

<https://aristeiathegame.com/characters/mendoza>

<https://aristeiathegame.com/blog/item/526-in-depth-padre-inquisidor-mendoza>

<https://aristeiathegame.com/characters/murtair>

<https://aristeiathegame.com/blog/item/512-in-depth-murtair>

<https://aristeiathegame.com/characters/kozmo>

<https://aristeiathegame.com/blog/item/506-in-depth-kozmo>

<https://aristeiathegame.com/characters/taowu>

<https://www.infinitythegame.com/blog/item/811-taowu-mastermind-and-schemer>

<https://aristeiathegame.com/blog/item/806-taowu-from-quantum-foam-surfer-to-mastermind>

<https://aristeiathegame-com.translate.goog/blog/item/518-smoke-and-mirrors-smoke-behind-the-mirror>

<https://aristeiathegame.com/blog/item/695-fullmetal-kozmo-design-notez>

## SMOKE AND MIRRORS - HISTOIRES DES ARISTEIOS



Un article de

Smoke & Mirrors (SnM) nous rappelle qu'Aristeia ! est un pur spectacle, un Show pour Maya où tout est conçu et traité pour la consommation du public.

Un Père-Inquisiteur prêt à brûler les hérétiques, un sorcier oriental qui torture ses ennemis avec leurs pires cauchemars, un Wulver métis assoiffé de sang et un robot lanceur de fumée. Des personnages fantastiques qui feront monter le niveau du public.

Murtair, combattant au corps à corps qui peut utiliser à son profit les dégâts qu'il a subis. Profil offensif, étant donné que sa défense est faible, et qu'il n'a pas de moyen facile de se désengager (sa soif de sang l'empêche de quitter le combat).

Kozmo, Support-scorer qui protège son équipe en bloquant la ligne de vue avec son Fumigène. Bien qu'elle ait une très bonne défense, elle n'est pas un tank.

Padre Inquisidor Mendoza, La compétence automatique Sanatur a Deo, couplée à ses capacités de dégâts, en font un off-tank. Si l'équipe rivale n'a pas de contre approprié, il peut aussi fonctionner comme un tank, car il est difficile de l'envoyer à l'infirmerie.

Táowù, Support de contrôle, très agressif qui travaille principalement avec le pool de cartes de l'ennemi. En plus de cela, il menace toujours d'imposer l'État Immobilisé très facilement.

SMOKE & MIRRORS. LA FUMÉE DERRIÈRE LE MIROIR.



Un article de *W. Tortollini*.

Bienvenue aux vrais croyants ! Ce fut Dante Alighieri, qui descendu aux enfers, témoin de toutes ses horreurs a dit un jour : "Abandonnez tout espoir, vous qui entrez ici".

Si vous venez de découvrir mon univers pour la première fois, vous devez savoir deux choses. La première, c'est que je ne dis que la vérité. La seconde étant que la vérité va faire un mal de chien. La vérité a parfois un goût plus amer que le café turc brûlé.

Ne venez pas vous plaindre de moi.



Dans le bon vieux temps du journalisme, nous avons appris que la vérité ne peut être obtenue qu'en interrogeant. Vous savez que je suis un type de gars vieux jeu, alors commençons par poser les questions difficiles.

Avez-vous ce qu'il faut pour vous joindre à mes recherches au milieu de cette saleté ?

La réponse est OUI, entièrement en majuscules. Sinon, vous ne seriez pas arrivé aussi loin.

Qu'est-ce qu'un robot Kawaii, un loup-garou, un fondamentaliste chrétien et un mystérieux illusionniste chinois ont en commun ? Pourquoi ce groupe d'Aristeios est-il si différent des autres qui se battent

dans l'Hexadome ? C'est là qu'intervient votre bon ami Wallace. Je suis toujours à la recherche de la crasse, et je suis là pour répondre à toutes vos questions.

Nous nous souvenons tous de cette série d'articles sur les Aristeios publiés par Vissiorama sous le titre évocateur de "Smoke and Mirrors". Même sans essayer, ce nom nous a donné la clé de notre première découverte. C'est tout ce que c'est - de la fumée et des miroirs. Rien n'est ce qu'il semble être. Les combattants ne sont qu'une façade - des créations fictives de la machinerie publicitaire de masse de Vissiorama. Ils sont unis par les histoires de tabloïds les plus mielleuses que toute la Sphère Humaine n'ait jamais vues.



Maintenant, vous devez tous vous demander pourquoi je ne suis pas intervenu pour mettre fin à ce ridicule cortège de marionnettes corporatives. Pourquoi les médias et le public qui les adore ne leur adressent-ils toujours que des louanges sans valeur ?

Bon sang ! Je vous ai bien appris !

Comme Dorothy l'a fait une fois dans Oz, je vais vous révéler les hommes derrière les masques, et détrôner ces pitoyables demi-dieux.

Mais j'ai besoin que vous fassiez un petit effort et que vous lisiez avec moi la "version officielle". La merde est toujours là où elle sent le plus et cette fumée (Smoke) pue vraiment. Alors... jetons un coup d'oeil derrière le Miroir ("Mirror").



Je vais commencer par Taowú, car nos chemins se sont croisés dans le passé.

On dit de lui qu'il est "l'expert de tous les plans, le surfeur de la mousse quantique".

Ha !

"Chaque étape de sa vie a été la meilleure de toutes les étapes qui auraient pu être franchies."

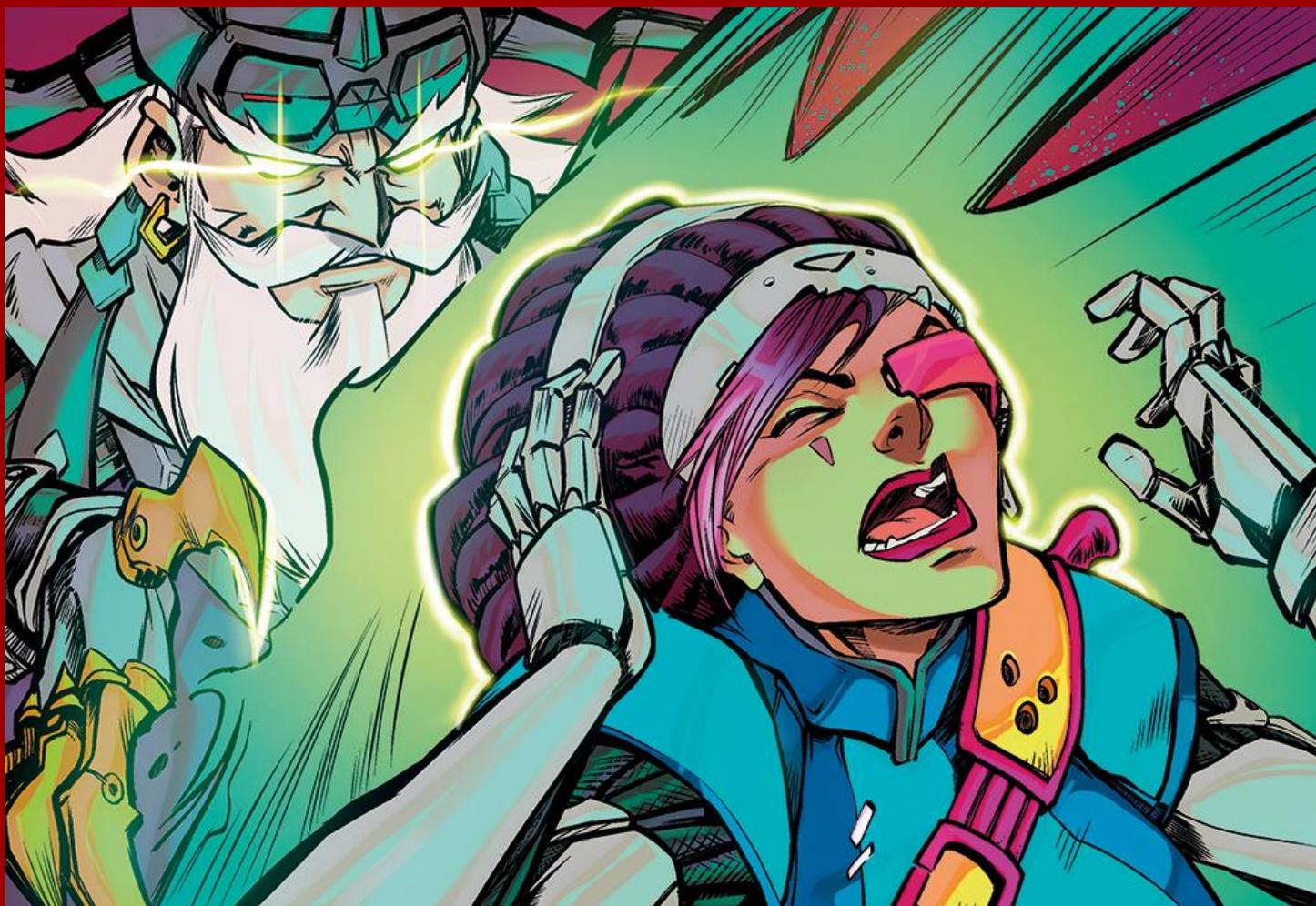
Ha !

