

TRAQUE DANS LE MARAIS AUX ROBOTS

Swamp of the Scorpion – Dave MORRIS, 1987

Merci à Dave Morris, qui a autorisé la traduction et l'adaptation de cette aventure pour le concours Mini Yaz. Ce tome n'avait pas été traduit en français dans cette série, dans les années 80 :

<http://planete-ldvelh.com/page/transformers6.html>

https://tfwiki.net/wiki/Swamp_of_the_Scorpion

Pour se limiter à 50 sections, on a parfois réuni plusieurs paragraphes. Deux ou trois sections de peu d'importance ont été supprimées. L'introduction a été réécrite par le traducteur pour resituer l'aventure sur Terre. La couverture et la plupart des illustrations sont visibles sur l'encyclopédie <https://tfwiki.net>. J'ai renommé les personnages dans la mesure du possible pour éviter d'empiéter sur les droits de la marque (comme l'ont fait les producteurs du nanard Transmorpher par exemple).

Merci à Lowbac pour avoir signalé deux bugs.

Voici un **roman d'aventures**. Ce n'est pas un livre comme autres, il est en effet très différent :

Le personnage principal, c'est **TOI**.

Le destin des ROBOMORPHS – la réussite du vaillant robot **HéliCop** ou celle de ses ennemis les infâmes RÉGULATORS – est entre tes mains.

Il ne faut pas lire les pages de ce livre dans l'ordre, comme pour un livre ordinaire. Il te faut bien sûr commencer au début, mais où tu iras de là dépendras de ce que tu choisiras de faire.

Prépare-toi à rencontrer les ROBOMORPHS !

C'est la première fois que tu rends visite à tes parents à leur travail ! Banal ? Pour tes copains dont le père ou la mère sont boulanger, docteur ou dompteur, oui. Mais ce week-end, l'hélicoptère de la compagnie est sur le point de te déposer... sur une des plateformes de forage les plus modernes du monde !

À travers le hublot de la cabine passager, tu admires l'élégante superstructure de métal plantée au bord de la jungle et des marécages luxuriants. Cette zone naturelle riche en biodiversité bruisse de vie. Des oiseaux comme tu n'en a vus nulle part ailleurs volètent d'un arbre à un autre, dont les racines forment de drôles d'entrelacs au-dessus de l'eau : des palétuviers. Dans les nappes de brume, tu entr'aperçois de grands lézards qui attendent paresseusement dans le marigot et se nourrissent d'insectes.

Avec une secousse, les patins touchent le grand H brillant sur la plateforme. Quand la porte de l'appareil coulisse de côté, les hululements et les cris des animaux du bournier frappent tes oreilles en même temps que le bruit curieusement feutré des pompes et des machines.

– Terminus. Tout le monde descend ! articule une voix dans un haut-parleur de la cabine passager.

D'un bond, tu es sur le sol métallique. Tu entends un appel radio grésiller et l'hélicoptère bleu redécroche aussitôt en direction du marais, sans que tu aies même aperçu le pilote...

Un jeune homme en blouse blanche vient à ta rencontre. Il a à peine quelques années de plus que toi et semble surpris de te voir.

– Salut ! Je suis Jeff, l'assistant. Bienvenue sur la seule plateforme de forage écologique au monde !

Tu expliques à Jeff que tes parents, les deux ingénieurs, t'ont fait venir pour te montrer leur laboratoire. Le jeune homme a l'air surpris.

– Mais... Ils ont quitté la plateforme ce matin pour rencontrer le gouverneur ! bredouille l'assistant. Ils ne rentreront que demain... Heu, bien, hum, et bien... si je te faisais visiter ? Sais-tu ce qui rend cet endroit unique au monde ? Il a été bâti par...

– Les RoboMorphs ! t'exclames-tu.

Tu viens d'apercevoir l'un de ces mythiques robots en train de débarquer de grands barils d'acier brillant, un sous chaque bras.

– Et oui ! C'est grâce à leur technologie au trilithium que nous pouvons exploiter le site sans abîmer une seule touffe de lentisque des marais ni déranger les animaux. Suis-moi dans la salle de contrôle panoramique. Je disais que grâce à l'énergie du sous-sol, la compagnie est en train de mettre au point un nouveau type de moteur non polluant...

Tout en écoutant les explications enthousiastes de Jeff, tu admires le paysage à travers la baie vitrée qui domine les consoles couvertes de boutons et de voyants. La jungle verdoyante peuplée de bêtes sauvages ressemble aux grandes images des premiers âges du monde que tu vues à l'école... Tiens, c'est curieux, à part Jeff et toi, il n'y a presque personne, ni humain ni RoboMorph.

– Oui, rougit le jeune technicien, hum, c'est le week-end. Les syndicats de robots sont très stricts...

Pendant que Jeff te montre les divers écrans, tu remarques qu'une lumière rouge clignote avec insistance. Quelqu'un essaie de contacter la station par radio. L'assistant ne semble pas y prêter attention.

Vas-tu répondre à l'appel radio ? [Alors rends-toi au 7.](#)

Si tu ignores le voyant rouge, [va au 35.](#)

1

Tu contactes HéliCop par radio pour lui demander si tu dois activer la transformation.

– Non, répond le RoboMorph. Surtout pas ! Tu es à *l'intérieur* de Skorpénorm, un Régulator géant – *le complexe lui-même* ! Sors immédiatement avant que...

Sa voix est brouillée par des craquements électroniques, mais tu en as entendu bien assez. Tu te précipites vers la rampe pour quitter la base ennemie.

[Rends-toi au 6.](#)

HéliCop est d'accord : c'est la meilleure option.

– Mon radar pénètre mal cette jungle et ce marécage. L'eau et les feuillages sont saturées de particules de métal qui reflètent les ondes radar...

– Je reconnaîtrai le terrain à pied pendant que tu patrouilleras dans les airs, et si je vois des Régulateurs, je te ferai signe !

Fasciné, tu regardes ton nouvel ami se transformer en hélicoptère de combat et s'élever au-dessus des frondaisons.

– En avant... Essaie de trouver nos proies avant qu'elles ne te trouvent !

Plus petit et léger que HéliCop, tu peux circuler sans trop de peine sur le sol spongieux du marais pendant qu'il traque les Régulateurs depuis les airs.

Au bout d'une heure, tu as les chaussures pleines d'eau et le dos en sueur. Soudain, tu aperçois une paire de phares dans le sous-bois barré d'entrelacs de lianes. Tu dresses l'oreille : on dirait le grondement d'une jeep... Non, d'un aéroglisseur ! Et le bruit se rapproche dans ta direction.

Si tu attends de voir qui arrive, [va au 38](#).

Si tu possèdes une radio et que tu souhaites appeler HéliCop, [va au 31](#).

Si tu pense qu'un canon est toujours la solution, [rends-toi au 44](#), à condition d'en posséder un.

Te voilà à nouveau en train de patauger dans le marécage. Il te semble apercevoir des lueurs entre les frondaisons. Tu fais signe à HéliCop tout en avançant dans cette direction. Bientôt tu découvres ce dont il s'agit : une base bâtie en plein marais, juchée sur des pylônes au-dessus de souches et de carcasses d'arbres brutalement arrachés au bulldozer. Les bâtiments du complexe sont tous en métal peint d'un vert et d'un violet criards. Des tourelles hérissées d'armes se dressent aux quatre coins, sans doute pour protéger le réseau de tuyaux qui pompent les ressources du sous-sol.

Tu n'aperçois personne autour de cette étrange construction... pour le moment.

Si tu pénètres seul dans la base, [rends-toi au 11.](#)

Si tu demandes à HéliCop de te rejoindre, [va au 48.](#)

Plutôt que de lire des romans d'aventures, en vivre une pour de vrai, et avec un RoboMorph ! Tous tes copains seraient verts de jalousie... et tes parents, verts aussi mais de peur ! Tu penses très fort à eux avant de répondre.

– Je vais retrouver Jeff, soupire-tu. Il préviendra le superviseur et se fera sans doute taper sur les doigts, mais c'est plus prudent...

Tu regardes HéliCop décoller et survoler la jungle. Quelque part dans l'obscurité se cachent ses implacables ennemis, les Régulateurs, prêts à tout pour s'emparer des ressources de la planète ! Tu lui souhaites silencieusement bonne chance, et il va en avoir besoin, car il devra seul ! Mais tu ne vois pas en quoi tu aurais pu l'aider...

Tu soupire et tourne les talons vers la

FIN

HéliCop te tend une arme de la taille d'un bazooka ! Tu la saisis et elle t'échappe presque des mains.

