



3. Spliced Widow Mine (Head)



3.1



Marauder (Texture)



3.1 Widow Mine (Model)

ASIDONN

Agent d'assaut destructeur, professionnel, carré dédié à l'élimination méthodique d'opposants simple à prendre en main, fragile mais versatile, utilisant une arme avancée à dards explosifs et un gantelet énergétique.

Apparence très linéaire et donc exprimant le caractère direct (linéarité), froid (mécanique) et impulsif (poussé vers le bas, massif).



2. Stasis Cell (Back)

ALIAS DÉCORTIQUÉ D'ASIDONN

sp gestalt
@spawn, fait apparaître l'unité
gestaltzero, unité qui sert de base

-attad+ .t .15 .05 .2
@attach+ attachdummy, ajout d'un élément sans modèle avec coordonnées target, emplacé ciblé sur le dernier modèle ajouté
0.15, placement sur la largeur
0.05, placement sur la hauteur
0.2, emplacement sur la profondeur

scl 0.1
@scale, permet de définir la taille d'un objet 0.1, proportion réduite globalement

-attad .t
@attach attachdummy, ajout d'un élément sans modèle target, emplacé ciblé sur le modèle de base ou @attach normal

ms splicermarauder
@modelswap, permet de changer le modèle du dernier ajouté stasiscell, modèle changé en prenant la texture du modèle précédent

```
sp gestalt;sb;scl 1.1;-attad+ .t .15 .05 .2;ms stasiscell;scl .1;-attad+ .tz -.3;ms stasiscell;scl .1;-attad .t;-attad+ .o 0 -.08 .1;ms splicermarauder;ms splicerwidowmine; scl .6 .7 .6;
```

Ensemble des Tubes Dorsaux

sb
@statbars, permet d'éliminer la vue des barres de vie

@armor 2
@armor, permet de définir l'armure de l'unité 2, armure de l'unité

scl 1.1
@scale, permet de définir la taille d'un objet 1.1, proportion agrandie globalement

sarmor 1
@shieldsarmor, permet de définir l'armure de bouclier de l'unité 2, armure de bouclier de l'unité

ms stasiscell
@modelswap, permet de changer le modèle du dernier ajouté stasiscell, modèle changé

invs
@tint 0 0 0 0, rendant l'objet invisible 0 Rouge, 0 Vert, 0 Bleu, 0 Lumière, 0 Transparence

life 285
@life, définit la vie maximum de l'unité ciblée 285, vie définie de l'unité

Ensemble du Casque

Duo Texture-Modèle («Splicer»)

addw warbotb
@addweapon, permet d'ajouter une arme warbotb, arme à plusieurs missiles à trajectoire bombée

addr 1
@addrange, permet d'ajouter ou réduire la portée d'attaque 1, ajout d'1 mètre de portée à l'attaque

```
@armor 2;sarmor 1;-attad .w;ms raven_blackops;scl .15 .5 .15;-attad+ .o;ms warbot;scl .01;invs;life 285;shields 150;remw gestaltzero;addw warbotb;atkspd 4;addr 1;
```

lifer 1.5
@liferegen, permet d'augmenter la régénération de vie 1, quantité de vie régénérée par seconde

Ensemble de l'Arme

scl .15 .5 .15
@scale, permet de définir la taille d'un objet 0.15, proportion réduite sur la largeur 0.5, proportion réduite sur la hauteur 0.15, proportion réduite sur la profondeur

shields 150
@maxshields, définit les boucliers max de l'unité 285, boucliers maximum définie de l'unité

remw gestaltzero
@addweapon, permet d'enlever une arme gestaltzero, arme de base de l'unité de base

atkspd 4
@weaponspeed, définit la vitesse d'attaque de l'unité 4, nombre de secondes entre chaque attaque normale

```
lifer 1;shieldr 1.5;NAME Asidonn;@sub A mercenary equiped with a strange weapon that shoots multiple explosive and teleguided darts and an energy darts-shooting gauntlet.
```

shieldr 1.5
@shieldsregen, permet d'augmenter la régénération de bouclier 1.5, quantité de bouclier régénéré par seconde

@sub A mercenary [...]
@subtitle, permet d'ajouter une description à l'unité A mercenary [...], description, en anglais pour l'universalité en cas de contact avec d'autres joueurs/

NAME Asidonn

@renameall -white, permet de nommer en blanc l'unité Asidonn, nom désigné







CROSSUS

Guerrier enchanté par l'Essencerium, sachant engager et sortir du combat avec ses alliés facilement tout en engageant ses ennemis avec une brutalité et une force surnaturelle.

