



ENCYCLOPEDIE SUDISTES

SPOILER : A consulter seulement après avoir tout visionné, s'il vous reste des questions

Rédigé par :

Mr Valérian LASSEYTE
studiosval.fr/lessudistes

SOMMAIRE

1/ Qui sont tous les personnages ?	3
2/ Comment fonctionne le Convecteur (machine à démonter le temps) ?.....	12
3/ Comment fonctionne la Sphère interdimensionnelle (anomalie de dimension 4) ?	13
4/ D'où vient la technique de combat de Romarin ?	14
5/ Quelle est la particularité du monde de Monfron ?	14
6/ Pourquoi y a-t-il des personnages en double ?.....	14
7/ Qu'est ce que la Clef de Basteuk (et le Bandeau de Valink) ?	15
8/ Qui y a-t-il dans les Limbes ?	15
9/ Qui est le Mégo ?	16

1/ Qui sont tous les personnages ?

Valink



Jeune, naïf et aventureux, c'est le meilleur ami de Basteuk depuis l'enfance, bien que son calme légendaire énerve quelque peu. Grâce aux enseignements du Dr Romarin, il a appris à fabriquer des bonbons aux facultés aussi diverses qu'étonnantes. Un atout qui l'a fait passer d'"enfant reclus" à "adolescent sûr de lui". Son signe distinctif est son bandeau orange qu'il a toujours eu autour de la tête. A part ça, il aime les bisous, et voudrait bien devenir Président de la République.

Basteuk



Très imaginaire, cet aubagnais est toujours très excité. Il se défoule dans sa passion : le Tatasumi, un sport de combat qu'il a inventé. Citadin obstiné, il n'aime pas l'inconnu et veut trouver des solutions à tout. Depuis sa naissance, il porte une clef autour du cou sans savoir ce qu'elle ouvre. Comme Valink, il a pour habitude d'aller acheter des pâtisseries à l'heure du goûter chez Mr Potibom, leur boulanger.

Le Martien



C'est lui qui est le propriétaire originel du téléporteur. Son crash sur Terre ayant eu lieu le jour même où Mr Potibom a disparu, nos deux héros y voient une coïncidence troublante. Pourtant, il ne s'avère pas conscient de ce qui se passe et semble animé par une seule motivation : se faire des amis.

Dr Romarin



Fils adoptif d'un certain professeur Bouillabaisse, ce scientifique farfelu est un ancien ami d'école de Valink et Basteuk. Toujours en train de confectionner des machines insolites dans son labo, sous le Garlaban, il est souvent perturbé par les deux héros. En effet, ils viennent perpétuellement lui demander de l'aide quand il faut réfléchir scientifiquement à un problème. En contrepartie, il se sert d'eux comme cobayes, pour faire avancer la science. En réalité, il est la personne la plus serviable au monde, même si son savoir le rend un peu mégalomanie.

Nigrognard



Journaliste/Reporter sur France A et présentateur de l'émission de télé-réalité "Kor-Sikha", il est sur tous les fronts. Son caméraman stagiaire n'étant pas assez vif, il passe son temps à lui hurler dessus. Toujours à la recherche du scoop du siècle, il traque tout ce qui est bizarre, ce qui l'emmène souvent à croiser Valink et Basteuk.

Le Stagiaire



Jeune caméraman, il fut envoyé en renfort sur le tournage de Kor-Sikha pour assister Nigrognard. Depuis, aucun autre caméraman ne veut prendre sa place. Toujours retransché derrière l'objectif, on ne voit jamais son visage. Souffre-douleur officiel, il reste encore inexpérimenté, et on l'accuse souvent d'être trop distrait. Aucune journée ne se passe sans qu'il s'en prenne plein la figure.

Clemski



D'origine montagnarde, ce personnage très jovial peut parler en huit langues différentes. C'est ainsi qu'il est devenu l'interprète et bras droit du chef de la mafia "le Muet". Avec son don pour l'éloquence, il peut deviner ce qu'une personne veut, rien qu'en la regardant dans les yeux. Essayant de paraître, aussi droit et menaçant que le Muet, il n'arrive pourtant jamais à garder son sérieux. Attiré par les bonnes choses, il porte toujours une gourde de vin en bandoulière.