– Les RobotMorphs alimentent d'habitude leurs armes sur leur cœur atomique, explique le robot. Ce canon laser a sa propre batterie, c'est ce qui le rend si lourd.

Tu inspectes l'arme pour repérer la mire et la détente. Ce n'est pas beaucoup plus compliqué que les pistolets des stands de Disneyland, enfin tu l'espères. Tu t'imagines déjà en train de pointer ce bazooka et de faire *piou ! piou !* à grands coups de laser.

– Avec ça, je pourrais mettre un Déception sur orbite ! jubiles-tu.

HéliCop lève un sourcil métallique, amusé.

– N'y compte pas trop. Si tu vises bien, tu le retarderas juste assez pour pouvoir fuir... enfin, peut-être.

HéliCop t'explique maintenant la situation. Il soupçonne depuis quelque jours la présence de Régulateurs dans les parages et craint que les humains et les ouvriers RoboMorphs de la plateforme subissent une attaque.

– Rafale devait m'aider à protéger le marais, mais il a fondu une durite et est rentré au QG pour réparer. Je l'ai fait accompagner par Puss. J'ai donc enfilé ma tête de rechange...

– Houlà, quoi ? interromps-tu, bouche bée. Une tête... de rechange ?

Tu te demandes s'il ne l'a pas en effet perdu, la tête !

– Et bien oui, explique patiemment le RoboMorph. Le petit Puss me sert de tête quand je suis en mode robot, et à nous deux nous formons un tout... Quand je passe en mode hélijet, il déplie son torse et ses membres pour prendre la place du pilote... Mes cérébro-circuits sont logés dans ma poitrine, comme chacun le sait.

Tu commences à voir où le robot veut en venir.

– Tu veux que je prenne la place de Puss pour cette mission, c'est ça ?

HéliCop acquiesce.

– Tu ne vas pas me servir de tête, rassure-toi ! Mais un petit compagnon comme toi peut se rendre très utile. Tu pourras être mes yeux et mes oreilles là où ma taille ne me permet pas d'aller.

Si tu proposes que HéliCop patrouille sous sa forme d'hélijet pendant que tu le suis à pied, [va au 2.](#)

Si tu penses que vous devriez survoler le marais ensemble, [rends-toi au 9.](#)

Si tu proposes d'explorer tous les deux le terrain à pied, [va au 17.](#)

Tu retrouves Hélicop à l'extérieur du complexe.

– Cachons-nous ! Quelque chose me dit que nos ennemis vont se présenter d'eux-mêmes, te glisse le RoboMorph. Il n'y a qu'à les attendre...

Vous vous dirigez vers un rideau de végétation pour vous dissimuler.

[Rends-toi au 48.](#)

Tu appuies sur le bouton placé sous le voyant pour accepter l'appel. Un visage anguleux apparaît sur l'écran de la console : le masque d'acier, le symbole des guerriers RoboMorphs !

– *Mayday, mayday*, crachote le haut-parleur. *Ici krrr HéliCop, patrouilleur RoboMorph. Me suis écrasé dans krrr marais krrr suis en train de couler. Si krrr quelqu'un reçoit ce message krrr besoin assistance immédiate...!*

Il répète son message et indique ses coordonnées, que Jeff note sur un bout de papier. D'après l'assistant, le crash a eu lieu à quelques kilomètres de la plateforme. Il hésite sur la conduite à tenir.

Si tu insistes pour aller au secours de HéliCop, [rends-toi au 15.](#)

Si tu penses qu'il faut avertir le personnel de la base, [va au 23.](#)

Comment refuser ?

– D'accord, je veux t'aider ! Mais comment ? Je suis un humain, pas un robot...

En guise de réponse, HéliCop ouvre un compartiment de stockage dans son flanc.

– Crois-moi, on ne sera pas trop de deux pour venir à bout des Régulateurs. Des coriaces ! Ce serait plus facile si tu avais des os et une peau de métal comme tout le monde, je veux dire tout le monde sur ma planète, mais je peux t'équiper. Regarde, il y a trois objets dans mon compartiment. Tu ne peux en porter qu'un, sans ça tu nous retarderas.

Quel objet choisis-tu ?

Le transmetteur radio ? [Va au 50.](#)

Le bloqueur de circuits électroniques ? [Va au 43.](#)

Le canon laser ? [Va au 5.](#)

HéliCop se transforme sous tes yeux en hélicoptère et lance ses deux rotors dès que tu es monté dans le cockpit. Un instant plus tard, les patins s'arrosent du sol fangeux et vous traversez l'épais feuillage pour survoler la canopée. L'enfin se dirige plein ouest en rasant la cime des arbres.

– Dans cette obscurité je ne vois grand-chose... remarques-tu en plissant les yeux devant le hublot.

Mais HéliCop a pensé à tout. Des projecteurs s'allument sous sa carlingue et illuminent la jungle marécageuse.

– Mes systèmes sont presque aveugles, soupire un haut-parleur. La végétation aspire les particules de métal du sous-sol et renvoie les ondes radar et radio. Tu vois quelque chose, toi ?

Pas grand-chose malgré les projecteurs ! Pour avoir une chance de repérer les Régulateurs, il vaut peut-être mieux atterrir et quadriller le marais à pied.

Si tu demandes à HéliCop de te déposer avant de le laisser reprendre les airs, [va au 2.](#)

Si tu proposes que vous exploriez tous deux la région à pied, [rends-toi au 17.](#)

– Un espion des RoboMorphs ! glapit Kruel. Ikor ?

Le garde du corps réagit à la vitesse de l'éclair. Il lance l'aéroglesseur à vive allure vers toi, prêt à t'écraser ! Au beau milieu de la clairière, comment lui échapper ? Décide-toi vite !

Si tu tentes d'esquiver l'engin par le côté, [va au 18.](#)

Si tu te jettes sur le sol juste avant qu'il te touche, [rends-toi au 25.](#)

Si tu as un canon laser et que tu veux t'en servir, [lis le 32.](#)

C'est le moment d'agir, et vite : si tu attends, les Régulateurs que tu as croisés dans le marais vont arriver et se barricader à l'intérieur de la base sans que tu puisses rien faire. Tu files comme une flèche sur la rampe d'accès du principal bâtiment. C'est une salle de contrôle. Tu regardes les écrans, espérant trouver un indice ou un élément utile. L'un d'entre eux affiche les mots *Transformation : commande manuelle*, juste au-dessus d'un gros bouton rouge... On se croirait dans un dessin animé !

Si tu presses ce bouton, [va au 13](#).

Si tu possèdes un émetteur radio et que tu souhaites contacter HéliCop, [rends-toi au 1](#).

Si tu as un bloque-circuit et que tu veux l'utiliser, [lis le 37](#).

Si tu quittes la base immédiatement, [rends-toi au 6](#).

Skorpénorm et le monstrueux Lokness sont les deux cibles les plus proches.
Sur lequel des deux vas-tu tirer ? Tu n'as qu'une seconde pour te décider !

Si tu tires sur Skorpénorm, [va au 20.](#)

Si tu vises plutôt Lokness, [rends-toi au 33.](#)

Les mots clignotent sur l'écran et une sirène déchire soudain le silence ! La base entière frissonne puis se met à trembler de toutes ses tôles, comme si un tremblement de terre secouait la jungle. Pris de peur, tu cherches à t'échapper de la salle de contrôle avant qu'elle ne s'écroule. Trop tard ! La porte de métal claque en te heurtant assez fort pour t'envoyer à la renverse. Tu trébuches et le plancher de métal s'ouvre sous tes pieds, pivotant sous la pression de pistons pour se transformer en carapace articulée.

Tu n'as pas réalisé que tu te trouvais à *l'intérieur* du gigantesque Régulator : la base elle-même ! Le bouton que tu as pressé était une commande d'urgence, forçant le Régulator Skorpénorm à prendre la forme d'un colossal scorpion. Te voilà piégé. Les plaques de métal mobiles se referment sur toi et étouffent tes cris. Hélas ! C'est la

FIN

HéliCop a une idée. Il pointe son arme avec une maladresse calculée et attend pour appuyer sur la détente que Krokodil ouvre sa large gueule aux crocs luisants.

– Ha ! ricane le Régulator en s'aplatissant. Raté !

– Que tu crois, gros plein de dents ! rétorque le RoboMorph.

Car la salve d'acide qui a frôlé le saurien a frappé Lokness, qui n'a pas eu le temps de réagir ! Le Régulator tente de se transformer en vaisseau pour prendre son envol, mais trop tard : l'acide ronge ses ailes et perce de larges trous dans le métal. Lokness part en vrille et s'écrase dans la jungle !