"Il ne connaît pas l'échec."

Et un énorme HA !

Je vous dis que, loin de ce qu'on essaie de nous vendre, Taowú est, et a toujours été, l'individu qui souffre du plus grand complexe d'infériorité dans la Sphère Humaine.

Il a toujours vécu en étant réprimé par ses propres handicaps et traumatismes jusqu'à ce qu'il ait trouvé, comme il le croit, sa "thérapie" - "sa valve échappatoire", dirais-je -. Ce "traitement" a eu des effets secondaires brutaux : il l'a catapulté vers la célébrité à Aristeia!



Alors que nous travaillions comme analystes de données pour l'agence de presse tabloïd - Splash ! (l'une des chaînes les plus avant-gardistes de la Sphère), il a appris (ou plutôt, nous avons tous appris) des milliers de façons de manipuler les informations reçues et de les transmettre à notre public pour le profit des entreprises.

Ces astuces permettent à Taowú de garder ses amis proches et ses ennemis encore plus proches. Ils donnent un sentiment de plausibilité au tissu de mensonges et de demi-vérités qu'il tisse presque à chaque seconde de sa vie. Tous ces talents l'ont conduit à être là où il est aujourd'hui. Il ne sait plus où est sa place. Il se bat avec le concept de qui il était et de qui il voulait devenir. Il est prisonnier du présent et a oublié à quel point il méprise le panthéon des divinités auquel il appartient maintenant.

Pendant toute cette transition, il est devenu un dieu aux yeux de ses fidèles disciples, et est devenu le démon dont il a maintenant peur.

Comment allez-vous jusqu'à présent ? Es-tu toujours avec moi ? Je sais - je peux déjà t'entendre dire "Ce n'est que la partie émergée de l'iceberg". Bien sûr que oui - et à propos, préparez-vous pour le premier plat de ce banquet de saleté.

L'équipe de marketing de Vissiorama, exceptionnellement rémunérée, nous dit que "Noriko Ayase est une brillante diplômée de la prestigieuse université de Tomari". Ce n'est pas un mensonge.

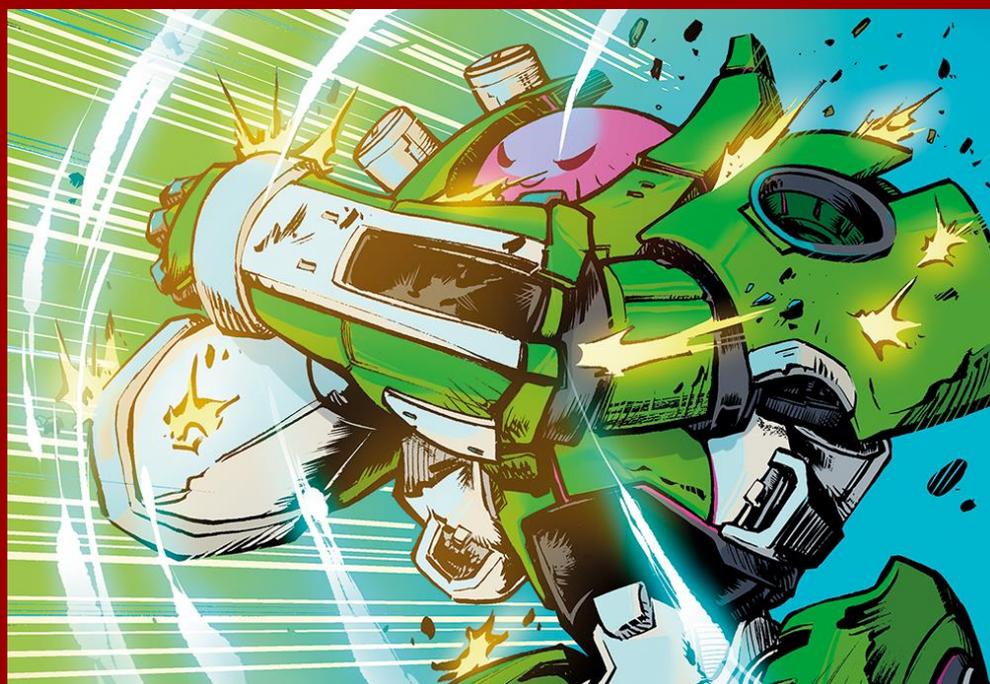


"Pendant cette saison, on dit qu'elle a fait son costume à la main avec sa petite soeur Yue". Je suis prêt à y croire. Vous l'avez vu ?

Mais on dit aussi qu'elle est "la pilote et la créatrice de Kozmo", et qu'elle "combine la naïveté d'une écolière japonaise avec le pragmatisme d'un ingénieur expérimenté".

Quel tas de conneries.

Ce n'est pas exactement un secret, et tous ceux qui la suivent sur ses nombreux comptes de médias sociaux le savent. Noriko n'est qu'un joli visage, et elle est tellement collante qu'elle ne pourrait pas faire de mal à une mouche, encore moins à un aristeios entraîné. Une de mes "amies" sorcières - et aussi une amie des données non protégées de la masse - surveille l'utilisation des données de la maison Ayase lorsqu'elle part apparemment pour le siège du Vissiorama, d'où on dit qu'elle piloterait Kozmo.



Et... surprise ! Dans sa dernière prise de parole elle m'a dit: "J'ai vu la représentation virtuelle d'un trou noir. Seul le siège gouvernemental et les hyper-corporations absorbent de la bande passante comme ça". Cela consomme les ressources informatiques du cloud de bâtiments entiers.

Pourquoi cela ?

N'est-il pas suspect qu'en dépit des revenus de Noriko, Maman et Papa Ayase jouissent également de comptes bancaires étrangement importants ?

Je vais vous le dire. La réponse est très simple. Yue, la petite soeur de 11 ans de Noriko, est celle qui pilote réellement le robot émeraude. La plus petite des Ayase souffre d'une psychopathie rare qui ferait passer Jack l'Éventreur pour la personne la plus décontractée à ses côtés. Et pendant que leurs filles s'exposent et se pervertissent, les Ayase continuent de se remplir les poches.

J'espère que vous avez encore de la place dans votre estomac. Tenez votre nez et affûtez votre palais, car le plat principal est en route - le Carpaccio de Lupino.



L'histoire officielle est que "Duncan Brewster a été surnommé *Murtair*, ce qui signifie en gros assassin en gaélique.

Ouais !

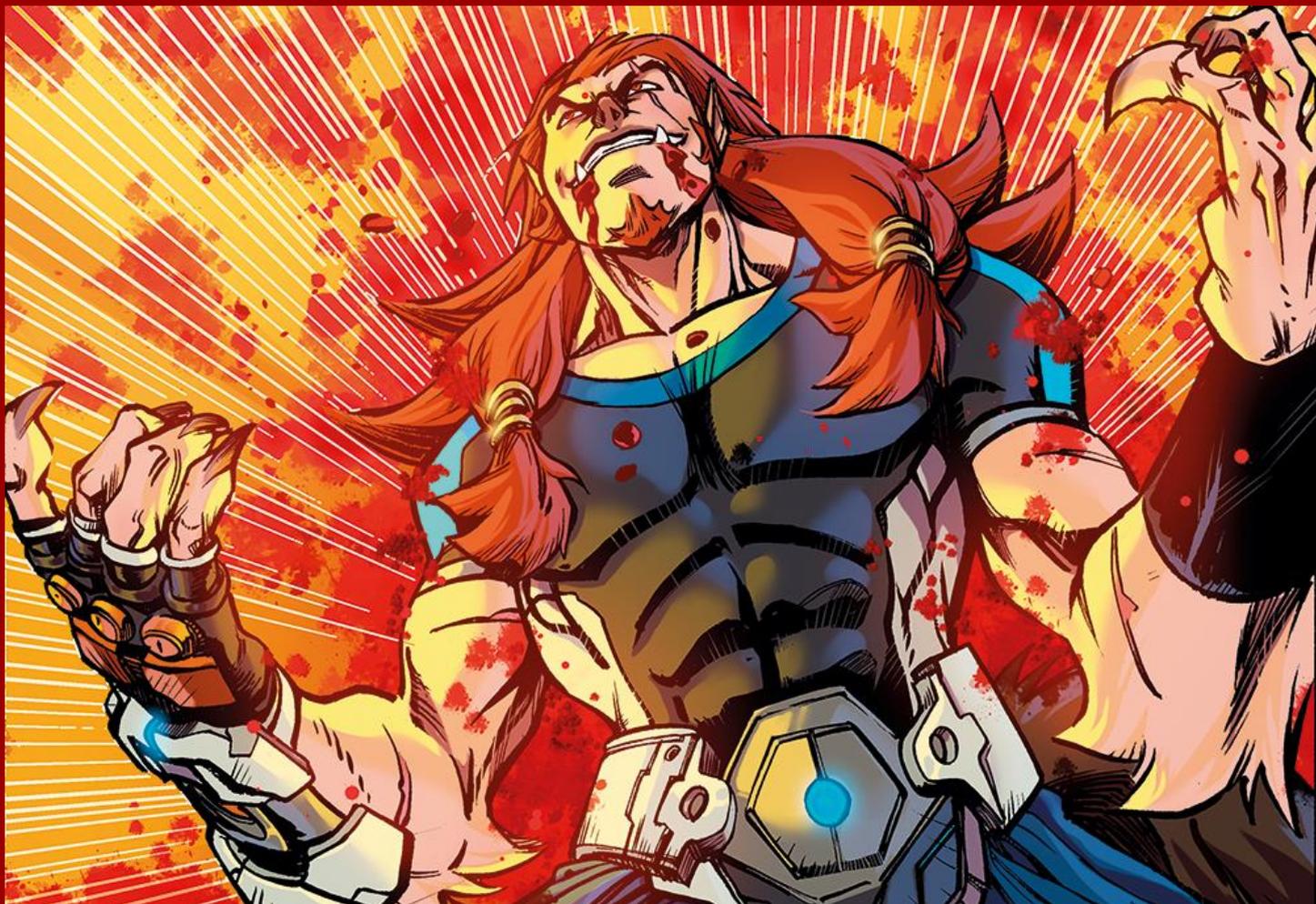
"Il était la vedette de la Ligue Nationale de Dog Bowl Calédonienne - le sport le plus brutal d'Ariadna." Étonnamment, Vissiorama s'en est tenu aux faits.

