu sais ?"



Avec Koorie Queen, je voulais représenter une silhouette légèrement différente de l'archétype du super athlète. De plus, elle m'a donné beaucoup d'idées fortes qui provenaient de son nom et de son appartenance à la partie la plus australienne de la PanOcéanie. L'holo-boomerang, les tatouages maoris et certains éléments de son passé qui l'ont mise en contact avec l'icône Crocmen ont été faciles à combiner. La touche finale qui a tout façonné a été la découverte du modèle - Samantha Harris.



Shona Carano...fuah. Voilà, tout était fait, je pratique le HEMA (Historical European Martial Arts) depuis 6 ans... enfin, l'escrime médiévale, pour ainsi dire. Et être capable de donner un exutoire à un personnage qui portait un grand nom et était une star cool de cette série était un bonbon. Surtout que nous l'avons toujours décrite comme une Gina Carano énervée, il suffit d'ajouter un peu de punk et un manteau de hussard (pour toi Jimi), qui sont une tenue et un vêtement à la mode depuis quelques années maintenant et j'ai toujours pensé qu'ils iraient bien ensemble... et j'avais raison, habillée pour tuer... vraiment.



Bon, Oberon, vous avez vu que je l'ai décrit comme un sorcier et que nous avons déjà fait un peu de skin fantaisiste... eh bien, c'est comme ça, c'est là que l'étincelle s'est allumée, pourquoi ne pas apporter cela aux figurines "officielles" ? Je lui ai juste donné une anatomie elfique (j'ai l'habitude de jouer des elfes quand je fais du roleplay... bien que je déteste jouer des sorciers :P) et j'ai cherché des références dans l'imaginaire de Tolkien, bien sûr. Mais, aussi, dans les vêtements féminins plus habitués aux vêtements vaporeux et larges que le personnage me réclamait (parce qu'ils me parlent habituellement pendant que je travaille). En outre, parmi les travaux des costumiers de cinéma, j'ai trouvé un vêtement de Cléopâtre d'Elizabeth Taylor, qui m'a montré la vraie voie pour lui.



Et voilà, c'est terminé, mais je pense que si vous êtes arrivés jusqu'ici, vous méritez de savoir que si vous voulez en savoir plus, vous pouvez me contacter sur Twitter (@Ebberdon) et me poser des questions. Je garderai l'œil ouvert ;)

FINAL BOSS - LA LÉGENDAIRE BÊTE ROUGE



" Ohohoh! Papa est de retour. "



Cinq fois Bahadur, Final Boss est une légende vivante d'Aristeia ! qui a réuni une équipe de vieux compagnons pour démontrer qu'ils sont toujours les rois de la compétition.

-Bienvenue, chers spectateurs de VissioRama ! Je suis Vince McMahogany, et aujourd'hui nous avons l'intention de faire pleurer notre cher Final Boss. C'est pourquoi je demande un grand applaudissement pour l'encourager à venir sur le plateau.

-Bonjour Vince, et bonjour à tous les spectateurs du studio et aussi à ceux qui nous regardent chez eux. Mec, je dois admettre que j'étais moins tendu quand on m'a botté le cul dans l'HexaDome que quand je suis venu travailler aujourd'hui.

-Comme beaucoup d'entre vous le savent déjà, Boss est une star brillante du circuit Aristeia ! Bien qu'il soit à la retraite depuis de nombreuses années, certains de ses records sont encore intacts.

-Pas tant que ça, mec. Ces nouveaux jeunes sont assez impressionnants.

-Et bien peut-être que peu de gens savent qu'aujourd'hui est son cinquante-deuxième anniversaire. Qui l'aurait cru ? ! Tu es superbe.

-Hah Hah hah ! L'ex-Madame Boss ne pourrait en dire autant. Mais je ne pense pas pouvoir répéter ses mots exacts au cas où des enfants écouterait, mais cette fourrure rougeâtre commence à grisonner... Mec, ça commence à devenir blanc autour de mes cornes.