Pierrot (Le Muet)



Parrain et fondateur de la mafia de Camazura, anciennement commando américain, il a fait toutes les guerres. Lorsqu'il était militaire, il a réussi à dérober le premier téléporteur apparu sur Terre après le crash de Roswell en 1947. Aujourd'hui il se fait appeler "le Muet" et vit dans une demeure secrète près de la méditerranée. Fan de Kor-Sikha et de l'Italie, il ne recrute que des demoiselles, tant que celles-ci ont un accent italien. Quant aux hommes, hormis Clemski, il ne fait confiance qu'à ses clones. Avec le téléporteur, il peut obtenir tout ce qu'il veut, mais le véritable objet de son désir semble encore lui échapper.

Les Clones (MIB)



Créés à partir de l'ADN de Maxouchou, le vainqueur de Kor-Sikha. Alexon et Maxon furent les deux premiers agents de la mafia. Surnommés "hommes en noir", ils sont toujours sobres, et exécutent chaque tâche sans poser de question. Cependant, une étincelle de vie semble les embarquer lorsqu'ils entendent un peu de musique...

Nicraft



Vêtu d'un simple peignoir, ce schizophrène fût recruté par la mafia pour ses multiples talents. Ancien médecin de Genève, les expériences bizarres qu'il faisait avec l'ADN de ses patients lui valurent une peine d'emprisonnement. Téléporté chez la mafia, il remercia ses sauveurs en leur créant deux clones. Se servant de son évacion comme prétexte, les médias l'accusent souvent de toutes les histoires étranges. Mais ça, il s'en fiche complètement. Devenu indispensable dans la demeure des mafieux, il interprète à la chaîne les rôles de cuisinier, informaticien, maçon, chercheur, ou femme de ménage...

Camour



D'origine Corse, cette jeune femme grandit dans la même classe qu'un certain Natal. Au lycée, elle rencontra une fille nommée Chlolou, qui devint vite une amie très proche. Mais un jour ce fût le drame, Chlolou parti faire le tour du monde sur un camion pour enfant en abandonnant Camour. Dans son chagrin, Camour décida de passer le reste de sa vie dans une mafia. C'est désormais avec un accent italien qu'elle sert la volonté du muet. En tant que messagère, elle fût emmenée à rencontrer Valink et Basteuk. Les prenant en sympathie, elle se propose toujours volontaire quand il faut partir dans une mission qui les concerne. Mais elle n'avouerait cette fraternité pour rien au monde et garde toujours un air de femme fatale.

Le Grand Major



Chef de l'armée de terre, il dirige toutes les opérations militaires depuis la base souterraine de Carpiagne. Il considère tout ses soldats comme des incapables et fait régner l'autorité d'une main de fer. Ancien ami de Pierrot lorsqu'il était commando, il est un des seuls à savoir ce qui l'a rendu muet. Aujourd'hui son unique but est d'anéantir ce déserteur. Mais il ne sait pas où le trouver... C'est en regardant la télévision qu'il tomba alors sur un reportage de Nigrognard qui filmait Valink et Basteuk en train de se téléporter... C'est la piste qui lui manquait ! Sa nouvelle mission est donc de capturer Valink et Basteuk pour leur prendre leur téléporteur, et ainsi se téléporter lui-même au repère de la mafia, pour accomplir sa vengeance.

Le Barbare



Rencontré lors d'un passage dans une dimension, ce rustre personnage en veut mortellement à Valink. On suppose que c'est parce que dans son monde, il y a un double de Valink qui lui a causé du tort. Depuis, il a suivi les deux héros jusque dans leur monde et son caractère destructeur lui a valu d'être engagé comme militaire. Il a maintenant troqué son épée contre une mitraillette.