La faux devient une lance renforcée aux multiples manches, et des ailes mécaniques apparaissent pour enchanter et apporter un sens de supériorité au personnage.

Les aspects lance et faux sont tous 2 mis en valeur par des extrémités élaborées en forme et une intensité multichrome.





0. Result (Front)



0.1. Result (Side)



1. Immortal Taldarim (Base)



3. Lightning Projector (Arm)



2. Biodome (Arm)



4. Void Seeker (Arm)

DARK BLADE

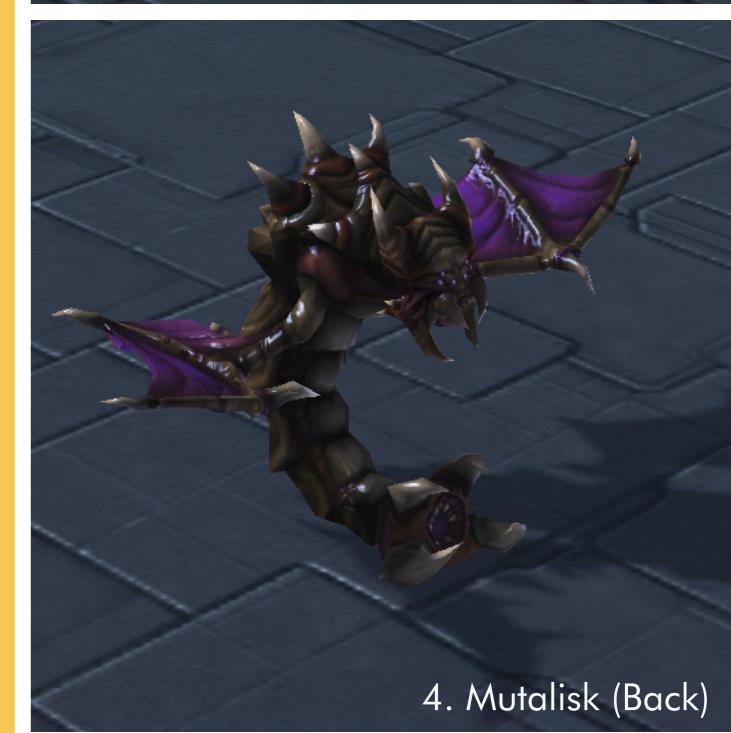
Arme massive d'artillerie robotisée capable de se déplacer et de tirer continuellement d'à la fois son oeil principal et de canons latéraux amovibles de l'énergie explosive.

L'apport de la tête et de «bras» dans les canons permet d'anthropomorphiser le robot, qui avec sa taille titanique permet d'avoir une influence sur le champ de bataille terrifiante, renforcée par les assemblages lumineux.

L'apport des bras quasi en permanence asymétrique permet de renforcer l'idée que l'entité peut tirer dans des directions différentes en plus de renforcer la massivité du mécanoïde par sa complexité.



5. Dark Sentry (Head)



DRAKHORRORSCOR

Monstruosité massive et blindée aux plusieurs bouches capables de dévorer et brûler de nombreuses choses tout en écrasant et déchiquetant tout ennemi à portée, renforcée de manière semi aléatoire par de la chitine.

La base de Roach sert à apporter une base rigide, large et plus sombre et colorisé, alors que l'Hydralisk apporte un plus long corps et de la hauteur pour une monstre censé représenter une apogée évolutive, en plus d'apporter une réelle tête dominante.