Furieux d'avoir été possédé, Krokodil pousse un cri de rage et projette sa lourde queue vers les jambes du RoboMorph. Mais HéliCop esquive le coup de boutoir et pointe ses deux armes sur son ennemi. Krokodil crie à nouveau, pas de rage mais de douleur : il vient de recevoir un double jet d'acide en pleine face ! L'alligator aux muscles d'acier se tord sur le sol, hors de combat pour longtemps.

Tu peux maintenant lire [l'Épilogue de cette aventure !](#)

– C'est une très, très mauvaise idée ! dit Jeff en se tordant les mains. Que diraient tes parents si je t'emmenais dans le marais ? C'est un lieu dangereux, plein de bêtes sauvages et...

Tu prends le ton que tu utilises pour enjôler ta maîtresse à l'école.

– Oui, Jeff, je suis sûr que tu as raison. Mais au fait, tu ne devais pas me montrer les quartiers de repos ?

L'assistant en blouse blanche soupire de soulagement et, avec un grand sourire, te fait signe de le suivre. Tu le laisses avancer de quelques pas et, avec un grand sourire aussi, tu refermes à double tour la porte qu'il vient de franchir...

Vite, tu files vers le garage en suivant les flèches et les panneaux. Tu sais que tu n'en as pas le droit, mais tu ne peux pas laisser le RoboMorph en détresse sans réagir. Un petit véhicule électrique se présente, simple et robuste : quatre gros pneus, un bouton de démarrage et un volant. Tu presses le bouton et te voilà avançant cahin-caha sur le terrain instable planté de roseaux.

Au milieu d'une clairière semée de tronc de palmiers, tu remarques un éclat de métal. C'est HéliCop, enfoncé jusqu'aux épaules dans une étendue de sables mouvants !

– C'est... trop tard... articule péniblement le robot.

Mais est-ce vraiment le cas ?

Si tu tentes de tirer le robot de là avec ton véhicule, [va au 36.](#)

Si tu lances une liane au RoboMorph, [rends-toi au 42.](#)

Si tu traînes un tronc jusqu'à lui, [va au 49.](#)

– Hum, toussote Hélicop, et tu jurerais avoir vu ses joues de métal rougir. J'étais en mode hélignet lorsque mon gyro-stabilisateur s'est affolé. J'ai perdu mes repères. Avant que je puisse faire quoi que ce soit, j'étais planté dans le décor, et comme on dit dans ces cas-là, on n'est pas sorti du sable ! Du sable mouvant, même... Bref, tout ça est un peu humiliant pour un pilote aussi doué que moi.

– Ça restera entre nous alors, dis-tu avec un clin d'œil.

Si tu acceptes d'aider Hélicop pour la suite de sa mission, [va au 8.](#)

Si tu refuses, [rends-toi au 30.](#)

Tu proposes à Hélicop d'explorer ensemble le borbier, à pied.

– On ne va pas couvrir beaucoup de terrain comme ça, soupire le RoboMorph en avançant à tes côtés.

Le robot avance lentement car il doit éviter les portions de terrain instables qui ne supporteraient pas sa masse, alors qu'avec ton poids plume, tu avances sans problème, mis à part l'eau dans tes chaussures.

– C'est tout de même plus sûr de rester ensemble au cas où les Régulateurs attaquaient, remarques-tu.

Hélicop hoche la tête sans répondre.

Vous arrivez bientôt tous les deux en vue d'une base bâtie en plein marais, juchée sur des pylônes au-dessus de souches et de carcasses d'arbres brutalement arrachés au bulldozer. Les bâtiments du complexe sont tous en métal peint d'un vert et d'un violet criards. Des tourelles hérissées d'armes se dressent aux quatre coins, sans doute pour protéger le réseau de tuyaux qui pompent les ressources du sous-sol. Tu n'aperçois personne autour de cette étrange construction... pour le moment.

– Cachons-nous. Quelque chose me dit que nos ennemis vont se présenter d'eux-mêmes, te glisse le RoboMorph. Il n'y a qu'à les attendre !

[Rends-toi au 48.](#)

Tu réagis à toute vitesse – mais pas assez vite. D'une pression sur les commandes, Ikor balance l'engin de côté et te fauche en pleine course ! Un cri de triomphe emplit tes oreilles. L'espace d'un instant, tout est blanc, puis rouge, puis noir. Tu heurtes le sol sans un mouvement. Tu ne le sauras jamais mais pour toi, c'est la

FIN

Tu avances doucement le long de la galerie. Chaque pas te mène plus profondément dans les entrailles des ruines souterraines, mais ta curiosité est plus forte que ta peur. Tu veux savoir d'où proviennent ces étranges soupirs.

Tu as l'impression de marcher depuis des éternités, quand le tunnel débouche enfin sur une crypte. Une lumière bleu-vert semble sourdre des fissures entre les pierres taillées et baigne ton visage. Le gémissement fantomatique se fait plus fort – et plus menaçant.

Au fond de la chambre souterraine se trouve une lourde porte de pierre. Un coup d'œil te suffit pour savoir que tu n'as aucune chance de l'ouvrir seul. Pourtant, quand tu approches, tu entends un *clic* et le panneau sculpté s'ouvre lentement, soulevant la poussière déposée au fil des siècles. Tu es nerveux. Qu'est-ce qui a provoqué l'ouverture ? Est-ce de la magie – ou quelque antique mécanisme ?

Les gémissements gagnent en intensité. Mon dieu : c'est le sifflement d'une araignée géante qui se tient devant toi, entre les lourds piliers !

Tu fais un pas en arrière, alors que le monstre fixe sur toi ses yeux à facettes en se balançant de gauche à droite, sifflant entre ses crochets.

Si tu possèdes un canon laser et que tu veux t'en servir, [rends-toi au 26.](#)

Si tu te lances en avant pour franchir la porte avant que l'araignée réagisse, [va au 24.](#)

Si tu fais prudemment demi-tour pour regagner l'entrée, [lis le 34.](#)

Hélas ! Comment venir à bout d'un titan pareil ? Tu n'as rien d'assez puissant pour transpercer le blindage du robot-scorpion !

Le sol tremble sous tes pieds quand la masse de Skorpénorm se rapproche. Tu lèves les yeux et aperçois Lord Krueel installé aux commandes du titan mécanique, bien protégé derrière les mandibules de fer. Il pousse un levier et l'une des énormes pinces vous balaie brutalement, HéliCop et toi. L'autre pince vous attrape habilement et serre avec la force d'un étau. La douleur est insoutenable. Tu fermes les yeux pour vivre tes derniers instants, car c'est la

FIN

Lokness s'élève dans les airs, prêt à arroser HéliCop de ses canons jumeaux. Krokodil éclate d'un rire cruel qui entrechoque ses crocs de fer :

– Décide-toi, stupide RoboMorph ! Reste en l'air si tu crois faire le poids contre Lokness, ou atterris et viens m'affronter ! J'ai faim de goûter l'acier de ta carcasse, mwu-ha-ha-ha !

Si tu penses que HéliCop doit affronter le Régulator volant, [va au 28.](#)

Si tu estimes qu'il vaut mieux combattre le Régulator terrestre, [lis le 14.](#)

– C'est une longue histoire, et nous n'avons pas beaucoup de temps ! commence HéliCop. Sache simplement que la poche d'énergie sous la région intéresse beaucoup les Régulateurs. Lord Kruel, leur chef, est prêt à forer autant qu'il le faudra, quitte à détruire ce paysage, sa faune et sa flore. Il projette de raser toute la jungle et de couler des tonnes de béton directement dans le marais ! Pour priver les RoboMorphs de cette énergie, Kruel éliminera certainement tout le personnel de la plateforme – y compris tes parents...

Si cela te décide à aider HéliCop, [va au 8](#).

Si tu refuses, [rends-toi au 30](#).

Dans la zone de repos, tu trouves plusieurs robots ouvriers en train de jouer au poker. Un tas de jetons et de boulons est empilé au centre de la table. Ils sont si absorbés par leur partie que tu as du mal à attirer leur attention ! Jeff hésite à les interrompre. Tu leur parles toi-même du message de détresse de HéliCop, et un des joueurs grogne :

– Oh, gamin, regarde cette main ! Tu crois que je vais quitter la table avec un jeu pareil ?

– Il bluffe, comme d'habitude, lance un autre, le nez sur ses cartes. Je relance de quatre...

Les joueurs abattant leurs cartes et continuent de jouer en vous ignorant complètement, l'assistant et toi !

Vas-tu partir seul à la rescousse de HéliCop ? Si oui, [rends-toi au 15.](#)

Si tu insistes pour que les joueurs se sortent les doigts du collecteur et fassent leur travail, [va au 29.](#)

Tu prends ton élan pour contourner le monstre avant qu'il ne réagisse, mais horreur : tu glisses et t'étales juste sous ses mandibules !

