

# ਫਏ ਟੌਰ ਹਾਹੋਡੀ TØR HAHØDI

Ce feuillet résume les principaux changements apportés aux deux premiers tomes lors de leur révision (seconde édition). Si vous avez lu les **anciennes versions**, je vous recommande de prendre connaissance de ce qui suit avant d'entamer la lecture du troisième volume.

Michel Christian

## STRUCTURE DE TØR HAHØDI

Le monde des Hødis possède désormais un aspect plus réaliste, sous la forme d'un **tore de Stanford**. Cela remplace la vision (erronée) d'une planète dans le premier volume et de l'astéroïde creux en forme de poire dans le second. Dans la nouvelle édition, ce concept est bien entendu présent dès le début.

L'intérieur se présente comme une vallée large de 80 km de large pour 311 km de longueur. La hauteur atteint jusqu'à 30 km en son centre.

Cette vallée est divisée en trois sections, éclairées chacune par un soleil artificiel, fixé à la voûte.

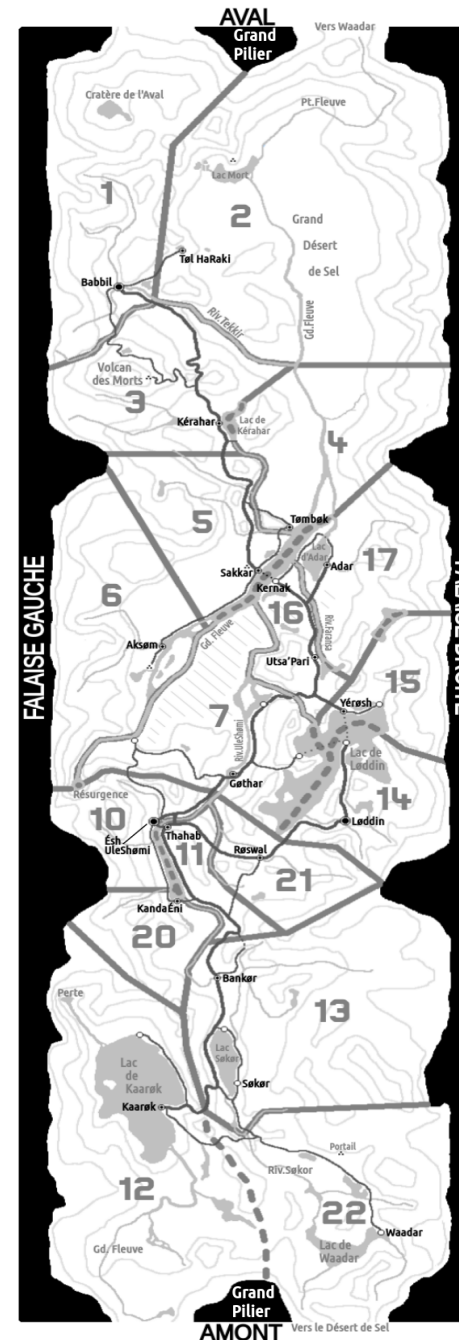
La transition entre jour et nuit se fait par « extinction - allumage » de ces soleils, toutes les huit heures, selon un cycle invariable tout au long de l'année. L'extinction projette sur le plafond du tore une lumière de crépuscule aux multiples nuances orange.

Les astres émettent de la lumière noire durant la nuit et la luminosité violette qui en résulte varie en intensité tout au long du mois, jouant un rôle similaire aux phases de notre Lune.

Les autres paramètres (année de huit mois ou 292 jours et journées de seize heures) restent inchangés.



## GÉOGRAPHIE DE TØR HAHØDI



## Carte générale des Tribus de ਫਏ ਟੌਰ ਹਾਹੋਡੀ Tør HaHødi

Nom de la tribu / de la cité principale			
1	ਬਬਿਲ	Babbili	Babbil
2	ਟੌਲ ਹਾਰਾਕੀ	HaRaki	Tøl HaRaki
3	ਕੇਰਾਹਾਰੀ	Kérahari	Kérahar
4	ਟੌਂਬਕ	Ténéri	Tombok
5	ਰਾਮਸੀ	Ramsi	Sakkar
6	ਅਮਹਾਰੀ	Amhari	Aksøm
7	ਗਠਾਰ	Saksi	Gøthar
10	ਉਲੇਸ਼ੋਮੀ	UleShømi	Èsh UleShømi
11	ਠਾਹਾਬੀ	Thahabi	Thahab
12	ਕਾਰੋਕੀ	Kaarøki	Kaarøk
13	ਬੈਂਕੋਰੀ	Bankøri	Bankør
14	ਲੌਡੀਨੀ	Løddini	Løddin
15	ਯੇਰੋਸ਼ੀ	Yérøshi	Yérøsh
16	ਫਾਰਾਨਸੀ	Faransi	Utsa'Pari
17	ਆਦਾਰੀ	Adari	Adar
20	ਕਾਨਾਡੀ	Kanadi	Kanda'Eni
21	ਰੋਸਵਾਲੀ	Røswali	Røswal
(22)	ਵਾਦਾਰੀ	Waadari	Waadar

La population totale est d'un peu moins de 10000 habitants.

La totalité de la surface est partagée officiellement entre dix-sept Tribus, la région (Djal) de Waadar étant sous le contrôle des rebelles bannis.

