*Je suis Mjöllnir Poings-de-Cendre Noirmarteau, fils de Farent Noirmarteau lui-même Sonnlinnor de Moradin et de Gimalia.*

*Je représente le Monastère des 9 Portes de Maitre Kolimar Velcor, bastion de l’Art Etrange du Nord.*

Background

Avant-propos :L’ordre de Moine auquel je fais référence comme étant celui ayant ‘sauvé’ Mjöllnir vient du site suivant : <http://www.candlekeep.com/library/articles/monks.htm>
Je pars du principe qu’il doit exister de nombreux ordres du même genre, trop petits que pour être connus.

# 1306 CV L’Année du Tonnerre

Il était temps que le déclin prenne fin. Sans la Bénédiction du Tonnerre, gloire à Moradin, le Clan Noirmarteau n’aurait probablement jamais survécu aux nombreuses guerres qui, sans cesse, réduisaient le nombre de Vigoureux pour le plus grand malheur de Berronar Purargent qui de Khynnduum pleura des mers entières en voyant ses enfants disparaitre.

#  1307 CV L’Année de la Masse

 Farent Noirmarteau, pourtant Sonnlinnor de Moradin, ayant participé à autant de batailles qu’il n’avait de tresses dans sa barbe blonde, se rongeait les sangs en entendant son épouse hurler pour voir naitre le premier de ses trois enfants.

#  1308 CV L’Année des Catacombes

 De plus en plus d’humanoïdes de la surface s’enfoncent dans les profondeurs de Toril à la recherche de ses trésors, sans aucun respect pour les catacombes qu’ils pillent allègrement, sans conscience que certaines créatures des Profondeurs devraient y rester et qu’il était une bénédiction de Clangeddin que certains souterrains, peuplés au contraire de ce qu’ils semblaient penser, ne rejoignent jamais les cités Naines

#  1325 CV Année des Grandes Moissons.

 Gimalia met au monde son troisième enfant et le nomme Mjöllnir.

 Celui-ci vécut une enfance heureuse, entouré de ses pairs sous le regard bienveillant de mentors qui lui découvre une prédisposition appréciable pour le combat à mains nues mais le trouvent gauche et sans talent quand il s’agit de manier les armes ou la pioche qui font l’honneur des siens. A défaut de compétence, on utilise sa force remarquable pour ramener les chariots des mines à lui offrir une endurance remarquable, même pour un Vigoureux. Il se prend de passion pour l’histoire de ces Ancêtres et dépasse en piété même son père. Ses deux grands frères suivent bien mieux la voie de ce dernier par leur maitrise des armes et de la forge et rejoignent son groupe de défense.

# 1356 CV Année du Ver

 La rumeur de l’arrivée sur le trône de Castelmithral de Bruenor Marteaudeguerre se répand comme une trainée de poudre dans tous les Royaumes Nains. Mû par un désir inextinguible d’aventures et de découvertes, Mjöllnir profite de l’absence de son père, envoyé en mission avec l’ainé de ses frères pour venir en renfort à une troupe presque décimée par un dragon des profondeurs, pour demander à sa mère sa bénédiction pour qu’il puisse quitter le confort du clan et commencer sa propre vie.

 Bien qu’il ne soit encore considéré par les siens comme un adulte, Gimalia acquiesce, lui demandant seulement d’attendre le retour de son père. Le lendemain, une poignée de membres de l’expédition, plus morts que vifs, séparés des autres par un éboulement pendant l’affrontement, rejoint le clan. Tous pensent que les renforts ne sont pas arrivés à temps et le clan Noirmarteau pleure la perte de Farent.

 Sans espoir de retour de son père, Mjöllnir quitte les siens, confiant la vie de sa mère au frère qu’il croit seul survivant de n’avoir participé à la sortie. Jamais il ne saura que son père et la quasi-totalité de sa troupe ont rejoint la Forteresse d’Arragrath, victorieux, et qu’ils y sont restés. Le messager l’annonçant arrivera sept jours plus tard.

 Commence alors pour lui une longue errance et une triste suite de trop de boissons et de missions de mercenariat pour pouvoir s’en procurer encore.