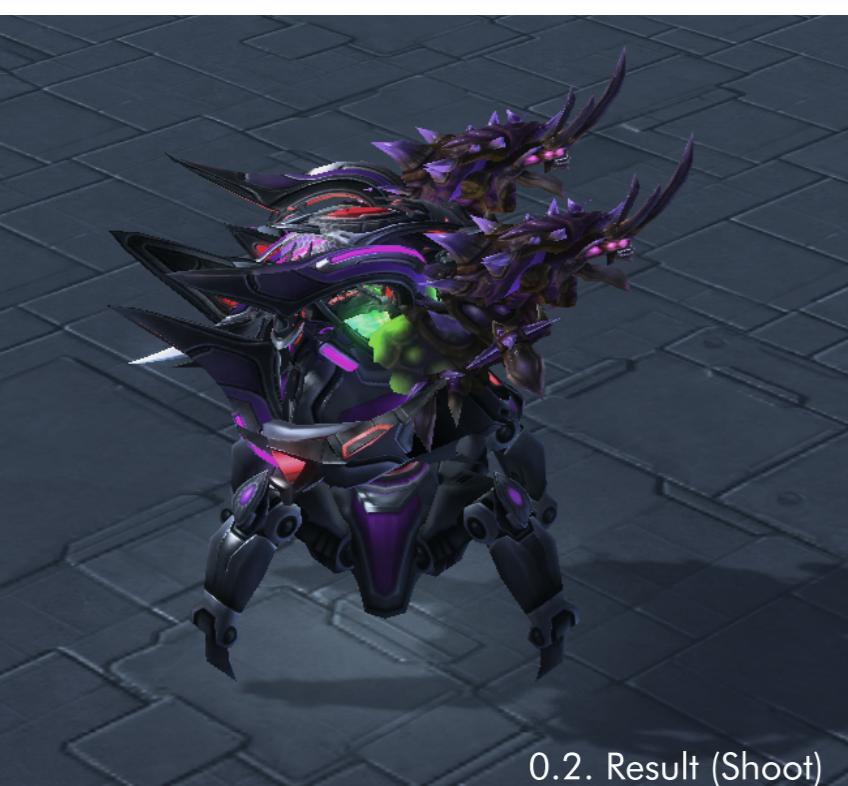
Le Nydus Worm et le Mutalisk servent à apporter une queue et de larges ailes pour contrebalancer tout le poids à l'avant du corps et apporter une gueule supplémentaire à plus basse hauteur



0. Result (Side)



0.1. Result (Front)



0.2. Result (Shoot)



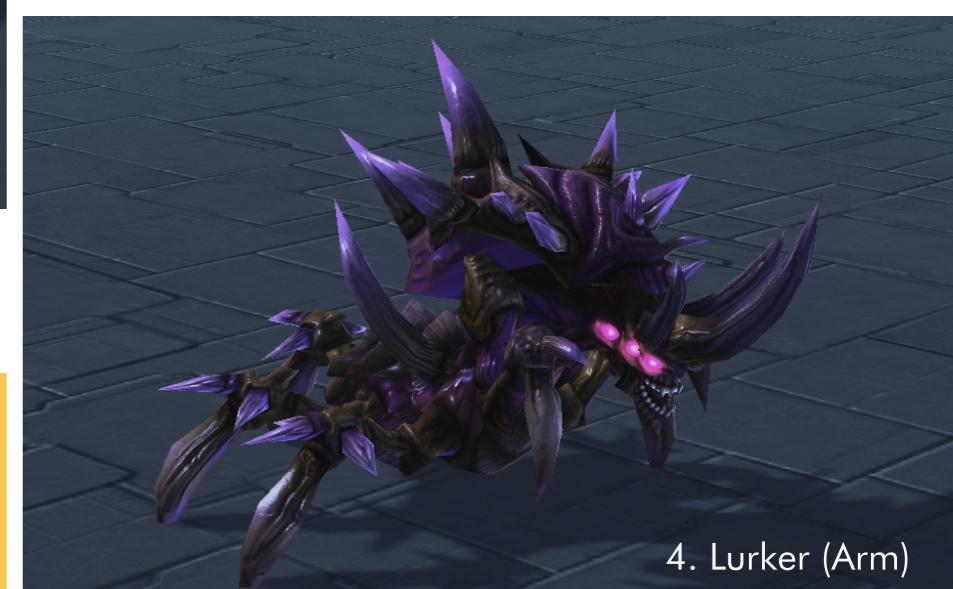
1. Immortal Taldarim (Base)