"Grâce à Aura Biochemicals, le plus grand sponsor de Murtair, il a pu escalader un Mont Olympe métaphorique et rejoindre le Panthéon des dieux qui règnent sur l'Hexadôme. Duncan Brewster a atteint ce qu'aucun autre de son espèce n'a atteint : la gloire et la fortune." Que puis-je dire ? Cet homme est vraiment un phénomène. L'équipe marketing de Vissiorama n'a pas eu besoin de faire beaucoup de travail, car son histoire parle d'elle-même - mais on dit que les étoiles les plus brillantes et les plus chaudes projettent les ombres les plus longues.

Duncan vit piégé sous une forme mixte. Contrairement à beaucoup de ses pairs, il est incapable de devenir humain et sait trop bien que, génétiquement, il est stérile.

Il n'aura pas de descendance.

Son groupe de trash-quantronique, Full Moon's Dead, lui offre un exutoire pour évacuer cette rage. Cela lui permet de se défouler d'une manière que ses actes ultra-violents sur les autres ne peuvent pas. Mais en fin de compte, ce n'est pas suffisant.



J'en ai eu connaissance récemment par le biais d'un accord illicite avec une source extérieure qui montre que Murtair a un autre accord avec Aura Biochemicals qui dépasse l'hexadome. Ces documents confirment qu'il se soumet à une thérapie génique agressive et très illégale pour atteindre la fertilité, tout cela dans le dos de ses managers.

Tout cela serait considéré comme des ragots, et je ne suis pas GoGo Marlene. Si vous revenez au début de cette histoire - il n'est qu'un maudit meurtrier. Ce n'est pas banal. C'est un dangereux criminel qui a été acheté et payé par une société corrompue. Ces drogues de "fertilité" qu'Aura Biochemical lui donne sont en fait extrêmement addictives, et le rendent incroyablement agressif. Cela explique ses actions au sein de l'Hexadome - et sans aucun doute, explique aussi ses relations de plus en plus mauvaises avec le public et ses fans.

L'entrée étant terminée, il est temps de passer au dessert. Fermez les yeux, tenez votre nez et préparez-vous pour le plat final.



"Juan Diaz Mendoza - Père-Inquisiteur".

dit Nuff !

"Sa légende a été cuisinée, lentement, dans les champs de bataille les plus féroces de l'Enfer d'émeraude - de Paradiso."

Est-ce vraiment crédible ?

"Même quand il se rendit, sa foi était restée inébranlable et toujours vraie."

J'ai laissé Mendoza pour la fin, car ses activités frauduleuses sont fortement liées à mon prochain segment. Mais je prends de l'avance, ne faisons qu'un pas à la fois. Le père-inquisiteur Juan Diaz Mendoza est une propagande arrogante. Ce n'est pas un soldat du front le plus dangereux de la Sphère Humaine. Je vais le prouver.



Il y a mis ses bottes juste pour les séries de "Escape from Paradiso" et de ses deux suites. Son équipe de production était beaucoup plus scrupuleuse que certaines agences de "renseignement" qui s'affairaient à nettoyer toute trace de leurs opérations à Paradiso.

Grâce à des recherches approfondies et à de longues heures de travail, j'ai réussi à trouver certains de ses Mayafilms cachés dans les profondeurs de Maya, le réseau des réseaux. Ceux-ci le placent dans d'autres lieux que Paradiso durant la période de la guerre, et il a été largement impliqué dans le tournage.

Après avoir passé en revue les films, je peux dire que Mendoza n'est pas seulement un bon acteur - c'est un comédien accompli. Après tout, sa vie est une véritable farce.

La véritable carrière rêvée de Juan Diaz Mendoza se situe en dehors de l'HexaDome, où il peut donner vie aux personnages qui se nichent dans son âme - et non pas être catalogué dans le rôle d'un héros d'action. Une façade silencieuse d'un prêtre guerrier.



Je ne peux pas continuer comme ça. Ça me rend malade que l'on mente ainsi aux masses. J'ai essayé de démasquer toutes ces stars, mais en fin de compte, ce ne sont que des personnages enveloppés dans une tragédie épique. Leur vie ne leur appartient pas - mais l'ironie ultime est que le "miroir" de cette histoire projette notre propre reflet - celui de tous les hommes comme vous. Comme ces aristeios, nous ne sommes pas non plus les véritables propriétaires de notre propre destin.

Alors, en vous quittant, tout ce que je peux dire, c'est de laisser votre nez vous guider si vous voulez me retrouver. Rien n'en dit plus sur quelqu'un que les choses qu'il jette, et cette vérité vit toujours sous un tas de merde. Si vous pouvez la trouver, soyez assuré que je serai également là avec vous pour dévoiler leurs secrets. Je vous verrai dans mon prochain rapport - "Shona Carano - le mensonge qui a redéfini Aristeia !

PADRE-INQUISIDOR MENDOZA



*"A mon signal, déchaînez l'enfer."*



Le feu purificateur l'accompagne lorsqu'il parcourt l'HexaDome. Ses ennemis craignent ses flammes brûlantes autant que ses alliés ont besoin de leur chaleur réconfortante.

Juan Diaz Mendoza. Le Père-Inquisiteur - que pourrions-nous dire de plus à son sujet qui n'ait pas déjà été dit dans la bande-annonce du troisième volet de son biopic ?

Sa légende a été forgée dans les flammes sur les champs de bataille les plus dangereux du paysage infernal d'émeraude, la planète ironiquement nommée Paradiso. Rien n'est plus éloigné du paradis que ses jungles, qui regorgent des races extraterrestres les plus agressives de la galaxie, rassemblées par une Intelligence Artificielle Évoluée maniaque et déterminée à exterminer l'humanité.

Mais, là où n'importe qui d'autre aurait abandonné, sa foi inébranlable l'a gardé fort.

