

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

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

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

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

## SOLDIERS OF FORTUNE (SOF) - HISTOIRES DES ARISTEIOS



Un article de



## HANNIBAL - MERC TEAM LEADER



*"Bon sang, oui. J'adore quand un plan se met en place."*



Hannibal est l'Homme avec le Plan, le plus grand esprit stratégique d'Aristeia ! et un leader né à l'intérieur et à l'extérieur de l'HexaDome.

Cet homme élégant se définit comme un homme d'affaires plutôt qu'un bagarreur, ce qui n'est pas loin de la vérité. La seule remarque concerne ses domaines d'expertise, à savoir la guerre, la sécurité privée et sa dernière aventure : le combat-spectacle.

La vérité sur le passé d'Hannibal est difficile à cerner. Si on le prend au mot, il est issu d'un milieu aisé, mais la ruine de sa fortune familiale l'a contraint à abandonner l'université et à accepter un poste dans une agence de renseignement. C'était à la veille des guerres néo-coloniales, et Hannibal affirme avoir reçu des décorations de plusieurs gouvernements alliés pendant le conflit. Après la guerre, Hannibal, plus intéressé par le maintien de son style de vie haut de gamme que par les honneurs militaires, se lança rapidement dans le secteur privé. En tant qu'entrepreneur militaire, il était bien placé pour exploiter la demande croissante en matière de sécurité privée et d'échange confidentiel d'un certain nombre de produits, y compris des informations sensibles et des marchandises extra-légales. Naturellement, aucune preuve n'existe pour le relier à des activités illicites, donc soit il embellit la vérité, soit il a fait un bon travail pour couvrir ses traces.

Grâce à son sens des affaires, Hannibal a vécu dans toutes les capitales de la Sphère Humaine, s'est adonné à tous les plaisirs et a même amassé une sacrée collection d'art. Sa plus grande réussite est

sa position au sein de la Compagnie Étrangère de Van Orton, peut-être la plus prestigieuse des compagnies de mercenaires de la Sphère, célèbre pour avoir assuré la sécurité de nombreuses célébrités du showbiz. En tant que commandant en second de Van Orton et chef de la stratégie, Hannibal a pu cultiver les associations dont il avait besoin pour se lancer dans le grand bain d'Aristeia ! Il s'est avéré que son œil avisé et son expérience militaire étaient parfaitement adaptés à ce sport, et très vite Hannibal a financé sa propre équipe, une équipe de mercenaires durs à cuire à son image.

En parlant de durs à cuire, la star incontestée de l'équipe est le Señor Massacre, un homme qui a l'habitude de rendre fous ses compagnons d'infortune par son infatigable bavardage et son ego sans limite. Hannibal a également choisi Laxmee, une femme impitoyable, une hackeuse autodidacte qui possède le pedigree de mercenaire de son Corregidor natal. L'équipe est complétée par l'impressionnante Valkyrie, une redoutable guerrière et fidèle garde du corps d'Hannibal. L'équipe est une machine de combat bien huilée dirigée par un compas moral douteux.

C'est cette même moralité douteuse qui caractérise les relations d'Hannibal en dehors de l'HexaDome. Malgré son succès en tant qu'Aristeios et propriétaire d'équipe, Hannibal a maintenu une relation de travail avec Van Orton et sa Compagnie Étrangère. Comme Hannibal n'est pas opposé au travail sur le terrain, Van Orton lui a proposé des missions importantes pour améliorer l'image publique de son équipe ou, alternativement, des opérations secrètes avec des clauses de confidentialité blindées et des tarifs exorbitants.

A l'intérieur de l'HexaDome, Hannibal joue le rôle de leader et de tacticien. Il étudie ses adversaires avant, pendant et après chaque match, toujours à la recherche d'une faiblesse à exploiter et évaluant le bon moment pour frapper pour un impact maximum. Il est loin d'être le combattant le plus coriace du circuit, mais son intelligence et sa ruse le distinguent de l'ivraie. Avec lui à la barre, son équipe a toujours l'intelligence de prendre le dessus et le cran de frapper l'autre équipe à mort.

## VALKYRIE - LA FUREUR NORDIQUE



*"La voilà ! Entendez son rugissement : 'La victoire ou le Valhalla !'"*



Après avoir laissé derrière elle une vie de vol et de pillage à bord d'un navire pirate, Valkyrie a finalement trouvé sa véritable vocation à l'intérieur de l'HexaDome. Quiconque se dressera entre elle et le titre de Bahadur, sera volontiers écrasé sous ses pieds.