Monfron



C'est le Seigneur d'une province d'une autre dimension : la dimension des objets trouvés. Un monde où l'économie est basée sur la récupération d'objets de notre monde. A la tête d'un groupe de chevaliers errants, ils patrouillent dans le but d'aider les honnêtes villageois, et surtout de débusquer de nouveaux objets. Etant le plus gradé, c'est lui qui récupère les meilleurs objets. Négligeant ses guerriers, qui se battent pour quelques guenilles. Récemment, les villageois se sont plaints d'une étrange créature armée d'une lime à ongle et qu'ils ont nommée "le Limier". Un être qui file toujours entre les mains de Monfron, et qu'il a juré de traquer.

Le Limier



Cette créature à peine humaine est petite, décharnée, et ne porte qu'un simple pagne. On ne sait pas grand-chose sur elle hormis qu'elle possède une lime à ongle particulièrement dangereuse. Tous ceux qui se sont fait limer ont vu leur corps transformé à jamais.

Le Contrôleur



Ce personnage tout vêtu de blanc et portant le signe de l'infini sur le front est un contrôleur interdimensionnel. Blasé par un travail rébarbatif, il est chargé de la dimension X7Z-42, celle de Valink et Basteuk. Sa mission est de vérifier que tous les voyageurs qui transitent via cette dimension sont bien porteurs d'un permis délivré par le poste des contrôles interdimensionnels. Si ce n'est pas le cas, il doit renvoyer les fraudeurs chez eux et bloquer leur moyen de transport. Valink et Basteuk en feront les frais et voudront faire une réclamation. Le problème, c'est que personne ne sait vraiment où se trouve le poste des contrôles qui délivre les permis.

Natal



Arrivé depuis peu à Marseille, il est hébergé dans les sous-sol du bar "Chez Titi", dont il connaît le barman. Personnage sombre avec de grandes ambitions, il possède une machine capable de faire voyager dans les rêves, qu'il teste sur sa petite amie, Laetitia. Mais depuis que celle-ci ne se réveille plus, sa compagnie lui manque terriblement et il noie son chagrin dans l'alcool.

Mélie-Mélo



Toute petite, cette fan de Valink et Basteuk suit leur histoire depuis le début. Membre du ONPFBC (les producteurs de fruits bio de Corse), elle décide de quitter ses plantations de framboises, pour rejoindre le pays des Sudistes. De toute façon, sa tendance à porter une écharpe multicolore ne convenait pas à ses voisins qui préféraient le port de cagoules noires... Ecologiste dans l'âme, elle voit dans le téléporteur la solution pour sauver le monde de la pollution. Car si un moyen de transport non polluant et instantané peut remplacer tous les autres transports, la terre ne souffrirait plus ! C'est ainsi qu'elle décide de devenir une super héroïne sous le pseudonyme de "Double M", et dont la mission est de multiplier le téléporteur de Valink pour en faire partager le monde entier. Mais dans sa quête, elle a également une ambition personnelle : obtenir un bisou de Valink...

Le Barman



Gérant du Bar miteux « Chez Titi » à Marseille, sur l'avenue de la Corse, ce personnage est à la fois blasé et déprimé depuis que son castor de compagnie « Titi » s'est fait empaillé... Ami de Natal, il l'héberge dans le sous-sol du bar sans savoir ce qu'il magouille. Sa contrepartie est simplement que Natal doit consommer.

Le Second de Monfron



Terriblement fier d'avoir été choisi pour seconder Monfron, il n'en reste pas moins l'idiot du groupe. Avec sa poêle comme arme de prédilection, il assomme ses ennemis au même titre que son crâne, d'où le port du casque. Prenant parfois la grosse tête, son grade pourrait rendre jaloux les autres. Mais en réalité, personne ne veut prendre sa place, car il est le premier en ligne de mire lorsque Monfron pique une colère.

La Nécromancienne



Au départ ce n'était qu'une simple paysanne vivant dans la misère. Pour s'en sortir, elle utilisa ses charmes pour séduire un seigneur local, le dénommé Monfron. Alors qu'elle commençait à avoir une vie convenable dans une maisonnette, sa curiosité l'emmena jusqu'au puit des limbes, où elle fut fascinée par tant d'énergie. L'aura malveillante de ce lieu la conduisit à s'installer près de la tour pour étudier les forces occultes. Les soupçons naissants, Monfron fini par la quitter. Devenant une puissante sorcière, elle vit la magie recouvrir son visage d'un sombre tatouage et ses cheveux prirent une teinte violette. Aujourd'hui, souhaitant diriger tous les lépreux contaminés par le Limier, on la connaît sous le nom de la Nécromancienne.