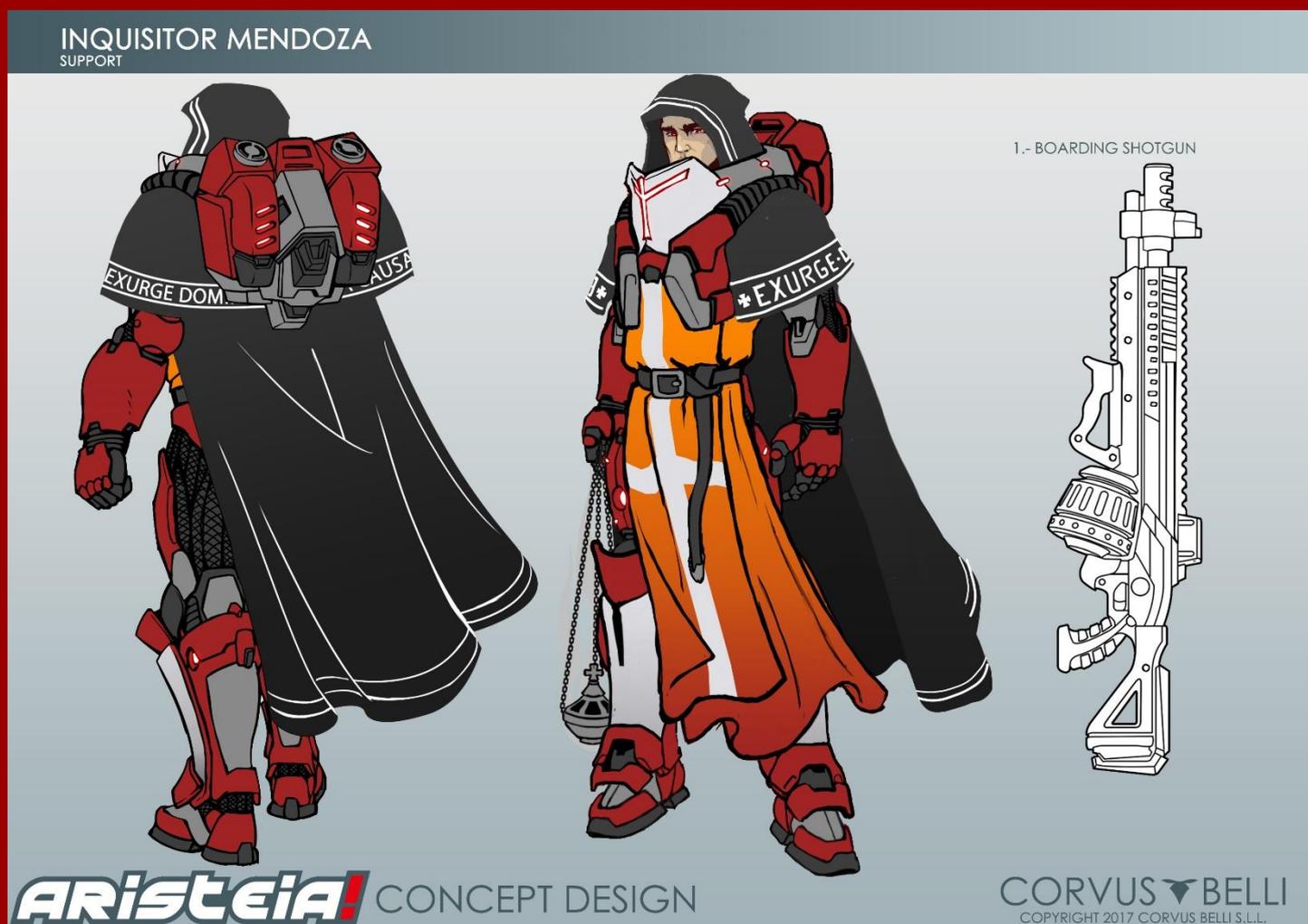
"Le chemin de l'homme juste est assailli de toutes parts par les injustices de l'égoïsme et la tyrannie des hommes mauvais. Béni suis-je qui guide les faibles à travers la vallée des ténèbres, car je suis le

véritable gardien et protecteur. Et je vous assure que je frapperai avec une grande vengeance et une colère brûlante ceux qui tenteront de détruire mes frères !".

### Citation tirée de la bande-annonce de Mendoza. Évasion de Paradiso 3.

Le Padre-Inquisidor Mendoza est un homme pieux et religieux, un survivant de la planète infernale - Paradiso, où il a combattu honorablement avec son fusil à pompe vulkan, criblant de trous des milliers d'hérétiques blasphémateurs. Il est maintenant venu dans l'HexaDome pour continuer à purifier l'humanité.

Le premier concept de cet aristeios est né de l'idée d'un clerc, un personnage qui pouvait soigner, mais qui avait aussi de fortes capacités offensives.



Ce nouveau concept était l'excuse parfaite pour inclure le nouvel état Embrassé.

L'équipe de conception a été immédiatement réceptive à l'idée et ils ont réussi à créer un équilibre intéressant. Il est un bon contreur aux attaques de tank, et il peut utiliser Embrassé et les Dommages sans utiliser la Défense.

Avec une capacité d'auto-guérison et une bonne Défense, il peut aussi être utilisé comme un tank. Bien sûr, il est aussi le meilleur soigneur du jeu jusqu'à présent : aucun autre personnage ne pourra maintenir votre équipe en vie comme le fait Mendoza.

## MENDOZA. FLAMME SACRÉE DE DIEU



Une silhouette voûtée s'éloigne en se couvrant le visage de sa main. Un village en feu couve à l'arrière-plan...

Il se contorsionne à chaque pas, se débarrassant de tous les objets qui l'identifient comme un guerrier de Dieu, jusqu'à ce que, nu, il tombe à genoux - pleurant et criant envers son créateur.

- Pourquoi as-tu fait ça, Seigneur ? Pourquoi m'as-tu forcé à briser tous tes préceptes ? Dans cette ville, j'ai péché plus que tous ses habitants pécheurs réunis.

Les larmes, son propre sang mélangé à celui de ses victimes, dessinent des rivières macabres sur son corps nu. Elles descendent dans ses mains crispées et tremblantes refermées en un poing autour de la poignée entaillée de l'épée, fendue en deux, avec une inscription à peine lisible.

- Mais il me reste encore un dernier péché... et avec cela, Seigneur, considère-moi libre de ton service...

D'un geste rapide et résolu, il enfonce l'arme au milieu de sa poitrine. Il s'effondre, le visage enfoncé dans le sol couvert de cendres et de braises brillantes.

Il ouvre les yeux, mais son esprit est toujours dans un monde souterrain sombre enchaîné à l'épée brûlante qui était autrefois son outil. Une créature osseuse lui fouette le dos et se gratte méthodiquement la peau, tatouant des inscriptions sur tout son corps sordide. Il est là depuis si longtemps qu'il ne se souvient même pas quand la pénitence a commencé.

Après chacune de ses visites, une seule question apparaît dans son esprit : "Veux-tu retourner au service de ton vrai Seigneur ?" La réponse est toujours la même : au début, il a crié : "NON !", et au fil du temps, ce cri est devenu un murmure. A la fin, il ne pouvait que nier en secouant la tête.

Cela s'est produit encore et encore, jusqu'à ce que son corps soit complètement couvert de motifs complexes de flammes et de mots puissants. Enfin, la silhouette osseuse de son tortionnaire a fini par parler.

"Le travail est terminé. Arrête de te battre, laisse-toi consumer par les flammes. Veux-tu retourner au service de ton vrai Seigneur ?"

- "Oui. OUI !"

Le feu de l'épée grandit et engloutit le corps consumé du pénitent pour le remplir de vitalité. Le feu serpente à travers son corps et ses cheveux fins s'enflamment dans un feu sans fin. Des flammes jaillissent des cicatrices de son dos, dessinant une silhouette ignée qui se transforme lentement en d'immenses ailes aux plumes éclatantes.

Il bat ses puissantes ailes et crie avec une force renouvelée l'une des phrases inscrites sur sa peau.

"Deus Vult !"

Les chaînes explosent en éclats incandescents tandis qu'il s'élève vers le ciel dans un vol court et libre. Il atterrit près de son épée brûlante, l'arrachant à la pierre qui lui sert de fourreau. L'inscription vacille à l'intérieur de la feuille enflammée : Flamma Veritatis.

La silhouette décharnée qui a été sa seule compagnie pendant si longtemps murmure en s'éteignant :

"Retourne au service, Mendoza, Sainte Flamme de Dieu. Accomplis la volonté de ton vrai Seigneur."



Avez-vous déjà imaginé ce que ce serait d'être sur le tournage d'un film mettant en vedette notre protagoniste, acteur et aristo Juan Díaz Mendoza — mieux connu sous le nom de "Padre Inquisitor Mendoza" dans l'HexaDome ?

Eh bien, j'ai imaginé quelque chose comme ça quand je créais le design conceptuel de sa nouvelle peau.

Un guerrier torturé au service des plus hauts préceptes, poussé par la dévotion et les ordres de ses supérieurs à une vie de pécheur impénitent qui défie son créateur avec un dernier acte pécheur, mais revient racheté par lui et imprégné d'un véritable pouvoir.

Eh bien, pour être honnête, j'ai imaginé cette scène en rentrant chez moi après le travail. Ce jour-là, j'avais d'abord montré une version motard du personnage à Fer (le PDG et ami de Corvus Belli). Il n'y a rien eu de plus qu'un simple:

"Je pense que tu n'es pas allé assez loin avec celui-ci."

Il avait raison.



Vous avez donc ici le skin de Mendoza, réinterprété par les artistes Antonio Moreira (Sculpture) et Paco Rico (Illustration). Je ne les remercierai jamais assez pour la façon dont ils font briller mes dessins dans l'art final. Je pense que je devrais écrire un article juste pour parler d'eux. Si vous souhaitez lire un tel article, restez à l'écoute du blog d'Aristeia !

À bientôt !

MURTAIR - NÉ POUR ÊTRE UNE STAR.



*"Ce que vous appelez des adversaires, je les appelle des victimes."*



C'est la grande et méchante bête avec la personnalité la plus sauvage qui ait jamais posé ses pattes sur Aristeia ! Pratiquement incapable de contenir sa sauvagerie à l'intérieur de l'HexaDome, en public, il est en fait la star la plus amicale et la plus accessible de la tournée AGL.

Duncan Brewster, alias Murtair, "assassin" en gaélique, était une star brillante dans la Ligue Nationale de Dog-Bowl de Calédonie, le sport le plus brutal de l'Ariadna archaïque. Élevé à l'Olympe qu'est Aristeia ! grâce à son principal sponsor, Aura Biochemical, il triomphe maintenant là où aucun membre de son espèce ne l'a jamais fait auparavant, parmi les étoiles.