De son nom de guerre à son apparence - muscles saillants, longues tresses blondes - en passant par son arme de prédilection, tout chez Valkyrie évoque un fragment de la mythologie nordique prenant vie sous l'épais permafrost de la planète Svalarheima. Et il se pourrait bien qu'elle soit exactement cela, étant donné les lacunes dans notre connaissance de son passé, dont la vérité est enfouie sous des couches de sigles "accès refusé" aussi épaisses que le de permafrost.

Voici ce que nous savons : adolescente, Mia Anderson a connu une brève période d'infamie en tant que membre de l'équipage du Defiler. Ce qu'elle a fait avant de rejoindre l'un des équipages de pirates les plus vilains de l'histoire récente, personne ne le sait - ou plutôt, personne ne le dit. Malgré son jeune âge, le physique imposant d'Anderson a fait d'elle une joueuse clé dans l'équipe d'abordage du Defiler. Son rôle se résumait à se frayer un chemin à travers les couloirs et les soutes, écrasant toute opposition sur son passage. Apparemment, Anderson avait l'habitude de foncer droit sur les barricades ennemies, armée d'une hache lourde et d'un cri de guerre, et même les défenses les plus solides tombaient comme un château de cartes devant l'avancée de sa guerrière.

Mais, comme on dit, un pirate peut soit être célèbre, soit vivre assez longtemps. La réputation de sauvagerie et d'audace du Defiler a fini par attirer l'attention de la Mayasphère. Après avoir fait la une de trop, le destin du navire a été scellé lorsque la Compagnie Étrangère - la société de mercenaires la

plus médiatique de la Sphère Humaine - prit une prime à son rencontre. La prime avait été cofinancée par la chaîne Maya Oxyd, qui détenait les droits médiatiques de toute histoire découlant de la poursuite.

Hannibal, le cerveau stratégique à l'origine de nombreux succès de la Compagnie Étrangère, a mis au point un de ses plans visionnaires et attira le Defiler dans le piège qui mettrait fin à sa carrière de pillarde. Une fois le piège tendu, les mercenaires montèrent à bord du Defiler et, centimètre par centimètre, arrachèrent le contrôle du navire à son équipage sous la supervision d'Hannibal et le regard des caméras des drones d'Oxyd. C'était la première fois que le monde avait l'occasion de voir Mia Anderson en action, se battant pour repousser une attaque aussi vicieuse que celles que son équipage avait provoquées. Elle a finalement été capturée, mais pas avant d'avoir abattu quatre des hommes d'Hannibal.

Les autorités furent indulgentes à l'égard de Mia et elle fut envoyée dans un centre de correction pour mineurs. Quelques années plus tard, lorsqu'elle fut libérée du système, un certain homme d'affaires nommé Hannibal l'attendait avec une offre : un poste dans sa jeune équipe Aristeia !, qu'il prévoyait de doter des déchets sociaux de la Sphère Humaine.

Depuis ce jour, Valkyrie a fait ses preuves contre Maximus et Miyamoto Mushashi, et est devenue l'une des principales candidates au titre de Bahadur. Personne ne semble pouvoir l'arrêter maintenant, car qui pourrait stopper le flot d'une avalanche ?



LAXMEE - L'IMPRÉVISIBLE HACKER MAASAI



*"Maya a ses propres esprits, et je suis leur laibon."*



La hackeuse Laxmee fait apparaître des programmes comme un laibon Maasai fait tomber la pluie.

Les Maasai étaient une tribu de fiers guerriers et chasseurs, mais ils ont été chassés de leur Afrique natale et réinstallés à bord du vaisseau mère Nomade Corregidor. En tant que jeune fille d'origine maasaï, Laxmee semblait condamnée à alimenter le cycle de la criminalité qui frappe la jeunesse corregidorienne, surtout lorsqu'elle rejoignit l'un des gangs qui se disputaient le contrôle des secteurs marginaux les plus pauvres du vaisseau. Un jour, son gang attaqua une barge de ravitaillement amarrée sur leur territoire et trouva un conteneur rempli d'équipement militaire. Au moment de se partager le butin, Laxmee laissa de côté les armes à feu et les munitions, mais une pièce particulière attira son attention : un véritable dispositif de piratage Infowar. Mais, selon les règles du gang, tous ceux qui voulaient cette pièce devaient se battre pour l'obtenir. Laxmee ne céda jamais - elle restait trop fidèle à son héritage masaï pour cela - et les autres prétendants mordirent la poussière les uns après les autres, ce qui lui valut le prix.