 Des bras puissants, montés sur des jambes infatigables, en cela il se savait compétent. Il était devenu une bête de somme. Sans plus de fierté mais sans regret, abruti qu’il se rendait de fatigue dans l’effort et d’alcool entre deux emplois. De trop nombreuses missions peu louables avaient ternis le bon vivant et celui qui se riait du mauvais sort, des pessimistes et de la mort n’était plus que l’ombre de lui-même. Efficace mais éteint. Parvenant à s’extraire du monde quand la situation le demandait.

#  1358 CV - L'Année des Ombres : Le Temps des Troubles

 Un groupe de prêtres de Clangeddin partis à la recherche de l’avatar de leur dieu le rencontrent  en prise avec une troupe d’Orcs tentant d’assiéger un monastère oublié vaillamment protégé par guère plus qu’une dizaine de moines dans les Montagnes de Viteterres.

 Ces renforts inespérés, malheureusement trop tardifs que pour sauver plus de dix moines, écrasèrent les créatures. Les prêtres restèrent sur place à la demande de leur dieu pour remettre le monastère en état. Sans le secours de la Magie et impressionnés par les prouesses martiales à mains nues des moines, ils trouvèrent une nouvelle interprétation à l’enseignement du Rocher de Bataille. Ils créèrent l’ordre des Moines d’Argent.

#  1359 CV – L’année du Serpent

 Souhaitant offrir ses services à un petit seigneur local, Mjöllnir se retrouve à participer en tant que défenseur au siège de son château. Il doit son salut au hasard parce que le fortin se fait littéralement écraser, le forçant à ramper, dans le sang et la boue, au milieu des membres déchirés ne portant plus comme couleurs que le mélange vermeille, noir et ocre qui recouvrait les alentours du fort tombé. De la couleur dans son âme grise.

 Sa dernière mission de mercenaire. La rencontre qui changea sa vie et fit de lui ce qu’il est aujourd’hui.

Cet homme plein de sagesse qui lui apprit l’existence des Moines d’Argent (dont il avait croisé un adepte l’année d’avant, descendu des montagnes pour chercher les ressources nécessaires à la reconstruction du monastère) et implanta profondément une notion toute relative du Bien et du Mal.

 Son passé de violence avait marqué le vigoureux mais plus sûrement comme des barrières qu’il ne franchirait jamais plus. La grisaille sortirait de sa vie dont il jouirait pleinement, sans être le jouet de quiconque si ce n’est les dieux, l’organisant avec soin et rigueur pour ne plus jamais tomber au fond du gouffre du chaos.

#  1360 CV à 1372 CV

 Mjöllnir retrouve la paix dans le Monastère. En douze ans d’apprentissage, il adopte parfaitement la vision de ses nouveaux maîtres et la conviction qu’il lui est possible de transformer son corps seul en une arme à même d’attirer la fierté de Clangeddin Barbedargent.

 Sa force brute et son manque de retenue incitent régulièrement ses maîtres à l’envoyer en mission à l’extérieur des murs du Monastère. Jusqu’à ce qu’ils lui demandent de prendre des nouvelles de ses Cousins du Nord …

#  1372 CV Année de la Magie Sauvage : Période jouée

Les Marches sont balayées de tempêtes, fermes et troupeaux sont ravagés. Si Lunargent en souffre moins que les villages isolés, les ombres noires s’y étendent malgré tout, incitant la Haute Dame Alustriel a rassembler les principaux membres de la communauté et à les inviter au calme, la défense et la solidarité, et à lancer autant d’initiatives que possible pour joindre les plus touchés et s’assurer de leur état.

Dans la Taverne du « Marteau et le Heaume », Mjöllnir rencontre Daranor, un « Cousin du Nord », sergent de la Légion d’Argent, en réponse à sa mission. Acceptant la mission de prendre connaissance de l’état de Quaervarr, une communauté de bûcherons au Nord de Boislune. Il y fait la rencontre d’Ylinya, une Druide Elfe des Mers, affiliée à la confrérie des Gardiens Sylvestres, sans idée aucune des évènements qu’ils vivraient ensemble. Il manqua mourir en route, dans un tumulus mille fois maudit, pour découvrir un village qui n’avait besoin d’aucune aide. De Simaïus, leur devin et sage, il reçut un bâton dont il ne se séparera jamais.