Certaines Tribus se sont regroupées en Territoires, à la tête desquels se trouve un Zahar :

**TERRITOIRE DE BABBIL :**  
Babbili, HaRaki, Kérahari, Ténéri, Ramsi & Amhari

**TERRITOIRE D'ULESHØMI :**  
UleShømi, Thahabi, Bankøri, Kanadi & Røswali

**TERRITOIRE DE LØDDIN :**  
Løddini

D'autres sont neutres, se plaçant sous la protection de l'un ou l'autre Territoire le cas échéant :

**ALLIANCE DU FLEUVE :**  
Yérøshi, Faransi, Adari

**TERRITOIRE LIBRE DES SAKSI :**  
Saksi

**TERRITOIRE DE KAARØK-WAADAR :**  
Kaarøki, Waadari (en rébellion)

Même si la totalité de la surface est répartie selon des critères géographiques déterminés, de vastes étendues dénommées "Terres de l'Oubli" demeurent inexplorées et échappent totalement au contrôle des Tribus.

"Amont" et "Aval" se réfèrent au Grand Fleuve qui irrigue la vallée sur quasiment toute sa longueur.

Le passage de l'Amont vers l'Aval et vice-versa est possible en empruntant de dangereux chemins de montagne. Ces régions sont par ailleurs infestées de Købølis.

## LA CITÉ D'ÉSH ULESHØMI

La cité d'Ésh UleShømi ne compte désormais plus qu'une seule tribu d'environ 700 habitants, pour la plupart des terriens convertis et leurs descendants. De l'autre côté du barrage se situe le village de Thahab, peuplé de plus ou moins 400 indigènes, formant une tribu distincte.

La ville est adossée à une paroi rocheuse et comporte une partie haute, parfois dénommée « acropole », accessible par de grands escaliers. On y retrouve notamment le Temple, le Palais du Zahar et l'hôpital. Elle dispose également d'un petit aérodrome et d'un chemin de fer à voie étroite.



## L'ORDRE DU TIGRE

L'Ordre du Tigre est une confrérie secrète créée autrefois par le Grand Maître Maa'Hødi pour porter assistance à la population en des moments difficiles. En ces occasions, les « Tigres » arborent un maquillage facial nommé « rayures », évoquant celles du tigre à dents de sabre, le principal prédateur du tore.

Ils apparaissent dans le second tome lors de la bataille de Bankør, le chef de cette tribu (Samya) jouant le rôle de gardienne de l'Ordre. Avant l'expédition au Temple du Rak HaNadr pour détruire l'ordinateur du Seigneur Sombre, Virginie sera choisie par l'alien pour devenir le nouveau Maître de la confrérie, recevant le droit de porter le grimage et le titre de « Grande Tigresse ». Ses amis ayant participé à l'expédition, entre autres, deviendront aussi membres de l'Ordre .

## AUTRES CHANGEMENTS (Dans l'ordre chronologique du récit)

- Certains personnages du second tome, déjà présents dans le premier volume mais non nommés, y apparaissent désormais sous leur identité. Par exemple, le « Grand Prêtre » y est ainsi présenté comme le Zahar Melkihor.
- Dans la nouvelle édition sont mentionnées les relations parfois délicates entre le **Zahar Melkihor d'UleShømi**, progressiste et peu attaché au protocole, et son homologue le **Zahar Hosna de Babil**, fort conservateur et aux tendances parfois despotiques. Melkihor et ses amis mèneront dès lors volontairement l'expédition au Temple à l'insu de ce dernier.
- Les bijoux conservent leur rôle de talisman et l'introduction d'une substance anti-régénérante (solution hautement diluée de venin d'Arakan) permet désormais couramment le port de boucles d'oreilles ordinaires, l'absence de lobes chez les Hødis étant par ailleurs supprimée.
- Le dernier chapitre du premier tome a été réécrit pour tenir compte de la nouvelle géographie du tore. Le Volcan des Morts y garde toute son importance, même s'il n'en est plus vraiment un, la chaleur qu'il dégage s'expliquant par la présence d'installations souterraines des aliens.
- Les vêtements des Hødis sont d'aspect plus moderne. Toujours mixte, leur tenue ordinaire consiste souvent en un tee-shirt et un sarong ou un kilt. Ces habits sont généralement sans motif, parfois de couleurs vives. Les toges ne sont plus mentionnées mais les tuniques à la mode antique restent considérées comme particulièrement bien habillées.
- La poignée de main est une salutation courante dans la cité d'Ésh UleShømi, au vu de son importante population d'origine humaine.
- Le « Lord » est le maître (homme ou femme) d'un clan, habilité à représenter les siens aux assemblées tribales. Le nouveau chef de la tribu est élu parmi les Lords, ceux-ci seuls prenant part au scrutin.
- Alyana a les yeux violets, ce qui dénote une pure ascendance hødie.
- Les Maa'Hødis neutralisés pour avoir servi le Seigneur Sombre ne sont plus destinés à être renvoyés vers leur monde d'origine mais placés en léthargie en attendant de reformater leur esprit.
- La relation entre Melkihor et Virginie s'installe plus rapidement, les autres adjointes du Zahar (Hanane et Noémie) formant déjà un trio avec l'aide de camp (Jérôme). Melkihor et Virginie s'uniront d'ailleurs officieusement.
- Lors de l'expédition au Temple, ils rencontreront Abdou, le chef des Adari. Une particularité de la tribu est de porter des dessins corporels temporaires « magiques », réalisés avec le même pigment que les rayures des Tigres.
- On trouve désormais quelques céréales dans le tore (riz et maïs pourpre).