



**LA QUETE ZEM**

Nous sommes en 2050, dans une galaxie lointaine, éloignée de tout, au point qu'elle soit même éloignée de la réalité du commun des mortels. Dans cette galaxie se trouve un monde appelé « *la toile* ». C'est une paisible planète, riche en matières premières (connexion illimitée, haut débit, fibre optique, antivirus, giga-party, méga-party...) où les peuples disposaient d'une mémoire vive incalculable et vivaient depuis des générations sous le règne du roi tyrannique des favoris, *Makantique*.

Ce dernier, avide de pouvoirs et de richesses, détenait la totalité des matières premières et imposait des prélèvements d'impôts mensuels, en or, en argent, en bétail, en récoltes et en personnes (femmes et enfants). Les quatre tribus les plus influentes de cette planète étaient les avatars, les émoticônes, les nomades et les pirates. Ils vivaient tous en harmonie mais disposaient d'un mode de vie propre à chacun.

L'un, le peuple des pirates, vit sur l'eau et de la pêche et se déplace en bateau. Le second, le peuple des avatars vit sur les autres montagnes, impossibles à gravir. Dans ces montagnes, ils creusent la roche et vivent des minerais de pierres et de composants précieux. Le troisième, peuple des nomades, sont des voyageurs qui vivent du commerce des dromadaires et de la soie. Le quatrième, peuple des émoticônes, vit de récoltes en tous genres, d'élevage bovin et du vin.

L'année 2150 fut, pour tous ces peuples, la période la plus dure et ravageuse de tous les temps. En effet, lors de la nuit du premier mars de cette même année, une pluie torrentielle éclata, faisant déborder les lacs et les mers qui inondèrent champs et habitations. Les montagnes s'écroulèrent et s'affaissèrent comme de la neige fondue. Les maisons flottantes s'écrasèrent sur les rochers et se brisèrent comme du verre et les embarcations coulèrent. Les routes et les terrains étaient impraticables, ce qui empêchait aussi les nomades de voyager. Les pertes en biens et en personnes étaient terribles et indénombrables.

Après une nuit de cataclysme sans interruption, les eaux se retirèrent, laissant place à l'horreur et à la désolation ; ce qui poussa les chefs des tribus à se réunir au *bunker sacré* pour faire face à cette situation et trouver ensemble une solution.

Les chefs arrivèrent chacun leur tour. La journée fut chargée en émotion, les uns et les autres ne cessaient de s'exclamer au sujet des pertes dans un « *brouhaha* » inimaginable, oubliant même les querelles qui les séparaient au départ. Au fil des discussions, la journée s'écoulait peu à peu et au bout du compte, chacun des chefs s'entendirent sur le fait que les denrées manquaient cruellement et qu'à cela s'ajoutaient l'épuisement des populations et la prolifération de maladies meurtrières depuis les derniers événements. La vie devenait plus que compliquée et les tensions arrivèrent inévitablement.

Le débat commença dans ce lieu mythique, cet endroit secret connu depuis des générations, uniquement des chefs. Le *bunker sacré* était l'un de ces lieux qui n'avait nul besoin de superflu pour créer des liens et ouvrir à la discussion. Des écrits jonchaient les murs, sols et plafonds ; chaque pièce du mobilier était décorée d'art, récits des anciens.

En revanche, une salle était neutre de toute trace d'écrits. C'était la salle des mémoires vives, la pièce SD. A l'entrée de cette salle, une grande porte représentant un clavier qui ne s'ouvrait qu'à une seule condition : chacun des chefs possédait depuis toujours, sans même imaginer son pouvoir, une clé qu'il porte autour du cou tel un talisman et capable d'ouvrir la porte de cette salle.

Le premier des chefs inséra sa clé et ainsi s'ouvrit la porte laissant découvrir une pièce insensée qui ne semblait posséder aucun mur, plafond, ni sol. Seule une lumière intense émanait de

cet endroit si protégé. Une fois, acclimatés à la luminosité de ce lieu mystique, ils distinguèrent une table et des chaises sans pieds comme suspendues dans l'air. Ils restèrent un petit moment sur le pas de la porte, se posant une multitude de questions. Et puis, le premier des chefs se lança...

Celui des nomades, habitué à l'aventure, prit l'initiative de faire le premier pas et se rendit compte qu'il suffisait simplement de penser pour se déplacer. Le reste de la communauté le suivit. Tous prirent place autour de cette table suspendue et commencèrent à débattre de cet horrible fléau qui touchait leur peuple.

Après de longues heures d'échanges vifs, ils se mirent d'accord pour mettre à disposition quatre de leurs meilleurs éléments, des denrées et chacun une de leur spécialité : Le meilleur dromadaire pour les nomades, du poisson pour les pirates, de quoi boire et manger pour les émoticônes et le moyen de locomotion, *un hélicoptomail*, est réservé aux avatars qui vivent dans cet endroit si hostile aux déplacements.

Il était décidé que le périple débuterait dès le lendemain où tous se rejoindraient, ici même avec tout ce dont ils auront besoin et partiront sauver la toile.

Le lendemain, les quatre tribus partirent pour leur périple, à la rencontre de la montagne sacrée, là où ils n'étaient jamais allés et là où ils pensaient que la source se trouvait.



Entre temps, le roi Makantique envoya son armée, du nom des fureteurs, pour empêcher les tribus d'accéder à la source prénommée Zem. C'est alors que les tribus s'en aperçurent. Pour multiplier les chances de pouvoir accéder à cette fameuse source, elles décidèrent alors de se séparer. Suite à cette désunion, les pirates profitèrent de la situation pour tendre des pièges aux autres tribus.

