

GÉOGRAPHIE CANONIQUE DU ROYAUME D'AVERNA

Chant du Fer - Annexe II : Le Royaume du Soleil.

Averna est le royaume le plus méridional du Northern Shield.

Ouvert sur la Mer du Soleil et la Baie des Princes, nourri par les montagnes du Nord, il est réputé pour être le plus fertile, le plus riche, le plus varié écologiquement et le plus cosmopolite du continent.

Le territoire avérien se structure en trois grands ensembles naturels, totalisant dix-sept provinces majeures :

I. L'ÎLE DU DÉSERT MORT

Zone mystique, désertique et politique du royaume

4 régions

1. Caer-Avernia - La Cité Royale

Capitale solaire bâtie sur la côte sud.

Climat chaud, architectures blanches, palais rayonnants, port royal. Centre politique, religieux et culturel du royaume.

2. Neryas-Port - La Porte du Soleil Levant

Premier port d'entrée.

Quartiers marchands, arsenaux, flux de caravanes et navires continentaux.

3. Jardins de Sable-Bleu

Région semi-désertique cultivée entre Caer-Avernia et Neryas-Port.

Oasis, épices rares, monastères parfumés, routes bordées de pierres runiques anciennes.

4. Le Désert Mort

Étendue sacrée et interdite, cœur mythique du royaume.

Ruines scellées, tempêtes dorées, illusions et failles énergétiques. Lieu à la fois craint, vénéré et strictement surveillé.

II. LES TERRES CONTINENTALES FERTILES

Zone agricole, artisanale, minière et industrielle

8 régions

5. Les Coteaux Rouges

Vignobles volcaniques riches en fer.
Cépages rouges brûlés par le soleil.

6. La Vallée Blanche

Sol calcaire, vins blancs dorés, arches naturelles lumineuses.

7. Les Mines de Sel

Réseaux souterrains humides.
Sel pur, essentiel à la cuisine, aux rituels et à la conservation.

8. Le Pays des Épices

Safran, herbes chaudes, fruits dorés et parfums.
Caravansérails et marchés colorés.

9. L'Argentier

District minier discret : argent et or secondaire.
Centre d'échanges confidentiels avec Valdara.

10. Les Mines Profondes

Sous Ash-Tarath.
Saphirs, topazes, opales, quartz.
Réservoir minéral des artisans avériens.

11. La Cour des Artisans

Cœur artistique d'Averna : verrerie, orfèvrerie, cristal, sculpture fine.
Directement reliée aux mines du sud.

12. Côte des Chantiers Navals

Sur la Baie des Princes.
Construction de navires marchands, galères légères, vaisseaux de luxe et flotte diplomatique.

III. LES FRONTIÈRES SAUVAGES

Zone écologique, magique et culturelle
5 régions

13. Grande Jungle d'Averna

Forêt chaude et immense.

Faune exotique (lions solaires, panthères, girafes, zèbres). Tribus anciennes et rituels forestiers.

14. Le Grand Marché d'Averna

Carrefour culturel majeur du Sud.

Épices, textiles, pierres précieuses.

Mélange d'Averniens, Selvariens, Virelyens et marchands orientaux.

15. Bois-Fourchu

Petite forêt magique.

Esprits sages, clairières enchantées, racines lumineuses.

16. Volcan Ash-Tarath

Ancien volcan scellé.

Terres fertiles pour vignobles, galeries menant aux Mines Profondes. Lieu fondateur des premières légendes avériennes.

17. Les Plaines Dorées

Savanes ouvertes entre jungle et désert.

Région de faune sauvage ; lieux d'exploration et de safaris nobles.

Synthèse géopolitique

Averna repose sur un équilibre unique entre :

une capitale sacrée isolée sur une île désertique,

un cœur continental immensément productif,

des frontières sauvages riches en magie, faune et échanges culturels.

Ce triptyque fait d'Averna un royaume solaire, prospère et profondément connecté aux flux mystiques du Sud.