Curieusement l'araignée n'attaque pas et sous cet angle, elle a l'air étrangement... plate. Tu comprends enfin que le monstre n'est qu'une projection. En te relevant, tu remarques que l'araignée répète en boucle les mêmes mouvements encore et encore toutes les dix secondes. Tu ne risques rien.

Dans la pièce derrière la porte, tu trouves le projecteur holographique. L'image de l'araignée ne servait qu'à effrayer les pillards, et le son que tu entendais n'était que le bourdonnement du projecteur...

Pourquoi tant de précautions ? Y a-t-il un trésor à protéger ? Tu fouilles le reste de la chambre souterraine pour découvrir un minuscule pistolet. Sa facture est ancienne. Il ne tire ni balle ni rayon laser, il se contente d'émettre un pâle rayon blanc. Mais quand tu tournes ce faisceau vers des pièces de métal qui jonchent le sol, elles se soudent les unes aux autres, magnétisées ! Tu coupes le rayon mais les bouts d'acier restent collés : même le plus fort des RoboMorphs ne les séparerait pas !

Quel effet produirait ce pistolet magnétique sur un couple de Régulateurs ? Tu empoches cette nouvelle arme avant de revenir sur tes pas, vers le marais.

[Rends-toi au 3.](#)

Tu te jettes face contre terre ou plutôt contre la boue, les poumons vidés et les bras en croix. Un puissant souffle te plaque sur le sol quand l'engin à coussin d'air passe en rase-motte au-dessus de toi. Coup de chance, l'engin ne parvient pas à t'accrocher. Tu peux remercier ta bonne étoile !

Ikor et Lord Krueel se retournent pour te regarder. Le cœur battant à tout rompre, tu ne bouges pas d'un pouce, espérant les tromper. Avec un rire de mépris, le grand robot lâche :

– Bravo Ikor, tu l'as eu, ce sale petit mouchard ! Dommage pour la carrosserie. Je déduirai la peinture de ta paie, bien sûr. Et maintenant en route, avant que les RoboMorphs rappliquent !

Tu écoutes le sifflement de l'aéroglesseur disparaître au loin entre les troncs et les palétuviers aux racines tordues. Quand tu es sûr d'avoir le champ libre, tu te relèves de cette posture un peu humiliante avant de faire signe à HéliCop. Ton compagnon arrive en un instant, surpris de te retrouver sale et meurtri. Tu lui racontes ce qui vient d'arriver.

– Ainsi donc, Krueel et Ikor sont là ! gronde-t-il. Krueel est le leader des Régulateurs, et l'autre n'est qu'un psychopathe qui lui sert de garde du corps. Mieux vaut rester ensemble à présent. Avec ces deux-là dans la nature, je préfère ne pas te faire courir de risque.

[Rends-toi au 17.](#)

Bizarrement, le laser semble traverser l'araignée géante comme si elle n'existait pas ! Mais une explosion étouffée retentit derrière le monstre. L'araignée se fragmente alors en douzaines de morceaux qui changent de couleur, vacillent puis disparaissent, comme l'image d'un vieux téléviseur qu'on éteint ! Tu comprends sans peine pourquoi en jetant un œil derrière la porte, où était dissimulé un projecteur holographique grillé par ton laser. L'image de l'araignée ne servait qu'à effrayer les pillards, et le son que tu entendais n'était que le bourdonnement de la machine...

Pourquoi tant de précautions ? Y a-t-il un trésor ici ? Tu fouilles la pièce souterraine, pour découvrir un minuscule pistolet. De facture ancienne, il ne tire ni balle ni rayon laser, il se contente d'émettre un pâle rayon blanc. Mais quand tu tournes ce faisceau vers des pièces de métal qui jonchent le sol, elles se soudent les unes aux autres, comme magnétisées ! Tu coupes le rayon mais les bouts d'acier restent collés : même le plus fort des RoboMorphs ne les séparerait pas !

Quel effet produirait ce pistolet magnétique sur un couple de Régulateurs ? Tu empoches cette nouvelle arme avant de revenir sur tes pas, vers le marais.

[Rends-toi au 3.](#)

HéliCop a un plan. Il sort quelques outils de divers endroits de son corps et commence à réparer l'aéroglesseur endommagé.

– Depuis les airs, j'ai aperçu plusieurs bâtiments cachés en plein milieu du marais. C'est certainement la base des Régulateurs. C'est vers là que Kruel et Ikor se dirigeaient.

– Et bien, ils n'iront plus nulle part maintenant ! t'exclames-tu en toisant les deux robots hors service.

– Au contraire. C'est justement mon plan...

Il ligote Kruel et Ikor avec d'épaisses lianes et les soulève pour les assoir dans l'engin à coussin d'air. Puis il lance le moteur et prend les commandes en veillant à rester baissé : direction, la base des Régulateurs ! Tu sautes à l'arrière du gigantesque véhicule au moment où l'air pulsé le soulève du sol de la clairière. Le feuillage s'écarte devant vous... Kruel revient à lui à ce moment, mais il peut ni remuer un boulon ni émettre un mot : HéliCop a fourré un chiffon dans son vocabulateur !

Moins d'un quart d'heure plus tard, vous arrivez en vue de la base secrète Régulator, un agglomérat de bâtiments de métal d'un vert et d'un violet criards. Un petit robot attend au sommet d'une rampe qui donne accès au complexe. Ses oculaires sont profondément enfoncés dans ses orbites de métal et sa bouche est tordue par un rictus : HéliCop te chuchote qu'il s'agit de Méka, un Régulator spécialisé dans les grands projets industriels, totalement dépourvu de scrupules. Pour lui, les RoboMorphs et les humains ne sont que des obstacles à sa soif de contrôle des ressources naturelles.

Quand l'aéroglesseur s'engage dans la base, Méka vient vers vous à grandes enjambées. Il n'a pas encore aperçu HéliCop : tout en tenant les commandes, le RoboMorph se cache derrière les commandes, et tu te tiens recroquevillé à l'arrière.

– Lord Kruel ! lance Méka d'un ton mielleux, main levée en signe de bienvenue. Je suis siiii heureux de vous voir parmi nous !

Deux Régulateurs émergent des profondeurs de la base. Le premier ressemble à un alligator blindé peint de couleurs vives, et l'autre à un monstre de la préhistoire pourvu d'ailes... HéliCop les identifie : Krokodil le robot-saurien et Lokness le Régulator volant.

– On va avoir du mal avec ces deux-là, murmure-t-il : ce sont des costauds. Commençons par mettre Méka hors-jeu...

Il bascule les commandes pour jeter l'aéroglesseur droit sur le Régulator ! Pris par surprise, Méka est incapable d'esquiver. Dans un fracas de tôles froissées, le robot industriel finit dans le décor, sonné.

– Alerte ! Un RoboMorph! beuglent Krokodil et Lokness.

HéliCop bondit de sa cachette pour leur faire face, pistolet levé. Mais Lokness réagit à une vitesse que tu n'aurais pas cru possible : il transforme son bras en canon et tire des salves protoniques dans toutes les directions ! HéliCop, touché par un ricochet, perd tout contrôle sur ses circuits. Ses yeux clignotent, ses membres s'agitent puis il s'écroule pesamment.

Méka se relève à cet instant. Il te bloque toute retraite, encadré par Krokodil et Lokness, alors que derrière-toi, dans l'aéroglesseur...

– SKORPÉNORM ! crie Lord Kruei, qui vient de rompre ses liens et d'arracher son bâillon. Réveille-toi ! Détruis nos ennemis !

Les robots s'immobilisent et le silence se fait. Puis tout le complexe se met à vibrer et soudain, les bâtiments s'élèvent, tournent sur eux-mêmes et se déplient. La masse titanesque déploie une myriade de membres et balance une longue queue terminée par un dard électronique. La chose s'avance en ébranlant le sol et brandit deux lourdes pinces d'acier : c'est Skorpénorm, le gigantesque robot scorpion !

Tu tombes à genoux, tremblant de peur. Hélicop est au tapis, ses jointures crachant des étincelles. Toi seul peut agir pour vous sauver, mais comment ?

Ta seule chance est d'utiliser une arme que Hélicop t'aurait donnée, ou que tu as peut-être trouvé ailleurs :

Si tu utilises un canon laser, [va au 12.](#)

Si tu as un pistolet magnétique trouvé dans une ruine, [rends-toi au 41.](#)

Si tu n'as ni l'un ni l'autre, [va au 20.](#)

HéliCop tire une généreuse rafale d'acide sur Lokness. Des fumeroles toxiques s'élèvent aussitôt de sa carapace percée de larges trous, et le Régulator volant décrit de larges vrilles avant de s'écraser dans le couvert végétal !

