

Rocterres

Les Rocterres forment une région rocheuse et vallonnée située au nord de la chaîne de montagnes des Cornes des Tempêtes, au nord du Cormyr [1].

Région : Cormyr, intérieur de Féerûne

Races [2] [3] : Géants des collines, gobelins, ogres, orques, trolls, wemics

Habitants des Rocterres : Enchara, Jhassilm Unelance

Lieux dans les Rocterres : Esparin, Grande Profondeur osseuse, les Nues, piste du Carreau de pierre

Organisations dans les Rocterres : Les Hommes de Minuit, Les Dévoreurs de Rate

Colonies dans les Rocterres :

Géographie

C'est une terre rocheuse composée de nombreuses collines et vallées, mais d'une beauté sauvage [4]. Elle est marquée par des crêtes aux arêtes saillantes, des ravins profonds, des cavernes et des précipices [5].

Particularités géographiques

Le Roc de Cîmétoile, un pic dans les Rocterres, juste au sud des Hauts Pâturages.

Gouvernement

Bien que le Cormyr ait revendiqué cette région comme faisant partie de son territoire, il n'a jamais pu la contrôler en dehors des endroits où ses soldats ont été déployés. Ce lieu est inhospitalier pour les humanoïdes civilisés et abrite des orques, des gobelinoïdes et autres créatures de ce genre. Les monarques du Cormyr ont longtemps offert de généreuses récompenses à ceux qui pouvaient établir et maintenir des colonies dans la région.

Histoire

De nombreuses légendes racontent que les Rocterres ont été créées vers -200 CV lorsqu'Asram et Anauria ont attaqué un royaume magique qui existait au-dessus des nuages de la région afin d'échapper à la progression du désert d'Anauroch qui ne cessait de s'étendre sur leurs royaumes. Les châteaux construits au-dessus des nuages se sont écrasés depuis le ciel sur la terre, créant les Rocterres.

Au cours de l'année du Gantelet, en 1369 CV, la princesse Alusair était à nouveau en opérations dans les Rocterres, à la tête d'une troupe de vingt-quatre jeunes chevaliers nobles qui poursuivaient une bande d'orques audacieux ; ceux-ci avaient attaqué une caravane à l'est de Soirétoile. En six jours de poursuite, ils avaient tué une hydre, un lézard de feu et trois chimères. Au nord du pic de Cîmétoile, les chevaliers poursuivirent impétueusement les orques dans une embuscade et quelques-uns d'entre eux périrent. Alusair rassembla ses troupes pour vaincre les humanoïdes avant de découvrir qu'ils servaient un naga ténébreux et le Zhentarim, lequel avait charmé et transporté des monstres dans la région. Ils terrassèrent le naga et détruisirent le *portail* avant qu'il ne puisse expulser un autre monstre. Alusair et ses chevaliers décidèrent de partir en quête des autres *portails* et de les neutraliser [4].

Habitants

Les habitants du nord du Cormyr redoutent les Rocterres comme un lieu d'où sortent toutes sortes de monstres pour les harceler, depuis les loups jusqu'aux orques en passant par les trolls, et même des sorciers maléfiques et des dragons. D'autres créatures dangereuses sont connues pour y vivre, notamment des chimères, des lézards de feu, des gobelins, des géants des collines, des hobgobelins, des hydres, des ogres et des wemics.

Quelques variétés de dinosaures vivent dans les profondeurs des Rocterres, mais ce sont toutes des espèces de petite taille, pas plus grandes qu'une autruche. Il s'agit notamment de deinonychus ou de velociraptors. Toutes ces espèces hibernaient dans de profondes failles, à proximité de nœuds terrestres et de coulées de lave. Ils ne sont pas réputés pour courir sur les hauteurs des Rocterres ou s'aventurer loin de cette région, car ils craignent d'être dévorés par des dragons, des bêtes ténébrantes ou des montures ailées des Zhents.

Enchara

Enchara était la reine guerrière d'Esparin, un royaume des Rocterres, au 12^e siècle CV. Palaghard I^{er} est connu comme le conquérant d'Esparin. Toutefois, la reine Enchara épousa ce prince héritier dans l'année du Centaure Caracolant, en 1162 CV et, par leur union, son royaume fut rattaché au Cormyr. Elle avait un tempérament fougueux et un don pour fédérer ses troupes et les exhorter au carnage. Leur fils, Pryntalar Obarskyr, hérita de ces deux traits de caractère. Une statue dans le Refuge perdu la représente comme une femme en armure.

