

MASTERS OF PUPPETS



Un article de

"Obey Your Master"
Metallica (1986), Master Of Puppets

Pour la deuxième fois cette année, nous vous apportons des nouveautés concernant la prochaine expansion d'Arsteia! Cette fois, il s'agit de deux jeunes femmes qui changeront à jamais les règles du jeu d'Arsteia! Elles sont les Maîtresses des Marionnettes, Masters of Puppets.

Cette expansion apporte un nouvel élément au jeu : Les Sbires, des outils que les joueurs Contrôleurs utiliseront pour jouer leur jeu à l'intérieur de l'HexaDome.



Nadezhda Vorobiov est originaire d'Ariadna. Elle a vécu ses premières années enfermées dans un corps qui ne lui permettait pas de développer tout son potentiel, piégée dans une société qui ne comprenait pas ceux qui lui ressemblaient.

Son âme rebelle a fui, cherchée et trouvée d'autres personnes qui ont également souffert d'être différentes, traitées comme des citoyens de seconde zone. Elle a commis des actes de vandalisme qui l'ont amenée à demander l'asile politique au sein de la Nation Nomade et plus particulièrement à Bakounine, où elle a finalement trouvé un emploi dans l'équipe de maintenance du matériel et où elle a reçu son surnom de "Fiddler" en raison de la façon dont elle tenait la clé avec son menton contre son épaule et où elle a appris tout ce qu'elle devait savoir sur les armes et les moteurs.

Ce n'est qu'à son arrivée au sein de la Nation Nomade qu'elle a commencé à se sentir libre de devenir ce qu'elle voulait être, en modifiant son apparence et son genre à l'aide des Laboratoires Noirs. Un changement d'apparence important car elle rêvait de revenir à un état plus primitif quand elle vivait encore sur Aube. Et c'est précisément ce dernier point, que les Modérateurs Bakounine la surveillent de près : elle n'est pas loin de violer le "Code" de comportement des nomades.

Son nouveau savoir se traduira plus tard par la création des Vulkan Jackbots - des Spires qu'elle utilise pour se déplacer et tirer dans l'HexaDome ou contrôler le jeu - ce qui rend la progression de l'adversaire difficile.



Zoe "Gaia" Foster est une ingénieure en robotique originaire de Damak, sur la planète Varuna. Pendant sa dernière année de lycée, elle fit des recherches sur une technologie d'interface homme-machine basée sur des extracteurs de matières minérales au fond de la mer, pour laquelle elle reçut une bourse pour commencer ses études universitaires sur Néoterra.

C'est là qu'elle a développé le TESS (Tentacle Extraction Subaquatic Structure), des tentacules d'Atlasium et de Teseum capables de travailler ensemble ou séparément, pouvant être soumis à de fortes pressions comme celles du fond de la mer. Cependant, l'appareil avait un défaut majeur : il ne fonctionnait que dans les mains de Zoé. Malgré le génie de l'appareil, elle n'a pas pu reproduire ses effets avec un autre contrôleur qu'elle. La seule façon de poursuivre ses recherches pour trouver l'origine de cette mystérieuse erreur était d'accepter l'offre de Moto. Tronica de rejoindre le circuit Aristeia!, où elle se retrouva à devenir une star, à la fois pour son jeu et pour son style de combat élégant.

Gaia jouit d'une mobilité jamais vue auparavant dans l'HexaDome qu'elle peut appliquer à ses alliés. Ainsi que la possibilité de bloquer ses ennemis, elle fait partie des Aristeios les plus susceptibles de vous faire tomber la tête quand elle est dans votre équipe. Une véritable épée à double tranchant !



Fiddler et Gaia viennent agrandir la famille Aristeia ! jusqu'à 28 aristeios, nous offrant ainsi des alternatives jamais vues dans l'HexaDome.

Quels sont les secrets que cachent ces deux filles et leurs sbires ?

Bienvenue à l'âge des sbires ! Vive les Maîtresses de l'HexaDome !

FIDDLER



J'aime l'odeur du Napalm le matin.