Piégé dans le corps hybride d'un humain et d'un extraterrestre ressemblant à un loup et doté d'un tempérament effroyable, il est également le leader du groupe quantronic-trash Full Moon's Dead. Mais Murtair est aussi une véritable coqueluche des adolescents et, selon les médias spécialisés, il a un goût impeccable pour l'art et la mode.

Personne ne peut contempler ses mouvements sinueux et prédateurs sans avoir des frissons dans le dos. C'est comme s'attirer des ennuis après avoir pris un mauvais virage dans une ruelle sombre. Murtair ne le sait que trop bien et l'exploite, à l'intérieur comme à l'extérieur de l'HexaDome. Il est la

violence pure moulée dans un corps chaud et fumant, et un pari sûr pour une nuit que vous n'oublierez pas.

Sur la planète Aube, foyer de la nation Ariadna, les humains ont dû apprendre à coexister quelque peu avec une race extraterrestre ressemblant à un loup, connue sous le nom d'Antipodes. Il n'est pas rare que des tribus de ces créatures indigènes attaquent les colonies humaines. L'une des conséquences de la morsure d'une femme enceinte par un antipode est la naissance de Dogfaces, des hybrides humains/antipodes. Les femmes enceintes qui ont été mordues par un Antipode et qui parviennent à survivre à cette expérience donnent naissance à des enfants dont les mutations sont un amalgame de traits génétiques des deux espèces. Pour la société Ariadnaise, les Dogfaces sont des abominations et leur présence est à peine tolérée.

Les hybrides entre les Dogfaces et les humains sont appelés Wulvers - une impasse du point de vue de l'évolution. Tous les Wulvers sont stériles et ne peuvent produire aucune progéniture. Ils ne sont donc pas nombreux, mais ceux qui existent ont élu domicile en Calédonie, où les Dogfaces sont un peu plus tolérés par la population humaine. Malheureusement, la situation des Wulvers est bien pire que celle de leurs congénères Dogfaces, car ils sont incapables de cacher leur étrange héritage extraterrestre.

Murtair est un Wulver qui a atteint une étape importante pour son espèce : la gloire et la reconnaissance. Il a commencé sa carrière dans la National Caledonian Dog Bowl League (NCDBL), le sport brutal de l'Ariane auquel seuls les Dogfaces, les Wulvers et certains humains particulièrement forts peuvent participer. Avec son talent extraordinaire, il n'a pas fallu longtemps pour qu'Aura Biochemicals le remarque et investisse massivement dans un parrainage pour lui permettre d'occuper la place qui lui revient parmi les meilleurs Aristos de la Sphère.



Lorsque nous avons développé Murtair, nous cherchions à créer un prédateur sauvage. Murtair, qui signifie meurtrier en gaélique, semblait être un nom approprié pour cette étoile montante. L'idée initiale pour le profil était d'avoir un personnage qui dépendait principalement de ses Points de Vie. Dans les premiers temps du développement, nous avons pensé faire un Dogface avec la capacité de se transformer en Dog-Warrior, mais les résultats étaient plus compliqués que nous l'avions espéré. Murtair est apparu plus tard comme un amalgame de certaines des idées avec lesquelles nous avons travaillé pour conceptualiser le personnage. Au final, nous étions très satisfaits de la conception du profil final, car il s'inspirait de nombreux éléments mis en place dans le système de jeu dès le début.

KOZMO - LE MÉGA-MECHA KAWAII.



"Asobitai ? Tu veux jouer ?"



Protecteur assermenté des espoirs et des rêves des innocents, Kozmo est la peluche avec laquelle tous les enfants de la Sphère Humaine veulent se blottir dans leur lit. C'est aussi le personnage d'Aristeia ! qui a le plus de skins sur le marché. Ses produits se vendent si vite que ses éditions doivent être assemblées par paires.

Personne n'a jamais fait autant de bruit en mettant les pieds à l'HexaDome que Kozmo. Enveloppé de fumée, avec son armure de jade étincelante couverte de graffitis comme un mur de cour d'école, sa première apparition a été un spectacle comme personne n'en avait jamais vu dans l'arène.

Noriko Ayase, créatrice et pilote de Kozmo, est une jeune diplômée extrêmement brillante de l'université de Tomari qui combine l'innocence enchanteresse d'une écolière japonaise et le pragmatisme d'un ingénieur dans son mecha de combat perfectionné.

Kozmo, son mécha téléguidé, présente le plus large éventail de capacités depuis 8-Ball. Et chaque fois que Norika libère l'une d'entre elles, elle est diffusée par ses haut-parleurs intégrés, pour le plus grand plaisir des spectateurs de l'HexaDome.

Mais cet aristo ne manque pas de surprises, car le design de la tenue de la saison actuelle est le fruit d'une collaboration entre Noriko et sa petite sœur Yue, une autre star en devenir.

L'histoire officielle pour le public maya est qu'une jeune et brillante femme appelée Noriko Ayase, récemment diplômée de l'Université Tomari, a conçu un robot de combat appelé Kozmo qui a trouvé une place dans la myriade d'Aristeios et dans le cœur de centaines de milliers de fans. Noriko pilote à distance Kozmo, depuis une pièce préparée à cet effet à l'intérieur de l'HexaDome, si bien que pour elle, Aristeia ! n'est pas différent d'un jeu vidéo. En fait, les fans suivent ses combats, l'imitent et l'encouragent comme une star de l'eSport.

La tête de Kozmo est un écran sur lequel Noriko peut exprimer ses émotions en projetant des émoticônes et des mèmes. Sa petite sœur, Yue, a aidé à choisir les couleurs de la tenue du robot et a réussi à tout recouvrir d'autocollants.

Charmant, n'est-ce pas ? Cependant, la réalité cache quelques surprises. Sous les apparences innocentes d'un coup de pub pour le jeune public, de sérieux intérêts sont impliqués, notamment les machinations labyrinthiques du Service Impérial, dans Yu Jing... < Connexion interrompue >.

Concernant le design, le point de départ de Kozmo était le Baymax (Big Hero 6), c'est-à-dire un tank super protecteur avec un pilote à l'intérieur. Mais lorsque nous avons ajouté les états Fumées, nous avons réalisé qu'elle n'avait pas besoin d'autant de Blessures ni d'une mécanique qui a finalement... existé dans un autre profil. Et en ce qui concerne le pilote, nous avons décidé de faire un autre clin d'oeil au contexte, donc nous avons retiré le pilote de l'intérieur et nous avons transformé Kozmo en drone.



Nous voulions tellement avoir un profil qui utilise la mécanique de la fumée, étant donné que c'est quelque chose que nous voulions donner à Señor Massacre sous la forme de grenades fumigènes (cela fait partie de l'équipement du personnage Infinity), mais l'utilisation de la fumée n'était pas compatible avec un profil qui nécessite la ligne de vue pour exécuter des actions. Ainsi, lorsque nous avons formulé Kozmo comme un profil défensif, nous avons vu l'opportunité d'inclure la Fumée.

NOTES DESIGNS: FULLMETAL KOZMO.



Bonjour à tous, fans de l'HexaDome ! Cet article du blog Aristeia ! va se concentrer sur Fullmetal Kozmo, comme vous l'avez peut-être deviné d'après le titre. D'ailleurs, sachez que cette figurine est disponible à la fois dans la boutique Corvus Belli et dans votre FLGS.

Avant d'entrer dans les détails de la création de cette figurine, je dois remercier ceux qui ont pris le temps de voter pour le skin que nous avons sorti ce mois-ci. Merci d'avoir choisi l'option que j'avais le plus envie de faire, encore plus qu'un 8-Ball en Orque. Il faut aussi noter que je pensais que vous choisiriez un nouveau Miyamoto !

Kozmo est un robot contrôlé à distance par un pilote à l'intérieur d'une cabine d'immersion totale. Il était assez facile de styliser un robot médiéval, mais pas autant de créer l'art conceptuel lui-même. Cependant, nous, fans de fantasy, pouvons compter sur une ressource iconique qui aide à traduire le même concept : le golem. Vous pouvez jeter un coup d'œil sur Wikipédia si vous souhaitez en savoir plus sur ces constructions dont l'origine dépasse la littérature fantastique, mais c'est à vous de voir.



Das alte Motiv vom Golem, jener selbstgeknetenen Konfigur, die ein Prager Rabbiner durch einen Zauberspruch zu rätselhafter Dienstbereitschaft belebte und die gespenstisch noch lange im Judenviertel Prags spukte, wird in Meyrins Buch phantastisch umgefaltet und vertieft. Da der Roman eigentlich ein großer Traum ist, wirkt er mehr als ein Roman, denn er löst sich von der Wirklichkeit und erblickt geheimnisvolle Gründe und Beziehungen der Seelen und Menschenschicksale. So formen sich diese seltsamen Figuren und Abenteuer in kunstvoller Verknüpfung zu einem der buntesten, spannendsten und gedankentiefsten Werke der deutschen Literatur.