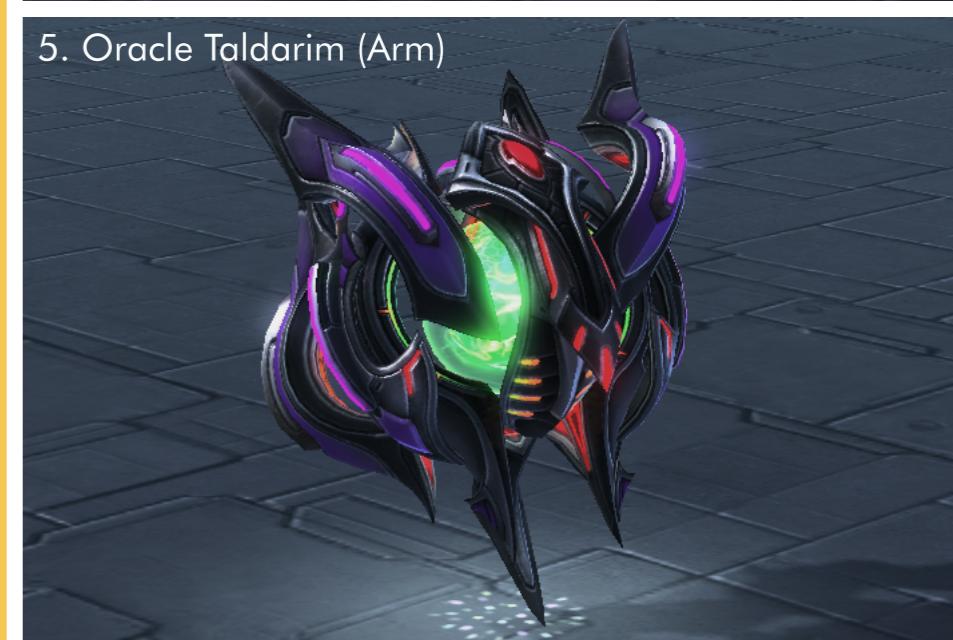
2. Mothership Taldarim (Head)



3. Baneling (Arm)



4. Lurker (Arm)



5. Oracle Taldarim (Arm)

PARANOÏD PRIAS CANON

Les Paranoïd Prias Cannons «Paranons» ou «PPCs» sont des entités biomécaniques extrêmement limitées en nombre mais disposent de la résistance mécanique et la régénération biologique. Ils tirent par volées des dizaines de parasites qui dévorent facilement n'importe quelle armure ou carapace en leur conférant des capacités... explosives à l'aide de Grenidium (vert).

Le développement de «bras» à la fois rejoint à la fois l'idée d'une évolution biologique améliorant l'entité mais rend aussi visible un mouvement autrefois discret. Les parties bombées et verte montrent l'éclatement de la carcasse autrefois froide, rigide et industrielle de l'arme de guerre pour laisser émaner une puissante énergie instable.

La complexité et toutes les couches protectrices et épineuses apparentes du haut de l'entité servent à la fois à se défendre purement et simplement et permet de plus facilement se distinguer de créatures collègues qui seraient plus simples et donc de puissance inférieure.



1. Sarah Kerrigan (Base)



2. Stalker (Shoot)



3. Carrion Nest (Head)



4. Slivan (Weapon)



5. Infestation Pit (Torso)



6. Archon Merge (Aura)



0.1. Result sans Aura(Front)

0. Result (Front)

POK'RIAS

Pok'Rias est la leader de la race Prias et est considéré comme un dieu par certains peuples et dispose de nombreuses capacités énergétiques, de manipulation des êtres vivants et un corps aux propriétés phénoménales.

La volonté d'en faire un leader axé sur la vie et son éclosion s'est retranscrite en travaillant sur des ailes et des ornements assez circulaires et larges, tels une fleur, une rose en éclosion.

De même le personnage ayant tendance à se battre sans achever mais de laisser de violentes blessures qui infectent de sa puissance, conduisant à l'idée du crochet et des crocs émanant de tout son corps.



7. Dehaka (Wings)



0. Result (Front)



2. Primal Corruptor (Head)



1. Zerg Predator (Base)



3. Noxious Ultralisk (Weapon)



4. Torrasque Ultralisk (Weapon)



0.1. Result (Run)

TEMORTEL

Créature humanoïde extrêmement brutale s'engageant à la poursuite de ses ennemis jusqu'au péril de sa vie et est généralement naturellement violemment agressif si l'un de ses supérieurs n'intervient pas sur son mental.