Fiddler est une ingénieure activiste d'Ariadna accueillie par la Nation Nomade et qui doit se battre dans l'HexaDome avec ses Jackbots pour réaliser un rêve.



Il y a vingt-six ans, Nikolay Vorobiov naissait dans la plus importante ville industrielle de Rodina, sur la planète Aurore. Élevé sous une identité que sa famille considérait comme masculine, Nikolay a fait preuve de prodigieuses compétences mécaniques dès son plus jeune âge. Sa famille l'a encouragé à approfondir ses capacités en étudiant l'ingénierie, pensant que cela l'aiderait à avoir un grand avenir dans l'une des nombreuses usines qui forment les hautes silhouettes de cheminées fumantes de sa Dynamo natale.

Au fur et à mesure de son adolescence, les incertitudes de Nikolay concernant son genre ont commencé à s'épanouir. Son désir de changer l'apparence de son corps, une préoccupation sous-jacente depuis son enfance, a commencé à se manifester. Dans certaines nations développées de la Sphère Humaine (comme la PanOcéanie ou la Nation Nomade), la liberté individuelle est encouragée, ce qui signifie que leur population peut modifier son apparence sans être jugée. Cependant, les choses sont bien différentes dans la morne et traditionnelle Rodina, où ses habitants affichent une mentalité du XXI^e siècle.

Nikolay se sentait prisonnier d'un corps non désiré, et en même temps, prisonnier d'une société qui n'avait pas l'intention de l'accepter, elle ou d'autres personnes souffrant d'inégalités, simplement parce qu'elles étaient différentes. Comme elle allait l'apprendre, la société Ariadnaise punissait toute individualité et forçait ce qu'elle considérait comme une communauté de seconde classe à accepter des emplois dans les pires postes des usines Dynamo, où les conditions étaient aussi dangereuses qu'insalubres. Personne ne se souciait d'eux.

Bien que Nikolay ait réussi à cacher son sexe pendant qu'elle étudiait pour obtenir un diplôme d'ingénieur, elle observait toujours la réalité sociale de ceux qui étaient comme elle. Ses préoccupations l'ont amenée à entrer en contact avec un groupe d'activistes clandestins qui commettaient de petits actes de vandalisme à travers la ville. Lorsque le groupe révolutionnaire a décidé d'aller plus loin en pénétrant dans les installations de DynamoKon, les unités de sécurité militaire auxquelles ils se sont heurtés ont arrêté presque tout le groupe. Nikolay parvint de justesse à fuir la ville, se cachant dans un véhicule Nomade. Dès que la délégation nomade qu'elle avait rencontrée arriva à la mission commerciale située à la périphérie de Dynamo, la jeune ingénieure demanda l'asile politique. Heureusement pour elle, les officiers nomades épousèrent sa cause et l'aidèrent à traiter sa demande.

Pendant les deux années suivantes, Nikolay gagna sa vie en travaillant dans des équipes de maintenance hardware, voyageant dans l'espace à bord de cargos nomades. Ses collègues lui ont donné le surnom de "violoniste", inspiré de la façon dont elle aimait tenir une clé : elle la saisissait avec le menton contre l'épaule, comme un violoniste tient son précieux instrument. Ce n'est que lors de son voyage chez Bakounine qu'elle réalisa son désir de changer de corps. Elle avait enfin laissé Nikolay derrière elle pour devenir Nadezhda, bien qu'à cette époque tout le monde l'appelait Fiddler.



Quant à en finir, elle se rendit vite compte que son désir de modifier son apparence corporelle allait au-delà des barrières que les stéréotypes de genre lui avaient inculquées durant son enfance. Sa passion pour les machines la poussa à concevoir et à développer sa propre queue cybernétique préhensile qui lui serait implantée pour faciliter son travail. Fiddler personnalisait son apparence dans le style radical de Bakounine. Plus tard, elle remplacera son bras droit par un bras cybernétique qui lui donnera la force et la précision nécessaires pour construire d'autres dispositifs mécaniques. Insatisfaite du résultat, elle décida de compléter sa transformation en adoptant un aspect hominidé, réduisant ainsi sa taille déjà réduite. Sa nouvelle apparence lui rappelle à quel point elle souhaitait renouer avec son passé d'activiste, mais la vie à Bakounine est difficile pour un jeune ingénieur qui ne gagne pas assez pour se permettre des activités illégales dans un autre système.

