

Pokémon Diamant : mon premier Nuzlocke

Introduction

Chers lecteurs, chères lectrices, amateurs de Pokémon ou non, vous qui lirez ce long document, soyez prêt(e)s à embarquer dans une aventure unique dans le monde des Pokémon, où chaque créature est dotée de capacités surnaturelles et où toute rencontre apporte une touche de fantaisie à une vie bien morne. Quand j'étais petit (jusqu'en sixième), j'adorais jouer à Pokémon, la franchise, l'animé, les créatures, tout. Maintenant que j'ai grandi, j'ai été épris d'un dégoût pour l'univers très puéril de l'animé, cependant toute la stratégie impliquée dans un jeu vidéo Pokémon continue de me fasciner. C'est pour ça que je compte, dans les lignes à venir, reprendre mon tout premier jeu vidéo Pokémon (la version Diamant sortie sur Nintendo DS en 2007), pour en faire une aventure unique régie par les règles du jeu Nuzlocke. Mon nom est Yann (connu sous le pseudonyme de Toyeca), et voici donc ma première aventure Nuzlocke, sur Pokémon Diamant.

Qu'est-ce qu'une aventure Nuzlocke ?

Alors forcément, votre première question en lisant ce paragraphe est la suivante : **qu'est-ce qu'un Nuzlocke ?** La réponse est simple : c'est une simple aventure Pokémon sur un jeu vidéo, originel sur cartouche ou une ROM sur émulateur d'un jeu officiel ou modifié, à laquelle va s'ajouter diverses règles renforçant le lien d'un dresseur avec ses chères créatures :

- » **Seule la première rencontre sur un lieu (route, ville, grotte...) donné peut être capturée** : à partir du moment où vous obtenez vos premières Poké Balls, vous ne pouvez capturer que la première rencontre de chaque lieu ; imaginons donc que vous arriviez route 201 dans Pokémon Diamant, et votre première rencontre est un Étourmi : vous devez le capturer, et vous ne pouvez pas fuir pour espérer rencontrer et capturer un Keunotor ou autre espèce présente sur la route (ou alors vous pouvez fuir, mais ça veut dire que vous ne capturez rien du tout sur la route 201, ce qui entre nous est dommage...). Impossible également de capturer plusieurs Pokémon de la même espèce pour espérer en avoir un avec une nature ou des IV qui vous arrangent ; vous capturez le premier qui vient et vous ne faites pas le difficile.
- » **Tout Pokémon mis K.O. doit être définitivement déposé dans une boîte du PC** : le PC dans un jeu vidéo Pokémon est un moyen de pouvoir stocker, dans divers emplacements nommés « boîtes », les Pokémon capturés au cas où vous en auriez déjà six dans votre équipe. Dans chaque Centre Pokémon (le lieu pour soigner votre fine équipe), se trouve un PC dans lequel vous pouvez vous connecter pour accéder au système de gestion des boîtes. Normalement, dans une aventure classique, lorsqu'un Pokémon est mis K.O., vous pouvez tout simplement le soigner dans un Centre Pokémon ou le ranimer à l'aide d'un objet nommé « Rappel ». Dans un Nuzlocke cependant, un Pokémon mis K.O. est considéré comme mort, et ne peut plus être ranimé ni soigné ; il doit être déposé dans une boîte du PC jusqu'à la fin de l'aventure. L'intérêt de cette deuxième règle est de bien gérer la façon dont vos Pokémon vont combattre afin de conserver chaque rencontre comme une occasion unique. **Tout hors jeu est considéré comme un Game Over** : si vous n'avez plus de Pokémon utilisables, vous devez recommencer votre partie depuis le début.
- » Une troisième règle officieuse mais qui a fini par rentrer dans l'usage est de **donner un surnom à tout Pokémon capturé** : ça permet de « renforcer le lien affectif entre un dresseur et ses rencontres ».

À ces trois règles officielles pour une partie Nuzlocke classique s'ajoutent trois autres règles optionnelles qui permettent de corser encore plus l'aventure (on parle alors de **Hardcore Nuzlocke**) :

- » **Vous ne pouvez pas soigner vos Pokémon en combat** : les objets de soin en plein combat sont formellement interdits dans un Hardcore Nuzlocke (vous pouvez cependant faire tenir des objets ou baies aux Pokémon pour qu'ils les utilisent en combat).
- » **Vous ne pouvez pas augmenter vos Pokémon à un niveau supérieur au prochain champion d'arène, ou supérieur au dernier membre du Conseil 4** : cette règle est assez facile à comprendre mais pour ceux et celles qui auraient un doute, laissez-moi prendre un exemple : imaginons que vous ayez quatre badges dans Pokémon Diamant, votre prochain champion d'arène est alors Kiméra, la spécialiste de type Spectre, et son meilleur Pokémon est un Magirêve de niveau 36 ; au moment où débute le combat contre Kiméra, tous vos Pokémon doivent avoir un niveau inférieur ou égal à 36 (on parle en anglais de « level cap », qui pourrait se traduire par « plafond de niveau »). Une règle couramment acceptée est que vos Pokémon peuvent augmenter de niveau en plein combat (par exemple, contre Kiméra un membre de votre équipe monte au niveau 37), et le plafond de niveau prend fin au moment où le combat contre le champion d'arène commence.
- » **Vous devez jouer en mode « Défini »** : dans un jeu Pokémon, deux modes de jeu existent quant au K.O. d'un Pokémon adverse par un membre de votre équipe : le mode « Choix » vous laisse librement choisir le Pokémon qui permettra de contrer le Pokémon adverse qui va être envoyé (vous êtes alors prévenu de ce que l'adversaire va envoyer) ; le mode « Défini » ne vous laisse pas ce choix, et si vous désirez envoyer un autre Pokémon au combat, vous devez sacrifier un tour, ce qui vous laisse à la merci d'une potentielle attaque. Inutile de dire que le mode « Défini » ajoute une difficulté supplémentaire.