La carrure de la créature de base et sa façon de se déplacer permettent de développer porté vers l'avant, à base de lames et de parades: Choses que les 2 ultralisks permettent de développer avec des lames alors développées en tant de pinces et protections aux effets respectivement ultra régénérants, extensifs et projecteurs de gas nocifs inspirés des variantes d'Ultralisk.

La tête monstrueuse à base d'un orbe globuleux sur une gueule destructive poursuivis de tentacules (soutenant donc l'avancée vers l'avant) chacun ayant individuellement une conscience agressive dispose d'une couronne de pics permettant d'appuyer l'aspect violent, gladiateur du Temortel.



5. Impaler Den (Torso)



0. Result (Front)



1. Nerazim Zealot (Base)



0.1. Result (Front-Run)



0.2. Result (Back-Run)



2. Zealot (Texture)



4. Interceptor (Weapon)

VERATOR

Type de guerriers artificiels issus d'une fusion complexe entre 2 races qui dispose d'une puissante maîtrise de ses mouvements grâce aux pouvoirs de l'une et d'une autre sa capacité à pouvoir se soigner et même régénérer et resouder des membres coupés ou détruits rapidement tout en acquérant une extraordinaire force physique.

La droiture développée par la base de Zélate a permis de développer un casque complexe et audacieux en forme (Visage découvert en bonne partie) et d'apporter une pointe de provocation par ce point.

L'audace, la violence et la vitesse sont développés par le fait que le personnage dispose d'une arme courte mais aussi un large bouclier, chose qui ne serait possible et efficace qu'avec une vitesse et une force surhumaine pour contrebalancer la portée manquante.

La teinte plus sombre apportée globalement vient contraster avec les parties lumineuses du bouclier et des réacteurs issus du plastron via la Barracks en plus de bien distinguer d'autres unités aux styles similaires par une colorimétrie unique dans son contexte.



3. Barracks (Model Torso)



5. Urun (Head)

ALIASES & EVOLUTION

ASIDONN

```
sp gestalt;sb;scl 1.1;-attad+ .t .15 .05 .2;ms stasiscell;scl .1;-attad+ .tz -.3;ms stasiscell;scl .1;-attad .t;-attad+ .o 0 -.08 .1;ms splicermarauder;ms splicerwidowmine; scl .6 .7 .6;@armor 2;sarmor 1;-attad .w;ms raven_blackops;scl .15 .5 .15;-attad+ .o;ms warbot;scl .01;invs;life 285;shields 150;remw gestaltzero;addw warbotb;atkspd 4;addr 1;lifer 1;shieldr 1.5;NAME Asidonn;@sub A mercenary equiped with a strange weapon that shoots multiple explosive and teleguided darts and an energy darts-shooting gauntlet.
```

Développement en tant que Personnage dans le Concept de Jeu Excelsior:

<https://trello.com/c/RkheXplt/73-asidonn>

COLOSSEUS IGNIS

```
sp stonezealot;-attad .t;invs;rotvd;ms splicerstonezealot;ms splicervoidseeker;scl .9;life 7600;@armor 8;dmg 23;NAME Colosseus Ignis;tl Kharis;-re smashdamage apocalypsedamage;lifer 3;-attad .t;invs;rotvd .o;invs;-attad+ .o 0 0 .65;ms phoenix;scl 2 1.1 1;tt 120 120 120;-attad+;ms phoenix;scl .5 3.5 1;tt 70 70 70;-attad+;ms phoenix;scl 1.7 1.5 1;tt 110 110 110;-attad+;ms phoenix;scl 1.4 2 1;tt 100 100 100;-attad+;ms phoenix;scl 1.1 2.5 1;tt 90 90 90;-attad .h;invs;-attad+ .o 0 -.2;-attad+;ms phoenix;scl .8 3 1;tt 80 80 80;ms splicerstonezealot;ms splicerprotosssnakehead;scl 1.2; @sub The Colosseus Ignis is one of the most known creation of the Kharis peoples, and is the result of Kharis technology with human ingenuity, even if it's mostly Kharis.. How does it work ? It's simply a Grenidium reactor, connected to a psionic manipulator, assembling a massive quantity of stone surround the core. In 2474, a Prias Edeneï has upgraded the core, installing strange shapes in the back of the structure. These shapes works as «shoulders» of 6 pairs of psionic arms, allowing it to be extremely useful out of the War or the transport of the young but fiery fighter Yoxim. He can also charge the large spear in his back to reinforce his laser attacks.
```