-Nos partenaires de production nous montrent des images de certains moments forts de votre carrière. Avez-vous des commentaires à faire à leur sujet ?

-Tu peux prendre ça à la banque, Vince. Hah hah hah ! Le vieux "Face, Meet Fist". Maximus l'a senti proche une centaine de fois dans cette saison. Je ne suis pas arrivé jusqu'au Bahadur, mais ça valait le coup.

-Je crois qu'il en est encore furieux. Tu as pris ta retraite l'année suivante et il n'a pas pu te rendre la pareille.

-C'est absurde, cette année il va battre mon record de saisons actives et c'est moi qui serai en colère. Wow, mec. Tu as vu cette nouvelle technique ? Comment tu l'as appelée ?

-Chimera Ram.

-Les secouristes sont devenus fous pendant une semaine à remettre Parvati sur pied. C'était fou ! Vous ne le voyez pas de la même perspective à l'intérieur du Dôme.

-Comment allez-vous, patron ?

-Je pensais que vous alliez me faire pleurer, macho. Je suis excité, mais tu vas devoir faire plus d'efforts.

-Ne vous inquiétez pas, voici la Grande Finale. Reconnaissez-vous celui qui vous décernera votre premier titre de Bahadur ?

-Blagues à part... C'est Kylie Cosmen ... Elle est BAHADUR. Elle a été la première à porter le titre, elle est et sera toujours "La Première". Vous devez vous agenouiller devant la Reine Koorie.

-Eh bien, tu peux commencer maintenant, parce que tu es venue à notre programme très spécial avec le gâteau et les 52 bougies.

-Oh vos pieds, madame.

-Faisons une courte pause.

-Je vais bien, je vais bien. Avant que ma bonne réputation ne disparaisse, j'ai une question pour la Reine. Vissiorama a annoncé mon retour à l'HexaDome depuis des mois, mais je ne reviendrai pas à moins que vous ne m'accompagniez, Majesté. Qu'en dites-vous ?

-Tu peux te lever, démon rouge géant. Bien sûr ! Faisons briller l'HexaDome comme nous l'avons fait autrefois !

-Maintenant, faisons une pause publicitaire pendant que le pauvre Final Boss reprend le contrôle de lui-même et que Mme Cosmen se calme après cette chaleureuse accolade... Je vous assure que les larmes coulent dans tout le studio en ce moment.

FINAL BOSS
COMBAT



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLU
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLU S.L.L.



CORVUS BELLU
ARISTEIA!



« J'en ai marre d'être une pop star. Je veux être une icône. Koorie Queen est de retour. »



Kylie Cosmen est née en PanOcéanie, sur la planète Terre, avec le don du chant hérité de sa grand-mère maternelle. Dès son enfance, ses parents ont investi dans l'avenir de sa voix extraordinaire, si bien qu'à dix-sept ans, la jeune Cosmen s'est présentée à l'un des nombreux concours de talents de Maya, remportant la compétition et faisant ainsi une entrée fracassante dans le monde professionnel de la célébrité.

La main qui l'a guidée vers la célébrité appartenait à une amie de la famille, plus âgée qu'elle de quelques années seulement : Sophia Kreuziger. C'était un agent efficace, réfléchi et très intelligent qui a conçu un plan pour mettre Kylie au centre de toute la Sphère Humaine. La première étape de ce plan consistait à engager un entraîneur personnel de combat dans diverses disciplines. Pendant quatre ans, il a permis à Kylie de se mettre en forme et d'améliorer son adresse au tir en lançant des armes légères.

À l'âge de vingt-deux ans, Kylie a participé au concours Exposed Celebrities, deuxième étape du plan ambitieux de Sophia. L'émission avait pour but de tester les capacités de survie d'un groupe de célébrités dans les jungles sauvages de la planète Paradiso, qui était en fait un décor situé sur Varuna - la planète idyllique PanOcéanienne. Pendant le tournage, un fan a spontanément sauté du fourré, et a commencé à attaquer la chanteuse Liliana Vitsin. Kylie a réagi immédiatement, bondissant sur lui et le réduisant en un tas écrasé avec seulement deux coups de jujitsu. C'est ainsi que Kylie a gagné la première place de l'émission...

