

Dessins et Cartes



Tomes I à IV

& Orion
Hélodioon

Clavim Cedo ©
De P. Mundi - Paris - 2013

La péninsule



Légende - La péninsule

N° Noms des lieux

- 1 Montagnes et mines
- 2 Cité d'Eidenbeck (En direction de l'Ouest → « Terre abandonnée »)
- 3 Cité de Salmanasar
- 4 Cité d'Assiah
- 5 Château royal
- 6 Plaine d'Assiah

Légende - Le Bois d'Orion

N° Noms des lieux

- 1 Forêt d'Orion - source de Barenton - L'Even
- 2 Bourg d'Eventur
- 3 Chaîne des Titans
- 4 Relais abandonné - Cascades - « Gouffre des sauvages »
- 5 Bourg d'Aranvar
- 6 « Le val perdu » - Place de Justice - « Portes Océanes » - Route royale - Ancien Temple des régions occidentales
- 7 Cité de Worms
- 8 Rivière alimentant en eau les régions méridionales de la Terre des Hommes
- Auberge - « Table des marchands » - Porte d'Antarès
- 9 « Haute muraille »

Le bois d'Orion

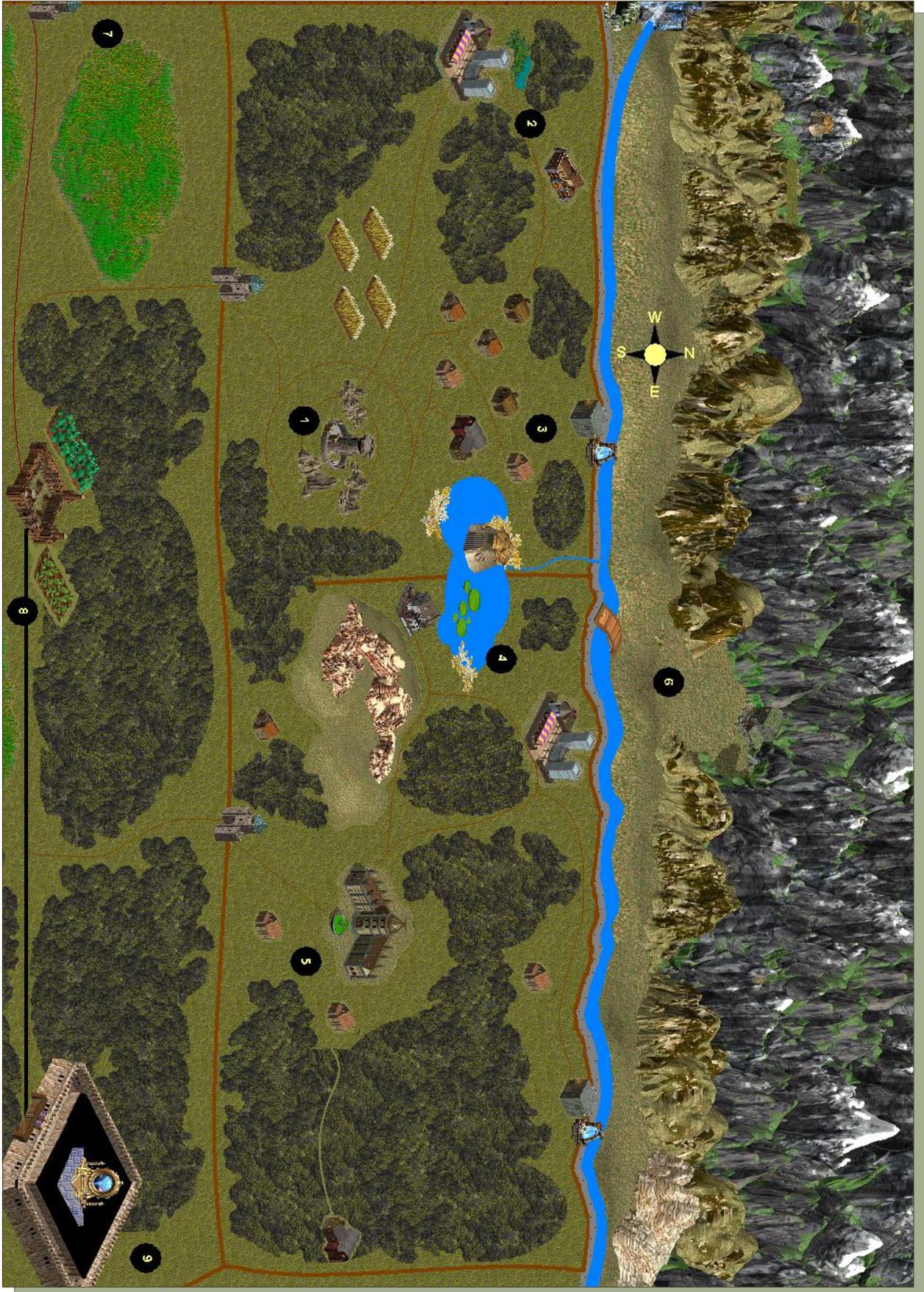


Légende - Cités septentrionales

<u>N°</u>	<u>Noms des lieux</u>
-----------	-----------------------

- | | |
|---|---|
| 1 | Cité de Mébahel |
| 2 | Clan des Maletterre - Cité de Cahetel |
| 3 | Fermes (dont « grande ferme ») - « Cité des soumis » |
| 4 | Forteresse des marais - Clan des Malroche - Cité d'Anvolon |
| 5 | Cité d'Achaiah |
| 6 | Rivière septentrionale - Pays des « chevaux célestes » - Cité de Nith-Haiah |
| 7 | Porte d'Antarès - « Haute muraille » |
| 8 | Bourg d'Entebourg et ses vignes |
| 9 | « Le Tertre » |