Jhassilm Unelance

Jhassilm était un seigneur bandit des Rocterres, près du Cormyr, au début du 14^e siècle CV. Il possédait une forteresse dans les Rocterres, avant qu'elle ne soit prise d'assaut par le célèbre mercenaire Brandon en 1356 CV. [6] [7]

Les Hommes de Minuit

Ils formaient une compagnie de mercenaires des Rocterres et gagnèrent une certaine notoriété d'Eauprofonde à Thay. Ils se retirèrent vers 1338 CV. Cependant, en 1358 CV., une force inconnue poursuivit les anciens membres et les transforma en morts-vivants.

Sites notables

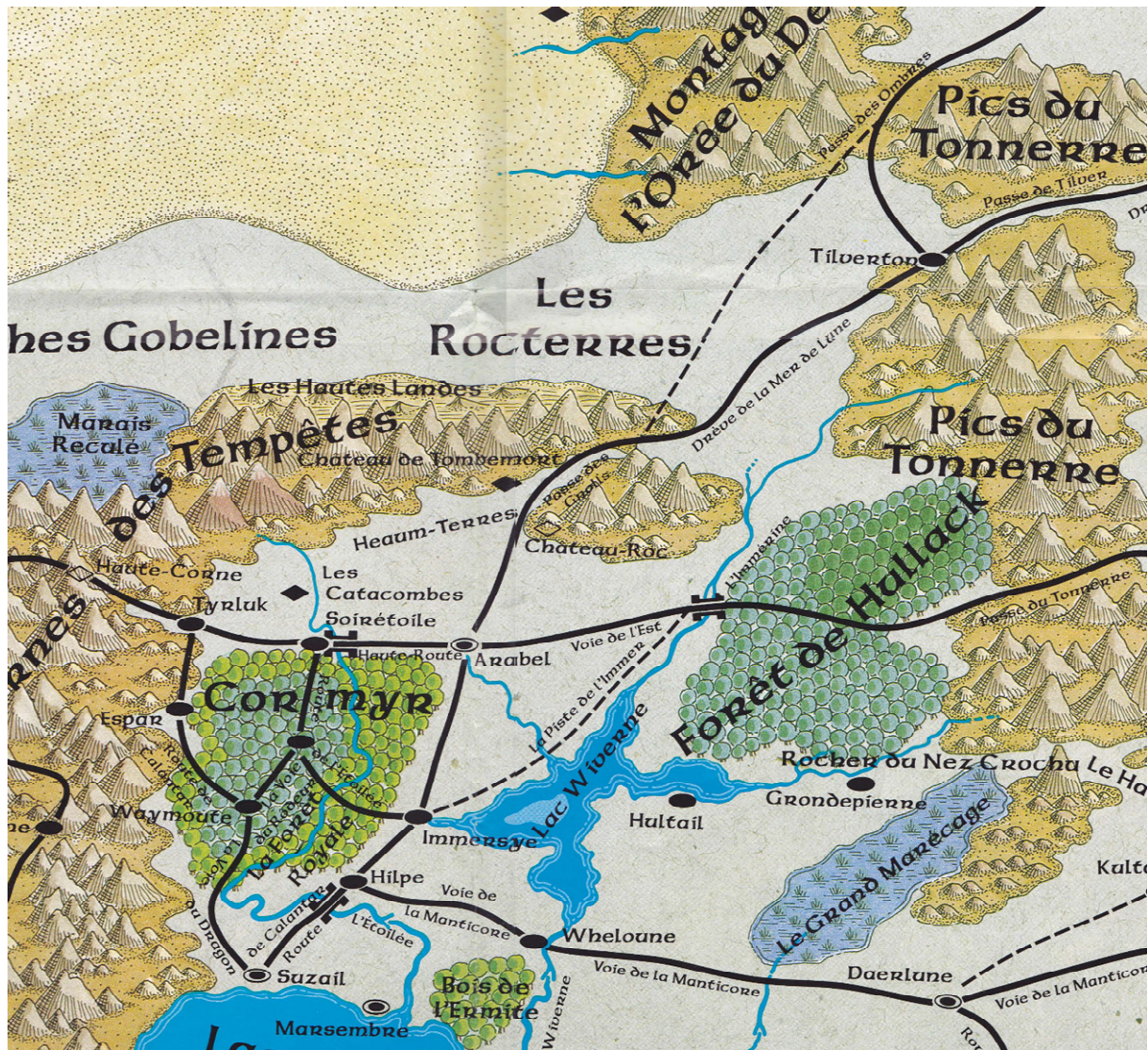
Points de repères

Grande Profondeur osseuse est la forteresse tristement célèbre de la redoutable tribu orque des Dévoreurs de Rate [8]. Elle se trouve dans les Rocterres, l'une des régions les plus inhospitalières et sauvages du Cormyr. Elle abrite le Temple caché de Nishrek, un site sacré de Gruumsh qui recèle une relique lui permettant de voir le monde de Toril depuis son royaume divin. Elle est considérée comme un lieu de légende, en raison de la sauvagerie presque incompréhensible dont font preuve les orques qui y vivent.