J'utilise dans mon Nuzlocke sur Pokémon Diamant une dernière clause qui n'est ni une règle Nuzlocke officielle ni une règle Hardcore Nuzlocke, et qui est totalement optionnelle (si vous décidez de vous lancer dans une aventure Nuzlocke, vous pouvez choisir de l'utiliser ou non) : la **Species Clause**, ou « clause d'espèce » en français, qui vous impose la capture d'un seul et unique Pokémon au maximum d'une même lignée d'évolution. Petit exemple pour illustrer : imaginons que vous ayez un Étourmi (ou une de ses évolutions) dans votre équipe, parce que vous en avez capturé un route 201 ; si votre première rencontre route 202 est encore un Étourmi, vous êtes autorisé à fuir et capturer la rencontre suivante. Cette clause facultative est intéressante pour ajouter de la diversité à votre équipe (afin que vous ne fassiez pas une Peter, le maître de la ligue Pokémon dans les versions Or, Argent et Cristal qui a... trois Dracolosse dans sa team ?).

Enfin, sachez qu'une aventure Nuzlocke sur Pokémon Diamant se termine une fois que vous avez battu Cynthia, la championne ultime de la région de Sinnoh, que vous êtes devenu vous-même champion et que les crédits se sont déroulés jusqu'à la fin.

Pourquoi Pokémon Diamant ?

Ce paragraphe-là s'adresse plutôt aux habitués des jeux Pokémon. Pourquoi choisir Diamant alors que Pokémon Platine existe, a une aventure plus poussée, un Pokédex régional beaucoup plus fourni qui inclut les nouvelles évolutions de quatrième génération de nombreux Pokémon de générations précédentes (telles que Magnézone, Phyllali, Givrali, Noctunoir, Momartik...) ? Tout simplement parce que Pokémon Diamant était mon tout premier jeu, ma toute première aventure avec une toute première équipe constituée d'un Simiabraz surévolué et... c'est tout, et que revenir sur ce jeu me donne un grand sentiment de nostalgie. Malheureusement cette sauvegarde et cette première aventure avaient succombé à une catastrophe non pas des moindres : le fichier de sauvegarde a été

effacé car corrompu après que j'avais modifié l'heure de la Nintendo DS pour capturer des Pokémon qui ne se trouvent que la nuit ; j'en ai pleuré des jours durant, à en être inconsolable. C'est pour cette raison que mon premier Nuzlocke sera sur Pokémon Diamant, en hommage à cette sauvegarde morte au combat. Mais évidemment, tous mes prochains Nuzlocke seront sur Pokémon Platine, je veux dire mis à part la nostalgie éprouvée en jouant à Diamant, et par extension à sa contrepartie Pokémon Perle, la version Platine surpasse ces deux versions en tout points (hormis quelques Pokémon indisponibles tels que Corboss, Magirêve, Moufflair ou Chaffreux, mais tous sont plus ou moins oubliables en comparaison de bêtes de fin de jeu telles que Yanmega, Togekiss ou Gallame).

J'utiliserai une ROM Pokémon Diamant en lieu et place de la cartouche originelle, sur l'émulateur No\$GBA, pour les raisons suivantes. Premièrement, cela me permettra de ne pas avoir à chercher ma Nintendo DS chez moi pendant des lustres, j'aurai juste besoin de mon cher ordinateur portable pour jouer. Deuxièmement, il est beaucoup plus facile (pour des raisons évidentes) de réaliser des échanges de Pokémon sur émulateur que sur console si vous n'avez pas d'amis (et avoir des amis c'est surcoté, disons-le franchement), et l'émulateur No\$GBA rend la chose encore plus aisée ; ça me permettra notamment de faire évoluer facilement Kadabra en Alakazam, ou Spectrum en Ectoplasma. Troisièmement, une batterie de console ça s'épuise alors qu'un ordinateur branché sur secteur n'a pas ce problème. J'utiliserai aussi le logiciel PKHEX pour vérifier en un clin d'œil les IV de mes Pokémon (ça me donnera un aperçu rapide de si mes rencontres au cours du Nuzlocke ont été chanceuses ou non).

Que l'aventure commence !

Début de l'aventure et choix du Pokémon de départ

L'aventure commence avec le Professeur Sorbier qui nous bassine de son traditionnel baratin de début de partie sur ces fameuses créatures appelées Pokémon qui peuplent la région de Sinnoh et qui cohabitent avec les humains. Moi, Toyeca, sors de ma chambre et tombe sur ma mère qui m'indique que mon rival et ami (que j'ai appelé Neyah, pour ceux qui suivent le battle rap, et pour les autres je vous conseille d'aller suivre la ligue de battle rap IRL Battles, @irlbattles sur Instagram), veut me voir d'urgence et qu'il ne faut pas que j'aïlle dans les hautes herbes parce que des Pokémon peuvent m'attaquer à tout moment. Je vais alors à la rencontre de Neyah qui me demande de le rejoindre au lac, et qui me demande de lui donner beaucoup d'argent si je suis en retard (ton cachet de ton dernier battle au Roar te suffit pas visiblement !).

Neyah m'attend route 201 pour me parler de cette légende du Léviator rouge (référence directe au Lac Colère dans les jeux Pokémon Or/Argent/Cristal), nous nous rendons alors au Lac Vérité pour observer Sorbier et son assistante qui font des recherches sur on ne sait quoi. Nous nous aventurons dans les hautes herbes lorsque deux Étourmi nous attaquent. Nous utilisons alors la valise laissée par le professeur et prenons chacun un Pokémon, notre Pokémon de Départ, ou « starter ». Trois choix s'offrent alors à moi : Tortipouss, une petite tortue de type Plante, Ouisticram, un chimpanzé de type Feu, et Tiplouf, un adorable pingouin de type Eau.