Rango



Jeune commando américain, il a servi avec Pierrot et le futur grand major pendant la guerre du Vietnam. C'est un patriote musclé qui tire avant de réfléchir. Sa dernière mission qui lui a coûtée la vie était d'infiltrer un centre de recherches dans les montagnes vietnamiennes pour y dérober des pilules de longévité.

Bobo



Africain immigré en Bourgogne, Bobo est un bon vivant qui cherche simplement du travail. Son premier petit boulot était ouvrier sur un site de fouilles archéologiques dirigé par un certain Antouche. Il s'est ensuite retrouvé au chômage et a fini par tomber sur l'annonce d'une campagne de recrutement de l'armée de terre. C'est ainsi qu'il a été muté à la base militaire de Carpiagne, sous les ordres du Grand Major.

Antouche



Antouche est un chef de chantier bourguignon un peu rustre. Son histoire commence le jour où il trébuche sur une défense de mammouth dépassant du sol... Alors qu'il venait de lire dans les journaux du matin que Byllie NGAYTES, première fortune de cette planète, décidait de léguer tout son héritage au premier qui arriverait à pratiquer des actions de zoophilie avec un Mammouth vivant, Antouche ouvra en toute hâte un site de fouille archéologique avec pour ambition de devenir riche. Mais ce n'est pas une mince affaire, car une fois extrait, son Mammouth n'était pas vivant... Ce n'est que plus tard qu'il se fit approché par une certaine Camour qui lui proposa de cloner son Mammouth en échange du financement total d'un marché de fabrication et de distribution d'un appareil encore méconnu : le téléporteur. Antouche accepta, et il devint l'homme le plus riche du monde.

Chlolou



Chlolou est une amie d'enfance de Camour. Elles étaient très proches, mais le désir d'aventure de Chlolou l'a finalement poussé à quitter son ami pour réaliser son rêve : faire le tour du monde, sur un camion pour enfant...

B2



B2 est un des deux gardiens de l'entre-monde. Au sommet de la tour de contrôle de l'infinie, c'est une allégorie des scénaristes, c'est-à-dire qu'il écrit les histoires de différents mondes et doit en contrôler la logique. Une tâche très difficile étant donné la complexité des univers, c'est pourquoi il forme des unités de contrôleurs pour résoudre les aberrations qui pourraient nuire à l'équilibre universel. Physiquement, c'est un double de Basteuk, mais mentalement c'est son opposé, car il est professionnel, bourgeois et maniéré.

V2



V2 est le deuxième gardien de l'entre-monde. Du moins en apparence... Car le vrai V2 est parti depuis des années et cette entité a pris sa place. Physiquement, c'est un double de Valink, mais mentalement c'est son opposé, car il est méchant, vulgaire et opportuniste. En réalité, il s'agit même d'un personnage féminin...

Talaban



Talaban est un magicien d'une autre dimension nommée « La Combra ». C'est un personnage sage et mystérieux qui connaît un autre double de Basteuk dénommé Batiskan et dont le but commun est de détruire un mage noir nommée Turabulac. On le retrouvera plus tard dans un rêve de Valink et Basteuk.

2/ Comment fonctionne le Convecteur (machine à démonter le temps) ?

Appelé "machine à remonter le temps" par le commun des mortels, le Dr Romarin préfère quand à lui l'expression "démonter" qui semble mieux convenir à sa création.

Cette machine a été créée à partir d'une manette de jeux vidéo (car telle est la devise de Romarin : "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se recycle"). Après diverses améliorations, celle-ci ne parvint qu'à une chose : afficher les coordonnées de l'endroit où on se trouve et la date. En changeant la date, on pouvait théoriquement voyager dans le temps. Mais l'énergie suffisante était en manque. Pour ne pas se laisser aller (et pour rendre sa machine un peu plus impressionnante qu'une manette), Romarin lui ajouta du volume, notamment grâce à un micro-onde à particules, et un minuteur pour bébé. Afin de différencier la machine principale des rajouts, il décida de lui donner un nom plus spécifique : Le convecteur magnéto hydrodynamique.