Fiddler a alors décidé d'entrer dans le circuit illégal d'Aristeia, les circuits clandestins de Corregidor, où elle commença à gagner suffisamment d'argent pour financer ses camarades d'Ariadna tout en investissant dans ses nombreuses conceptions cybernétiques. Après plusieurs saisons à offrir des spectacles d'une efficacité remarquable, le style de combat particulier et personnel qu'elle développa grâce à ses Jackbots attira l'attention d'un groupe d'investisseurs de l'ombre.

Bien que de nombreux médias spécialisés aient mis en doute l'identité de ses sponsors et estiment que Fiddler n'est qu'un symbole pour focaliser l'attention sur la cause qu'ils soutiennent ouvertement, personne ne peut contester la remarquable efficacité de ses Jackbots sur l'HexaDome. Cette saison, Fiddler a de nouvelles aspirations ; son amour pour les machines a fait évoluer son esprit et lui a donné un nouvel objectif à atteindre - la transformation ultime.



Vous êtes piégés ! Personne ne peut échapper à mes tentacules !

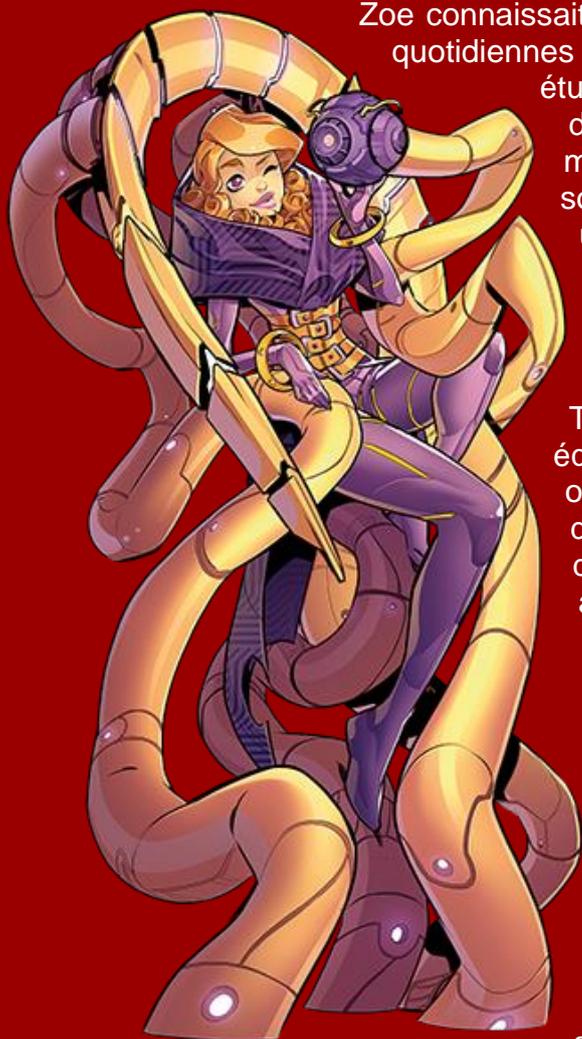
Gaia est une excellente ingénieure en robotique formée par Moto.Tronica afin de devenir l'alternative pan océanique à la sorcière nomade.



Zoe Foster est née dans la ville de Damak, située dans l'archipel Gurindam sur Varuna. Dans la planète vacances PanOcéanique, le moindre détail de construction semble être tiré d'une brochure de vacances idylliques. Connue comme le monde océanique en raison de ses vastes mers et de ses petites masses terrestres, Varuna jouit d'un climat incomparable qui favorise le tourisme et fait de ses habitants les plus enviés de toute la Sphère Humaine. Cependant, sa population océanique n'oublie pas la fureur des mers. De temps à autre, Varuna subit des tempêtes intenses qui s'étendent sur toute la planète avec une force destructrice légendaire en raison de l'absence de grandes formations terrestres faisant office de barrière naturelle. Bien que la population et les infrastructures soient hautement adaptées à ces terribles phénomènes atmosphériques, leur puissance dangereuse fait des centaines de morts parmi les habitants.