J'ai choisi Ouisticram pour être en adéquation avec ma sauvegarde de l'époque, et aussi parce que dans Pokémon Diamant et Perle, les Pokémon de type Feu se font extrêmement rares (on y reviendra par la suite). Un starter de type Feu est donc primordial d'autant plus qu'il s'agit de mon premier Nuzlocke, donc autant prendre les meilleures options possibles. C'est grâce à ce cher Ouisticram que j'ai tué Étourmi (avec trois petites attaques Griffes), et avec mon rival (qui a évidemment pris Tiplouf étant de type Eau donc ayant un avantage sur le type Feu) nous pouvons reprendre la route afin de rentrer la valise au professeur Sorbier.

À noter : le Pokémon de départ a 87,5% de chances d'être un mâle, et mon Ouisticram est une femelle (ce qui est plutôt rare, à ce stade je ne me rappelle plus si certains Pokémon femelle de certains champions d'arène sont dotés de la capacité Attraction, qui si utilisée sur un Pokémon de genre opposé a une chance sur deux de l'empêcher d'attaquer, avoir une femelle a au moins l'avantage d'éviter ça). Mon cher chimpanzé de feu a également une nature *Relax*, qui augmente sa défense et baisse sa vitesse, ce qui m'arrange peu à vrai dire étant donné que Simiabraz est un Pokémon rapide. Il a des IV globalement médiocres, notamment un malheureux 0 IV en Attaque et 5 IV en Vitesse, ce qui n'arrange pas sa vitesse déjà défavorisée. Inutile de dire qu'on aurait pu avoir plus de chance en terme de tirage.

Après être rentré chez moi et avoir parlé à ma mère, je peux désormais utiliser les *Chaussures de Sport* afin de pouvoir courir et longer la route 201 en direction de Littorella, la prochaine ville, où se trouve le labo de Sorbier. Une fois arrivé à la ville, Aurore, l'assistante du professeur, m'accompagne au labo, où Sorbier me fait cadeau du Ouisticram. C'est alors que nous pouvons lui donner un surnom. Étant donné que c'est une femelle, j'ai choisi de le (ou plutôt la) nommer Salma, en hommage à une de mes élèves de Première. Suite à ma discussion avec Sorbier, il me confie le Pokédex, et Aurore se présente à moi. C'est elle qui me guide un peu après dans tout Littorella pour me parler du Centre Pokémon et de la Boutique. Nous pouvons désormais acheter tout un tas de trucs super cools, y compris des Poké Balls. Je m'en procure 10, et ces Poké Balls ont une importance très particulière : ce sont elles qui marquent officiellement le début du Nuzlocke.

Premières captures, premiers élargissements d'équipe, premières malchances

Retour sur la route 201 où nous pourrions capturer notre premier Pokémon : un Keunotor de niveau 2, encore une femelle, que j'ai choisi de nommer Clémentine, féminin de Clément (référence au battle MC Castor, qui se prénomme Clément). Autre Pokémon de nature *Relax*, mais sa faible vitesse est compensée par des IV corrects, et au moins son attaque reste inchangée avec quelques petits IV. Encore une fois, on aurait pu trouver mieux, et je pense sincèrement que Keunotor finira comme esclave à CS (les fameuses Capsules Secrètes peu utiles en combat mais indispensables pour progresser dans l'aventure). J'entraîne Clémentine sur des Étourmi sauvage afin de lui donner des points d'effort (ou aussi EV) en Vitesse afin de la rendre plus rapide (même si la répartition en EV sur un Pokémon qui va finir comme esclave à CS importe peu, honnêtement), et ceci jusqu'à ce qu'elle soit niveau 6. Dans la foulée, Salma monte au niveau 8.

Avant de partir en direction de la route 202, je dois retourner prévenir ma mère de mon périple. La mère de Neyah débarque aussitôt et demande où est passé son fils ; il va falloir que j'aie lui transmettre un certain colis. Je prends alors le colis, et une fois ma mère prévenue, il est temps de repartir pour l'aventure afin de faire ma deuxième rencontre sauvage.



À présent, direction route 202 où nous ferons notre deuxième capture : un Lixy niveau 4, petit lionceau de type Électrik, femelle encore une fois, que j'ai choisi de nommer Sara (encore une de mes meilleures élèves). Lixy a deux talents possibles : le premier, Intimidation, baisse l'Attaque de l'adversaire d'un niveau dès lors que le Pokémon rentre sur le terrain (inutile de vous dire que c'est un des meilleurs talents du jeu) ; le second, Rivalité, donne un boost à la puissance des attaques si l'adversaire est du même sexe. Évidemment, comme si je n'avais pas assez de malchance jusqu'ici, Sara possède le talent Rivalité ; j'aurais préféré Intimidation, mais c'est un Nuzlocke, on ne choisit pas. Ce Pokémon est de nature Calme, pire nature pour un Lixy étant donné qu'elle baisse de 10% sa statistique d'attaque qui est... sa meilleure statistique. Troisième Pokémon de l'équipe, troisième grosse catastrophe en terme de malchance... je me demande alors s'il n'est pas mieux de tout recommencer, mais j'assume finalement mes rencontres désastreuses, tant pis pour moi. Sara s'entraîne alors sur d'autres Lixy et des Étourmi pour gagner des EV en Attaque et en Vitesse, et monte au niveau 6 pour s'aligner avec le

reste de l'équipe. Les combats contre les dresseurs de la route permettent de monter Sara et Clémentine toutes les deux au niveau 7, et c'est alors que nous arrivons à Féli-Cité.