Développement de son utilisateur (Yoxim) en tant que Personnage dans le Concept de Jeu Excelsior:

<https://trello.com/c/KHcvkPyS/15-yoxim>

CROSSUS

```
sp zealotaiur;sb;NAME Crossus;atkspdall 1.6;dmg 24;-re voidzealotwhirlwinddamage fenixwhirlwind;life 550;shields 350;lifer 3;shieldr 40;@armor 4;scl 1.3;ms darktemplaraiur;-attad .w;invs;-attad+ .o 0 .8 .2;ms carrier;scl .23 .4 .23;rotvd;invs;rotvd;invs;rotvd .t 0 .2;ms artanisvoidulnar;scl .3 .4 .5;tt 50 0 250 .5 6;rotvd .t;invs;rotvd .t;invs;rotvd .t .55;ms artanisvoidulnar;scl .3 .4 .4;tt 50 0 250 .5 6;-attad .t;invs;rotvd;ms phoenix;ACRP;invs;sb;-att darktemplaraiur .o;scl 1.35;invs;sb;@color purple
```

Développement en tant que Personnage dans le Concept de Jeu Excelsior:

<https://trello.com/c/uLWH7yC5/25-crossus>

DARK BLADE

```
sp stalker;scl 2 1.5 2;ms darkimmortal;@animspeed 1.5;-attad Head;scl 1.25; ms darksentry; @Play spell loop; -attad Head; ms biodomecommand; scl .35;-attad Right; ms voidseeker; scl .5 .5 1;-attad Right;ms biodomedeath3; scl .15;-attad Right;ms ss_lightningprojector;scl .5 2 .5; -attad Left; ms voidseeker; scl .5 .5 1; -attad Left; ms biodomedeath3; scl .15; -attad Left; ms ss_lightningprojector;scl .5 2 .5;-attad Center;ms pylon_taldarim;scl 0.5;@pwl;spd 1;remw stalker;addw colossustaldarim-chargedbeam;NAME The Dark Blade;atkspdall 1;life 780;shields 985;shieldr 25;lifer .1
```

DRAKHORRORS COR

```
sp roach;scl 3 4 3;tt 200 200 100;-attad .c;ms NydusWorm;scl .75;tt 125 180 250;-att hydralisk .h;tt 150 225 225;scl 2.7 2.7 3;-attad marine .o;invs;scl 2.7;-attad+ .t;ms mutalisk;remw acidsaliva;scl 5.5 3.5 1.3;@psl;ans .3;tt 150 225 225;-att ultralisk .w;scl .01;invs;@color lightblue;NAME Drakhorrorscor;life 4000;lifer 75;remw roach;@armor 23;addw perdition-turretflamethrower;addb damagedealdouble;dmg 3;@sub Fire Breather Monstruosity. Beware of his powerful breath of fire ! These things are extremely expensive to mutate and are pretty rare.
```

PARANONS

```
sp immortaltaldarim;scl 1.3;-attad .h;ms taldarimmothership;scl .25 .25 .35;-attad .l;ms lurker_collectionskin_webby;scl .35 .75 .45;ans .01;-attad .r;ms lurker_collectionskin_webby;ans 0.01;scl .35 0.75 .45;.cv;-attad .l;ms baneling;ans .01;-attad .r;ms baneling;ans .01;tl Prias;-attad .h;ms oracle_taldarim;ans .01;scl 1 1.3;NAME Paranon;life 728;lifer 2;shieldr 6;@armor 5;dmg 12;tl Prias;-att immortaltaldarim weapon;invs;scl .01;sb;@sub Biomechanical Strider. Paranons are extremely limited biomechanical things, there is only 14 in Prias army actually. They have the mechanical resistance and biological regeneration. Facing a Paranon isn't a good idea, since they shoot dozens of parasites that destroys easily any armored shell.
```

