

ARISTEIA RECKLESS HEARTS



Un article de

Cette fois, l'HexaDome accueille deux personnages dotés d'une détermination d'acier pour devenir victorieux dans l'HexaDome. Tous deux sont également capables d'imposer des États à leurs ennemis sans avoir besoin d'un Roll pour le faire.

Axl Steel est un combattant qui pratique un art martial étrange, résultat de la combinaison du kickboxing, de la boxe classique et du judo. Originaire de la dernière frontière connue de la Sphère Humaine, les Confins de l'Humanité, où les travaux les plus dangereux dans les mines lui ont coûté ses extrémités et ses yeux (qu'il a ensuite dû "acheter" à la compagnie pour laquelle il travaillait) Minescorp. Contraint de s'endetter et de signer un contrat onéreux, la société l'a forcé à se battre dans le jeu le plus excitant de la Sphère Humaine : Aristeia !

Sur le plateau, Axl Steel est un debuffer - un support qui impose certains des pires états du jeu : -2 Vitesse. Comme il est aussi rapide, il peut être un marqueur à certains moments clés.

Hippolyta, reine des Amazones, est une recreation réalisée par ALEPH pour l'une des séries les plus populaires de la chaîne Oxyd : Myrmidon Wars. La notoriété de cette guerrière amazone a atteint de tels sommets que les dirigeants d'Oxyd n'ont pas voulu la laisser tomber, l'emmenant au-delà des hologrammes et dans les arènes d'Ariseia !

Sur le plateau, Hippolyta est un leader spécialisé dans l'augmentation de l'initiative de son équipe et la diminution de celle de ses ennemis. C'est aussi une excellente combattante de mêlée.

Pour Jesús Fuster "V", créateur et développeur d'Ariseia !, cette extension est très spéciale : "Pour une fois, c'est la première extension qui permet d'imposer des États sans avoir besoin d'un jet. Axl impose l'un des pires états du jeu : -2 Vitesse. Deuxièmement, Hippolyta est née d'une suggestion du premier champion d'AGL - Mano (alias 'Kelthret'). Mano nous a envoyé son idée d'un aristo inspiré des Myrmidons et un profil très complet, à partir de ces idées brutes, nous avons créé un personnage puissant. Nous sommes convaincus qu'Hippolyta aura un impact massif dans la méta, puisqu'elle s'occupe principalement de l'Initiative de son équipe."

NOTES DESIGN DE RECKLESS HEARTS



Retenez votre souffle, Managers ! Hippolyta et Axl arrivent sur l'HexaDome gonflés à bloc.

Il s'agit d'une extension très spéciale, car avec elle vient avec la figurine d'Hippolyta, qui a été créée avec l'aide de Kelthret - gagnant de la première saison d'AGL. Si vous aussi, vous voulez participer au processus de création d'un personnage Aristeia !, surveillez les qualifications AGL en cours et ne vous reposez pas avant la fin de la saison à Interplanetario.

RECKLESS HEARTS



Nous sommes face à une extension qui apporte deux personnages très différents, mais aussi très similaires. On pourrait dire qu'Hippolyta est une femme qui semble réelle alors qu'à l'intérieur elle est en fait une machine. N'oublions pas que c'est un officier myrmidon qui a été ressuscité par ALEPH et qui habite un corps biosynthétique. En revanche, on pourrait dire qu'Axl est un humain qui ressemble à un robot en raison de ses multiples implants cybernétiques apparents.

Après ce cours de philosophie, par où commencer en matière de design ? Comme mentionné précédemment dans certains articles d'AI (l'artiste conceptuel d'Aristeia !), les besoins en matière de design sont souvent déterminés par le profil du personnage, et dans le cas d'Hippolyta et d'Axl, le rôle qu'ils allaient jouer était parfaitement clair avant même de commencer.

Pourtant, le défi majeur de la conception de nouveaux personnages est toujours de leur donner une continuité dans le design global du jeu et une cohérence entre les deux aristos de cette boîte.

Dans ce cas, la palette de couleurs était l'un des éléments centraux pour harmoniser l'esthétique de l'expansion.

AI révèle qu'il s'inspire généralement de palettes de couleurs qu'il trouve sur Pinterest ou Instagram. Parfois, ces schémas sont conçus pour des voitures ou des murs, mais il est toujours capable de trouver 4 ou 5 couleurs qui vont bien ensemble et qui représentent ce qui était déjà dans sa tête.



