



## Lexique de la carte du monde de Khaldaar

Nom	Descriptifs
Khaldaar	Monde dans lequel se déroule l'histoire
Theodeyrie	Royaume fondé et constitué par les trois Clans
Dadgekis	Nom de Clan de la couleur Noir
Fellroth	Nom de Clan de la couleur Bleu
Séménite	Nom de Clan de la couleur Rouge
Kamos	Province de Clan des Dadgekis
Glevune	Province de Clan des Fellroths
Valdensis	Province de Clan des Séménites
Hadeki	Capitale de la Province du Clan des Dadgekis
Corinium	Capitale de la Province du Clan des Fellroths
Valdum	Capitale de la Province du Clan des Séménites
La Colline du Wald	Lieu sacré où se déroule le Rite, il est protégé par une puissante magie contrôlée par les Astraux
Le Haut-Monastère	Capitale du Clergé des Clés, celui-ci est présent dans les trois Provinces regroupant des fidèles pour servir les Astraux et leur loi. Le Haut-Monastère entoure la Colline du Wald par une muraille imposante. Il est également entouré de muraille et de puissante forteresse veillant à sa sécurité.
Roclax	Duché du Nord, terre principalement montagneuses, habité par les Roclanniens, indépendant du Royaume de Theodeyrie
Uskanie	Monarchie du Nord-Est, terre principalement forestière, habité par les Uskanniens, indépendant du Royaume de Theodeyrie, ils sont les ennemis jurés de la Mebrennie
Mebrennie	Monarchie de l'Est, pays agricole, connu pour son blé de qualité, habité par les Mebrenniens, indépendant du Royaume de Theodeyrie ils sont les ennemis jurés de l'Uskanie
Askaria	Emporium du sud, terre aride et tropical, habité par les Askarries, indépendant du Royaume de Theodeyrie, îles regroupant principalement, mercenaires, pirates et contrebandiers