La mère de Zoe était cadre dans l'une des nombreuses agences de tourisme qui font commerce avec la grande demande de touristes de Varuna. Son poste lui permettait de voyager toute l'année, passant

d'un bout à l'autre de la planète. Son père était à la tête d'une unité d'extraction sous-marine d'Atlasium pour une grande entreprise basée à Damak. L'exploitation de ce néomatériau si prisé dans l'industrie aérospatiale en tant qu'alliage de Teseum est fabriqué en pleine mer, où les accrochages de tempête sont plus forts que partout ailleurs sur la planète.



Zoe connaissait les difficultés d'extraction de l'Atlasium grâce aux histoires quotidiennes que son père lui racontait. Lorsqu'elle a commencé ses études de programmation et de cosmologie à l'institut, elle a décidé d'approfondir le développement des connaissances en matière d'interface homme-machine afin de construire une sorte de télécommande qui améliorerait les performances des unités d'extraction actuelles. A sa dernière année, ce fût fut le point culminant du développement de son projet personnel, le T.E.S.S - un acronyme pour Tentacle Extraction Subaquatic Structure.

TESS consistait en une structure en demi-anneau reliée à son équipe de travail par un puissant champ électromagnétique. Et obéissait à des commandes mentales simples par le biais d'un dispositif couplé à un comlog. Trois tentacules de cinq mètres de long et de vingt centimètres de diamètre étaient suspendus à trois points d'ancrage. Inspirée par la riche faune marine de la planète, Zoe a conçu ces membres artificiels de manière à ce qu'ils soient très flexibles, capables de supporter la forte pression et la tension sous la mer. Son fier père a contribué au projet en lui donnant un alliage d'Atlasium et de Teseum pour construire le dispositif. La force des tentacules était similaire à celle d'une armure militaire améliorée, et ils pouvaient être séparés de la structure et fonctionner indépendamment, ou collectivement de manière coordonnée. L'esprit de la machine n'avait qu'un seul inconvénient : l'interface ne fonctionnait que sous les ordres de Zoe, en raison d'une sorte d'injection de code que son geist Flask a inconsciemment exécuté dans le système TESS pendant son développement.

Les nombreuses récompenses obtenues pour son projet et les excellentes notes académiques de Zoe attirèrent l'attention de plusieurs universités, malgré le petit défaut de son projet final. Cependant, l'offre la plus forte était celle de Moto.Tronica. Le géant PanOcéanien de l'industrie militaire lui a proposé une bourse impressionnante pour terminer ses études dans une prestigieuse université Néoterrienne. Zoe et sa famille n'y ont pas réfléchi à deux fois.

Le passage de Zoe à l'université avait un goût doux-amer jusqu'à la dernière année de sa carrière. D'un côté, elle a continué à gagner en compétences en tant qu'ingénieur, appliquant ses nouvelles connaissances pour améliorer la conception des tentacules. Cependant, elle n'a pas réussi à résoudre le problème du TESS, et n'a pas pu trouver un enseignant ou un chercheur capable de l'aider. Sur le point de terminer sa bourse, Moto.Tronica offrit à Zoe une nouvelle proposition : participer à Aristeia ! avec le TESS sous leur parrainage pour réinvestir dans le projet. L'idée était d'obtenir des avantages, et donc plus de ressources et d'ingénieurs pour atteindre la clé qui déverrouille l'interface. Bien qu'elle ait pratiqué le Scuball dans sa Varuna natale pendant des années, la combattante nouveau-née a dû subir un entraînement physique intensif pour la préparer aux défis de l'arène. En plus de cela, Moto.Tronica négocia avec VissioRama l'exclusivité de l'accès mécanique aux zones de score, créant ainsi une nouvelle future star de l'HexaDome, née pour être la némésis de HEXx3r.