Dans le cas de Reckless Hearts, l'harmonie des couleurs a été maintenue (comme c'est le cas dans toutes les autres extensions d'Aristeia !) afin que les dessins aient un bel aspect lorsqu'ils sont placés les uns à côté des autres sur le devant de la boîte.

Dans cette extension, le jaune et des plages de blanc relient les dessins d'Axl et d'Hippolyta. Les couleurs évoluent ensuite vers le violet dans le cas d'Hippolyta et des points de lumière rougeâtre dans celui d'Axl.

Outre les couleurs, certains éléments de design sont communs à ces personnages - les ceintures, par exemple. La ceinture d'Hippolyta s'inspire de son homologue de la mythologie grecque, offerte à la reine des Amazones par son père, Arès. Quant à celle d'Axl, elle est un hommage aux récompenses obtenues par les champions dans certains sports et un élément symbolique de l'histoire de ce personnage.

PIN UPS



À partir des dessins conceptuels d'Alberto Abal "Brondocastro", d'autres artistes ont également opéré leur magie.

Nous devons remercier le crayonneur Kenny Ruiz et le coloriste Ho Seng Hui pour le produit final de la pin-up. Le défi pour eux est de traduire le concept et le design en une illustration qui transmet une histoire avec une seule image.

Kenny nous a livré quelques réflexions sur ce qu'a été pour lui le travail sur Reckless Hearts - ses parties préférées et ses défis :

"En ce qui concerne Hippolyta - j'ai vraiment aimé chercher l'expression d'une férocité contenue. Il ne suffisait pas qu'elle ait un physique imposant, je devais transmettre la force d'âme des Amazones dans

son regard et trouver une pose appropriée basée sur la stabilité, et non sur le dynamisme comme à d'autres occasions.

Quant à Axl, je dois avouer que j'adore les poses de Muai Thai utilisant les coudes et les genoux. J'ai donc voulu être à la hauteur, même si c'est un thème déjà très exploré. Rien qu'avec Sagat, Capcom a déjà utilisé tous les trucs iconiques. Les cyberjambes d'Axl m'ont fait chercher des coups de pied bas ou un balayage, et le geste avec les coudes pourrait même être utilisé comme une cérémonie ou une pose de victoire."

TACTIC CARDS



Dans cette extension, l'artiste des cartes est Noririn Hayashi. Elle a pris soin de refléter la personnalité du nouveau personnage à travers les vignettes qui constituent les illustrations des cartes Tactiques.

Elle nous a également fait part de ses impressions sur le travail qu'elle a réalisé.

"J'ai adoré dessiner Hippolyta dans son ensemble, car le thème des Amazones (le thème des femmes fortes en général) me fascine. J'ai vraiment aimé son design et le thème derrière les illustrations.

Axl, en revanche, était un véritable défi, car je n'ai pas l'habitude de dessiner des hommes, et encore moins des hommes aussi masculins. De plus, une grande partie de son corps est robotisée et j'ai encore du mal à dessiner des pièces mécaniques de manière cohérente et avec dynamisme sans perdre la forme et la structure. Je suppose que cela fait partie du processus d'apprentissage - apprendre à dominer tous les aspects du dessin de personnages aux physiques aussi divers que ceux d'Aristeia ! et les rendre crédibles tout en transmettant leur personnalité à travers leurs illustrations.

J'ai néanmoins pris du plaisir à le faire, et je suis très heureux de mes progrès, en étant capable de dépeindre ce que j'avais prévu !"

HIPPOLYTA - REINE DES AMAZONES



Vous êtes plus fort que vous ne le croyez. Il y a du pouvoir et de la force en vous, qui attendent d'être libérés.

Créée pour les Mayaseries Myrmidon Wars, Hippolyta rejoint Aristeia ! pour faire plier les dieux de l'Hexadome.



- "La tempête peut-elle retenir son souffle ? Les cieux peuvent-ils trembler pour autre chose que le tonnerre ? Hippolyta est la réponse : brandissant son épée au milieu du chaos, arborant un sourire éclatant et inspirant la peur à la Mort elle-même."

- "Hippolyta est une force imparable qui nous transporte tous au cœur de l'action !"