POK'RIAS

```
sp k5kerrigan;sb;invs;-att stalker;tt 255 255 255;ms splicerkeriganghost00;scl 1.15;-attad head;invs;-attad+ .o 0 0 -.1;ms stalker;ms splicercarriornest;scl .1 .15 .2;-attad .c;invs;rotdd;invs;rotwd;invs;rotwd;invs;-attad+ .o 0 .15 -.2 0;ms stalker;ms splicerdehaka;tt 255 255 255 1 3;scl .1 .5 .5;-attad .c;invs;-attad+ .o 0 -.15 -.2 0;ms stalker;ms splicerdehaka;tt 255 255 255 1 3;scl .1 .5 .5;-attad .o;scl .8;ms archonmerge;tt 170 80 200 .2;@psl;xD-attad .c;invs;-attad+ .o 0 0 .2;ms stalker;ms splicerinfestationpit;scl .25 .25 .45;tt 255 255 255 1 2;-attad .w;ms stalker;ms splicerslivan;scl .08 .15 .05;-att kerriganghostlabunarmed .o;scl 1.15;invs;sb;life 2350;@armor 13;lifer 7.5;sp 3.2;shields 1000;menergy 2500;energyr 10;atkspdall 1.1;dmg 30;addb detector7;addb stukovarmoraura;addb stukovregenaura; NAME -lpurp Pok'Rias;tl -lpurp Pok'Rias;@color purple;@radius 0.4;@sub Name : Pok'Rias<n> Age : 66 ?<n><n> Abilities :<n>- Massive Psionic Powers<n>- High Agility<n>- <n>- Physically, Pok'Rias has wings, each one having a gem inside it, whereas she got an extended claw on her left «hand». Pok'Rias seems having an helmet/mask and a chestplate on her. Her skin is mostly composed at 15% of Shadowsteel, that forms this strange grey/purple color when merged with her psionic powers. <n><n>Pok'Rias is the unique leader and scientist of the evolved Prias xeno-race and is considered as god-like by some peoples.
```

```
-upg k5infestbroodlings;-upg k5apocalypse;-upg k5cool-downs;-upg k5creepbonuses;-upg k5mend;-upg k5primalslash;-upg k5chainlightning;-upg k5psistrike;-upg k5fury;-upg k5crushinggrip
```

Développement en tant que Personnage dans le Concept de Jeu Excelsior:

<https://trello.com/c/vXo87Vj8/2-pokrias>

Extrait Narratif sur les débuts de la vie du Personnage, sur World Anvil:

<https://www.worldanvil.com/w/stellaria-aeterna-RwbyMoon/a/pokrias-birth-article>



TEMORTEL

```
prisonzealot;ms zergp;scl 1.35;-attad head;ms primalcorruptor;scl .55;life 485;NAME Temortel;-attad .r;ms spicerultraliskex1a;scl .15 .25 .15;-attad .l;ms spicerultraliskex1b;scl .15 .25 .15;@armor .5;-attad target;ms impalerden;remw psiblades;addw zergp;shields;scl .3;tl Prias;lifer 1.5;dmg 25; @sub Brutal Melee Fighter. This thing is... uh... brutal. The Temortel is extremely aggressive without Pok'Rias or a Commander control, he has sharp twin blades on his both arms, he can use them as a defense too. They can climb cliffs and run faster than a human, they're able to use a bit of psionic power.;-att zergpredator;scl .01;invs;sb;cv
```

VERATOR

```
sp adept;ms zealotshakuras; tt 80 100 160;-attad Head; ms urun;scl .2 .2 .7;tt 80 100 160;-attad Weapon; ms interceptor; scl .3 1.3 3.7; tt 80 100 160; -attad Target; ms barracks; scl .2 .2 .15;tt 80 100 160;ms spicerzealot;remr 5;ms spicerbarracks;-attad+ .hp 0 .25 .3;ms equipmentbackpack-capeheighttemplar;scl .9 .2 1;tt 80 100 160;ACRP;ms zealot;invs;@psl;atkspdall 1.5;dmg 5;NAME Verator;@armor 2.5;life 250;addb precognition;shields 400;shieldr 10;lifer .7;remw psiblades;addw adept;spd 3.33;@sub Swift Psionic Warrior. Warrior created-out from Prias & Kharis DNAs, using his psionic abilities to gain in agility. This agility permises them to avoid most of hits, and disrupt enemis formations;-att zealotshakuras;invs;scl .01;sb
```

Développement d'un Verator de haut niveau en tant que Personnage dans le Concept de Jeu Excelsior:

<https://trello.com/c/SpvRP5Kd/80-stratisintias>