Cités septentrionales

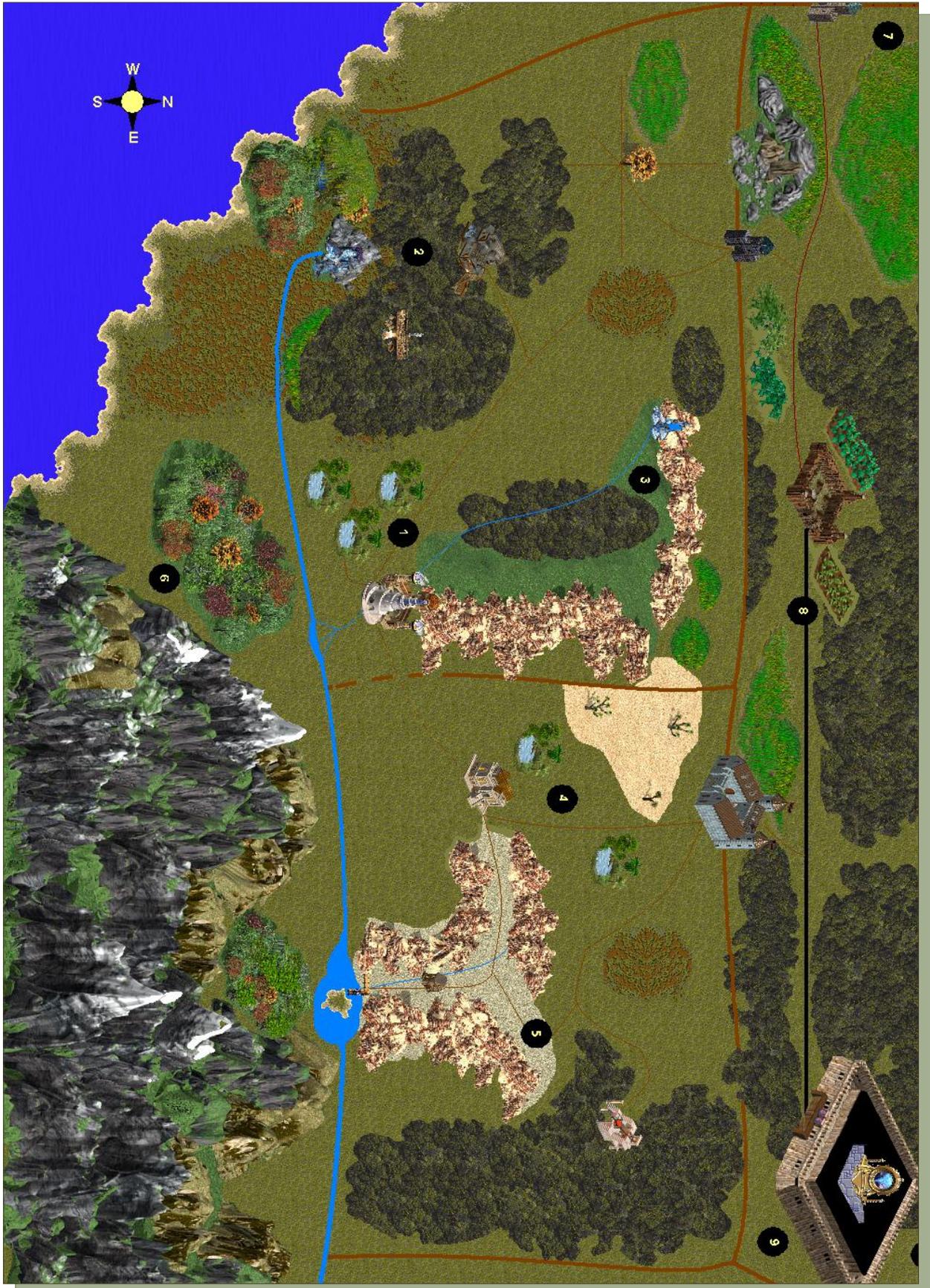


Légende - Cités méridionales

N° Noms des lieux

- 1 Cité de Reiyel - Oasis
- 2 Rivière méridionale - Forêt du peuple Tamacounda - Cité de Canaïma (« Cité de bois »)
- 3 « Saut de l'ange » - Fleuve Samecounta - Troglodytes
- 4 Cité d'Haaiah - Désert (« pays des lions ») - Forteresse de Tamahat
- 5 « Ile aux oiseaux » - Port d'Yeiyel - Vallée de l' Hadramaout - Ksar de Kohaibah - « Cité oubliée »
- 6 Contrée accordée par traité aux korrigans - Chaîne « de l'ours »
- 7 Porte d'Antarès - « Haute muraille »
- 8 Bourg d'Entebourg et ses vignes
- 9 « Le Tertre »

Cités méridionales



Légende - Cités orientales

N° Noms des lieux

- 1 Cité de Lélahel - Ouvrages militaires - Fleuve septentrional
- 2 Phare des « îlots perdus » - Contrées septentrionales inhabitées - Iles et fjords - Jetée fortifiée
- 3 Bassins intérieurs - « Coliséum » - Cité de Nithael - Citadelle - Port - Entrée du passage souterrain
- 4 Cité de Bandlagara - Temple de « La Terre des hommes » - « Puits de silence » - « Château de l'Ange » - Le parvis du château et ses statues
- 5 Sortie du passage souterrain - Bourgs - Île-Longue
- 6 Fleuve méridional - Bourg de pêcheurs - Forteresse/Cité d'Haiiael - Cultures de maïs, tabac, coton - Port d' Haiiael face aux fortifications
- 7 Fortifications - Les 3 Îlots
- 8 « Pont de l'oubli »
- 9 « Porte de l'Éveil » → accès à l'Eden

Cités orientales



Légende - L'Eden

N° Noms des lieux

- 1 *Monde noir* : Cité de Mélansis - Mines de charbon - Fleuve Ouppratou - Pont - Cité « dans les arbres »
- 2 *Monde blanc* : Cité de Leukosis - Pont - Forteresse septentrionale - Glaciers et cirque glaciaire - Site de Sahasamha - Fleuve Pishôn - Chaîne des Titans