C'est sous ces mots tonitruants qu'Hippolyta a fait son entrée triomphale dans l'HexaDome le jour de sa présentation, bien qu'en vérité, cette guerrière amazone était déjà une célébrité bien connue.

En prenant pour modèle un officier Myrmidon dont la carrière fulgurante était sur le point de faire d'elle une Homéride (les troupes d'élite d'ALEPH sur le front de Paradiso), l'équipe créative du réseau Oxyd a imaginé Hippolyta, un nouveau personnage féminin pour Myrmidon Wars : The Animated Series.

L'objectif était d'attirer la jeune population féminine et de faire d'Hippolyta un personnage inspirant. Hippolyta était censée être une héroïne à laquelle les jeunes femmes pouvaient s'identifier.

Et ce fut le cas ! Le rôle d'Hippolyta est devenu dominant dans la série, avec un profil de leader qui rivalisait avec celui d'Hector et d'Achille - gagnant en importance un épisode après l'autre. La notoriété de cette guerrière amazone atteignit de tels sommets que les dirigeants d'Oxyd ne voulurent pas la laisser tomber, l'emmenant au-delà des holo-écrans et dans l'arène d'Aristeia !

Avec un corps colossal, rappelant son homologue des Mayaseries et loin du modèle tactiquement compact qu'elle arborait sur le front de Paradiso, l'ancien officier Myrmidon rebaptisé Hippolyta s'est fait une place dans l'Olympe des combattants d'Aristeia ! grâce à son style inégalé - faisant preuve de charisme sur le champ de bataille et de qualités de leader rivalisant avec celles des meilleurs personnages de la mythologie.



Dans la série comme dans HexaDome, Hippolyta est une guerrière prête à user de la violence et de la mort pour un plus grand bien, mais qui aide et sauve aussi, avec un puissant sens de la moralité : une vraie défenseuse de la paix. Elle ne tue que lorsqu'elle ne peut pas blesser, ne blesse que lorsqu'elle ne peut pas soumettre, ne soumet que lorsqu'elle ne peut pas persuader, et ne lève jamais le poing sans d'abord tenter de tendre la main. Par-dessus tout, c'est l'héroïne qui n'a pas peur d'être elle-même. Avec elle, les jeunes filles apprennent qu'elles peuvent être fortes et puissantes, tout en gardant leur féminité, et que la force n'est pas incompatible avec l'amour ou la sensibilité. Un message puissant qui a eu un impact considérable sur les jeunes femmes, faisant d'elle une icône pour des millions de personnes à travers la Sphère - au point que le Bureau d'Athéna a demandé qu'elle soit nommée ambassadrice honoraire de l'O-12, en tant que symbole de paix, de justice et d'égalité.

LE PROCESS DE CRÉATION D'HIPPOLYTA



Bonjour à tous. Je m'appelle Kelthret (ou Manu, pour ceux qui ont du mal à prononcer mon surnom) et j'ai été le gagnant de la première saison de l'AGL. En tant que tel, j'ai eu l'opportunité de participer directement au processus de création d'un personnage Aristeia ! en association avec Corvus Belli. Ce personnage sera finalement Hippolyta, l'une des deux nouvelles aristeios introduites dans l'extension Reckless Hearts.