Ce n'est que lorsque Valink et Basteuk lui emmènent le téléporteur (dans l'épisode 3 de la saison 1), que ce fut l'illumination. Combiné avec le convecteur, le téléporteur fournirait une énergie suffisante pour voyager dans le temps, tout en se téléportant. Bref, il fallait tenter l'expérience ! Pour corser le tout, sa curiosité l'emmena à introduire une boule de papier aluminium, dans le micro-onde, pour voir comment celle-ci réagirait au voyage.

Cependant, les éléments décoratifs de la machine engendraient plus de défauts qu'autre chose et la rendait instable. Les utilisateurs auraient ainsi pu atterrir n'importe où et à plusieurs kilomètres d'intervalles, c'est pour ça que Romarin préconise le port du casque avant le départ. Casques qui se sont d'ailleurs volatilisés depuis.

C'est ainsi qu'après avoir testé la machine, nous obtenons les résultats suivants : Le Convecteur fonctionne ; Le téléporteur n'a presque plus de piles ; et la boule de papier allu s'est transformée en une anomalie de dimension 4 ; quand au reste de la machine, elle est dans un sale état et bon pour la poubelle (de recyclage).

3/ Comment fonctionne la Sphère interdimensionnelle (anomalie de dimension 4) ?

Pour voyager entre les mondes parallèles d'une même dimension 3 on a automatiquement besoin d'un objet de dimension 4 ou supérieure. Un objet de ce type peut faire irruption dans notre dimension à tout moment, mais il est presque impossible de l'attraper. Le Dr Romarin est le seul qui a été capable de matérialiser un tel objet suite à une anomalie temporelle. Les étapes de la matérialisation de la sphère en question sont les suivantes :

-Phase 1 : Une boule de papier d'aluminium est placée dans un micro onde à particules qui voyage dans le temps.

-Phase 2 : Suite à l'écrasement temporel, le papier d'alu forme une anomalie instable.

-Phase 3 : Après un retour à la normale, l'anomalie prend une apparence matérielle protosubstoniquement chargée (elle grésille).

-Phase 4 : Au bout d'un temps d'acclimatement, l'énergie emmagasinée dilate finalement l'anomalie jusqu'à former un nouvel élément parfait. Une sphère interdimensionnelle qui peut prendre deux formes.

Forme 1 : Sphère fermée : stable et lumineuse.

Forme 2 : Sphère ouverte : en attente de configuration.

Sans outil approprié, on ne peut pas faire grand-chose de plus. Mais les recherches du Dr Romarin sont allées beaucoup plus loin ! Ainsi il a appris que la forme 1 constituait un portail psychique, alors que la forme 2 constituait un portail physique.

Si l'on veut voyager avec son corps il faut donc utiliser la forme 2, et brancher à l'intérieur de la sphère un appareil capable de calculer des coordonnées temporelles et de fournir une énergie de téléportation (dans notre cas, le convecteur et le téléporteur). On obtient ainsi un Téléporteur Temporel Interdimensionnel ! Celui-ci permettant d'aller dans tous les endroits physiques !

Par contre si l'on veut voyager avec son esprit, pour se rendre dans un endroit psychique, il faut utiliser la forme 1. Dans ce cas, on relie ses neurones à l'extérieur de la sphère par le biais d'un câble (tout passe par un signal électrique). Attention à l'utilisation de cette technique, car avec ce procédé, seul l'esprit voyage. Le corps lui ne bouge pas. Si la liaison se coupe ou que le câble se débranche, les deux parties vitales sont séparées et le sujet meurt. Une solution serait de supprimer l'intermédiaire du câble, et de placer directement la sphère dans la boîte crânienne...