- 3 *Monde jaune* : grottes et amas chaotiques - Pays de Kush - Cité « du silence » - Temple et domaine de « La Grande Prêtresse » - A l'Est : « Pays de Pount » - Fleuve Guihôn
- 4 Cité de Séphoris (point de rencontre des rivières, des routes et des chemins. Ville de tous les trafics.)
- 5 « Temple Gardien de la Loi Universelle » - (Plus haut → Pays d'Havila et ses mines)
- 6 Désert de Kalajundi - Lac salé : domaine de Takermahan - Cité de Déneb - Port d'Alahirdja - Au-delà des « îlots d'Astéria » : début de l'Apson
- 7 Cité de Tiamat et son port - Sites sidérurgiques - Massif de « Terre Grande » ou Pays d'Assur » - (Au-dessus → volcans en éruption et « grottes de Jonas ») - Fleuve Hidequel
- 8 *Monde rouge* et « montagnes de la chaîne du Singe » - Palais de l'Ananta - Cité de Nadir et son port (dénommé aussi « port d'Orion)
- 9 « Lieu Sacré - Lac central appelé aussi : « Le miroir »

N.B. : La disposition des quatre fleuves sur cette carte est personnelle. Elle ne correspond donc pas aux descriptions des textes antiques.

L'Eden



Hélodioon - Légende

<u>N°</u>	<u>Noms des lieux</u>
-----------	-----------------------

- | | |
|---|---|
| 1 | Îles des mers du Sud - Cité de Cohalebra |
| 2 | Demeure de l'Alchimiste - Peuple de la jungle - Cité de Bensalem |
| 3 | « Océan de Paix » |
| 4 | Désert de Taar |
| 5 | Forteresse (Château neuf) - « Tour de l'Or » - Cité de Fidéicommis -
Quartier d'Alcabaïcin - Canal |
| 6 | Cité / « Île volante » |
| 7 | Castels en ruines – « Forteresse du Lac » |
| 8 | « Le Sépulcre » |
| 9 | Cité de Caritet |

Hérodion



Légende

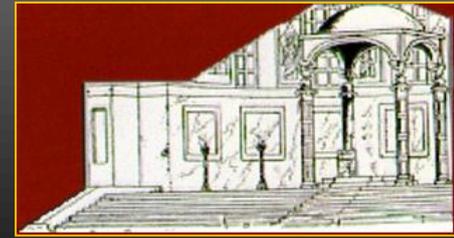
De l'Erèbe...