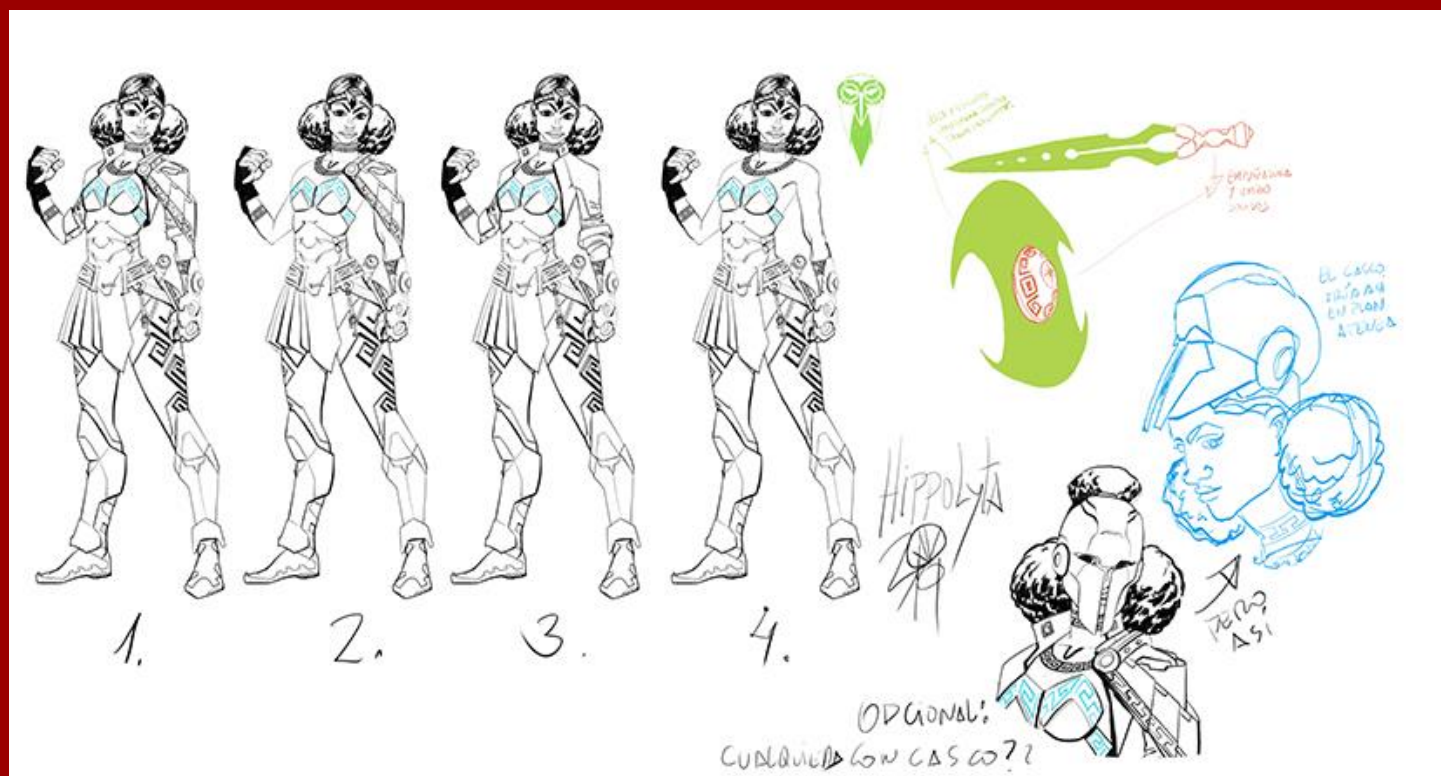
On peut dire qu'Hippolyta est née il y a presque un an, alors que nous revenions de l'Interplanetario, lorsqu'une bonne partie de la discussion dans la voiture a tourné autour d'idées pour ce personnage encore sans nom. Des idées intéressantes sont sorties, principalement inspirées d'autres jeux, comme un personnage piègeur qui serait spécialisé dans le placement d'explosifs ou de marqueurs limitant les mouvements des ennemis sur le plateau. Après cette séance de brainstorming, le moment est venu de vraiment réfléchir à la création d'un nouveau personnage.

Je voyais deux parties principales dans le processus de conception. La partie jeu - règles et mécanique ; tenter de créer un personnage qui apporte quelque chose de nouveau à la table (qui est de plus en plus compliquée à mesure que le jeu se développe) tout en évitant d'être trop complexe ou d'introduire de nouvelles règles. De l'autre côté, j'ai été témoin de tout le travail de conception qui, bien que n'affectant pas directement le jeu, aide à définir le personnage et c'est ce qui me permet d'identifier Hippolyta comme ma propre création.

Dans Infinity, je suis principalement un joueur ALEPH, donc dès le début, il était clair pour moi que je voulais un personnage qui soit clairement associé à la faction IA - tout comme hEXx3r est clairement allié aux Nomades ou Maximus est l'avatar de PanOceania dans l'HexaDome.

Néanmoins, un agent de la Sous-section des Opérations serait difficilement justifiable à Aristeia ! étant donné leur nature inhumaine et secrète, et en même temps, la Sous-section d'Assaut est un côté beaucoup plus visible dans lequel ALEPH a fait beaucoup d'efforts pour gagner une opinion publique favorable. Si les Homérides ont même une série animée, pourquoi ne pas avoir un représentant dans l'un des spectacles les plus populaires de la Sphère ?