Avec le golem comme guide, ce développement du skin a été plutôt rapide, puisqu'il nous a permis de réaliser des silhouettes d'armures médiévales en nous concentrant sur la forme originale qu'aurait Kozmo. Les choses seraient bien différentes si nous avions décidé de nous en tenir à un chevalier en armure brillante.

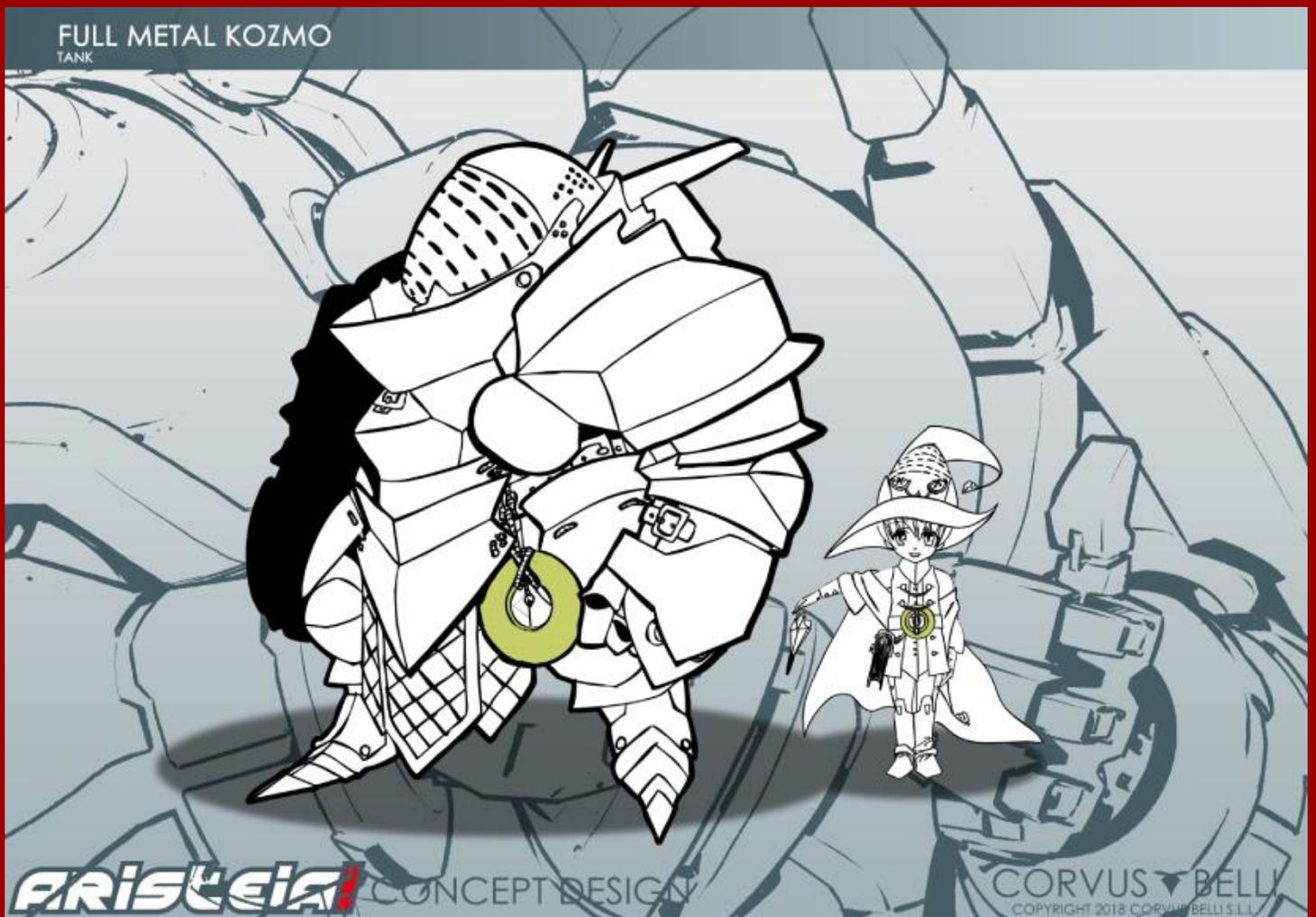
Comme vous le savez peut-être, plusieurs membres de cette société sont amoureux de l'ère médiévale, comprenant ce mot comme un vaste concept. Certains d'entre nous participent même à des compétitions d'arts martiaux historiques européens (HEMA). Soudain, mes tableaux d'armes et d'armures antiques sur Pinterest sont devenus incroyablement précieux.



Il ne me restait plus qu'à habiller la silhouette choisie de plaques d'armure encombrantes personnalisées et d'un casque qui, d'une certaine manière, rappelait la tête de notre emblématique Aristo-bot. Un casque historique, pour sûr.

Comme nous l'avons toujours dit, ces skins Aristeia ! nous permettent d'atteindre des niveaux au-delà du cool. Ainsi, lorsque le design de Kozmo était presque terminé, j'ai décidé d'incorporer Yue, une petite figurine représentant le pilote qui n'a jamais été vu jusqu'à présent.

Les deux designs comportent des éléments circulaires dans leurs ceintures. Nous les avons placés sur la boucle de Yue, et nous l'avons laissé accrocher à Kozmo. Il agit comme un objet nexus qui les relie magiquement. Ce ne sont que de petits détails qui aident les concepteurs à donner vie à nos figurines en créant une histoire étonnante dans nos têtes.



Bien que je pensais que mon travail était terminé à ce stade, les figurines de Kozmo et de Yue manquaient encore de détails sculpturaux et d'une touche d'illustration. C'est alors que plusieurs membres de Corvus Belli m'ont aidé à compléter mon dessin pour le faire vraiment briller. Le directeur artistique Carlos Torres et notre sculpteur "de base" Antonio Moreira ont décidé de marquer les motifs dans les plaques d'armure les plus importantes et le botafumeiro du fléau lorsque la sculpture était presque terminée. Vous serez d'accord avec moi : ils l'ont rendu tellement plus cool !

Notre ambassadeur de marque et artiste Bostria a participé à la fin du processus de création. Il a suggéré plusieurs couleurs. Nous avons finalement opté pour la proposition or et argent. On peut voir les touches de jade vert que nous aimons tant sur l'illustration de Francisco Rico qui "donne de la lumière" à la carte de personnage incluse dans le blister.



Palette de couleurs par Bostria / Sculpture 3D par Antonio Moreira

TAOWU LE SURFEUR QUANTIQUE.

DE SURFISTA DE ESPUMA  
CUÁNTICA A MENTE MAESTRA

# TÁOWÙ

FROM QUANTUM FOAM  
SURFER TO MASTERMIND

CORVUS BELLU  
**ARISTEIA!**



*"Vainquez vos ennemis sans tirer votre épée."*



Le jeu principal de Táowù se déroule en dehors de l'HexaDome lui-même. Les mots les plus inoffensifs, murmurés aux bonnes oreilles lors d'une fête, peuvent se transformer en distractions néfastes lorsqu'il les exploite sur le champ de bataille dans le feu de l'action.

Il est le connaisseur de tous les plans, le surfeur des vagues quantiques et des flots du hasard.

Táowù a méticuleusement planifié sa vie avec la plus grande précision. Il n'a jamais fait de faux pas et n'a jamais manqué de profiter des faux pas des autres.

Sa compréhension des subtilités du comportement social est telle qu'il peut déclencher l'Armageddon en prononçant un seul mot.

Táowù ne connaît pas l'échec car il sait que dans le show-business, les erreurs sont payées avec la monnaie du ridicule et de la moquerie. Tous ceux qui l'ont accusé d'avoir commis des erreurs n'ont

finalement pas d'autre choix que d'admettre que c'est eux qui se sont trompés, s'exposant ainsi au mépris du public.

Gardez toujours à l'esprit que Táowù est toujours exactement là où il a l'intention d'être et que, s'il part, c'est parce qu'il le veut.



## Taowu dans Infinity

Ceux d'entre vous qui nous suivent depuis un certain temps maintenant, et qui ont entendu parler de notre nouveau "Skin" de Personnage sur lequel nous travaillons, auront peut-être remarqué qu'il existe de nombreuses alternatives fantasy qui ont été produites.

Avec le sujet d'aujourd'hui, Táowù, nous avons décidé de faire demi-tour et de faire quelque chose de différent. Peut-être parce que l'aristeio original avait déjà une touche de fantasy dans son apparence en imitant un illusionniste asiatique, portant un grand chapeau et s'habillant d'un brocart violet et or.

Bien qu'étant Táowù, le "Mastermind" de la manipulation suprême, il est très plausible qu'il soit capable de parvenir à ses fins dans son futur, en tant que célébrité. C'est dans cet esprit que j'ai fini par concevoir le nouveau look qu'il avait toujours souhaité avoir.