L'arrivée à Féli-Cité et le premier combat contre le rival

Féli-Cité est une grande ville où reposent notamment l'École de Dresseurs, le siège de la Pokémontre S.A et les locaux de l'agence Féli-Télé. Je retrouve Neyah à l'École de Dresseurs et lui offre le colis ; deux dresseurs dans l'école permettent pendant ce temps là, grâce à deux combats, de monter Sara et Clémentine au niveau 8. M'en venant de ce bâtiment et continuant ma route dans Féli-Cité, je croise le directeur de Pokémontre S.A (Pokémontre pour « Montre Pokémon »), qui me demande de trouver trois bouffons pour faire de la pub pour la Pokémontre (afin qu'il puisse m'en fournir une pour le reste de l'aventure). Chacun des bouffons me pose une question liée à l'univers Pokémon, question à laquelle je réponds correctement (parce que c'est facile...) ; je peux désormais acquérir ma nouvelle montre haute technologie (qui rivaliserait presque avec Garmin s'il devait s'agir de montres exclusivement dédiées à la course à pied... nan n'exagérons pas), qui possède tout un tas de fonctionnalités cool dont les détails nous importent peu dans cette aventure.

Quittons Féli-Cité et partons vers l'Est pour rejoindre la route 203 et tomber nez à nez avec notre cher rival. Son équipe est la suivante :

 Étourmi (M) Nv 7 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	Moveset	 Tiplouf (M) Nv 9 Eau Talent : <i>Torrent</i>	Moveset
	Vive-Attaque		Écras'Face
	Rugissement		Rugissement
	-		-
-	-	-	-

Peu préparé, quelques switches ont été nécessaires ; Sara et Clémentine se sont relayées pour taper Étourmi, tandis que quelques baisses de défense de la part de Sara et un spam sans relâche de Griffes de la part de Salma auront permis de faire tomber Tiplouf. Une fois le rival tombé, direction le centre Pokémon pour soigner tout le monde, puis les hautes herbes de la route 203 pour notre troisième rencontre (ou quatrième si on compte Salma).

Nous tombons nez à nez avec un Étourmi niveau 4, un petit étourneau de type Normal/Vol, encore une femelle (ça alors !), que j'ai capturé et choisi de nommer Alizée, en référence triple à cette chanteuse corse que j'aimais beaucoup jadis, aux alizés qui sont des vents, et à Alizée la championne d'arène de type Vol dans Pokémon Émeraude, qui tient aussi son nom des alizés. Étourmi possède le talent *Regard Vif*, qui l'empêche de perdre en précision, et qu'il perdra au niveau 14 à son évolution en Étourvol au profit du talent *Intimidation* dont j'ai déjà parlé ; il évolue ensuite en Étouraptor au niveau 34, et nous reparlerons d'Étouraptor plus tard. Alizée est de nature Discrète, qui favorise son Attaque Spéciale au détriment de sa Vitesse... encore une nature un tantinet défavorable. Cependant, un point très positif est à noter : la statistique la plus haute d'Étouraptor est sa statistique d'attaque et Alizée possède 28 IV en Attaque, sur un maximum possible de 31. En d'autres termes, Alizée tape naturellement plus fort que les autres Pokémon de son espèce, et si elle est investie au maximum en Attaque en terme d'EV, elle peut faire très mal une fois qu'elle aura évolué en Étouraptor. Avant notre prochaine rencontre, retournons rapidement route 202 pour monter Alizée au niveau du reste de l'équipe en battant des Étourmi et des Lixy, pour lui donner des EV respectivement en Vitesse et en Attaque. Alizée apprend la capacité Vive-Attaque (qui permet d'attaquer en premier) dans la foulée. Un peu plus d'effort pendant l'exploration de la route permet de la monter au niveau 9 puis 10 et de lui faire apprendre également Cru-Aile, une première capacité de type Vol.

Je décide ensuite de revenir sur mes pas et de partir rapidement en direction de la route 204, pour tomber nez à nez avec notre prochaine rencontre inédite, après moult Étourmi et Keunotor (mais la Species Clause m'empêche de les capturer) : Rozbouton, petit Pokémon bourgeon de type Plante et Poison, au niveau 4, et qui sera le premier mâle à rejoindre l'équipe après de nombreuses femelles. Je décide de le capturer et de le nommer Léon (parce que ça rime avec Rozbouton...). Rozbouton possède deux talents possibles : *Médecin Nature*, qui soigne son statut (paralysie, brûlure...) lorsqu'il est retiré du combat ou en fin de combat, ou *Point Poison*, qui donne 30% de chances d'empoisonner l'adversaire si celui-ci inflige une attaque directe. Léon possède Médecin Nature, j'aurais préféré Point Poison mais encore une fois, les joies du Nuzlocke. Il évolue en Rosélia quand il est suffisamment heureux, puis en Roserade au contact d'une Pierre Éclat. Mon Léon est de nature Relax (on en a déjà parlé plus haut), et ses IV sont médiocres si ce n'est dans ses deux statistiques phares que sont l'Attaque Spéciale et la Défense Spéciale, où ils sont proches du maximum. Autant dire que cette chance sur les IV en Attaque Spéciale contrebalance son talent et sa nature un tantinet défavorables.

Une fois Léon entraîné pour monter au même niveau que le reste de l'équipe, et une fois les dresseurs locaux battus, nos Pokémon ont tous un niveau aux alentours de 9-10, et nous pouvons continuer notre aventure en direction de Charbourg.