Les pirates, plus futés, avaient donc trouvé un stratagème pour s'emparer des richesses des autres tribus. Trois pirates s'infiltrèrent donc dans chacune d'entre elles pour dérober leurs précieux biens. L'objectif était de semer le trouble entre elles afin de faire diversion et récupérer discrètement les différentes denrées que chacune d'elles disposait.

Les autres tribus, démunies et désarmées, se firent capturer par les fureteurs et emprisonnées dans la corbeille ; une prison effaçable à tout moment et disparaissant à tout jamais... selon le bon vouloir du roi *Makantique* d'un seul clic.

Pendant ce temps, les pirates, satisfaits de leur butin grâce à leur subterfuge, continuèrent leur quête. Mais cette dernière allait être pleine de rebondissements et leur joie de courte durée.

En effet, les pirates ne sachant pas dompter les dromadaires, arrivèrent difficilement à avancer, au point que ces bêtes prirent la fuite. Leurs ressources alimentaires s'épuisaient rapidement. La nourriture dérobée aux émoticônes n'allait plus suffire à leurs besoins. Et enfin, *l'hélicoptomail* qui était censé les mener au plus vite à la source, fut impossible à manoeuvrer. Ils s'obstinèrent malgré tout à poursuivre le voyage sans ces denrées et par leurs propres moyens.

Après plusieurs mois de périple, dans un voyage difficile, dans la faim et la soif, le froid et la misère, dans une quête incertaine, pourchassés sans relâche par les fureteurs qui ne leur laissaient aucun répit et étaient sans pitié, les pirates, à bout de force, commencèrent à baisser les bras. Ils étaient persuadés, à présent, que jamais ils n'y arriveraient seuls. Réunissant leurs derniers espoirs, ils prirent conscience qu'ils allaient avoir besoin des autres tribus pour atteindre la source. Ils décidèrent donc de s'attaquer aux fureteurs et de tendre une embuscade afin de libérer les autres tribus. Cachant *un Cheval de Troie* parmi les cookies destiné à infecter l'armée des fureteurs, ils réussirent à libérer le reste des tribus.

Les grands chefs des tribus se retrouvèrent ainsi au fur et à mesure, dans le grand canyon et se rendirent compte que chacun d'entre eux avaient essuyé de lourdes pertes dans leur tribu et qu'ils traînaient avec eux beaucoup de blessés et que la route était encore longue et périlleuse.

Ils comprirent enfin qu'il fallait unir leur force et agir ensemble pour espérer réussir. Ils étaient tous issus de peuples et d'ancêtres, croyant en un Dieu unique mais depuis toujours ce qui les désunissait fut la religion. Malgré leur croyance en cet unique Dieu, leur pratique et le nom de leur dieu étaient différents ; c'est cela même qui ne leur permettait pas de cohabiter en harmonie.

*Allait-il cette fois-ci en être autrement ?*



Ils étaient à présent prêts à orienter tous leurs efforts vers l'unique but : La source Zem. Après, plusieurs jours de marche épuisante, ils arrivèrent devant une énorme muraille qui n'avait aucune porte d'accès mais seulement la présence d'archers devant celle-ci. Un pisteur de chaque tribu fut envoyé pour trouver une brèche ou un passage secret.

L'avatar trouva finalement un passage sous une tranchée. Au bout de celui-ci, un grand espace vide et résonnant qui ne laissait rien apparaître. Désespérés de ne pas apercevoir la fameuse source, ils perdirent espoir et commencèrent à rebrousser chemin ; Cependant, le chef des émoticones s'obstina et aperçut une brèche sur l'un des murs. Il trouva une fente pour introduire la clé. Il remarqua que cette fente disposait de quatre serrures. Il réfléchit un instant et comprit qu'il allait avoir besoin des autres clés. Il retourna donc chercher les chefs des autres tribus afin qu'ils réunissent tous ensemble leur clé et les placent sur cette brèche à quatre côtés. Les clés se retrouvèrent aspirées dans la brèche. Un socle sortit du sol et représenta une fontaine, faisant jaillir d'un seul coup de l'eau. Une fois la source découverte et sortie de terre, cet espace qui semblait vide et résonnant, s'illumina et devint rapidement une source de joie grâce aux quatre tribus.

C'était une eau fortifiante, régénératrice et nourrissante qui permit de sauver l'ensemble des tribus. D'une clarté et d'une pureté inégalée, cette source avait permis aux différents peuples de retrouver toutes les richesses dont ils disposaient. Par ailleurs, grâce à cette quête de la source Zem que les tribus croyaient inexistante, ce canular avait permis qu'ils puissent de nouveau vivre en harmonie. Dans le même temps, l'armée du roi *Makantique* avait réalisé que ce dernier leur avait menti impunément, sur l'existence de la source durant tout ce temps et conspirèrent à l'envoyer dans la corbeille qu'ils vidèrent d'un seul clic, pour toujours. Ils en tirèrent ainsi tous une bonne leçon sur la solidarité et l'entraide et ils décidèrent à tout jamais de transmettre ce savoir à leur génération future. Plus jamais, il n'y eut de roi tyrannique comme *Makantique* et les différentes tribus étaient unies et donnèrent naissance à une nouvelle génération basée sur les valeurs et principes de partage et de respect des autres dans leur intégrité.

**FIN**