Lorsque vous êtes face à un design, vous devez vous plonger dans les détails historiques du personnage : tout ce qu'il est, ce qu'il a été et, autant que possible, ce que sera le personnage lorsque vous aurez terminé votre redesign. J'ai donc lu toutes les notes de conception que nous avons écrites lorsque nous avons commencé à travailler sur l'extension Smoke and Mirrors. J'ai relu l'article que j'ai écrit sous le pseudonyme de W. Tortollini dans la section blog du site web d'Aristeia!s, et enfin j'ai lu le background complet que notre principal auteur, l'ineffable Gutier Lusquiños, avait écrit.

Si vous vous demandez comment une telle chose s'est produite, vous devriez continuer à lire.

De toutes ces lectures, une esquisse a pris forme dans mon esprit et elle a abouti au dessin conceptuel que vous voyez ci-dessous.



Un gentleman asiatique sobre et élégant, un homme d'affaires mûr et stylé. Un homme vis-à-vis duquel vous ne voudriez pas avoir de rendez-vous à son bureau au centre de la ville, parce que quoi qu'il veuille, au final il le prendrait.



Un homme humble dont le pouvoir réside dans ce qu'il peut faire faire aux autres lorsque vous l'avez comme rival. Les informations qu'il manipule sur tout le monde sont si sensibles, que si elles étaient une lumière, elles vous brûleraient si vous y étiez directement exposé.

Avec une telle approche, il était difficile de laisser passer l'occasion de faire de ce "seigneur" un personnage utilisable sur les tables du jeu phare de Corvus Belli : Infinity (<https://infinitytheuniverse.com/>), même si ce n'était qu'une figurine pour jouer à des parties avec un Deck d'objectifs classifiés ou des scénarios ITS qui nécessitent une HVT (High Value Target).

Mais comme je l'ai déjà mentionné, Gutier avait écrit un scénario complet pour lui, et celui-ci fait partie d'une intrigue plus vaste et je suis sûr que vous aurez hâte de la lire :

*[...] Táowù sait comment gagner un match avant même qu'il n'ait commencé, en appliquant une pression minimale sur un seul point qui fera s'effondrer son adversaire. La légende dit que ce n'est qu'avec sa voix douce et chantante qu'il parvient à induire un coma logique à un Aspect d'ALEPH. Que ce soit vrai ou non, nous nous souvenons tous comment il a détruit la carrière de ce fameux Présentateur d'Aristeia! qui le détestait tant [...]*

Cool, hein ? Eh bien, personnellement je voudrais plus que quelques phrases dans un article. Un article avec une histoire complète. Peut-être un profil jouable. Bon, il faudra rester à l'écoute de la vente du Skin pour cela.

## TÁOWÙ, LE MANIPULATEUR SUPRÊME



*"Vous vous sentez très confiant. Vous pensez que vous dirigez vers un succès, mais est-ce le cas ? Réellement ? Avez-vous tout sous contrôle ou y a-t-il quelque chose que vous ignorez ? Ce ne serait pas la première fois que vous perdez tout au tout dernier moment..."*

*Táowù à Rosencratz lors de la finale de l'ADM, l'Aristeia! Duel Masters, qui avait lieu au Tunguska Stadion. Grâce à un moment d'hésitation de l'Aristeios PanOcéanien, Táowù a pu marquer à la dernière minute et remporter la victoire.*

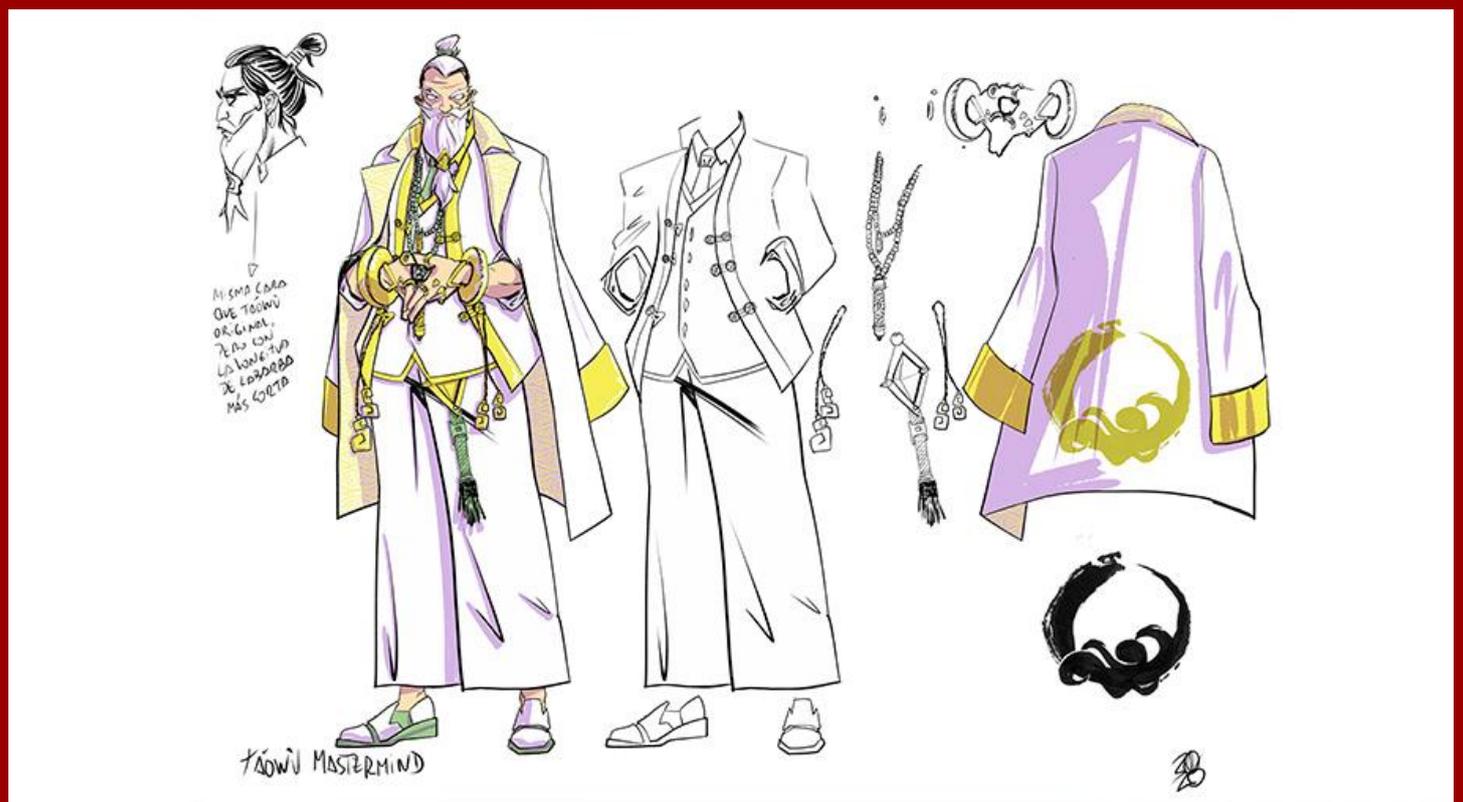
La gamme des skins Aristeia! ont été conçus pour fournir des versions alternatives aux figurines standard de ce super jeu de plateau. Ces versions en métal diffèrent des figurines en plastique contenues dans la boîte de jeu de base ou dans les boîtes d'extension du jeu. Les skins permettent d'explorer de nouvelles possibilités stylistiques à Aristeia! qui, grâce à ce genre de changements et à l'évolution du jeu, garde le public constamment accroché au show. Tout thème, tout style est permis

s'il peut surprendre le spectateur et contribuer à faire de ce sport d'émission un sujet toujours tendance, il est alors très bienvenu dans le jeu !

En général, les Aristeios ont généralement un aspect futuriste et s'inscrivent dans la lignée de la technologie moderne et brillante si typique de l'Univers d'Infinity. C'est pourquoi, lorsqu'ils ont à concevoir un skin, c'est-à-dire une version alternative, l'équipe de A!, Jesus, AI et Marcos, les développeurs d'Aristeia!, se lancent alors à la recherche de cultures et styles historiques ou fantastiques qui puissent offrir une vision différente de chaque personnage. Des créations qui restent fidèles à la culture du showbiz d'Aristeia!, mais qui s'éloignent du style Infinity en même temps.

Cependant, certains personnages, soit à cause de leur histoire personnelle qui les rendait déjà jouables dans Infinity, soit parce que leur conception dans Aristeia ! était déjà d'apparence fantastique, ont obtenu alors des skins ou des tactiques plus modernes qui correspondent au style de l'univers Infinity, et avec eux un pass VIP pour Infinity, notre wargame préféré. Le Major Lunah ou Dart pourraient être des exemples du premier point, tandis que Valkyrie pourrait être un exemple du second, obtenant un look plus tactique par opposition au look de guerrière nordique qu'elle porte dans l'HexaDome. Le cas de Táowù, le protagoniste du mois, coïncide ainsi avec celui de Valkyrie.