KOORIE QUEEN

RANGED



ARISTEIA! CONCEPT DESIGN

CORVUS BELLI
COPYRIGHT 2018 CORVUS BELLU S.L.L.

Les prouesses martiales de la jeune Cosmen étant incontestables, Sophia n'a pas eu beaucoup de mal à la présenter à Aristeia ! Elle l'a habillée de vêtements inspirés de la culture aborigène australienne, l'a armée d'un boomerang holographique, l'a recouverte de tatouages maoris et l'a nommée Koorie Queen - en référence au peuple indigène de la région sud-est de l'Australie, un ancien pays qui a fini par constituer la majeure partie de la région actuelle de la PanOcéanie. Kylie a ajouté à son costume un morceau du devant de l'armure de son père, un vétéran de la division polynésienne pendant les guerres néocoloniales.

Koorie Queen a été le premier aristo à recevoir le titre de Bahadur, récemment rendu public, et l'a défendu pendant toute la saison suivante. Son image d'ancienne native montrant ses racines panocéaniques et sa voix précieuse ont fait tomber le public sous son charme. Après sa deuxième saison, elle se retira pour poursuivre sa carrière musicale à l'échelle interplanétaire.

Douze ans plus tard, Koorie Queen nous revient de la main de son successeur au titre, Final Boss, pour commémorer ses exploits à l'occasion du vingt-cinquième anniversaire de la série, ainsi que pour promouvoir sa dernière œuvre sur Maya : Boomerang Queen.

SHONA CARANO - MAÎTRE D'ARMES ET LÉGENDE VIVANTE



« Il ne peut en rester qu'un. »



Shona Carano est une légende vivante d'Aristeia ! qui est revenue pour réclamer ce qui lui appartient en propre : le titre de Bahadur.

Les taux d'audience de l'émission primitive Yajurveda se sont considérablement effondrés au début de la quatrième saison. Vissiorama réunit tous ses brillants esprits pour chercher une solution. Après quelques délibérations, la direction de la programmation approuva le plan de Jake Wilson, un jeune homme ambitieux qui était le directeur adjoint du département marketing de Maya. Wilson se proposa comme exécuteur de l'opération et homme de paille, afin que la réputation de Vissiorama ne soit pas affectée au cas où quelque chose tournerait mal.

Wilson a recueilli et étudié le profil de plusieurs candidats dont les traits communs étaient la jeunesse, une bonne condition physique, une expérience du combat et la maîtrise d'une arme exotique. Il appréciait également l'existence de principes moraux facilement manipulables. Après un processus de sélection exhaustif et le rejet des premiers candidats, ce fut le tour d'une championne d'escrime Néoterrienne, Shona Carano, qui ne cachait pas son implication dans un mouvement pro-humain qui dénonçait l'invasion des synthétiques dans divers domaines de la société, ainsi que dans plusieurs émissions de Maya.

Jake Wilson, se faisant passer pour un activiste d'un autre groupe anti-synthétiques, contacta Shona pour les aider à perturber une bataille de Yajurveda. Le plan était de la faire entrer en douce dans l'un des spectacles, où elle vaincrait les synthétiques devant les caméras, et démontrerait ainsi la supériorité de l'humanité. Pour réaliser un tel exploit, Shona avait besoin d'une arme exceptionnelle. Outre l'accès à l'émission, Wilson lui donne des informations détaillées sur la localisation d'une épée, objet quasi mythique, placée dans les montagnes calédoniennes de l'Ariadna.