Les Nues constituent un royaume légendaire dans le ciel, dont on dit qu'il existait autrefois au-dessus des Rocterres. D'après les recherches d'Elminster, si les Nues ont effectivement existé, c'était environ 1 500 ans avant le milieu du 14^e siècle CV. Les légendes racontent qu'un jour, les souverains mages des cités néthérisses d'Asram et d'Anauria découvrirent les Nues et cherchèrent à les conquérir, pensant qu'elles pourraient servir de refuge contre le désert d'Anauroch qui ne cessait de s'étendre. Leurs efforts finirent par détruire le royaume et les enchantements de ses nuages, entraînant la chute de ses villes et forteresses qui devinrent les nombreuses grandes formations rocheuses qui parsèment les plaines des Rocterres. Parmi ceux qui croient à ces légendes, certains pensent que les créatures célestes vues dans les Rocterres peuvent encore habiter ses ruines. D'autres prétendent que les sorts persistants de cette guerre légendaire sont la cause des terribles tempêtes qui sont fréquentes dans la région. Des légendes racontent que les Nues abritaient des aspérii, des géants des nuages, des aigles géants, des dragons des brumes, des pégases, des dragons argentés, des géants des tempêtes et des sylphes. On dit également qu'elles étaient la demeure d'une race d'êtres ailés ressemblant à des elfes, qui pourraient être les avariels. Toutes ces créatures vivaient en harmonie et ne descendaient à la surface que lorsqu'elles devaient chercher ou échanger de la nourriture ou d'autres produits de première nécessité. Elles évitaient généralement les royaumes humains à proximité, en particulier Asram. Les géants, en particulier, étaient censés prendre fréquemment de la pierre à la surface et l'utiliser pour construire les nombreuses villes et forteresses des Nues.

Routes

La piste du Carreau de pierre est un long sentier tortueux qui part au sud de la Passe des Gnolls, dans les Cornes des Tempêtes, se déplace presque en ligne droite à travers les Rocterres et la relie avec la Passe des Ombres, dans les Pics du Tonnerre, au nord de Tilverton [9].



Annexe

Passages

Romans

- Les Liens d'Azur
- Cormyr : un roman

Références

- [1] Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams, Rob Heinsoo (Juin 2001). Les Royaumes Oubliés, Univers 3e édition. (Wizards of the Coast), p. 119. ISBN 2-84875-004-X.
- [2] Ed Greenwood et Jeff Grubb (Avril 1998). Cormyr : un roman (livre de poche). (Wizards of the Coast), chap. 7, p. 106. ISBN 0-7869-0710-X.
- [3] Karen S. Boomgarden, James Butler, Elizabeth T. Danforth, Jean Rabe (Septembre 1994). « Les Rocterres et les Marches Gobelines ». Éditions Hexagonal. Les Carnets d'Elminster (TSR, Inc), p. 2. ISBN 1-86009-077-X.

- [4] Ed Greenwood, Jeff Grubb (Juillet 1996). Cormyr : un roman (livre relié). (Wizards of the Coast), chap. 7, pp. 95–111. ISBN 0-7869-0503-4.
- [5] Ed Greenwood, l'Homme à la Capuche (22/07/2006). Questions à Ed Greenwood (2006). Candlekeep forum. Récupéré le 22/11/2020.
- [6] Jeff Grubb, Ed Greenwood and Karen S. Martin (1987). Décor de campagne des Royaumes Oubliés (Livret de référence du MD). (TSR, Inc), p. 19. ISBN non précisé.
- [7] Ed Greenwood, Julia Martin, Jeff Grubb (1993). Guide des Royaumes Oubliés 2e édition (nouvelle édition). (TSR, Inc), p. 53. ISBN 1-5607-6617-4.
- [8] Troy Denning (Avril 2014). La Sentinelle. (Wizards of the Coast), p. 83. ISBN 0786964596.
- [9] Carte incluse dans Ed Greenwood, Julia Martin, Jeff Grubb (1993). Guide des Royaumes Oubliés 2e édition (nouvelle édition). (TSR, Inc). ISBN 1-5607-6617-4.