Avec ce système, le voyage est unipersonnel. Si l'on veut voyager en groupe, on a besoin d'un amplificateur parabolique. Ou, comme le Dr Romarin l'a déjà fait remarquer, d'un parapluie à l'envers. De plus, cette technique permet de s'affranchir des barrières physiques mise en place par les gardiens. C'est bien connu : les contrôleurs peuvent tout contrôler mais ils n'auront pas... votre liberté de penser !

Nota : L'expression "voyager entre les dimensions" est un abus de langage. La bonne expression serait "voyager dans des mondes parallèles", mais on le dit moins parce que "dimension" c'est plus classe.

4/ D'où vient la technique de combat de Romarin ?

Le secret de Romarin est basé sur la technique de la vision 16/9 apprise par un grand maître asiatique. Celle-ci consiste à plisser les yeux pour avoir une vision plus large, vision qui a toujours avantagé les asiatiques face aux occidentaux qui voient toujours en 4/3.

5/ Quelle est la particularité du monde de Monfron ?

C'est une dimension où apparaissent tous les objets qui disparaissent de notre monde (vous avez sûrement déjà eu une paire de chaussette qui a disparu de votre armoire, et bien vous pouvez être sûr qu'elle se trouve dans le monde de Monfron). Ainsi toute l'économie de ce monde est basée sur la récupération. Les plus forts ont les plus beaux objets, tandis que les plus faibles ont les plus pourris (il suffit de comparer Monfron à ses soldats pour s'en apercevoir).

Il y a quatre grandes catégories de personnes qui vivent dans ce monde, Monfron et ses hommes font parti des chevaliers errants, un groupe de nomade qui patrouille dans le but d'aider les gens et surtout de débusquer de nouveaux foyers d'objets.

Ensuite il y a les villageois, qui vivent en communauté et qui comptent sur les récoltes de leur seigneur.

Puis il y a les magiciens, des solitaires qui étudient le pourquoi du comment et qui collectionnent les artefacts.

Et enfin, il y a les mineurs, la classe de travailleurs qui tente de trouver les objets les plus anciens enfouis sous terre, et qui étendent leurs carrières et leurs puits ça et là...

6/ Pourquoi y a t-il des personnages en double ?

Dans la série, deux personnages différents peuvent avoir le même visage dans les cas suivants :

-Il s'agit de clones (comme pour les hommes en noir de la mafia, qui sont des clones de Maxouchou)

-Il s'agit de deux personnages venant chacun d'une dimension différente. Ceci est dû au fait que dans chaque dimension, tout le monde possède un double. Ainsi, si un personnage rencontre un double de quelqu'un et qu'il n'est pas au courant de cette règle, il se peut qu'il le confonde et qu'il prenne l'un pour l'autre.

7/ Qu'est ce que la Clef de Basteuk (et le Bandeau de Valink) ?

La clef de Basteuk est un artefact qui vient de l'entre-monde. Lorsque Valink, qui était un gardien interdimentionnel, a décidé de prendre forme humaine, il a emmené la clef avec lui. Mais afin que personne ne s'en rende compte, il a tout préparé... En effet, nous savons que les deux gardiens sont en quelque sorte les « scénaristes » du monde des sudistes, il est donc facile pour eux d'influencer les pensées d'un personnages. C'est ainsi que les parents de Basteuk, qui trouvèrent la clef autour du cou de leur fils à la maternité, n'eurent aucun doute sur le fait qu'elle était un cadeau qui lui été destiné, et qu'il devrait la garder. De même pour Valink, ses parents ont simplement décidé de masquer cette horrible tache de naissance sur son front avec le premier bandeau qu'ils ont trouvé.