Comme je n'ai pas dessiné au crayon depuis l'âge de 12 ans, j'ai eu la chance que ce soit Alberto Abal "Brandocastro" qui soit chargé de cette partie. Le design combine des éléments des Myrmidons d'Infinity avec des éléments plus distinctifs et colorés pour qu'elle se distingue à la fois en tant que personnage individuel et à l'intérieur de l'HexaDome. À partir des concepts d'AI, la Pin Up de Kenny Ruiz et la miniature d'Antonio Moreira ont vu le jour, et toutes deux étaient spectaculaires.



Quant à son profil de jeu, Hippolyta est une leader, un rôle qui peut être comparable à celui d'Hannibal, au sein des aristeios existants. Cependant, là où Hannibal est un stratège qui se distingue par son évaluation de toute situation donnée, Hippolyta montre l'exemple en ralliant et en inspirant ses coéquipiers pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. Ce côté de son profil était clair pour moi et a été maintenu du début à la fin. Néanmoins, au cours du processus de test, nous avons essayé plusieurs règles et compétences. Elle avait ODD, la capacité de placer de la fumée, et même une version du Nanopulseur. Mais au final, le profil a été centré sur son contrôle de l'Initiative, qui définit clairement Hippolyta. Le produit final est un personnage qui n'aura pas un impact direct, mais qui boostera le reste de l'équipe de façon notable. Lorsque des personnages comme Gata, Wild Bill et Mushashi perdent l'avantage de leur Initiative, le sourire du joueur qui les contrôle commence à devenir un froncement de sourcils.

J'attendais sa sortie depuis la fin de tout ce processus, non seulement pour y jouer moi-même, mais aussi pour connaître l'avis du reste de la communauté - j'espère donc que vous apprécierez tous Hippolyta.

AXL STEEL - FORGÉ DANS L'ESPACE



Il suffit de les frapper : bang, bang, bang !

Axl Steel est un combattant exotique des Confins de l'Humanité, luttant pour sa propre liberté.



Les Confins de l'Humanité sont aussi connus sous le nom de "Frontière lointaine", un nom qu'ils n'ont pas gagné par hasard. De tous les systèmes stellaires qui composent la Sphère Humaine, c'est le plus éloigné de la Terre et le moins hospitalier - dépourvu de planètes habitables. Toutes les grandes puissances y sont présentes, tant sur le plan militaire que commercial. Les ceintures d'astéroïdes et les planétoïdes de ce système représentent un immense filon de minéraux précieux - dont beaucoup sont stratégiques - indispensables à l'industrie lourde comme aux secteurs de haute technologie.

C'est là, dans les Confins de l'Humanité, qu'Axel a passé plus de la moitié de sa jeune vie à travailler pour la compagnie minière Minescorp. Il appartient à une longue lignée de prospecteurs (terme argotique désignant les mineurs de l'espace), dont les métiers sont parmi les plus durs et les plus dangereux de la Sphère, puisque la moindre erreur peut entraîner une mort certaine.

Comme beaucoup d'autres, Axel a non seulement hérité du métier de ses parents, mais il a également survécu enfermé dans un environnement de misère, soumis à des conditions de travail proches de l'esclavage. En raison d'une longue exposition à des matières radioactives causée par des

équipements de protection du travail anciens et défectueux, Axel a perdu ses quatre extrémités et ses deux yeux. Pour garder son emploi, il a été contraint de les remplacer par des implants financés par l'entreprise, même si cela signifiait augmenter sa dette et celle de sa famille.

Les implants d'Axel ne sont pas le genre de prothèses qu'un citoyen de la classe moyenne de la PanOcéanie peut se permettre : ils sont fabriqués avec du Teseum d'Ariadna, de la soie Haqqislam et des cellules souches. Il s'agit de modèles presque centenaires, rudimentaires et exclusivement fonctionnels, dont la structure en alliage de fer peut être aperçue à travers ses gaines en plastique. Ils ne sont pas synchronisés avec l'hôte à l'aide d'un Cube d'assistance, mais nécessitent un processus d'adaptation long et difficile.