Shona a réussi à se procurer une épée composée de Teseum et, avec l'aide de Wilson, elle est entrée en trombe lors d'une émission de Yajurveda - affrontant tous les combattants synthétiques dans une légendaire mêlée épique qui s'est terminée lorsque Shona a levé son épée victorieuse au-dessus d'une montagne de corps synthétiques sans vie. Elle a été immédiatement arrêtée, puis relâchée après une courte négociation avec Vissiorama. Jake Wilson s'est incriminé lui-même, suivant son propre scénario et disparu de la scène. C'était la main morte de Yajurveda. Le public a applaudi la performance de Shona, qui a été répétée encore et encore dans les comlogs des spectateurs partout dans la Sphère Humaine. Plus personne ne voulait de combattants synthétiques, et ainsi le Yajurveda devint Aristeia ! et Shona, sa première grande nouveauté. Cependant, Shona était une combattante accomplie qui ne savait pas comment faire face au fait d'être une star dans le monde du spectacle. Elle décida d'abandonner l'émission après plusieurs saisons, fatiguée d'être toujours en première position, mais jamais championne car elle ne respectait pas les règles du show-business. Cependant, quitter la compétition ne signifiait pas laisser l'épée de côté. Après son départ d'Aristeia !, Carano s'est concentrée sur sa carrière de professeur d'armes et est devenue formatrice de la Garde d'Aquila, l'élite des troupes néoterraniennes de la PanOcéanie.



Récemment, Wally Tortollini, le fléau des stars mayas, a déversé des informations avérées et très compromettantes sur Carano - des preuves de son implication dans Vissiorama et de son interruption dans le Yajurveda. Cela inclut les données télémétriques qui montrent que les paramètres des synthétiques auraient été réduits pour magnifier son exploit le plus loué.

Vingt ans plus tard et plus furieuse que jamais, Shona Carano est réapparue lors de la présentation surprise d'une nouvelle équipe portant le nom du quintuple Bahadur, Final Boss. Comme il l'a expliqué, Carano s'est présentée à la foutue porte de son manoir, avec sa vieille lame Teseum dotée d'une nouvelle et plus moderne poignée PanOcéanienne. Le menton pointé vers lui de manière provocante, elle a dit : "Je suis dans ton équipe. Que ça te plaise ou non, j'en fais partie".

Après la visite, elle est allée directement à l'entraînement. Elle cherche maintenant à triompher sans artifices. Elle est motivée pour revendiquer ce qui lui manque et qui lui revient de droit : le titre de Bahadur.

SHONA CARANO, INSTRUCTRICE SPÉCIALE ET MAITRE D'ARME D'ARISTEIA!



De Gutier "Interruptor" Lusquiños

Shona a fait partie de ces petites filles qui ont été captivées par la résurgence de Mayafictions sur le combat à l'épée, qui a finalement conduit à la création du Yajurveda, un spectacle de combat avec des synthétiques qui précéda Aristeia!. Mais comme beaucoup d'autres, Shona était convaincue qu'il n'est pas nécessaire d'avoir un corps synthétique ou une identité d'IA pour accomplir de grands faits en combat, que ce soit dans la réalité ou dans une arène. Elle s'est donc entraînée avec tous les maîtres d'arts martiaux qu'elle a pu trouver sur sa planète natale, Néoterra, jusqu'à ce qu'elle devienne elle-même un maître et se fasse une réputation dans le circuit des tournois de la capitale PanOcéanienne.



En tant que maître, Shona se spécialisa à la fois dans l'art du Mão nua (combat à mains nues) et des armes blanches, bien que sa préférence allât aux épées, sa grande passion depuis son enfance : sa fascination pour ces Mayafictions. Elle est également devenue l'une des voix du mouvement contre l'utilisation des synthétiques dans les spectacles Mayas, défendant le combat entre humains réels comme la forme la plus pure d'arts martiaux considérée à la fois comme un sport et comme un spectacle.