Mais les chefs de gangs ne réalisaient pas que l'armée ne renoncerait jamais à ce genre de matériel, et en quelques heures, ils étaient sous la garde de la police militaire. Laxmee ne se faisait pas d'illusions sur la capacité de ses patrons à résister à un "débriefing" à la Corregidor, et elle décida donc de s'enfuir avec son jouet plutôt que d'attendre que l'autre chaussure tombe. Elle s'embarqua sur un cargo au hasard et commença ainsi son voyage à travers les stations spatiales et les caravansérails de la Sphère, toujours munie de son appareil de piratage, toujours fugitive de la loi.

Laxmee s'est très vite mise à la programmation, et ses capacités se sont accrues au fur et à mesure qu'elle rencontrait d'autres hackers clandestins et se construisit un réseau de contacts. Maya, le réseau

de données interplanétaire, est devenu son seul véritable foyer. Bientôt, casser des cryptages et voler des données sécurisées devint une routine. Grâce à de fausses qualifications, elle a pu quitter son travail sur les quais et obtenir un emploi plus confortable en tant qu'informaticienne sur un vaisseau de plaisance, ce qui lui laissait beaucoup de temps libre pour travailler au noir comme courtière en informations. Son nouveau travail lui a également permis d'accéder à une multitude de cibles de grande valeur, telles que des dirigeants de mégacorps et des voyageurs dont les comlogs sont étrangement hautement sécurisés. Après avoir obtenu les données, Laxmee n'a eu qu'à les conserver pendant un temps prudent avant de les vendre au marché noir. C'était un système solide et rentable, mais la sensation d'impunité était trop grisante pour Laxmee, et elle devint trop ambitieuse.



En particulier une nuit, elle fit irruption dans un coffre-fort de données portable appartenant à un homme d'affaires à l'allure excentrique. C'était un travail qui semblait et qui fut propre, rapide et sans trace, mais là encore, tous ses vols étaient propres. Ce n'est que lorsqu'elle a ouvert le coffre de données qu'elle a réalisé son erreur, mais avant qu'elle puisse réagir, la porte s'est effondrée. Une blonde gigantesque entra dans sa cabine et la plaqua contre la cloison. Le faux homme d'affaires a suivi son associé en souriant de manière appréciative.

- "Excellent travail, gamine. Je m'appelle Hannibal, comme tu l'as peut-être deviné", dit-il en faisant un signe de tête vers l'écran.

- "J'ai cherché quelqu'un avec votre genre de talent. Je vais te faire une offre que tu ne pourras pas refuser."



*"Vous ne m'appréciez pas du tout ! Pour vous, je ne suis que ce 'mercenaire cool' avec un joli petit cul et deux katanas bien sentis. Mais je sais aussi cuisiner, vous savez !"*



Mercenaire et homme de spectacle, Señor Massacre est aussi violent que bavard.

À son apogée, Señor Massacre menait une brillante carrière sur le ring clandestin de Corregidor. Il était légitimement bon, un combattant agile et intuitif et, pendant longtemps, une valeur sûre sur le ring. Mais la gloire lui est montée à la tête et la drogue a rapidement suivi, et Señor Massacre perdit son avantage et, avec lui, un pari de trop. Pour se débarrasser de ses débiteurs, il abandonna son personnage de luchador et s'engagea dans la force militaire Nomade. Il se porta volontaire pour un avant-poste, où il apprit le travail d'équipe et retrouva son sens du combat. Pendant les guerres néo-coloniales, il fut le seul commando à survivre à l'abordage du croiseur de combat Sun Jiao et au naufrage qui s'ensuivit. Il survécut, mais pas sans séquelles : des brûlures dues aux radiations et des infections par des virus d'agression de qualité militaire le défigurèrent au-delà des traitements régénérateurs les plus expérimentaux que Bakounine pouvait offrir.

Une fois libéré des NMF, Señor Massacre devint un entrepreneur militaire indépendant sous son ancien pseudonyme. Les archives montrent qu'il a dirigé une équipe d'abordage de corsaires au large des Confins de l'Humanité, qu'il est intervenu pour la guérilla des Puños Rojos dans les jungles d'Amérique centrale, qu'il a agi comme saboteur pour le groupe écoterroriste Eco-Aktion et qu'il a été brièvement garde du corps d'un baron de la drogue de Tien Shan. Pendant un temps, il retourna même sur les rings de combat, mais cette fois dans les ligues majeures : Aristeia ! Underground, où sa

bravade et son sens du spectacle lui ont valu autant d'éloges que sa hargne dans les opérations spéciales.



Son équipe a tellement bien performé lors de cette saison que cette année restera l'une des meilleures d'Aristeia ! Son culot et son absence de scrupules devant les caméras lui ont valu de nombreux fans dans toute la Sphère Humaine.