Le RoboMorph pivote aussitôt pour pointer ses armes sur Krokodil, mais le Régulator à tête d'alligator a eu le temps de mettre ses propres canons en batterie. Un rayon bleu crépitant fuse et projette HéliCop à terre, fumant. Krokodil est aussitôt sur lui, entrechoquant ses mâchoires de fer.

– Hmmm, quel repas je vais faire avec ta carcasse, petit RoboMorph ! glousse-t-il de son horrible voix mécanique.

Tu t'élances pour venir au secours de ton ami, mais à cet instant un bruit de succion te fait te retourner. C'est Lokness qui a repris sa forme robotique après le crash. La boue et les brûlures d'acide qui constellent son armure le rendent encore plus terrifiant, tel un monstre surgi des profondeurs de la jungle. Impossible de lui échapper : il te domine largement et tend sa main vers toi... Hélas ! C'est la

FIN

– D'accord, d'accord ! finissent par lâcher les joueurs, ennuyés. On va te le retrouver, ton RoboMorph. Juste pour que tu nous laisse tranquilles !

Mais avec tout ce temps perdu, ils ne trouvent plus rien aux coordonnées notées par Jeff. Aucun signe de Hélicop, à part quelques bulles qui crèvent la surface des sables mouvants. Le guerrier s'en est-il tiré tout seul ou a-t-il été avalé par le marais ? Tu ne le sauras hélas jamais. Ton aventure touche à sa

FIN

Un peu embarrassé, tu expliques à Hélicop que tu ne penses pas pouvoir l'aider. Tu es un humain, et lui fait plusieurs fois ta taille ! Sans parler de tes parents qui seraient morts d'inquiétude. Non, tu n'es pas assez fort... ou pas assez brave pour l'aider à combattre ses ennemis, les Régulateurs.

– Pourtant tu as réussi à me sortir des marais, dit-il. La force et la taille ne font pas tout dans une bataille, jeune humain. Je sens que tu as plus en toi que tu ne le crois. Adieu, mon ami !

Tu salues le RoboMorph de la main alors qu'il décolle. Quelque part dans l'obscurité se cachent ses implacables ennemis, les Régulateurs, prêts à tout pour s'emparer de la planète. Tu lui souhaites silencieusement bonne chance.

Avec un soupir, tu fais demi-tour pour retourner vers la plateforme. Enfin, pour tenter d'y retourner ! Au bout d'une heure, tu réalises que tu tournes en rond dans le borbier... Les arbres autour de toi se ressemblent tous et le sol humide n'a gardé aucune trace ! Le bruit d'un rotor qui passe et repasse au-dessus de ta tête t'indique que Hélicop continue à traquer les Régulateurs sans se décourager.

Soudain, tu te figes sur place à la vue de deux silhouettes sinistres assises dans un aéroglisseur, à moins de dix pas ! Les robots se cachent sous le feuillage pour éviter que Hélicop ne les remarque. Attention, ils vont t'apercevoir !

– Regarde, Ikor, dit le plus grand des deux Régulateurs. Les RoboMorphs nous envoient des gamins, maintenant ! Occupe-toi de ça...

– À vos ordres, Lord Krueel ! répond l'autre avec un plaisir évident.

Il démarre le lourd engin sur coussin d'air qui bondit vers toi. Il va te heurter et t'écraser dans un instant si tu ne réagis pas !

Si tu te jettes de côté, [va au 18.](#)

Si tu t'aplatis au sol, [rends-toi au 25.](#)

Tu parles aussi doucement que possible dans l'émetteur radio pour ne pas te faire repérer. Tu avertis HéliCop de la présence de l'aéroglesseur. Tu ne reçois d'abord que des craquements et de la statique en réponse, puis enfin la réponse du robot te parvient cinq sur cinq :

– Oui... Je le vois. Je vais couper mes rotors et descendre vers lui en planant. Il va avoir une sacrée surprise !

Tu coupes le contact et attends, tentant de percer les ténèbres du regard. Tu n'aperçois pas les projecteurs de HéliCop, tu supposes donc qu'il utilise ses capteurs à infra-rouges plus discrets.

Soudain, le feuillage qui borde la clairière s'écarte et le grand aéroglesseur apparaît. Le véhicule futuriste est occupé par deux robots : l'un est grand, la mine fière et altière. L'autre est petit et large d'épaule. Le chef porte un canon à plasma qui pourrait te réduire en atomes rien qu'en t'effleurant de son tir. Il est inutile de fuir, car il ne lui faudrait qu'une seconde pour t'ajuster et presser la détente...

Est-ce la fin ?

Brusquement, une pluie de particules lumineuses arrose les deux sinistres robots. Ils se mettent à crier comme si le liquide les blessait, et ils tombent tous les deux sur le sol instable, évanouis.

HéliCop survole la clairière, vire et prépare un atterrissage acrobatique sous sa forme de robot.

– Ces deux-là viennent de faire connaissance avec mon projecteur d'acide ! jubile-t-il avec un rire électronique.

HéliCop touche terre de ses deux larges pieds et se penche sur les robots inconscients. Vous les examinez.

– Je les reconnais, dit le RoboMorph en grimaçant de dégoût. C'est Lord Kruel ! L'autre c'est son garde du corps, Ikor... Un sale petit automate qui sert de tête à un robot plus grand, Lokness. Je ne sais pas ce que mijotent les Régulateurs, mais si Kruel est là, c'est certainement *très* important...

– Très bien ! dis-tu, pratique. Mais maintenant qu'on les a capturés, qu'est-ce qu'on va faire d'eux ?

[Va au 27.](#)

Tu pointes maladroitement le lourd canon vers l'aérogλισseur et tu tentes d'appuyer sur la détente, mais tes mains sont en sueur. Tu pèses sur la lourde gâchette une fois, deux fois sans parvenir à l'enfoncer.

– Tu vas nourrir les asticots du marais ! crie Ikor de sa voix aigüe, sale petit...

ZzzzAAAPP ! La détonation bleue t'aveugle un instant, quand le rayon laser transperce l'avant de l'engin lancé à toute allure. L'aérogλισseur dévie brusquement, hors de contrôle, et laboure le sol humide ! Kruel et Ikor ont juste le temps de pousser un cri de surprise avant d'être éjectés de leurs sièges, projetés contre le rideau d'arbres. Les deux robots sont sonnés, hors service !

HéliCop touche terre sous sa forme bipède et se penche sur les robots inconscients. Vous les examinez tous les deux.

– Je les reconnais, dit le RoboMorph en grimaçant de dégoût. C'est Lord Kruel ! L'autre c'est son garde du corps, Ikor... Un sale petit automate qui sert de tête à un robot plus grand, Lokness. Je ne sais pas ce que mijotent les Régulateurs, mais si Kruel est là, c'est certainement *très* important...

– Très bien ! dis-tu, pratique. Mais maintenant qu'on les a capturés, qu'est-ce qu'on va faire d'eux ?

[Va au 27.](#)

Tu pointes le laser droit sur la tête de Lokness et tu tires. Il pousse un cri ; aveuglé, il agite son lourd crâne de métal de gauche à droite et lève les bras pour frotter ses oculaires. Par maladresse, il lâche une salve ionisante du pistolet qu'il tient à la main et touche... le grand Skorpénorm ! Le robot blindé peut d'habitude encaisser des décharges bien plus puissantes, mais le rayon incapacitant l'a touché au défaut de la cuirasse... Il perd aussitôt l'équilibre et oscille sur ses huit pattes avant basculer sur Krokodil, qui disparaît dans le sol du marais, étouffé sous la lourde masse !

Alors que Krokodil appelle pitoyablement à l'aide d'une voix de fausset, HéliCop revient brusquement à lui et saute sur ses pieds, ses circuits rétablis. Lokness l'entend mais il titube encore, les mains sur ses orbites de métal :

– Attends seulement que mes lentilles y voient clair ! crie-t-il, je te briserai les vérins ! Je te broierai les articulations une à une, tu peux compter là-dess...

Il n'a pas le temps de finir qu'un poing de métal s'abat sur sa lourde caboche.

– Compte plutôt les étoiles ! triomphe HéliCop quand le Régulateur s'écroule dans la boue, hors service...