Cependant, Shona est plus une femme d'action que de paroles, et estima qu'il était nécessaire de faire quelque chose à ce sujet, quelque chose de réellement spectaculaire qui changerait l'opinion du public et des dirigeants de Mayachannel. De plus, Shona savait qu'un simple acte ne suffirait pas, qu'il faudrait aussi un symbole, quelque chose qui attirerait l'attention des spectateurs. C'est ainsi qu'elle s'est d'abord lancée à la recherche d'une arme très spéciale, une épée dont l'histoire et la réputation faisaient la part belle à la légende, et qui était cachée au plus profond de la nature sauvage de Calédonie. Bien que cette recherche fût déjà toute une aventure dont elle a à peine réchappé vivante, ce n'était que la première partie de son plan. La deuxième partie consistait à faire irruption dans une émission de Yajurveda, en y affrontant tous les combattants synthétiques de l'émission dans une mêlée épique qui devint légendaire, et qui se termina par la levée victorieuse de son épée alors qu'elle se tenait sur un tas de corps synthétiques. Ce fut une image vraiment iconique qui fait maintenant partie de l'histoire d'Aristeia! et de Maya.

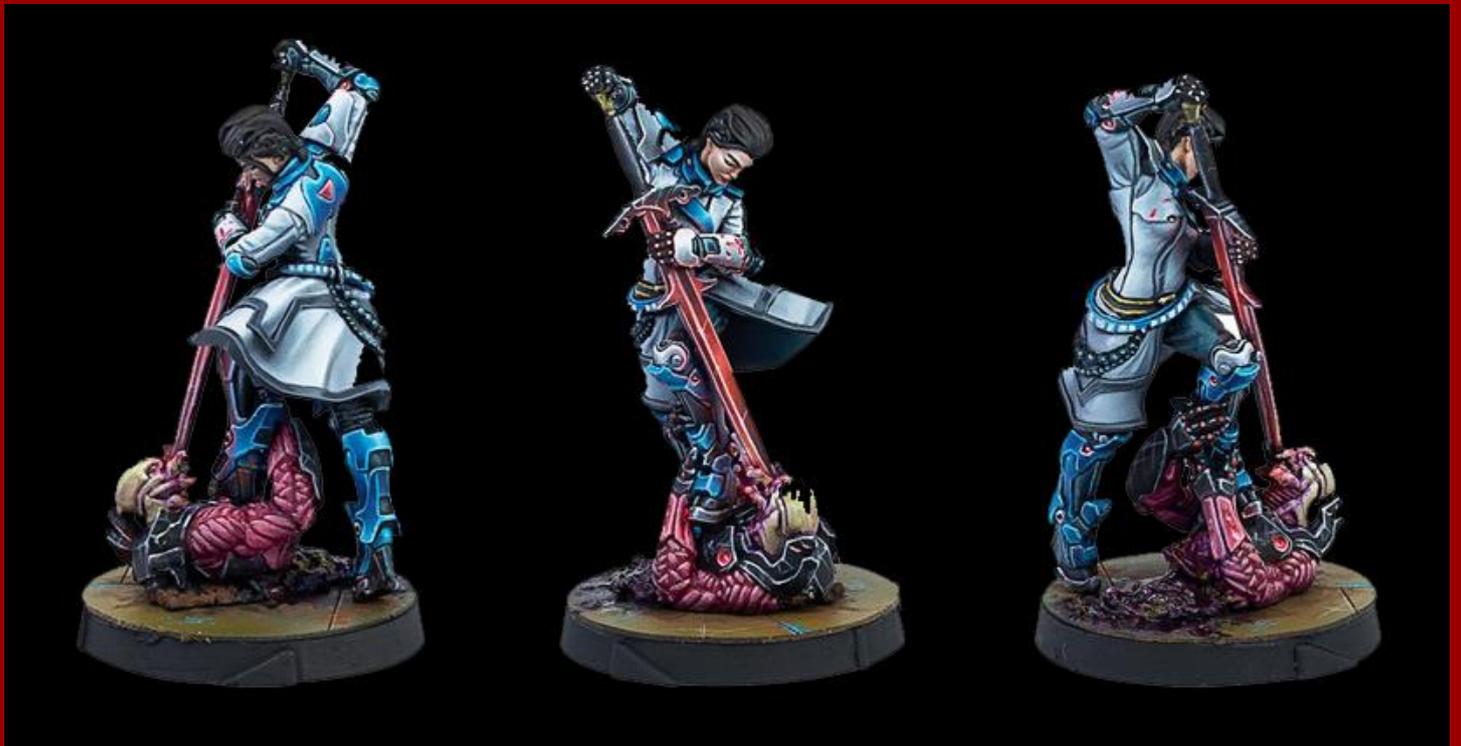
CORVUS BELLI
INFINITY



Ce coup de théâtre a constitué le coup de grâce pour le Yajurveda. Le public acclama la performance de Shona, rejouée à maintes reprises dans les comlogs de tous les spectateurs de la Sphère Humaine. Plus personne ne voulait de combattants synthétiques, et c'est ainsi que le Yajurveda devint l'Aristeia! avec Shona comme première joueuse majeur. Mais une guerrière-née comme elle, ignorait comment composer avec le star-system du show-business. Alors, au bout de plusieurs saisons, malade de toujours finir au sommet sans jamais devenir une championne car elle ne respectait pas les règles du showbiz, elle décida de quitter la compétition. Mais pour elle, quitter la compétition ne signifiait pas pour autant abandonner l'épée - loin de là. Après avoir quitté Aristeia! Carano se concentra sur sa carrière de maître d'armes, enseignant occasionnellement des master classes pour le Bureau Aegis et devint l'instructeur de la Garde Aquila, l'élite des troupes de Néoterra.