Charbourg et le premier badge

L'entrée de Charbourg

À l'est de la route 203 se trouve une petite grotte, qui est probablement l'Entrée de Charbourg. Nous nous y rendons, et un montagnard nous donne notre première Capsule Secrète (CS) : Éclate-Roc, qui permet de briser des rochers qui bloquent la route. Cependant, pour pouvoir l'utiliser, il nous faut d'abord battre Pierrick, le champion de l'arène de Charbourg, dont nous reparlerons un peu plus bas. C'est dans cette grotte que nous ferons notre sixième rencontre : Racaillou, un Pokémon Rocher de type Roche et Sol, au niveau 8. Racaillou est un Pokémon principalement axé défense, plutôt lent, et peut être doté d'un de ces deux talents : *Tête de Roc*, qui protège le Pokémon du contrecoup causé par certaines capacités comme Damoclès, ou *Fermeté*, qui dans cette génération immunise aux attaques dites « KO en un coup » ou OHKO (pour « One Hit Knockout ») que sont Glaciation, Abîme, Guillotine et Empal'Korne. Je décide de capturer ce Racaillou, qui est un mâle, et je décide de le nommer tout simplement Pierre. Pierre possède une nature Gentille, qui augmente sa Défense Spéciale et baisse sa Défense, ce qui n'est pas bon du tout. Il possède le talent Tête de Roc, qui est mieux que Fermeté en quatrième génération, donc c'est au moins un point positif pour moi. Ses IV sont une catastrophe, ayant 7 IV en Attaque et 4 en Défense, qui sont supposées être les statistiques qui importent pour un Racaillou. Encore une fois, je me vois malchanceux, malchance qui semble être une constante de ce Nuzlocke, mais malheureusement je ne peux pas y faire grand-chose, il faut que je fasse avec ; j'utiliserai probablement Pierre comme esclave à CS pour utiliser Éclate-Roc et plus tard Escalade et Force. Dans le même temps, les deux dresseurs présents me permettent de monter Léon le Rozbouton au niveau 10 et lui apprendre Para-Spore, une capacité de statut qui a des chances de paralyser. Il faut que je fasse attention tout de même car le meilleur Pokémon de Pierrick est un Kranidos niveau 14, et je me dois de respecter cette limite de niveau. Quatre niveaux restants sachant que je ne sais pas ce qui m'attend, je reste sur mes gardes.

Charbourg, ville de l'énergie

Je sors de la grotte et me voici à peine arrivé à Charbourg qu'un dresseur me montre l'arène locale ; il semblerait que Pierrick soit indisponible pour le moment et soit « à la mine ». Bien, explorons alors la ville dans un premier temps ; rien de bien intéressant si ce n'est un petit musée sympa et dans une maison, une PNJ me demande d'échanger mon Machoc contre son Abra. Une règle d'usage au sein de

la communauté Nuzlocke autorise l'usage de Pokémon échangés d'autres dresseurs, tant que les Pokémon que l'on échange sont en vie, donc n'ont pas été mis K.O au préalable. Je m'interdis personnellement d'utiliser des Pokémon échangés ; après tout c'est mon aventure Nuzlocke, je fais ce que je veux.

En explorant la ville, je tombe sur mon cher rival Neyah qui se tient devant l'arène, et me confirme que le champion est à la mine. Nous y ferons un tour plus tard, mais occupons-nous d'abord de la nouvelle rencontre route 207 : il s'agit d'un Machoc, un Pokémon réputé costaud, de type Combat, niveau 6, et c'est un mâle. Je décide d'utiliser Léon pour le paralyser afin de faciliter sa capture ; je le nomme ensuite Gilles, en référence à mon père féru de sport. Rencontre parfaite avec Gilles sur le papier étant donné qu'il s'agit d'un Pokémon de type Combat, et il me sera fort utile contre Pierrick et son type Roche (bien que Léon le Rozbouton puisse faire le travail tout aussi efficacement). De manière générale, Machoc possède deux talents différents à partir de la quatrième génération : le talent *Cran* augmente son attaque de 50% lorsqu'il possède un problème de statut tel que la paralysie, la brûlure ou l'empoisonnement (ce qui en fait un monstre offensif à l'instar d'Hélédelle dans les jeux Pokémon Rubis/Saphir/Émeraude), ou le talent *Annule Garde* qui passe la précision de toutes les attaques envoyées et subies par le Pokémon à 100%, et peut être un talent très utile comme très handicapant. Quant à Gilles, il possède le talent *Annule Garde* ; je pourrai alors lui faire apprendre des capacités imprécises sur lui telles que *Dynamopoin*, qui est une capacité très puissante mais très imprécise (une chance sur deux de réussir), mais qui rend confus lorsqu'elle réussit. Une confusion garantie est quelque chose de très bon, soyons honnêtes. Gilles est de nature *Rigide*, qui favorise son Attaque au détriment de son Attaque Spéciale ; excellente nature pour lui puisque Machoc est un Pokémon qui tape fort sur le plan physique (80 de base en Attaque). Il possède des IV plutôt médiocres mis à part en Attaque où il dispose de 30 IV ce qui est quasiment maximal ; encore un point en faveur de Gilles ! S'il est capable de tenir un coup, il peut riposter violemment à coup sûr. Un seul défaut cependant est que son type Combat risque de faire doublon avec Salma lorsque celle-ci évoluera en Chimpenfeu et prendra le type Combat en plus du type Feu. Quoi qu'il en soit, avec Gilles ajouté à l'équipe, nous pouvons partir au Sud de Charbourg en direction de la Mine.