Quand les gars de l'équipe A! m'ont dit que Táowù aurait un look moderne, ce qui était encore le choix le plus logique, puisque son look méphistophélique dans Aristeia! était d'apparence fantastique, j'ai commenté alors au passage qu'il pourrait être utilisé comme HVT pour Infinity. Cependant, lorsque AI, le concepteur de l'équipe A! m'a montré le croquis de ce skin, j'ai réalisé que ce serait une erreur de le limiter à être une simple HVT. Ils avaient donné à Táowù un air de patron de la mafia, ou du moins c'est ainsi que je le voyais, et un pouvoir visuel qui donnait à ce personnage de telles possibilités narratives, cela aurait été dommage de gaspiller un tel potentiel pour l'Univers d'Infinity.



Mais la question la plus importante restait à résoudre : Táowù était-il compatible avec notre wargame préféré ? Et si oui, où ? La réponse automatique à la deuxième question était évidente : Yu Jing et plus précisément, bien que cela semble une contradiction en soi, dans le Service Impérial. Sachant cela, il restait à analyser les besoins du Service Impérial en tant qu'Armée Sectorielle et à voir quels étaient les profils qui lui manquaient et qui pouvaient être comblés sans perdre l'esprit de son identité de jeu (nous ne nous permettons pas de franchir ces lignes rouges afin de maintenir les différents styles de jeu).

Táowù est présenté dans Aristeia! comme étant un maître manipulateur et un expert en tromperie. Ces caractéristiques nous ont permis de nous éloigner des profils agressifs et de parier sur un profil stratégique plutôt que tactique et d'arrière-garde plutôt que d'avant-garde. En le plaçant chez Yu Jing, et plus précisément dans le Service Impérial, on pourrait alors se passer des fumigènes que ce personnage a dans Aristeia!. Le fait est que cet élément est déjà bien couvert à la fois dans la faction Générique et dans la Sectorielle avec les Kuang Shi, et d'ailleurs nous voulions garder Táowù à l'arrière. Stratégie, manipulation et tromperie, telles seraient les clés du développement de ce génie de Yu Jing. Du point de vue de la stratégie, terme à comprendre de ce qui est planifié et fait avant de commencer le combat, nous ne voulions pas recourir à Strategos, puisque c'était quelque chose de couvert par Hannibal, un autre Aristeios qui est allé dans Infinity. Nous avons donc opté pour Contrespionnage, une compétence qui pourrait être utile au Service Impérial sans pour autant apporter trop de changements au style de jeu initial de cette Armée Sectorielle.

En outre, nous avons donné à Táowù Contrespionnage avec un objectif précis : Le transformer en un contre, une troupe qui annulerait les options de l'adversaire. Étant un personnage à l'allure très légère, cela lui permettait d'avoir un attribut CC élevé, quelque chose qui aide à lutter contre les troupes ennemies capables d'atteindre la Zone de Déploiement, qui ont généralement une valeur CC élevée aussi, comme par exemple les Supplanteurs. Ainsi, pour le transformer en contre, Guerrier Né, la Capacité Spéciale qui est capable d'annuler la compétence Arts Martiaux semblait presque obligatoire à ajouter. De même, que I-Kohl, un équipement qui impose un MOD négatif à l'adversaire, semblait également obligatoire à ajouter. Pour compléter le caractère de contre de Táowù, en touche finale, et qui serait la cerise sur le gâteau, lui fournir une arme CC à monofilament, qui convertit toute valeur d'attribut BLI en un 0, et qui, étant donné sa valeur de dommages fixe quelque soit l'arme utilisée, ne nécessite pas une valeur d'attribut PH élevée.



Mais il n'y a pas de gâteau sans un bon glaçage. Nous ne pouvions pas donner un "joker" à notre maître manipulateur, étant donné son apparence légère manifeste, mais, pour augmenter son taux de survie, nous pouvions influencer le troisième et dernier aspect que nous voulions explorer avec lui : la duperie. Táowù manipule et trompe ses adversaires, c'est son essence, ce que nous pourrions refléter avec l'équipement Holoprojecteur N1, un équipement qui permet de modifier l'aspect physique de son utilisateur. De cette façon, Taowú pouvait se présenter comme une troupe de ligne ou de soutien moins menaçante et, lorsque l'ennemi se serait approché de manière imprudente, l'achever en CC après avoir annulé sa compétence Arts Martiaux et son BLI, en plus de réduire sa valeur en CC. Ou peut-être l'attaquer avec son Nanopulseur, une arme à Gabarit Direct que son adversaire ne s'attendrait pas à le voir posséder, sans parler de la valeur de Rafale accrue que possède ce personnage maléfique, du fait de sa possession en double de Nanopulseur.

Une autre surprise désagréable est le pistolet viral, une arme dont les munitions semblent correspondre à l'apparence maléfique de ce personnage et complètent sa panoplie d'armes de courte portée et de CC. Il reste à voir quel genre d'armement de défense/attaque sera utilisé pour des portées plus élevées. En fait, Táowù ne ressemble pas à quelqu'un qui portera une arme longue et puissante, il n'est pas un personnage d'Action Directe, donc une arme technique et subtile comme le Pulsation Flash, qu'il gardera intégré dans son corps d'Aristeios, lui permettrait de se défendre à distance. Bien sûr, le profil de Táowù avait été fait directement en appliquant le système N4, qui est notre futur immédiat, mais Jimmy Cricket s'est monté sur mon épaule et m'a indiqué du bout de son parapluie la date de sortie de ce skin, avant le N4. Ainsi, comme pour les troupes du Battle Pack Opération Kaldstrøm, son profil a dû être adapté à la N3, perdant un peu de son essence, qu'il retrouvera avec la sortie de la N4.

ISC: Táowù, Mastermind and schemer



### Táowù, Mastermind and schemer

MOV	CC	BS	PH	WIP	ARM	BTS	W	S	AVA
4-4	19	12	10	14	1	3	1	2	1

Equipment: Holoprojector L1  
Skills: I-Kohl L2; Natural Born Warrior; Shock Immunity

Name	BS Weapons	CC Weapons	SWC	C
TÁOWÛ	Contender, 2 Nanopulsers, Flash Pulse	2 Viral Pistols, Monofilament CCW	0	27
TÁOWÛ (Counterintelligence)	2 Nanopulsers, Flash Pulse	2 Viral Pistols, Monofilament CCW	0	26

Une fois que le profil a été conçu pour correspondre au profil générique du Service Impérial et de Yu Jing, il restait à justifier son adhésion à cette faction et à son armée sectorielle. Cette démarche se fait à partir de l'aspect narratif du personnage, de son histoire et de son parcours personnel.

Tout dans l'aspect visuel de ce personnage nous montre qu'il n'est pas intègre, surtout la description que l'on peut lire à son sujet sur le site d'Aristeia! Cela m'a amené à explorer un peu plus ce que serait la psychologie de ce personnage. De plus, comme je l'ai déjà dit, le concept d'AI m'a fait penser à un chef de la mafia dans un film de gangsters oriental. Il était donc évident d'explorer ce thème avec lui, en le reliant au Submondo, l'organisation criminelle internationale de l'Univers d'Infinity, et qu'il serait le point d'attache au Service Impérial, qui est la force de l'ordre de Yu Jing. Bien sûr, étant donné la psychologie particulière de ce personnage, rien n'est ce qu'il semble être, et le Service Impérial lui-même ne serait qu'un jouet de plus entre ses mains.

Ayant un profil et un passé complètement définis, il restait à voir s'il existait une autre armée, générique ou sectorielle, dans laquelle ce personnage pouvait s'insérer. Dans le cadre des forces de l'ordre, l'O-12 était une option, mais cela signifierait répéter l'histoire du Service Impérial, outre le fait que l'aspect méphistophélien de Táowù s'accorde bien avec le Sectorial de Yu Jing, mais pas tellement avec les bons gars de l'O-12. Dans le monde des Compagnies Mercenaires, il aurait une place dans la Compagnie Dahshat ou dans la Bayram Security, mais le caïd Shaykh Fahesh ne permettrait pas à l'un de ses rivaux du Submondo de subvertir ses opérations. Il n'en serait pas de même pour les Druzes de Bayram, qui sont moins impliqués dans la lutte de pouvoir interne au Submondo. Pour la liste d'armée réduite de cette Compagnie Mercenaire NA2, Táowù est un ajout stratégique intéressant qui s'inscrit dans le style de ces mercenaires aussi amoraux que criminels. Enfin, Táowù serait également ajouté à la liste d'armée de la WhiteCo, la White Company ou encore Compagnie Blanche, le nouvel ajout aux NA2 qui nous vient avec la N4, auquel ce personnage pourra accéder étant donné les contacts de compagnie avec Yu Jing. Bien que la White Company se distingue par son apparence propre et soignée, son chef, John Hawkwood, se caractérise par le fait qu'il tire parti d'éléments qui semblent inconciliables et, si l'on en croit les rumeurs propagées par la Propagande Noire Nomade, le leader a son propre agenda et il correspond à celui d'ALEPH ....

Ainsi, Táowù est devenu plus qu'un skin pour Aristeia! et aussi beaucoup plus qu'une HVT pour notre wargame préféré. Un personnage qui, en manipulant depuis l'ombre, peut modifier le décor du submundo criminel de la Sphère Humaine, et avec lui affecter tout l'Univers Infinity !