Au terme d'un bref retour sur l'HexaDome grâce à Final Boss (qui consolida sa réputation de combattante inarrêtable et mortelle qui ne faisait jamais de concessions aux conventions du show-business), Shona conclura un contrat avec TransEtherea pour parcourir la Sphère dans l'une de leurs Circulaires en tant que chef de la sécurité. Son rôle était censé être purement symbolique, mais un abordage particulièrement brutal par une alliance de plusieurs gangs de pirates Yuan Yuan, l'obligea à y jouer un rôle plus actif et à brandir son épée pour défendre les passagers. La brutalité de ces pirates allait marquer profondément Shona, qui développa une haine particulière à leur égard. Des mois plus tard, cette haine brute allait conduire à un désaccord avec un Yuan Yuan particulièrement gros qui dégénérera en une bagarre caractérisée par une violence aveugle et des dégâts matériels, une histoire qui serait trop longue et honteuse pour être racontée ici. Cette histoire fut suivie de la détection d'une cellule du groupe techno-terroriste Equinox, d'une guerre des gangs entre plusieurs factions du Submondo, et d'un raid d'agents Sygmaa se faisant passer pour des troupes Tohaa. Ainsi ce fut un voyage au cours duquel la lame de Shona passa peu de temps dans son fourreau et qui devait attirer l'attention des officiers de la Starmada de l'O-12. Mais Shona, qui avait déjà le goût de l'action réelle, préférait rester un agent indépendant. Ainsi, lorsque la PanOcéanie souhaita que ses Pères-Chevaliers qui avaient survécu à la 3e Offensive, soient encore plus dangereux au combat rapproché pour en faire les nouveaux Chevaliers de la Justice, son nom apparut tout naturellement.



C'est ainsi que **Shona Carano** est devenue une instructrice spéciale qui participe parfois à des actions de combat, tout en équilibrant cela avec ses tâches de chef de la sécurité de la Starmada, qui a toujours besoin de renforts. Et il ne fait aucun doute qu'elle constitue un superbe atout, notamment pour les actions d'abordage et de contre-abordage, où son talent et son acier brillent vraiment. Shona sait que tout combat ne se terminera que d'une seule façon : avec un seul combattant encore debout. C'est pourquoi cette image de Shona debout sur un tas de corps, qui devint si célèbre sur Mayas, se répète encore et toujours dans chaque confrontation à laquelle elle participe. Car pour cette duelliste acharnée et implacable, il n'y a pas d'autre possibilité que d'être la dernière à rester debout.