La mine de Charbourg

Après avoir fait travailler Gilles à l'entrée de Charbourg pour le monter jusqu'au niveau 9, notre équipe peut partir à l'aventure dans la mine, Pierre mis au rebut dans le PC pour le moment. À peine quelques pas effectués que nous obtenons notre rencontre suivante : un Nosferapti, Pokémon semblable aux chauve-souris, de type Poison et Vol. Notre rencontre est un mâle, de niveau 7, que je choisis de capturer et de nommer Bruce (référence évidente à Bruce Wayne aka Batman). Nosferapti possède le talent *Attention*, qui l'empêche d'être apeuré lors de l'utilisation de capacités comme *Bluff* ou *Écrasement*, et est un Pokémon aux statistiques qui mettent l'accent sur la vitesse et l'attaque physique. Bruce est de nature *Pressé*, ce qui favorise sa Vitesse au détriment de sa Défense ; nature parfaite pour une chauve-souris déjà rapide et dont les évolutions favoriseront encore cette statistique. Ses IV sont également à saluer : d'une somme de 110 dont 28 en Attaque et 23 en Vitesse, j'ai enfin l'impression d'être tombé en première rencontre sur un Pokémon véritablement bon. Revenons sur les premières routes du jeu pour investir Bruce en Attaque et en Vitesse encore plus. Avec *Vampirisme* comme seule façon d'infliger des dégâts (et un *Ultrason* avec 55% de précision), ce fut compliqué, mais nous sommes parvenus à monter Bruce jusqu'au niveau 9 pour qu'il apprenne *Étonnement* et puisse infliger quelques petits dégâts par-ci par-là. Une fois Bruce au même niveau que le reste de l'équipe, nous pouvons retourner à la Mine affronter les dresseurs présents et retrouver Pierrick. Celui-ci nous parle vite fait de la CS *Éclate-Roc*, je vous passe les détails, puis rentre tranquillement dans son arène. Il est l'heure de monter toute l'équipe au niveau 14 (en particulier Salma et Gilles, mais aussi Léon) pour égaliser le niveau du Kranidos de Pierrick.

Lors de cette session de travail intensive de montée en niveau, plusieurs bonnes choses se produisent sous nos yeux :

- » Salma le Ouisticram évolue pile au niveau 14 en Chimpenfeu et acquiert le type Combat ; elle apprend par la foulée la capacité Mach Punch, une capacité de type Combat prioritaire ; excellente nouvelle pour un combat assez terrifiant qui s'offre à nous un peu plus tard.
- » Alizée l'Étourmi évolue également au niveau 14 en Étourvol, et acquiert le talent *Intimidation* au détriment de *Regard Vif* ; dans la foulée, elle apprend Reflet, au niveau 13, une capacité qui augmente l'esquive et peut être sacrément pénible pour l'adversaire.
- » Bruce le Nosferapti apprend la capacité Morsure au niveau 13 et peut désormais infliger des dégâts décents et ne plus compter sur les faibles dégâts de Vampirisme et d'Étonnement ; il me faudra attendre l'arène suivante cependant pour pouvoir le monter au niveau 17 et enfin lui apprendre Cru-Aile, une attaque de type Vol qui correspond au type de Bruce et qui inflige alors des dégâts bonus (on appelle ce bonus le STAB pour *Same Type Attack Bonus*, ou « Bonus d'attaque de même type » en Français).
- » Léon le Rozbouton est investi principalement en Défense (en combattant des Racaillou) ; on espère que les légères améliorations statistiques vont l'aider à encaisser les capacités Jet Pierres des Pokémon de Pierrick, qui peuvent faire mal à notre petit bourgeon. De plus, en montant au niveau 13, il apprend la capacité Méga-Sangsue, qui est une version améliorée de Vol-Vie : une attaque spéciale de type Plante qui draine les PV de l'ennemi. Je l'ai monté jusqu'à la fin du niveau 14 afin qu'il puisse monter au niveau 15 avec l'expérience acquise en battant le Racaillou de Pierrick.

Un Pierrick dur comme la roche

Vous l'aurez compris, pour l'arène de type Roche mon principal atout sera Léon le Rozbouton. Les Pokémon de Pierrick (en particulier son Racaillou et son Onix) ont de grosses défenses physiques mais une défense spéciale ringarde (en plus d'avoir une double faiblesse au type Plante de par leur type Roche et Sol). L'idée est d'essayer de me mettre en place en utilisant Croissance une ou deux fois en fonction de ce que je peux encaisser de l'adversaire, puis spammer Méga-Sangsue afin de tuer. À voir comment cela va se mettre en pratique ; il serait bête de perdre Léon parce que mes calculs étaient erronés.

Quant à Pierrick, son équipe est la suivante :

 Racaillou (M) Nv 12 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset Jet-Pierres Piège de Roc - -	 Onix (M) Nv 12 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset Jet-Pierres Piège de Roc Grincement -
 Kranidos (M) Nv 14 Roche Talent : <i>Brise Moule</i>	Moveset Coup d'Boule Poursuite Groz'Yeux -		

Le combat commence avec Pierrick qui invoque son Racaillou. De mon côté, je démarre directement avec Léon, et effectue une première Croissance pour augmenter son Attaque Spéciale. Racaillou part alors sur un Jet-Pierres qui inflige à Léon un peu moins de la moitié de ses PV. Un coup critique pourrait tuer mon cher Rozbouton, mais je décide de lui faire lancer une deuxième Croissance. Racaillou

effectue un deuxième Jet-Pierres, qui ne donne pas de coup critique, mais laisse cependant Léon dans le rouge. Désormais à deux niveaux d'attaque spéciale, je décide d'attaquer en demandant à Léon de lancer une Méga-Sangsue, qui tue évidemment Racaillou et ramène le petit bourgeon à plus de la moitié de ses PV maximum, et le fait monter au niveau 15 par la même occasion. Vient ensuite Onix, nettement plus rapide que Racaillou mais moins dangereux sur le plan offensif ; sa principale menace est sa capacité Grincement, qui baisse la Défense de Léon de deux niveaux et le met à la merci d'un K.O par un Jet-Pierres mal placé. Comme je le pensais, Onix est plus rapide que Rozbouton et le dépasse assez clairement en vitesse ; il tente un Grincement, qui échoue. Léon riposte avec une Méga-Sangsue à +2 en Attaque Spéciale, qui tue Onix très largement. Deux sur trois, mais le pire reste à venir.

