

Cuirassé - Le Spectre

- [Dan Engoken](#)
- [Colonel Aron Dexium](#)

Dan Engoken

- **Titre(s)** : Capitaine du cuirassé *Le Spectre*, Ancien Capitaine de la 1ère Division des armées de Flamerra
- **Âge** : 39 ans
- **Taille** : 1.85
- **Origine/Pays** : Flamerra
- **Affiliation** : Armée de Flamerra, Flotte Impériale de la Fédération
- **Classe et évolution** : Guerrier des Flammes



Histoire

Dan Engoken est issu de l'illustre famille Engoken, originaire du pays de Ryuu. Cette famille, réputée pour ses nombreux Guerriers, s'est scindée en deux branches en 1680, l'une restant sur Ryuu, l'autre émigrant en Flamerra où elle devint fidèle à la couronne. Depuis lors, plusieurs de ses membres ont servi avec distinction dans l'armée de Flamerra, et Dan ne fit pas exception.

Né à Lima, la capitale de Flamerra, Dan se démarqua très tôt par son intelligence exceptionnelle... mais aussi par sa paresse. Élève d'une école militaire prestigieuse, il préférait souvent passer son temps à courir après les filles ou à dormir en cours. Pourtant, il était reconnu comme un prodige du combat, surpassant tous ses camarades dans l'art de la guerre. Son talent naturel était tel qu'il attirait l'attention des plus hauts gradés, malgré son attitude désinvolte.

Engagé dans l'armée de Flamerra, Dan se fit remarquer non seulement pour ses talents de commandement, mais aussi pour sa capacité à boire durant le service sans jamais paraître affecté. Son attitude rebelle ne l'empêcha pas d'être repéré par le roi en personne à l'âge de 20 ans. Impressionné par son potentiel, Joey Firestorm décida de l'intégrer à son unité de protection rapprochée, non pas pour se faire protéger, mais pour l'entraîner personnellement.

Après deux années sous l'aile du roi, Dan Engoken atteignit un Éveil Sacré, un pouvoir si rare et puissant qu'il fut immédiatement classé comme **interdit**. Peu d'informations existent sur la nature de cet Éveil, mais il est considéré comme dangereux, aussi bien pour lui que pour ses alliés. À ce jour, seuls quatre Éveils dans l'armée de Flamerra sont considérés comme trop puissants, dont celui de Dan et celui du roi lui-même.

Suite à cet exploit, il fut promu capitaine de la 1ère Division et commandant des armées de Flamerra, devenant l'un des officiers les plus influents du royaume. Mais son ascension ne s'arrêta pas là : Joey Firestorm, en qui il avait une confiance absolue, le choisit personnellement pour prendre le commandement de l'un des trois cuirassés de l'Imperium, *Le Spectre*. Cependant, conscient des vices bien connus de Dan, le roi ordonna que tout le personnel du vaisseau soit brièvement formé à « gérer les excès » de leur capitaine.

Personnalité

Dan Engoken est un paradoxe vivant : d'un côté, un génie du combat et un stratège hors pair, de l'autre, un homme paresseux et porté sur les plaisirs de la vie. Il possède une assurance inébranlable et un humour souvent déplacé, ce qui le rend aussi charismatique qu'exaspérant pour son entourage. Malgré son comportement parfois insouciant, il reste un leader exceptionnel, capable de galvaniser ses hommes et de prendre des décisions cruciales en pleine bataille.

“ Note du MJ : Dan est inspiré de Shinsui Kyoraku de Bleach mais il ressemble beaucoup aussi à son ancêtre de la Saison 1

Colonel Aron Dexium

Aron Dexium

- **Titre(s)** : Colonel responsable des aventuriers du *Spectre*, Ancien Capitaine de Flamerra
- **Âge** : 32
- **Taille** : 1.90
- **Origine/Pays** : Né à Atalantia en Flamerra
- **Affiliation** : Armée de Flamerra, Flotte de la Fédération
- **Classe et évolution** : Mage des Anciens, Guerrier-Mage



MAGUE

Histoire

Aron Dexium est né à **Atalantia**, au sein d'une famille de **mages des Anciens**, une lignée maîtrisant une magie archaïque mais souvent mal vue par la société moderne. Contrairement aux attentes de sa famille, il refusa de suivre la voie traditionnelle des mages et exprima très tôt son désir de devenir militaire. Ce choix provoqua de nombreux conflits avec sa famille, qui tenta de l'en empêcher.

Le destin d'Aron prit un tournant décisif lorsqu'il rencontra **un officier de l'armée de Flamerra dans une taverne**. Impressionné par sa détermination, cet officier usa de son influence pour lui permettre d'intégrer l'Académie militaire de Flamerra, malgré ses origines controversées.

À l'Académie, Aron se fit rapidement remarquer en tant que **l'un des rares Mages des Anciens capables de manier aussi bien la magie que le combat rapproché**, un atout précieux pour l'armée. Il fut affecté à l'une des **huit divisions de Flamerra**, gravissant les échelons à une vitesse impressionnante. À seulement **24 ans, il fut promu capitaine de la 6^e division**, prouvant qu'il était un officier d'exception.

Cependant, **Aron était ambitieux**, cherchant sans cesse à prouver sa force. Convaincu qu'il devait accomplir un exploit majeur pour entrer dans l'histoire, il décida de relever un défi insensé : **défier le roi Joey Firestorm en duel**.

Joey, alors déjà âgé mais toujours un guerrier redoutable, **accepta sans hésiter. Le duel ne dura qu'un instant**. Aron eut à peine le temps d'incanter un sort qu'un **torrent de flammes** s'abattit sur lui, le submergeant en un éclair. Il perdit connaissance immédiatement et se réveilla **trois jours plus tard, le corps couvert de brûlures et une grande partie de ses poumons calcinée**.

Depuis ce combat, **Aron est obligé de vivre avec une machine respiratoire**, un dispositif complexe qui lui permet de survivre malgré ses blessures internes. Cet appareil le limite parfois dans ses capacités physiques, mais il compense cette faiblesse par une maîtrise accrue de sa magie et de ses stratégies de combat.

Plutôt que de sombrer dans l'amertume, Aron **comprit son erreur** et **voya désormais sa vie au roi**, réalisant que la force seule ne suffisait pas : la sagesse et la loyauté avaient tout autant de valeur.

Des années plus tard, son **expérience et sa loyauté inébranlable** lui valurent d'être **choisi comme colonel du Spectre**, l'un des **trois cuirassés de l'Imperium**. À bord, il reçut **une mission bien particulière : gérer les 1 000 aventuriers** embarqués sur le vaisseau, une tâche aussi complexe que prestigieuse.

Personnalité

Aron Dexium est un homme forgé par ses échecs. D'abord arrogant et avide de puissance, il a su apprendre de ses erreurs et évoluer en un **commandant réfléchi et loyal**. Malgré son apparence sévère et son passé marqué par la douleur, il a un profond respect pour la discipline et valorise ceux qui ont la volonté de se dépasser.

Son duel avec le roi de Flamerra est resté gravé dans son esprit, non comme un échec, mais comme **l'événement qui lui a enseigné l'humilité et le véritable sens du devoir**.

Sa machine respiratoire est un rappel constant de cette leçon, mais aussi un symbole de sa **résilience**. Malgré cette faiblesse, **il refuse d'être considéré comme diminué** et continue de mener ses troupes avec une poigne de fer.