A l'origine, cette clef est associée à la porte n°212 du poste des contrôles. Une porte très spéciale, car c'est le passage le plus direct pour se rendre dans les limbes... Un monde où se trouve l'un des ortrucss de Potibom. Valink le savait, et il était curieux de visiter le monde des limbes. Sauf que cela signifie la mort pour un gardien. Seul l'esprit d'une personne très imaginative peut utiliser la clef pour faire le voyage en sens inverse. Et cette personne c'est Basteuk. Si Valink ne l'aidait pas, il serait condamné à ne jamais retrouver son boulanger, mais surtout il ne participerait sans doute pas à l'aventure la plus excitante de l'univers ! C'est ce point qui l'a persuadé à quitter ses pouvoirs, pour renaître auprès de Basteuk. Ce qu'il n'avait pas pensé, c'est que si Basteuk est si imaginatif, c'est justement grâce à cette clef. Car dans le monde des Sudistes la clef a un tout autre pouvoir ! Elle immunise son porteur contre la volonté des gardiens, et elle lui inculque une partie du pouvoir de l'entre-monde qui est de créer sa propre histoire ! Ainsi, nous pouvons voir cette aventure comme une prophétie auto-réalisatrice.

Quand au moment où la clef décide de guider Basteuk dans la bonne direction, nous savons bien qu'une clef n'a pas ce pouvoir. Sauf qu'à ce moment là, les personnages sont en train de rêver ! Et tout comme eux, la clef n'est plus une matière physique, on peut plutôt la voir comme un véritable esprit, avec ses propres pensées. C'est pourquoi, en étant de retour dans son monde d'origine, et après que Basteuk ait compris à quoi elle servait, elle décide de l'aider. Parce qu'elle est très gentille en fait.

8/ Qui y a-t-il dans les Limbes ?

Il faut noter que la porte n°212 du poste des contrôles ne mène pas directement dans les limbes, en effet, une telle connection entre les deux mondes les plus opposés de l'univers serait énormément dangereuse. C'est pourquoi, il existe un monde entre les deux, qui sert de palier de sécurité. Ce monde, c'est celui de Monfron.

A l'origine, le puit n'existait pas, mais depuis la réforme sur le nouveau classement des mondes, celui de Monfron fût placé sous celui des Sudistes, qui été « troué » et dont plusieurs objets tombés chaque jour. Si rien n'était fait, le monde de Monfron finirait ensevelit. Afin de ne pas créer de nouvelles réformes pour un problème qui ne concernait qu'un seul monde, la solution, aussi bourrine soit-elle, fût de creuser un puit à travers ce monde, qui attirerait tous les objets en chute libre.

C'est ainsi qu'apparût la magie dans ce monde. De nombreux adeptes vinrent construire une tour autour du puit afin de canaliser son pouvoir. Mais ils furent nombreux à être jetés à l'intérieur, devenant des âmes damnés. C'est ainsi que pour mettre un terme à tous les problèmes, les gardiens créèrent une bulle infranchissable autour du puit. Seuls les objets pouvaient traverser mais en aucun cas la matière vivante. Si on voulait se rendre physiquement près du puit pour une quelconque mission, vérification, ou simplement pour jeter quelque chose qui doit disparaître, il n'y avait plus qu'un seul passage : la porte n°212, solidement verrouillée avec une clef très spéciale...

Bien sûr, ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est que la bulle protectrice pouvait devenir instable et offrir une brèche durant quelques centièmes de secondes si elle était en contact avec de la poudre d'entre-monde. C'est cette poudre qui circule dans le sablier de l'infinie, et qui apparaît en faible quantité sur toutes les personnes qui traversent le monde blanc. Ceux qui en possèdent le plus sont les contrôleurs car c'est eux qui voyagent le plus. A force, elle finit par s'agglutiner dans leurs cheveux, ce qui leur donne cette teinte blanche.

9/ Qui est le Mégo ?

Abréviation de « Mégohamoth », cette entité est le rassemblement de tous ce qui est perdu dans les limbes, (autant les esprits que l'essence des ortrucss). Avec un savoir ancestral, elle est devenue la source de toutes les énergies chaotiques. Opposée aux gardiens et à l'Imagination créatrice, elle est immatérielle et ne cherche qu'à s'évader de son monde. Sa plus grande réussite fût lorsqu'une lime à ongle tomba dans les limbes. Se servant de cet objet comme d'un radeau de fortune, une partie de son énergie réussit à remonter à l'extérieur du puit. Dans le monde de Monfron, cette énergie est désormais connue comme une maladie. Un fléau qui ronge les êtres jusqu'à leur faire perdre toutes raisons... La lèpre zombifique.