Pierrick lance alors son dernier Pokémon, qui est la principale menace de cette arène : Kranidos. Très peu défensif et plutôt lent, ce Pokémon représente cependant une menace sur le plan offensif : 125 en statistique de base en attaque ! Que ce soit Coup d'Boule ou Poursuite, les deux capacités tueraient mon petit Léon sans problème si celui-ci ne le tuait pas en une Méga-Sangsue. Le petit Pokémon bourgeon aurait pu succomber s'il ne s'était pas assuré une grosse augmentation en Attaque Spéciale au début du combat (pour tuer en un coup). Car il y a également autre chose qu'il est nécessaire de mentionner : Kranidos est un Pokémon de type Roche pur, et non Roche et Sol comme les précédents ; ce qui signifie qu'il n'a qu'une simple faiblesse, et non double, au type Plante. Comprenez qu'une Méga-Sangsue non boostée sur un Kranidos ne le met jamais K.O en un coup. Les deux coups de Croissance au tout début du combat m'assurent de compenser le manque que représente une simple faiblesse au lieu d'une double ; étant donné qu'avec deux niveaux de plus en Attaque Spéciale, la statistique est doublée, Léon peut alors espérer tuer avec une seule Méga-Sangsue. J'ai confiance en mon petit Léon, alors je lui fait lancer la Méga-Sangsue. De façon plus ou moins surprenante, Kranidos dépasse Rozbouton et lance une Poursuite qui cependant ne suffit même pas à retirer la moitié des PV ; Léon riposte alors avec une Méga-Sangsue, qui tue en un coup. Félicitations à Léon qui se sera battu comme un chef. Et je suis certain qu'avec de meilleurs IV en Vitesse mon Rozbouton aurait pu dépasser Kranidos.

Une fois le combat terminé, Pierrick me donne le Badge Charbon, qui permet à mes Pokémon d'utiliser Éclate-Roc en dehors des combats ; il est temps de ressortir Clémentine le Keunotor du PC pour lui enseigner Éclate-Roc, puisqu'il servira principalement à ça. Le désormais déchu champion d'arène me donne également la Capacité Technique CT76 qui contient Piège de Roc. Cette capacité très prisée des stratèges permet de poser un piège fait de rochers du côté adverse, de telle sorte que des dégâts de proportion seront infligés aux Pokémon adverses qui rentrent en combat, en fonction de leurs faiblesses ou résistances au type Roche. À voir plus tard ce que je fais de cette CT, et à quel Pokémon je la donne. Là n'est pas la question pour le moment. Quittons Charbourg au plus vite, et continuons notre périple, alors que toute notre petite équipe est encore en vie.

J'allais oublier, maintenant que Pierrick est battu, la prochaine championne d'arène est Flo, de l'arène de Vestigion, et son Pokémon le plus élevé est un Roserade de niveau 22. On peut donc largement augmenter les niveaux de toute notre équipe au cours de notre aventure.

Floraville et les premiers vrais antagonistes

Retour sur Féli-Cité et obtention de la Canne à Pêche

La prochaine destination à laquelle se rendre n'est autre que Floraville, une ville réputée pour son immense champ de fleurs. Rien de bien intéressant pour notre aventure alors rendons-nous d'abord route 218, à gauche de Féli-Cité, pour obtenir la Canne à Pêche de la part d'un PNJ. Cette canne nous permet de pêcher de petits Pokémon (comprenez « Magicarpe », en réalité), ce qui nous sera utile

pour pêcher notre rencontre route 218. Sans surprise, il s'agit d'un... Magicarpe, petit Pokémon poisson de type Eau. Ma rencontre est un mâle, niveau 6, que je m'empresse de paralyser afin de faciliter sa capture. Je décide de le nommer Yi, encore un de mes élèves ça... quoi qu'il en soit, de manière générale Magicarpe est un Pokémon très faible, ne connaissant que la capacité Tremlette, qui ne fait rien du tout, jusqu'au niveau 15 où il apprend enfin Charge. Pour ceux qui ne connaissent pas trop Pokémon, vous me demanderez : où est alors l'intérêt d'une telle capture ? Et bien l'intérêt réside tout simplement dans son évolution. Au niveau 20, Magicarpe évolue en Léviator et devient alors une des menaces les plus fortes de tout Pokémon, ainsi qu'un atout non-négligeable en Nuzlocke. Quelques intérêts en vrac : le talent *Intimidation* qui baisse l'Attaque de la cible d'un niveau, une statistique d'Attaque impressionnante également, ou encore l'accès à la capacité *Danse Draco* qui augmente à la fois l'Attaque et la Vitesse du lanceur d'un niveau et est une des meilleures capacités de soutien du jeu. Il accède également à la dévastatrice capacité *Séisme* de type Sol, qui peut envoyer au tapis n'importe quel Pokémon de type Électrik ou Roche plus lent, et à *Cascade*, qui en plus d'être une CS obligatoire pour progresser est une puissante capacité physique de type Eau (et donc sur laquelle Léviator bénéficie du STAB dont j'ai parlé plus haut). Nul ne doute que Yi deviendra un membre phare de l'équipe une fois évolué en Léviator. Celui-ci possède une nature Lâche, donc qui favorise sa Défense au détriment de sa Défense Spéciale ; ni chaud ni froid alors, puisque cette nature laisse neutres les statistiques d'Attaque et de Vitesse. D'un total de 100 IV répartis principalement entre l'Attaque, l'Attaque Spéciale et la Vitesse, autant dire que notre rencontre avec Yi aura été une belle rencontre. Il est alors temps de l'entraîner non sans mal afin de monter ses niveaux.