REDESIGNING SHONA CARANO

ARISTEIA!



Par A/

REDÉFINIR SHONA CARANO

Il y a longtemps que je n'avais pas eu à faire face à Shona Carano, métaphoriquement 😊. Bien que cela aurait été un bon combat si nous avions eu un combat d'escrime.

Cela fait déjà deux ans - le temps a passé si vite !

À l'époque, je revenais au travail de design conceptuel après une longue absence et j'ai eu l'occasion de dévoiler une super liste d'aristeios, un quatuor d'anciens vainqueurs d'Aristeia! - de l'expansion [Legendary Bahadurs](#).



Parmi ces derniers se trouvait Shona. C'est l'un des personnages que j'ai le plus apprécié lors de sa création aux côtés de l'équipe de développement, car elle a été conçue comme une experte en armes et un maître d'escrime. Grâce à ses techniques et à ses compétences, j'ai pu y mettre aussi un peu de mes connaissances en matière de combat à l'épée longue - mais si c'était amusant de créer sa mécanique de jeu, c'était encore plus amusant de créer son style vestimentaire si particulier.

Quoi qu'il en soit, ceci est une vieille histoire que [vous pourrez lire sur notre blog](#). Mais cet article concerne sa nouvelle tenue.

Comme le savent ceux d'entre vous qui sont avec nous depuis le début, Aristeia! se déroule quelques années avant le contexte actuel d'Infinity - qui se situe lui-même environ 180 années dans le futur. Et ainsi certains des personnages qui firent partie des plus célèbres stars de l'HexaDome errent désormais sur les champs de bataille du futur en tant que mercenaire.

Compte tenu du **Passé de Shona**, nous pouvions nous attendre à ce qu'elle puisse partager ses compétences en matière de maniement d'épée avec la Garde Aquila. Carlos Torres, notre directeur artistique énigmatique, pensait que la figurine de Shona Carano offrait une grande opportunité pour moi de recommencer à concevoir des troupes Infinity. Ce Maître d'Armes m'avait donc donné la chance de revenir "à la maison", mais ce ne fut pas un travail facile. Aristeia! donne de la liberté de concevoir, ce qu'Infinity ne peut tout simplement pas autoriser.



Le nouveau look de Shona devait rappeler les troupes d'Infinity, et en même temps, il devait pouvoir fonctionner comme un *Skin* pour Aristeia !

C'est pourquoi j'ai délibérément lu le contexte que Gutier avait écrit pour mettre à jour son CV afin qu'il corresponde à l'ère actuelle d'Infinity. J'ai été surpris qu'elle n'enseigne pas seulement l'utilisation de l'épée aux militaires Panocéaniens, mais qu'elle soit également liée à l'O-12 - une de mes armées préférées (je veux dire ma deuxième préférée, car mon cœur appartiendra toujours aux Nomades).

J'ai automatiquement sauté dans les dossiers de conception de l'O-12, car je me suis souvenu que j'avais déjà vu des troupes avec de longs manteaux de marine, qui sont devenus mon obsession - et

les voilà, les Bluecoats ! J'étais sûr que cela allait bien s'accorder avec les vêtements panocéaniens que Shona devrait porter.

Mais je mettais la charrue avant les bœufs - je devais d'abord établir le nouveau look de Shona.



Certainement, je partais sur la construction de la maison par le toit, alors que je devais préparer la base du style pour Shona.