Tu peux maintenant lire [l'Épilogue de cette aventure !](#)

Tu recules doucement pendant que l'araignée géante fait jouer des mandibules aussi longues que ton bras et tranchante comme des rasoirs. Sur les facettes de ses yeux se reflètent des dizaines de versions de toi en train de reculer pas à pas, l'air effrayé devant cette horreur cosmique. Enfin, tu oses faire demi-tour et courir à toute jambes ! Heureusement l'araignée ne te poursuit pas dans le tunnel. Tu franchis l'arche de pierre ancienne pour retrouver la fraîcheur et l'humidité des marécages. Ouf !

[Va maintenant au 3.](#)

Jeff allait t'emmener vers la partie de la station où vit le personnel, quand par malchance vous croisez le chemin d'un superviseur en salopette bleue et casque jaune. Il tient une liasse de documents et ne semble plus savoir où donner de la tête.

– Tu tombes bi... Tiens, qui est-ce gamin ? Grmmmb, je ne veux pas savoir, j'ai déjà assez de souci ! Bob a un ulcère, alors mon petit Jeff, tu es volontaire pour le remplacer au PC sécurité !

– Ahum... s'étrangle le technicien. Toute une nuit à fixer des écrans ? Mais je dois m'occuper du goss...

– Exécution ! lance le superviseur en s'éloignant.

Impossible de te laisser tout seul : Jeff doit t'emmener avec lui au PC sécurité. L'équipement est moins high-tech que dans la salle panoramique. Pas de fenêtre, juste une batterie de vieux écrans en noir et blanc. Vous vous installez dans deux fauteuils fatigués. La nuit va être longue ! Tu aurais bien voulu passer le temps en feuilletant un des magazines qui traîne à côté de la machine à café, mais le jeune homme les a vite cachés en rougissant. Apparemment ce ne sont pas de saines lectures pour tes jeunes yeux.

Une heure ou deux plus tard, Jeff ronfle au fond de son fauteuil. Les caméras montrent toujours les mêmes salles et couloirs, où rien ne bouge à part quelques rayures sur les écrans. Tu commences à lire un petit roman d'aventures aux pages cornées que tu as trouvé sous la console...

Tu ouvres brusquement les yeux, déboussolé, avant de te rappeler où tu es. Le livre traîne au pied de ton fauteuil. Tu t'es endormi !

Tes yeux balaiant la rangée d'écrans. Quelque chose attire ton attention dans la salle des équipements. Tu aurais juré que la porte du fond était fermée ! En regardant de plus près, tu aperçois deux silhouettes floues passer derrière les étagères chargées de pièces détachées, cherchant à éviter les caméras...

Si tu réveilles Jeff, [rends-toi au 47.](#)

Si tu jettes un coup d'œil à la salle des équipements avant de le réveiller, [va au 39.](#)

Tu approches le véhicule électrique aussi près des sables mouvants que tu l'oses, et tu déroules une longueur du câble trouvé derrière ton siège. Tu l'attaches solidement à l'avant de l'engin avant de lancer le filin autour des épaules du RoboMorph. Enfin, tu passes la marche arrière. Les pneus dérapent sur le sol boueux et le moteur électrique donne tout ce qu'il a, mais en vain.

– Il faudrait... plus de puissan... dit HéliCop, mais il se tait soudain : la boue vient d'atteindre son vocabulateur.

Si tu lances une liane au RoboMorph, [rends-toi au 42.](#)

Si tu traînes un tronc vers lui, [va au 45.](#)

Tu places le bloque-circuit sur un panneau de contrôle, où il se colle magnétiquement. Tu as compris que la base entière est un titanesque Régulator nommé Skorpénorm, dont les grues et les pylônes sont les bras et les pinces. Un ennemi contre lequel HéliCop et toi n'auriez rien pu faire ! Le voilà bloqué sous sa forme de complexe minier, incapable de participer à la bataille ou même de remuer une patte ou un dard !

Tu descends la rampe pour rejoindre le guerrier RoboMorph. Tu le trouves dans une clairière, entouré par les Régulators : le monstrueux Lokness le Régulator volant, et Krokodil aux mâchoires d'alligator !

Si tu as trouvé un pistolet magnétique dans les ruines d'une cité engloutie, [va au 41.](#)

Si tu ne possèdes pas cette arme, [rends-toi au 21.](#)

Tu n'as aucune idée de qui approche : mieux vaut filer. Tu piques un sprint à travers le feuillage de la jungle. En courant, tu aperçois une arche fait de blocs cyclopéens, à moitié enfoncée dans la boue. Un réseau de lianes et de vigne vierge couvre les pierres sculptées. Par le plus grand des hasards, tu viens de découvrir un mausolée, une relique d'une civilisation passée !

Un coup d'œil par-dessus ton épaule te permet de voir que l'aéroglesseur se rapproche. Et si tu te réfugiais dans les ruines perdues ? Brrr ! Sous l'arche, tu n'aperçois que des ténèbres peu engageantes...

Si tu pénètres dans les ruines, [rends-toi au 46.](#)

Si tu préfères reprendre ta course dans la jungle, [va au 40.](#)

Tu suis les flèches peintes sur le sol et en moins d'une minute, te voilà à la salle des approvisionnements. Tu attrapes une lampe-torche au passage. Tu n'avais pas rêvé : au fond de la pièce, dans le rond de lumière, la porte extérieure est grande ouverte ! Plusieurs étagères sont vides et des caisses ont été renversées. Tu t'aventures sur le seuil de la plateforme. C'est une nuit sans lune, et les nappes de brouillard du marais semblent aspirer toute la lumière de ta pauvre lampe. On n'y voit pas à plus de dix mètres.

Le vrombissement d'un rotor d'hélicoptère frappe soudain tes oreilles. Tu vois l'engin tourner autour des superstructures arachnéennes de la plateforme, balayant le marigot de ses puissants projecteurs. Le pilote cherche sans doute les mêmes intrus que toi. Tu agites les bras pour attirer son attention. L'hélicoptère pivote dans les airs, et tu peux alors regarder directement l'intérieur du cockpit...

Il n'y a aucun pilote !

L'engin se pose et se transforme sous tes yeux pour devenir un guerrier gainé dans une armure d'acier bleu-gris. L'hélicoptère qui t'avait amené jusqu'à la station était un RoboMorph !

– Salut, articule son vocabulaire. Je suis HéliCop, patrouilleur et expert en surveillance... quand on ne m'affecte pas au transport ! (il rit). Le QG m'a détaché ici pour assister les humains. J'ai envoyé un message radio pour prévenir la station que j'avais repéré du mouvement durant ma patrouille, mais je n'ai pas eu de réponse...

Tu acquiesces avant de lui expliquer ce que tu as vu. Ensemble, vous inspectez la salle des approvisionnements. Trois caisses de précieux cristaux de trilithium ont disparu ! Tu es gêné pour Jeff, car c'est lui qui avait la responsabilité du PC sécurité. HéliCop a une idée :

– Je dois de toute façon fouiller les marécages, et je suis sûr que tes voleurs de cristaux sont aussi ceux que je cherche. Tu as l'air plus débrouillard que la moitié des gens sur cette plateforme. Ton aide pourrait m'être utile.

Si tu es d'accord pour accompagner HéliCop dans sa traque, [va au 8.](#)

Si tu lui réponds que tu préfères attendre le retour de tes parents, [va au 4.](#)

Tu préfères tenter ta chance avec les pilotes de l'aéroglesseur que de prendre le risque de pénétrer dans ces ruines perdues.

Tu te caches de ton mieux entre les touffes de fougères. Quelques instants plus tard, l'engin à coussin d'air apparaît, piloté par deux robots, l'un à la figure hautaine, l'autre petit et doté de larges muscles hydrauliques.

Le plus grand des deux ordonne à son petit compagnon de stopper l'engin.

– Attends ! Laisse passer ce RoboMorph au-dessus de nous.

– À vos ordres, Lord Krueel, répond le petit robot.

Il dissimule adroitement l'aéroglesseur sous le feuillage, juste avant qu'on entende le *vrrrr* régulier des rotors de Hélicop. Ses projecteurs trouent le rideau de la nuit et éclairent le bourbier, mais sans parvenir à débusquer les deux robots. Puis il s'éloigne.

– Excellent ! exulte Krueel. Démarre, Ikor. Avec ce patrouilleur RoboMorph dans les airs, je ne serai pas tranquille tant que nous ne serons pas en sécurité à la base Scorpion !

L'aéroglesseur démarre et le souffle couche les fougères derrière lesquelles tu te cachais. Tu pousses un cri d'effroi : le double pinceau des phares vient de t'épingler. Tu es repéré !

[Va au 10.](#)

Concentrés sur HéliCop, les Régulateurs ne font pas attention à toi. C'est ta chance ! Tu sors le pistolet magnétique de ta poche et tu vises soigneusement Lokness avant de presser la détente. Le rayon lumineux le frappe juste au moment où il se transformait en vaisseau pour attaquer depuis les airs. Il bascule de côté sans comprendre ce qui lui arrive pour se coller au flanc d'acier de Skorpénorm, soudé à lui par une force invincible !