Pour tirer le meilleur parti de ses prothèses, Axel a appris d'un prospecteur chevronné un art martial mêlant kickboxing et boxe classique. Non seulement il a retrouvé la pleine mobilité et fonctionnalité de ses extrémités, mais il a également appris à utiliser leur force et leur durabilité à son avantage. À l'époque, Axel n'avait pas encore appris l'impact que cet entraînement volontaire allait avoir sur son destin, ni que Minescorp suivait de près ses progrès.

Contraint par un contrat onéreux, le jeune homme se retrouve enrôlé dans une équipe Aristeia ! Team que les hauts responsables de l'entreprise ont construit pour prendre part à un racket de combats et de paris. Un programme pilote non enregistré qui devait être le premier terrain d'essai d'une promotion sportive destinée à la version officielle de ce sport. La compétition s'est déroulée à Novyy Bangkok, une ancienne colonie minière construite sur un astéroïde de la ceinture dite homérique que ses travailleurs avaient transformé en une colonie libre et indépendante. Novyy Bangkok a été décrite comme l'un des endroits les plus dangereux de la Sphère Humaine, et la rumeur veut que ce soit ici que Wild Bill lui-même ait commencé à construire sa légende en tant qu'arme la plus rapide et la plus précise de la Sphère.



Axel s'est distingué lors de la compétition. Ses résultats ont convaincu Minescorp de la viabilité d'une carrière au plus haut niveau de compétition, tout cela pour continuer à faire couler l'argent dans leurs poches aux dépens d'Axel. Son nom a été changé en Axl Steel et il est prêt à casser son cuivre pour gagner le titre de Bahadur. Pendant ce temps, il planifie méticuleusement un moyen de trouver la liberté pour lui et sa famille.



Axel se sentait accablé, toujours perturbé après le voyage de plusieurs semaines entre les Confins Humains et San Pietro di Neoterra. Il regarda autour de lui avec un mélange de curiosité et d'attente alors qu'il traversait l'immense chambre, profitant de ses quinze premières minutes d'intimité depuis des semaines. Les deux agents de sécurité privée de la Minescorp ne l'avaient pas laissé seul, pas même pour uriner, et maintenant, enfin, il avait été abandonné dans cette pièce luxueuse, derrière une porte solidement scellée.

La pièce mesurait quinze mètres de long et huit mètres de large, abritant suffisamment d'espace pour un lit dans lequel une famille entière pourrait dormir, ainsi que deux fauteuils, un bureau et un grand fauteuil situé devant un mur nu, où Axel imaginait que des programmes Maya y seraient projetés. Il regarda par l'une des deux immenses fenêtres circulaires qui donnaient accès à un balcon extérieur et fut étonné de la hauteur à laquelle il se trouvait.

Là, il regarda, perdu dans ses pensées, la lumière du matin entrer dans la pièce et illuminer l'or intérieur, créant des paillettes irisées grotesques sur ses prothèses en alliage. Il réfléchissait à la différence entre la lumière chaude et l'air de la planète, brûlant ses poumons à chaque inhalation. Il était impressionné par la différence de vivre dans cette atmosphère, par rapport à sa vie dans les systèmes de survie des Confins Humains, où il avait vécu jusque-là toute sa vie.

Le sifflement de la porte l'arracha brusquement à ses pensées et le bruit de deux talons fins firent irruption d'un pas puissant, poursuivis par une dizaine de personnes qui murmuraient entre elles. Le propriétaire des chaussures fines s'arrêta devant le combattant et lui tendit la main pour une salutation formelle.

- "Je suis Sophia Krutzinger, agent de stars." Axel voulut lui serrer la main mais recula, de peur de lui faire mal. Au lieu de cela, il porta son poing fermé à sa poitrine, la tapotant légèrement, comme il avait l'habitude de saluer ses adversaires. Un geste dont elle ne semblait pas du tout se soucier. "J'ai été embauché par Minescorp pour faire de toi... un Bahadur." Elle murmura le titre et ouvrit fugitivement ses petits yeux bleus vers lui.

Sophia se mit alors à tourner autour de lui, l'examinant de fond en comble comme une bête de foire, s'arrêtant sur chaque détail qui attirait son attention. Elle portait un tailleur habituel de cadre de direction bleu-gris qui brillait à chaque geste nerveux. Ses cheveux blond doré encadraient son visage anguleux avec une coupe en angle descendant à partir de la nuque. Elle ne pouvait s'empêcher de se mordre ou de pincer les lèvres lorsqu'elle fixait ses yeux sur quelque chose, comme si elle cherchait la solution à un puissant dilemme.