L'excellente figurine du Chevalier de Justice, une autre épéiste, m'a finalement donné l'inspiration nécessaire, et de là, tout s'est déroulé, il ne me restait plus qu'à combiner les éléments. J'ai ajouté les protections d'armure de bras et une épaulette du chevalier de justice, le manteau des Bluecoats, le schéma de peinture aux couleurs de la WinterFOR et, pour finir, quelques détails de l'ancienne Shona Carano d'Aristeia : sa ceinture punk et la Grande Épée de Teseum ... Je n'avais plus qu'à croiser les doigts pour que Carlos et Gutier donnent leur "Ok" et que je puisse entrer dans la phase de sculpture.



Test réussi. Shona se trouve désormais dans Infinity et j'ai redessiné des troupes pour Infinity, ce qui m'avait manqué.

Un skin metal exclusif disponible jusqu'au 28 août à 23h59, à ne pas manquer !





« Cette vie n'est rien d'autre qu'un rêve, et les rêves ne sont que des rêves. »



Oberon est un geist, une pseudo intelligence artificielle dotée d'une grande présence physique et programmée pour défendre son équipe contre les logiciels malveillants des hackers.

La grande majorité des habitants de la Sphère Humaine ont un geist installé dans leur comlog, un ordinateur de poignet personnel compact et sophistiqué qui permet une liaison continue et instantanée avec Maya, et le réseau de données local.

Un geist est une pseudo-intelligence artificielle qui agit comme un assistant quantique et accompagne généralement son hôte toute sa vie. Ils sont spécialisés dans la mémorisation des préférences et des habitudes de leurs propriétaires afin de pouvoir anticiper leurs commandes. Ils se comportent comme une extension de la volonté de leur utilisateur humain.

Oberon était le nom de code d'un geist développé par la société Aigletech à la demande de Vissiorama. Il s'agissait d'une mission très spéciale car le geist devait avoir une présence physique dans l'HexaDome, et se comporter comme un aristo sans atteindre le niveau de traitement quantique d'un Aspect d'ALEPH —la grande Intelligence Artificielle de l'Humanité— comme Miyamoto Musashi ou Parvati.

C'était la treizième saison. Vissiorama avait donné le feu vert aux hackers pour entrer dans Aristeia ! et montrer leur "magie". Le réseau hôte de l'émission fournirait des protocoles d'accès à l'Hexadome, afin qu'ils puissent modifier le scénario et les conditions de combat, dans certaines limites. Cette action n'était pas sans risque, car en donnant à ces cyberguerriers l'accès à leurs systèmes, ils pouvaient aussi trouver des faiblesses dans leur réseau et se faufiler dans des endroits où ils n'avaient pas leur place. Comme il s'agissait d'une menace bien réelle, ils ont décidé de surveiller et de mettre en sourdine toute activité d'interaction avec le système en dehors des paramètres légaux en téléchargeant le modèle de geist Oberon.

Toutes les équipes ont eu la possibilité d'avoir un Oberon, mais seulement une douzaine ont accepté, car elles préféraient utiliser une IA semi-autonome qui incorporait un aristo avec leurs propres compétences. Cependant, en seulement deux saisons, les hackers ont été intégrés dans la compétition, mettant fin aux pires craintes de l'organisation. Cela a provoqué l'arrêt définitif du programme Oberon. Toutes les équipes qui en avaient intégré un dans leur composition l'ont rendu. La seule exception était la Crimson Tide, l'équipe du Final Boss qui a remporté le plus grand titre dans la catégorie Groupe à trois reprises, toutes avec leur geist Oberon.

Maintenant, le quintuple Bahadur Final Boss a remonté le temps et a sauvé le dernier Oberon. Il l'a ramené, et a conservé l'apparence elfique qui le caractérisait lors de la quatorzième saison intitulée 'Fantasy Medley'. On dit que son logiciel a été mis à jour, non seulement pour pouvoir faire face à des hackers extrêmement dangereux comme hEXx3r, Laxmee et Eclipse, mais aussi pour lui donner du pouvoir et faire de lui un hacker. Aigletech nie catégoriquement cette affirmation, mais Final Boss ne le fait pas. Il semble que nous devons attendre la nouvelle saison pour découvrir les capacités de ce nouvel Oberon.