Maintenant que Lokness et Skorpénorm sont neutralisés, HéliCop se jette sur Krokodil. Le gros alligator de métal ne se laisse pas faire et claque sa monstrueuse mâchoire, mais il n'est ni assez malin ni assez vif : HéliCop le neutralise en bloquant sa gueule avec le canon d'un de ses projecteurs d'acide !

Tu cries un avertissement à ton ami : Krokodil va broyer son arme entre ses crocs ! Mais le RoboMorph sait ce qu'il fait. Son colossal adversaire secoue la tête et tord le canon coincé entre ses mâchoires... Krokodil a oublié quelles munitions contient l'arme. Des jets liquides fument par le métal fendu et un torrent d'acide corrosif coule dans sa gueule ! Le Régulateur pousse un horrible cri et lâche prise, espérant reprendre en catastrophe sa forme robotique. Trop tard : HéliCop le tient en respect avec son autre arme.

– Rends-toi, Régulateur, dit-il calmement. Tu n'as pas le choix.

Tu peux maintenant lire [l'Épilogue de cette aventure !](#)

Les lianes dans la jungle du marais sont presque aussi solides que des câbles d'acier. Tu en choisis deux dont le haut entoure de robustes branches, et tu les jettes à HéliCop. Ses bras sont à demi enlisés mais il parvient à attraper les lianes du bout de ses doigts.

Avec sa force herculéenne, le guerrier RoboMorph tire pour s'extraire de la boue. Dans un grand bruit de succion, il parvient à extirper ses épaules et le haut de son torse des sables mouvants. Mais bientôt les lianes glissantes lui échappent des doigts. L'effort est trop grand, même pour ses muscles hydrauliques.

– Tu ne vas pas y arriver ! cries-tu.

– Pas à la seule force de mes pistons... Peut-être qu'avec ça...

Stupéfait, tu vois ses bras se transformer pour former deux rotors d'hélicoptère. Les pales tournent de plus en plus vite et la boue est projetée aux quatre vents par le souffle d'air. Bientôt HéliCop parvient à s'extraire du piège.

Le souffle du double rotor est aussi fort qu'un ouragan : tu as de la peine à tenir sur tes jambes !

– Oups ! Mes excuses, dit HéliCop, et il se retransforme aussitôt pour se laisser choir sur le sol, en mode robot.

Au moment où il rétracte ses deux hélices dans ses épaules, tu remarques qu'elles vibrent et lancent des étincelles.

– Le crash a dû t'abîmer les circuits, t'inquiètes-tu. Mais l'essentiel est que tu te sois tiré de là.

– Oui, répond HéliCop, je réparerai ça plus tard. Tu as toute ma reconnaissance, jeune humain : tu as réagi juste à temps ! Si tu n'étais pas venu, j'aurais cessé mes fonctions. D'ailleurs je suis désolé mais je vais encore avoir besoin de ton aide...

Si tu demandes à HéliCop comment tu peux l'aider, [va au 8.](#)

Si tu veux savoir comment il s'est retrouvé dans ce piège, [va au 16.](#)

Si tu es curieux de savoir ce qu'il fait ici, [va au 22.](#)

HéliCop te tend un appareil constitué de trois boîtes de métal reliées par des tiges cristallines. Des étincelles fusent à l'intérieur des baguettes transparentes.

– Ce bloque-circuits est équipé d'une attache magnétique, explique HéliCop. Elle adhèrera à la peau de métal d'un RobotMorph. Une fois en place, il envoie une impulsion qui paralyse les servomoteurs de transformation. Je m'en suis servi un jour pour empêcher un Régulator de passer du mode robot au mode vaisseau, et je peux te dire que ça m'a sauvé le fondement...

Pour tout dire, tu préfères éviter d'imaginer la scène !

HéliCop t'explique maintenant la situation. Il soupçonne depuis quelque jours la présence de Régulators dans les parages et craint que les humains et les ouvriers RoboMorphs de la plateforme subissent une attaque.

– Rafale devait m'aider à protéger le marais, mais il a fondu une durite et est rentré au QG pour réparer. Je l'ai fait accompagner par Puss. J'ai donc enfilé ma tête de rechange...

– Houlà, quoi ? interromps-tu, bouche bée. Une tête... de rechange ?

Tu te demandes s'il ne l'a pas en effet perdu, la tête !

– Et bien oui, explique patiemment le RoboMorph. Le petit Puss me sert de tête quand je suis en mode robot, et à nous deux nous formons un tout... Quand je passe en mode hélijet, il déplie son torse et ses membres pour prendre la place du pilote... Mes cérébro-circuits sont logés dans ma poitrine, comme chacun le sait...

Tu commences à voir où le robot veut en venir.

– Tu veux que je prenne la place de Puss pour cette mission, c'est ça ?

HéliCop acquiesce.

– Tu ne vas pas me servir de tête, rassure-toi ! Mais un petit compagnon comme toi peut se rendre très utile. Tu pourras être mes yeux et mes oreilles là où ma taille ne me permet pas d'aller.

Si tu proposes que HéliCop patrouille sous sa forme d'hélijet pendant que tu le suis à pied, [va au 2.](#)

Si tu penses que vous devriez survoler le marais ensemble, [rends-toi au 9.](#)

Si tu proposes d'explorer tous les deux le terrain à pied, [va au 17.](#)

L'aéroglesseur apparaît. Le véhicule futuriste est occupé par deux robots : l'un est grand, la mine fière et méprisante. L'autre est petit et large d'épaule, comme un garde du corps retors.

– Regardez ça, Lord Krue! glapit le petit Régulateur quand il t'aperçoit dans la lumière des phares.

– J'ai vu, Ikor. Un espion, un sale petit espion des RoboMorphs... *armé d'un canon laser*, par tous les saints cybernétiques! Accélère, Ikor, espèce d'idiot sans cérébro-circuits!

Le véhicule sur coussin d'air fonce droit vers toi, moteur grondant. Krue! éclate d'un rire diabolique : il espère bien t'écraser avant que tu puisses pointer ton canon laser!

[Rends-toi au 32.](#)

Tu inspectes la clairière afin de trouver un tronc assez léger pour pouvoir le traîner jusqu'au sable mouvant, mais assez résistant pour supporter le poids du robot. Tu le relies solidement au véhicule avec le câble puis tu mets le moteur électrique en route.

Quand tu arrives devant l'étendue de sables mouvant, tu t'aperçois avec horreur qu'il n'y a plus aucun signe du robot en détresse, à part quelques bulles qui crèvent la surface. Hélicop a été avalé par le marais ! Tu ne peux hélas plus rien y faire. Peut-être que ses amis les RoboMorphs pourront le secourir plus tard ; mais ta propre aventure trouve ici sa

FIN

Il y a quelque chose d'étrange dans ces ruines sombres, un tu-ne-sais-quoi de cosmique et d'horrible qui te met les nerfs à fleur de peau. Tu imagines un peu trop facilement les pièges et les sombres horreurs dissimulés par l'obscurité dans le couloir, devant toi.

L'aéroglesseur passe en trombe devant l'arche de pierre sans s'arrêter. Tu as juste le temps d'apercevoir les deux robots à bord, le grand à l'air hautain et le petit bagarreur qui tient les commandes.

Le silence retombe sur la jungle et le mausolée. C'est alors que tu remarques un son presque imperceptible derrière-toi, dans le tunnel obscur : comme un gémissement fantomatique venu du cœur des ruines cyclopéennes...

Si tu veux savoir de quoi il s'agit, [rends-toi au 19.](#)

Si tu files d'ici en vitesse, [va au 3.](#)

Le temps de sortir le jeune technicien de ses rêves – c'est-à-dire le temps de chercher un verre d'eau au robinet pour lui asperger généreusement le visage – les intrus ont disparu. Le superviseur au casque jaune, averti par un Jeff timide et trempé, se frappe le front de la main.

– Des voleurs de cristaux de trilitium ! Là, toute une étagère vide ! On va perdre un fichu un mois sur le planning. Pas moyen de faire tourner les foreuses RoboMorphs sans cristaux !

Il aboie quelques ordres dans un micro avant de se tourner vers vous deux.

– Je devrais coller un bon vieux blâme des familles ! S'endormir à son poste, je vous jure...

Tu n'arrives pas à dire qui il houspille, de Jeff ou de toi. Vous baissez la tête tous les deux.