Toujours plus au Nord, par-delà Boislune, jusqu’au Puits de Béorunna il aurait dû mourir une fois de plus en se faisant Champion de l’Elfe bleutée après avoir combattu des loups et une créature démoniaque ailée.

Seul un barde comme Stor Mousseracie possèderait assez de talent pour faire poursuivre cette aventure de plus belle manière car les révélations de Kimiad, tout au long de la soirée, mis un terme amer à ce qui prenait des airs d’épopée fabuleuse. Il ne pouvait se souvenir de la manière dont il s’était retrouvé si loin du tunnel qui aurait du signer sa perte et Mjöllnir ne retint rien des explications qu’il lui fournit sur la tombe profanée. Il ne retint que la conclusion, chargée d’un sentiment de déjà-vu. Plus rien ne les attendait là-bas. Le responsable des perturbations climatiques était vaincu, le tombeau avait été repris par les Nains polaires et scellé pour les siècles à venir.

Ils avaient perdu tant de vaillants compagnons pour rien.

Il parla longtemps avec les survivants, à sa ‘bleutée’, à qu’il pria de transmettre ces nouvelles à Amra et à son père et dont l’absence à ses côtés manquerait plus que cruellement, à Stor, qu’il gratifia des plus beaux encouragements pour la suite de ses pérégrinations et de son amitié éternelle tant qu’il ne lui demanderait plus d’emprunter des chemins et de traverse … puis à Absu’, pour qu’il l’aide à retrouver une étincelle de sérénité et qui finit par lui offrir une nouvelle direction à laquelle il était surpris de n’avoir pensé par lui-même.

Sa ‘mission’ terminée, il était temps pour lui de retourner à son monastère et de faire écho de ses aventures à ses supérieurs … même s’il ne doutait en être renvoyé très vite pour quelque autre pour le garder loin des salles d’entraînement.
Mjöllnir avait grandi en force et en sagesse et avait appris à remettre en cause jusqu’aux ordres des siens. Le voyage serait certes long jusqu’au Vaste mais la pluie cesserait bientôt et rien ne le forçait plus à presser l’allure ni ne l’empêchait à faire halte en chemin.

Dès l’aube du lendemain, le Nain avait repris la route, vers le Sud, riche des nouvelles sur ses ‘Cousins du Nord’ …

Le hasard le mena à Ashaba dans une histoire dont il ne gardera que le souvenir de brume, d’un curieux petit être nommé Guzlik et une paire de gant lui offrant un patronyme pour compléter son nom de Poing-de-Cendres. Qualquenick, être fée, le sauva de la folie pour l’emmener par un chemin de traverse vers le Monastère des Neuf Portes.

La brume s’épaississait autour du moine qui écarquillait les yeux, les frottait, les étrécissait en guère plus que deux fentes noires pour tenter d’y voir mieux et de repérer Valis qui n’était pourtant qu’à quelques mètres de lui.

- Où es-tu mon gars ? Oh ! Valis !

L’air se faisait de plus en plus frais. Les mains tendues devant lui comme un aveugle, il ne voyait plus même ses mains gantées et en un clignement de paupières, il ne vit plus rien du tout.
Le monde était devenu blanc, laiteux, avant de devenir douloureusement brillant, le forçant à fermer les yeux une fois de plus. Il ne les rouvrit qu’en entendant le rire désagréable d’un petit être qui s’était déjà ri de lui loin au Nord, avant qu’il ne revienne vers les Vaux.

- Ne me remercie pas, c’est à charge de revanche, foi de Qualquenick !

Et le monde réapparut à ses yeux, juste trop tard que pour apercevoir l’être fée. La brume avait disparu aussi sûrement qu’Ashaba autour de lui. L’air était frais, riche de la pureté des hauteurs du Nord de Toryl. A quelques mètres se trouvait son fourbi et un sourire ourla les lèvres du Nain quand il s’imagina l’autre porter son sac plus lourd que lui.

Le paysage était magnifique, l’horizon découpé par les montagnes et les étendues vierges. Il n’était pas parvenu à percer à jour le mystère de la brume mais jugea préférable de laisser cette histoire dans un coin de son esprit pour ne plus en souffrir pour l’instant. Il avait manqué de peu de sombrer dans la folie, il avait besoin de sérénité, de calme et de repos pour son esprit torturé.

