

Cuirassé - L'Enragé

- [Nox Iceheart](#)
- [Rendar Kadjin](#)

Nox Iceheart

- **Titre(s)** : Prince héritier d'Ogricar, Capitaine de *L'Enragé*, Grand Maître Chevalier des Glaces
- **Âge** : 29 ans
- **Taille** : 1m83
- **Origine/Pays** : Ogricar
- **Affiliation** : Armée d'Ogricar, Flotte Impériale de la Fédération
- **Classe et évolution** : Grand Maître Chevalier des Glaces



Histoire

Nox Iceheart est l'héritier de la grande famille royale d'Ogricar, né au sein de la plus grande forteresse de Mague, le château Iceheart. Son éducation fut rude, façonnée par son père, le roi Topaz Iceheart, qui lui inculqua dès son plus jeune âge les valeurs du devoir, de la discipline et de la force. Cette éducation stricte fit de lui un homme distant, peu enclin à nouer des liens avec les autres. Peu de personnes peuvent se targuer de réellement le connaître ou d'avoir gagné sa confiance.

À 16 ans, comme l'exigeait la tradition pour prouver sa valeur, il partit accomplir l'entraînement du **Kigdar**, une épreuve légendaire dans laquelle certain jeunes nobles d'Ogricar sont envoyés survivre pendant un an dans les steppes glacées et inhospitalières du royaume. Seul face aux éléments, aux créatures sauvages et aux dangers de la nature, Nox endura cette épreuve sans faillir. À son retour, il fut adoubé chevalier, une reconnaissance qui marquait le début de sa carrière militaire.

Il servit l'armée d'Ogricar avec une rigueur exemplaire et, en seulement quatre ans, il atteignit le rang prestigieux de **Grand Maître Chevalier**, prouvant qu'il était digne de sa lignée et de l'héritage des Iceheart. Son talent, sa discipline et son absence totale de crainte sur le champ de bataille firent de lui un officier respecté et redouté.

Son ascension ne passa pas inaperçue auprès des autres puissances de la Fédération. Joey Firestorm, roi de Flamerra, cherchant à constituer une flotte redoutable, trouva en Nox Iceheart le choix parfait pour prendre le commandement de *L'Enragé*, l'un des trois cuirassés de l'Imperium. Un tel poste nécessitait un capitaine d'une loyauté et d'une rigueur absolues, des qualités incarnées par Nox.

Personnalité

Nox Iceheart est un homme de peu de mots, affichant un caractère froid et distant avec la plupart des gens. Peu sociable, il n'accorde sa confiance qu'à un cercle extrêmement restreint d'individus. Pourtant, derrière cette façade glaciale, il possède un sens aigu du devoir et une loyauté inébranlable envers sa famille et son royaume. Il n'est pas du genre à faire des discours enflammés, mais son charisme naturel et sa prestance suffisent à imposer le respect.

Rendar Kadjin

- **Titre(s)** : Colonel responsable des aventuriers de *L'Enragé*, Ancien Commandant des Corps Expéditionnaires de la Fédération
- **Âge** : 42 ans
- **Taille** : 1m86
- **Origine/Pays** : Ogricar
- **Affiliation** : Armée Fédérale, Flotte Impériale de la Fédération
- **Classe et évolution** : Guerrier



Histoire

Rendar Kadjin est né dans un **petit village d'Ogricar**, au sein d'une famille de paysans. Rien ne le prédestinait à devenir un guerrier : il grandit en travaillant comme **garçon de ferme**, effectuant des tâches simples et répétitives sans réel désir d'aventure ou de grandeur.

Cependant, comme tous les jeunes Ogricariens, il dut **effectuer un service militaire obligatoire de 3 ans** à ses 18 ans. Contrairement à beaucoup, il ne ressentait aucun patriotisme particulier, mais il accepta son devoir sans se plaindre. Rendar **n'était pas le meilleur combattant de son unité**, loin de là, mais il compensait par une détermination sans faille. Il s'entraînait **deux fois plus que les autres**, n'hésitant pas à **sauter des repas et à sacrifier ses heures de sommeil** pour s'améliorer.

À la fin de son service, ses supérieurs lui proposèrent de **rejoindre la chevalerie**, une offre rare pour quelqu'un d'origines modestes. Mais Rendar refusa : il **ne voulait pas être attaché à un ordre**, préférant **explorer le monde**. Il s'engagea alors dans **l'Armée Fédérale**, intégrant **les Corps Expéditionnaires**, une branche chargée d'explorer les territoires inconnus et dangereux.

Grâce à sa ténacité, il gravit rapidement les échelons et fut promu **commandant**. Son plus grand défi arriva lorsqu'on lui confia une mission d'exploration sur **le continent d'Imperia**, une terre **encore maudite** par les ravages de l'ancienne guerre contre les dieux.

L'expédition fut un **désastre**. Après un mois dans cet enfer, **seul un quart de ses hommes survécut** et lui-même **perdit son bras** au cours d'un combat contre une **menace ancienne encore présente sur ces terres : un Titan**.

Plutôt que de fuir ou d'abandonner, **Rendar refusa d'accepter la défaite**. De retour, il exigea qu'on lui fournisse un **bras de remplacement**, utilisant les meilleures technologies de la Fédération pour retrouver son efficacité au combat. **Un an plus tard**, il mena **une nouvelle expédition**, cette fois avec **une élite de combattants**, pour **détruire le Titan ancien**. La mission fut un **succès total**. Grâce à sa stratégie et à son courage, il triompha de cette **créature légendaire**, ce qui lui valut **les honneurs de la Fédération** et une **promotion au rang de Colonel**.

Des années plus tard, en reconnaissance de son expérience sur le terrain et de sa capacité à survivre aux pires situations, il fut choisi pour **commander les aventuriers de L'Enragé**, l'un des trois cuirassés de l'Imperium.

Personnalité

Rendar est **un survivant avant tout**. Contrairement aux nobles chevaliers ou aux généraux issus de grandes familles, il n'a rien obtenu par naissance : **tout ce qu'il a, il l'a gagné de ses propres mains**. Pragmatique, endurant et incroyablement **têtu**, il refuse d'abandonner, même dans les pires situations.

Il ne cherche ni gloire ni reconnaissance, son seul but est d'accomplir sa mission et de protéger ses hommes. **Loyauté et respect se gagnent avec lui, pas avec des titres ou du sang noble**. Il

est respecté par ses subordonnés non pas pour son autorité, mais pour son **expérience de terrain** et sa volonté indestructible.

Son **bras mécanique** est un rappel constant de son passé et des épreuves qu'il a surmontées.

Malgré cette prothèse, il **n'a rien perdu de sa puissance**, et il est encore capable d'affronter les meilleurs guerriers de Mague.