– Heureusement, on a réagi assez vite pour éviter le pire, alors bon, je vais tâcher d'oublier ça dans mon rapport à la compagnie. Grmbll !...

Il tourne les talons et s'éloigne. Vous soupirez tous les deux, soulagés. Hélas, en laissant faire les autres, tu as laissé passer l'occasion de vivre une grande aventure.

FIN

Caché derrière un bouquet de fougères, tu observes la base. Au bout de quelques minutes, quatre grands robots apparaissent. Le dernier semble prendre tout et tout le monde haut, et pas seulement à cause de sa taille ! Il se comporte avec autorité, comme s'il avait l'habitude d'être obéi à la pince et à l'œil.

– C'est Lord Krue, murmure HéliCop, et avec lui, ce sont des Régulateurs : les guerriers Lokness, Krokodil... et Méka, qui s'occupe des grands projets industriels pour ces diaboliques robots. S'il est ici, c'est que les Régulateurs en ont après le gisement d'énergie !

Tu es sur le point de conseiller la discrétion, quand HéliCop te prend de court : malgré le danger, il se redresse et sort du couvert des arbres, pour s'avancer droit vers la base ennemie !

– Alerte, un RoboMorph ! beuglent Krokodil et Lokness.

Mais Lokness réagit à une vitesse que tu n'aurais pas cru possible : il transforme son bras en canon et tire des salves protoniques dans toutes les directions ! HéliCop, frappé par un ricochet, perd tout contrôle sur ses circuits. Ses yeux clignent, ses membres s'agitent puis il s'écroule pesamment.

Méka se relève à cet instant. Impossible de fuir, Krokodil et Lokness se tiennent d'un côté, et le cruel chef des Régulateurs de l'autre.

– SKORPÉNORM ! crie Lord Krue. Réveille-toi ! Détruis nos ennemis !

Tous les robots s'immobilisent et le silence se fait. Puis tout le complexe se met à vibrer et soudain, les bâtiments s'élèvent, tournent sur eux-mêmes ou se replient. La masse titanesque déploie une myriade de membres et balance une longue queue terminée par un dard électronique. La chose s'avance en ébranlant le sol et brandit deux lourdes pinces d'acier : c'est Skorpénorm, le colossal robot scorpion !

Tu tombes à genoux, tremblant de peur. HéliCop est au tapis, ses jointures crachant des étincelles. Toi seul peut agir pour vous sauver, mais comment ?

Ta seule chance est d'utiliser une arme que HéliCop t'aurait donnée, ou que tu as peut-être trouvé ailleurs :

Si tu utilises un canon laser, [va au 12.](#)

Si tu as un pistolet magnétique trouvé dans une ruine, [rends-toi au 41.](#)

Si tu n'as ni l'un ni l'autre, [va au 20.](#)

Tu inspectes la clairière jusqu'à trouver un tronc assez léger pour pouvoir le traîner jusqu'au sable mouvant, mais assez résistant pour supporter le poids du robot. Un câble trouvé à l'arrière de l'engin électrique te permet de relier solidement l'arbre tombé au pare-chocs, puis tu mets le moteur électrique en route.

HéliCop bande ses muscles hydrauliques et extirpe difficilement ses mains du marais pour agripper le tronc. Puis, avec un effort titanesque, il tire pour s'extraire du marais. Ses épaules émergent doucement...

Soudain le tronc se brise et disparaît sous la surface boueuse ! Tu pousses un cri, mais le RoboMorph te rassure.

– Ne t'inquiète pas. Maintenant que j'ai commencé à me dégager, je vais pouvoir faire ceci.

Stupéfait, tu vois ses bras se transformer pour former deux rotors d'hélicoptère. Les pales tournent de plus en plus vite et la boue est projetée aux quatre vents par le souffle d'air. Bientôt HéliCop parvient à s'extraire du piège !

Le souffle du double rotor est aussi fort qu'un ouragan : tu as de la peine à tenir sur tes jambes !

– Oups ! Désolé, dit HéliCop, et il se retransforme aussitôt pour se laisser choir sur le sol, en mode robot.

Au moment où il rétracte ses deux hélices dans ses épaules, tu remarques qu'elles vibrent et lancent des étincelles.

– Le crash a dû t'abîmer les circuits, t'inquiètes-tu. Mais l'essentiel est que tu te sois tiré de là !

– Oui, répond HéliCop, je réparerai ça plus tard. Tu as toute ma reconnaissance, jeune humain : tu as réagi juste à temps ! Si tu n'étais pas venu, j'aurais cessé mes fonctions. D'ailleurs je suis désolé mais je vais encore avoir besoin de ton aide...

Si tu demandes à HéliCop comment tu peux l'aider, [va au 8.](#)

Si tu veux savoir comment il s'est retrouvé dans ce piège, [va au 16.](#)

Si tu es curieux de savoir ce qu'il fait ici, [va au 22.](#)

La radio que te tend HéliCop est presque aussi grande que toi !

– Elle fonctionne avec une pile atomique miniature, explique le robot. Elle est assez puissante pour envoyer ses signaux à travers la brume des marais, qui bloque les radios ordinaires. L'inconvénient, c'est le poids du blindage au plomb...

– Aucun problème, souffles-tu en te contorsionnant pour réussir à enfiler les lanières de la radio et la porter comme un sac à dos.

Ouf, et bien cette promenade dans les marais promet d'être sportive et tu en reviendras plus musclé qu'avant !

– Tu peux utiliser la radio à n'importe quel moment pour me contacter, précise le RoboMorph.

HéliCop t'explique maintenant la situation. Il soupçonne depuis quelque jours la présence de Régulateurs dans les parages et craint que les humains et les ouvriers RoboMorphs de la plateforme subissent une attaque.

– Rafale devait m'aider à protéger le marais, mais il a fondu une durite et est rentré au QG pour réparer. Je l'ai fait accompagner par Puss. J'ai donc enfilé ma tête de rechange...

– Houlà, quoi ? interromps-tu, bouche bée. Une tête... de rechange ?

Tu te demandes s'il ne l'a pas en effet perdu, la tête !

– Et bien oui, explique patiemment le RoboMorph. Le petit Puss me sert de tête quand je suis en mode robot, et à nous deux nous formons un tout... Quand je passe en mode hélijet, il déplie son torse et ses membres pour prendre la place du pilote... Mes cérébro-circuits sont logés dans ma poitrine, comme chacun le sait...

Tu commences à voir où le robot veut en venir.

– Tu veux que je prenne la place de Puss pour cette mission, c'est ça ?

HéliCop acquiesce.

– Tu ne vas pas me servir de tête, rassure-toi ! Mais un petit compagnon comme toi peut se rendre très utile. Tu pourras être mes yeux et mes oreilles là où ma taille ne me permet pas d'aller.

Si tu proposes que HéliCop patrouille sous sa forme d'hélijet pendant que tu le suis à pied, [va au 2.](#)

Si tu penses que vous devriez survoler le marais ensemble, [rends-toi au 9.](#)

Si tu proposes d'explorer tous les deux le terrain à pied, [va au 17.](#)

ÉPILOGUE

Les autres guerriers RoboMorphs arrivent enfin du lointain QG et aident HéliCop à faire le ménage.

– Les Régulateurs que vous avez capturés, qu'est-ce que vous allez faire d'eux ? demandes-tu.

Le guerrier hausse les épaules, fataliste :

– On les échangera sans doute contre des RoboMorphs capturés. N'oublie pas, nous sommes en guerre avec eux ! Aujourd'hui, nous n'avons remporté qu'une bataille. Ce n'était que ça, soupire-t-il, une petite bataille.

– Oh que non, rétorques-tu vivement, pas si petite que ça ! Pense à tous ces animaux, au marais, à la jungle que Krueel allait polluer ! Et mes parents ? Tôt ou tard les Régulateurs auraient attaqué la plateforme et tué ceux qui y travaillent. Ne parle pas de petite victoire !

HéliCop sourit et pose sa colossale main sur ton épaule.

– Je suis d'accord avec toi, jeune humain... à un détail près : cette bataille, je ne l'ai pas gagné seul. C'est *ensemble* que nous avons gagné !

À cet instant, un avion RoboMorph se pose et en émergent deux silhouettes intimidées. Tu souris jusqu'aux oreilles.

– Papa, Maman !

Jeff sort à son tour du cockpit. Le timide assistant bredouille des explications à tes parents, désignant tantôt les RoboMorphs, tantôt toi. Oh oui, il y a bien des choses à raconter. Mais avant cela, tu sautes dans leurs bras !

– J'ai passé LE MEILLEUR WEEK-END DE MA VIE ! Et il faut que vous présente quelqu'un... un RoboMorph... Non, mieux. Un ami !