Perdu au milieu de nulle part, il tourna la tête jusqu’à ce que son regard s’accroche à une construction, dans une petite gorge à quelques centaines de mètres en contrebas. D’un pas rapide, sifflotant comme si de rien n’était, il en prit la direction son sac énorme sur une épaule, son bâton de bois vert serré comme un bâton de marche.

## Monastère des 9 Portes

Mjöllnir trouva dans le Monastère le refuge parfait, y découvrant les nombreuses voies susceptibles d’améliorer son art martial et fortifier son esprit. Pour son compte, il releva nombre de missions auxquelles sa nature de Vigoureux lui permit de … survivre, participant à la plus importante du Monastère par la recherche d’un œuf de Dragon, première étape de la participation du Monastère à la survie face à la Dracorage. Il en revint transformé, téléporté par mégarde au cœur de la Caverne Interdite du Monastère et soumis à une puissance psionique colossale qui éveilla son potentiel de maitrise de l’Art Etrange. Dès lors, il fut de chaque implication du Monastère pour chaque évènement lié à cette puissance singulière, déjouant avec Kuan les plans de la secte de la Salamandre Bleue et de leurs terribles tatouages rampants. Il découvrit les préceptes d’Auppenser auprès de Kolimar Velcor qui lui permit d’améliorer sa maitrise de l’Art Invisible.

# 1385 CV Magepeste

Toril tout entier fut impacté profondément par la destruction de Mystra et l’avènement de la Magepeste. Par son développement de l’Art Invisible, non impacté directement par celle-ci, le Monastère prit sans doute plus d’importance dans les affaires du Monde qu’il le souhaitait –à moins que ce ne fut la raison même de sa création et une prescience éclairée de Maitre Kolimar Velcor quand il y développa cette voie-. Les liens avec l’Alliance du Nord se resserrèrent et perdurèrent même après la disparition d’Alustriel et le manque qu’elle laissa à la Confédération des Marches.

Entre conseils et distribution de Cristaux, ils participèrent secrètement à la défense contre les Aboleths, Illithids et autres créatures psioniques malveillantes dont l’activité ne cessa de croître pendant le siècle qui suivit après l’apparition de Xxiphu au-dessus de la Mer des Etoiles Déchues. Malheureusement, les puissances auxquelles ils firent face sont telles qu’aucune victoire éclatante ne put jamais leur permettre de s’en congratuler et la Souveraineté Abolethique et leur Symphonie de folie, se nourissant de Magepeste, exploitant des Flagelleurs Mentaux reste trop puissante.

Le Monastère sait et prend acte. Officiellement, il reste un bastion de paix et de connaissances.

# 1473 CV De Sable et de Glace

Description physique :

Mjöllnir est un Vigoureux large, trapu, musculeux. Son abondante chevelure blonde tressée répond à sa large barbe au moins aussi imposante cachant elle-même une mâchoire carrée puissante. Quelques rides légères soulignent, sur le peu de peau visible de son visage, d’une certaine bonhommie et d’une propension à rire et à sourire, ses yeux – dont il en cligne un très souvent – sont rieurs et expressifs.

Rien ne laisse supposer la part plus sombre de son passé.

Depuis son arrivée au Monastère des 9 Portes, son regard a changé pour plus de profondeur, on peut y lire plus de sagesse et d’intelligence. D’improbables reflets violacés le traverse parfois.

Peu frileux, il apprécie de porter un vêtement ample et pratique taillé sur mesure sur le modèle de la tenue habituelle des moines humains. Dans cette tenue, on peut voir le tatouage végétal dessiné autour de son avant-bras droit, signe du Monastère des 9 Portes.

En mission, loin du monastère, il lui préfèrera une tenue de voyage plus solide recouverte d’un manteau à capuche marron, de solide bottes de cuir et des gants singuliers semblant être recouverts d’écailles noirs. Dans le Nord, il porte une tenue polaire achetée dans la citadelle d’Adbar et se déplace son bâton à la main pour sonder la neige ou assurer sa stabilité.