A un moment, elle pointa les prothèses que le combattant avait sur ses membres et caressa celle sur son bras gauche avec le dos de son index.

- "Depuis combien de temps portes-tu... ça, Axel ?"

- "Au moins, huit ans je pense." répondit-il en se grattant la nuque.

- "Tu penses ?"

- "Le temps passe très différemment lorsque vous travaillez dans l'espace", dit-il en haussant les épaules.

- "Je comprends." dit-elle, en fixant un point éloigné derrière Axel. Sophia tambourina avec l'index et l'annulaire de sa main gauche sur son menton pointu pendant douze secondes longues et silencieuses. Quand elle sortit enfin de sa transe, elle se concentra sur le mineur spatial, qui regardait la scène avec amusement et confusion.



- " Tu es Axel... mais tu seras Axl, sans le 'e'. Axl... Axl... Steel", prononça-t-elle en faisant fondre le mot dans sa bouche. "Parce que tu es le métal, l'acier, tu es un mineur, la forge, tu représentes le travail le plus dur dans les confins de notre univers. Tu as survécu dans les environnements les plus dangereux pour l'espèce humaine. Tu as été... forgé dans l'espace." Elle sourit pendant un bref instant.

"Axl Steel : Forgé dans l'espace." Elle se répéta fièrement à elle-même tout en regardant l'infini du plafond avec des yeux plissés.

Le groupe d'assistants lança un soudain barrage d'adulations à Sophia, qui sembla les ignorer, ne parlant qu'à elle-même. Elle leva une main et tout le monde se tut.

- "Isaac."

- "Oui, Sophia ?" demanda un homme mûr de grande taille, chauve et habillé de vêtements vapoureux éclaboussés de couleurs vives.

- "Je le veux en blanc, avec des accents dorés. Le torse nu, je veux que le public voie que ses prothèses et ce corps ciselé sont réels, mais faites quelque chose avec ces cheveux et cette barbe." Elle les désigna avec un certain mépris du bout de son menton.

- "Est-ce que j'enlève les dreadlocks?"

- "Non, mais enlevez-en un peu sur les côtés. Donnez-leur du mouvement. Par contre Enlevez ces... 'vêtements'", dit-elle en pinçant la chemise d'Axel avec dégoût. "Il est jeune. Je veux qu'il attire l'attention de Cátia. Et qui sait ? Nous pourrions avoir un filon à l'avenir."

Isaac hocha la tête, se dirigeant vers la porte tout en dictant les ordres de l'agent à son comlog.

- "Evie, dans les émissions, je veux des effets sonores métalliques et des étincelles de soudure. Toute une énergie très... industrielle, primitive, brute, libérée d'un coup de poing."

- "Oui, Sophie."

- "Noah, réservez Miyamoto pour deux séances photocall officielles ce mois-ci."

- "Sophie, approcher Miyamoto, Gata ou Wild Bill pour une session impliquera une quantité considérable d'Oceanas."

- "Faites-le." Ordonna Sophia froidement. "Nous devons le vendre comme un rival égal au grand Miyamoto. Et commencer à enchérir pour le temps en Maya-Ads pour les quatre prochains combats."

- "Combien de Prime Time ?"

- "Nous allons commencer par un pour le premier. Nous réinvestirons plus tard."

- "D'ACCORD." Noah quitta également la pièce, absorbé par son comlog. Sophia n'arrêtait pas de regarder Axel tout en organisant ses pensées.

- "Amelia, je veux qu'il soit capable de parler en public dans une semaine. Travaillez sur le niveau d'expression mais n'enlevez pas l'accent. Au contraire... renforcez-le, qu'il soit noté qu'il vient de la dernière frontière connue. Protocole social dans deux semaines."

- "Bien."

- "Langage corporel : je veux que son corps parle à la caméra, qu'il affiche de l'ambition, de la force, de la sécurité. Avec ses implants oculaires, nous ne pourrions pas jouer avec les gros plans en dehors de l'HexaDome."

- "Voulez-vous qu'il ait l'air agressif ?"