- . Le puits : recherche de l'Homme tridimensionnel : Corps, Âme, Esprit
- . Pandémonium : la salle du trône
- . Plan de Pandémonium (dont l'accès à l'Erèbe)
- . En partance pour l'Erèbe

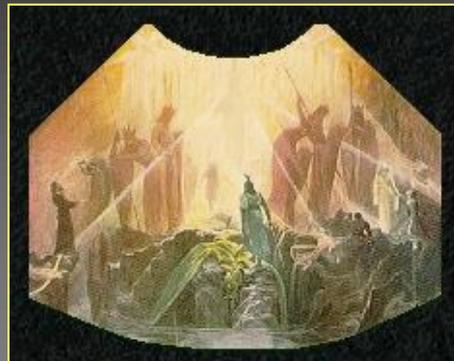
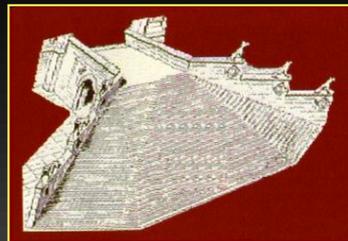
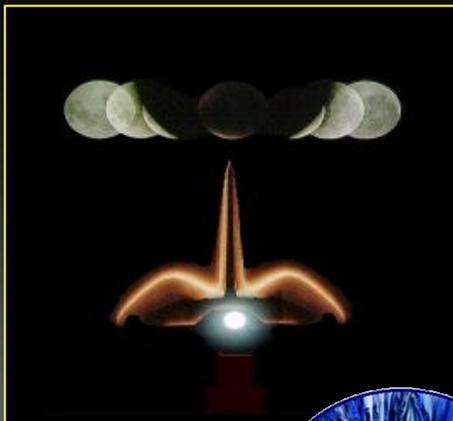
... au Vaisseau des étoiles.

- . Dans la dernière salle du Vaisseau des étoiles...
- . L'accès aux Palais
- . Les « fils des hauteurs »
- . « L'appareil m'attira, faisant aussitôt fuir ma volonté.
... Il était fait de trois cercles concentriques... »

De l'Erèbe...



... au Vaisseau des étoiles.



La Terre abandonnée - Légende

N° Noms des lieux

- 1 Apson - Îles des Immortels - « Cap des tempêtes » - Falaises d'Encantara - Statue monumentale d'Essein
- 2 Cité de « Golgonooza la glorieuse » - Contrées septentrionales montagneuses de la « Terre abandonnée »
- 3 Entrée de la grotte donnant accès aux profondeurs dans lesquelles patiente « l'Armée de l'Aube »
- 4 Campement d'Essein - « Porte des Dieux » (dénommée : « Babilani »)

Le Terre abandonnée



La cité de Spérare - Légende

N° Noms des lieux

- 1 Cité Portuaire d'Akkad (Plus bas, à l'Ouest → « Porte des Dieux » (dénommée : « Babilani »)
- 2 Zone marécageuse
- 3 Ancienne route royale - Tombeau du roi Crowell
- 4 Cité de Spérare
- 5 Ancienne Cité de Golgonooza - Mines
- 6 Rivière Kosenton - Vallée de Kalambrana
- 7 « Porte de l'abîme » (dénommée : « Babapsi ») - Voussure aux caractéristiques Cristallines
- 8 Château de Quartamendès
- 9 Apson - (En direction de l'Est → Péninsule d'Orion)

La cité de Spérare





Clavim Cedo®

Les cartes ont été partiellement réalisées à partir des éditeurs de cartes de
Warlords III - Darklords et *Heroes of Might and Magic IV*

De P. Mundi © - Paris - 2013



Tomes I à IV

Cartes, légendes, plan et illustrations
Correspondance avec les chapitres

La péninsule (carte et légende)	Chapitre I
Le bois d'Orion (légende)	Chapitres I et II
Le bois d'Orion (carte)	
Cités septentrionales (légende)	Chapitre II
Cités septentrionales (carte)	
Cités méridionales (légende)	Chapitre III
Cités méridionales (carte)	
Cités orientales (légende)	Chapitre IV
Cités orientales (carte)	
L'Eden (légende)	Chapitres V et VI
L'Eden (carte)	
Hélodioon (légende)	Chapitre VII
Hélodioon (carte)	
De l'Erèbe au Vaisseau des étoiles (plan et illustrations)	Chapitre VIII
La Terre abandonnée (légende)	Chapitre IX
La Terre abandonnée (carte)	
La cité de Spérare (légende)	Chapitre X
La cité de Spérare (carte)	