- "Non, je ne veux pas d'un mâle alpha. Il vient de loin et le public le rejetterait comme un envahisseur." Elle fit un pas en arrière pour embrasser Axel du regard. "Et ... as-tu vu ce geste qu'il a fait avant avec son poing ? Faites-en sa marque de fabrique, sa signature. Un salut à ses adversaires et au public avant chaque combat, comme le refrain d'une chanson entraînante. Créez un logo avec ça. Demain, je veux un budget pour le merchandising."

Elle tourna la tête vers le groupe :

- "C'est tout pour vous." Elle fit rapidement un signe de tête à Amelia et se concentra à nouveau sur le combattant. "Thomas, réservez un dîner privé avec Marlene dans trois semaines. Comme d'habitude, à son goût. Remplissez l'agenda trimestriel avec les médias, je le passerai en revue demain soir. Nous devons produire un insta-documentaire sur l'Aristeia! Underground à Novvy Bangkok, pour que le public comprenne quel genre de combattant il faut être pour en arriver là. Sans sentimentalité ni plainte. Juste de la compétition et du travail acharné."

- "Tout de suite, Sophie."

L'agent se tourna vers ceux qui restaient, leur lançant un regard hautain qui contenait un ordre déjà compris. Les participants quittèrent précipitamment la suite en échangeant des impressions entre eux. Lorsque la porte se referma, Sophia tourna les talons pour faire face à Axel.

- "Laisse-toi aller et ils feront de toi une star. Concentre-toi sur l'entraînement, et du très dur. C'est la ligue majeure, Axel." Dit-elle en souriant. Le jeune homme se remua de façon inconfortable.

- "Quelque chose ne va pas ?"

- "Je ne veux pas être une star."

Sophie posa ses bras sur ses hanches.

- "Tu ne veux pas être une star ? Et que veux-tu, Axel ?"

- "Je veux être libre. Sortez ma famille des Confins et... » Il regarda ses mains de métal comme si de l'eau s'écoulait entre elles.

- "...et avoir des prothèses décentes. Je sais, Axel. J'ai lu ton contrat avec Minescorp. Toi et ta famille êtes des propriétés, des esclaves. Je sais comment les choses fonctionnent dans les confins, ne crois pas que j'ai toujours été un agent d'Aristeios sur Néoterra." Elle fit un clin d'œil. "J'ai de bonnes nouvelles : je peux vous obtenir la liberté que vous souhaitez tant pour toi et les tiens. Et je peux t'obtenir des prothèses organiques. Mais en retour, j'ai besoin que tu fasses une chose, une seule chose."

- "Tout ce qui sera nécessaire."

- "Gagne, Axel. Détruis sans pitié tous tes rivaux dans l'HexaDome. Entraîne-toi jusqu'à ce que tu transpires du sang. Suis mes instructions et celles de mon équipe. Arrête d'être du menu fretin et deviens un requin."

- "Pourrez-vous rompre mon contrat avec Minescorp ?"

- "Je vais t'aider à le faire."

- "Comment ?"

- "Tu peux gagner une fortune, Axel. Tant d'argent que tu pourras acheter ta liberté et faire tout ce que tu m'as dit."

- "Et quel est le piège ? Comment vais-je gagner de l'argent si j'appartiens à la Minescorp ?"

Sophia lécha ses lèvres, victorieuse.

- "Parce qu'il y a deux ou trois clauses dans votre contrat avec Vissiorama qui vont opérer cette magie. Vos employeurs font l'erreur de sous-estimer les autres, de vouloir récupérer leur investissement rapidement, à n'importe quel prix. Et ils l'auront. Il faudrait que les choses aillent très mal pour qu'ils ne le fassent pas. Même si vous étiez réellement mort, ils gagneraient quand même avec les droits d'autopsie. Mais le contrat est révisé après deux ans, et à ce moment-là, vous pouvez le renégocier vous-même. Et c'est à ce moment-là que vous commencerez à reprendre le contrôle de votre vie."

- "Je ne comprends rien aux lois", dit-il, dépité.

- "Mais moi, si."

- "Et qu'est-ce que vous gagnez ?"

- "Toi."

- "Alors je vais juste changer de maître."

- "Un peu, peut-être", Sophia sourit légèrement. "Je resterai ton agent pendant quelques années et ensuite tu seras libre."

Axel croisa les bras.

- "Et comment puis-je savoir que je peux vous faire confiance ?"

- "Oh, tu ne peux pas." Sophia caressa maternellement la joue d'Axel. "Mais quelle autre option as-tu ?"