L'arrivée à Floraville, et la Team Galaxie

Une fois cela fait, rendons-nous au nord de Féli-Cité, direction route 204, où nous croisons Sorbier et Aurore avec deux inconnus, qui s'avèrent être des sbires d'une team maléfique nommée la Team Galaxie, dont les plans nous sont encore inconnus à ce moment de l'aventure. Quoi qu'il en soit, les deux sbires nous provoquent en duel, et Aurore s'allie à moi pour les défaire, ce qui est une partie de plaisir pour Salma et le Tortipouss d'Aurore. Une fois les sbires défaits, nous nous rendons au nord, vers le Chemin Rocheux, où nous récupérons la CT39, qui contient Tomberoché. Cette capacité de type Roche a une précision de 80% et baisse la Vitesse de la cible d'un niveau lorsqu'elle réussit. Nous verrons à qui l'enseigner un peu plus tard, mais il me semble que Gilles le Machoc est un bon candidat pour une telle capacité, afin de couvrir le type Roche et taper les Pokémon de type Vol qui peuvent lui faire très mal. Sortons de la grotte et partons route 204. Quelques dresseurs nous défient, éliminons-les en un claquement de doigts et récupérons au passage une autre Capsule Technique, la CT09 contenant Balle Graine. Cette capacité physique de type Plante tape l'ennemi de deux à cinq fois d'affilée, chaque coup étant un potentiel coup critique. Nous ne l'utiliserons pas non plus pour le moment, contentons-nous juste d'avancer en direction de Floraville, alors que notre fine équipe continue son entraînement.

Nous arrivons alors à Floraville, une ville qui comme je l'ai dit plus haut est recouverte de fleurs et possède un pré au nord. C'est ici que se tient le Fleuriste, chez qui nous pourrions échanger nos baies contre de jolis accessoires pour nos Pokémon (même si on s'en fiche royalement dans le cadre d'un Nuzlocke), et c'est aussi ici que nous cueillons nos premières baies. Le pré est indisponible pour le moment car deux sbires Galaxie se tiennent devant l'entrée ; il va alors nous falloir faire un détour par la Route 205 à l'est, pendant que Sara le Lixy évolue en Luxio au niveau 15 et Yi le Magicarpe rattrape petit à petit le reste de l'équipe.

L'accès à la route 205 est pour le moment bloqué par deux sbires Galaxie, nous ne pouvons donc pas aller plus loin et devons donc faire un détour par Les Éoliennes, un parc éolien (non, vraiment ?) dans lequel se situe une centrale électrique. Les hautes herbes présentes aux alentours des Éoliennes nous

permettent de faire notre prochaine rencontre : un Pachirisu, Pokémon proche de l'écureuil, de type Électrik, et qui fait grandement penser à Pikachu de par son côté mignon, ses pommettes regorgeant d'électricité et son air angélique. Notre rencontre est un mâle, de niveau 7, que je m'empresse de capturer et de nommer Bobby (en référence au Major Bob, spécialiste de type Électrik dans l'arène de Carmin-sur-Mer à Kanto, dans les premiers jeux Pokémon). Pachirisu a deux talents possibles : le talent *Fuite*, qui permet de fuir n'importe quel combat contre un Pokémon sauvage, et le talent *Ramassage*, qui permet après un combat de récupérer un objet quelconque, avec une certaine probabilité ; il est possible de récupérer des objets chers tels qu'une Hyper Potion ! C'est ce deuxième talent que possède notre Bobby, qui pourrait nous servir de ramasseur d'objets et dont le type Électrik nous serait utile si Sara ne faisait pas partie de l'équipe. De nature Hardi, donc neutre pour toutes les statistiques, Bobby possède un total d'IV de 140, ce qui est énorme, et assez équitablement répartis. Malheureusement, du fait de Pachirisu possédant de très faibles statistiques d'Attaque et d'Attaque Spéciale, il sera difficile pour Bobby d'être une force offensive dans l'équipe ; il sert principalement de soutien dans une équipe ; il m'est d'avis que l'on ne l'utilisera pas dans le Nuzlocke.

L'accès à la Centrale

La centrale est bloquée par un sbire de la Team Galaxie, que nous devons combattre. Une fois combattu, le sbire s'enferme dans la centrale, et utilise la clé pour fermer de l'intérieur. Impossible de rentrer maintenant ; nous devons trouver une solution. En revenant sur nos pas, nous constatons que l'accès au Pré Floraville est ouvert. Allons-y, et tombons nez à nez avec deux sbires Galaxie, en train de prendre en otage un homme à l'air innocent. Un sbire nous combat, et une fois défait, son allié choisit de prendre le relais. Les deux sbires achevés, l'homme retenu en otage nous remercie, et nous donne son Miel ; ce miel servira à attirer des Pokémon sur des arbres particuliers ; nous n'en aurons pas spécialement besoin dans le cadre du Nuzlocke. Nous recevons aussi une Clé Centrale, oubliée par un des sbires et qui nous permettra d'ouvrir la Centrale, afin de pouvoir poursuivre la Team Galaxie.

Petite parenthèse au passage : si j'avais été patient, j'aurais pu éviter les hautes herbes des Éoliennes et attendre vendredi pour voir Baudrive apparaître devant la centrale, une fois la Team Galaxie défaite. Baudrive est un Pokémon de type Spectre et Vol qui fait vaguement penser aux ballons de baudruche (d'où son nom), et qui est dur à décimer du fait de ses nombreux PV. Baudrive aurait pu être une excellente addition à notre team, surtout après avoir évolué en Grodrive, qui est capable d'encaisser de nombreuses attaques sans flancher du fait de ses PV colossaux (et ce malgré ses défenses médiocres), et qui est également capable de riposter avec de solides statistiques offensives. Mais puisque nous avons déjà eu Pachirisu sur cette zone, nous devons passer notre chemin.

Retournons à la Centrale des Éoliennes ; nous pouvons utiliser notre Clé Centrale pour ouvrir la porte et tomber nez à nez avec le sbire de tout à l'heure. Celui-ci s'en va prévenir le commandant, pendant que nous continuons notre route au sein de la centrale, en combattant les dresseurs qui nous font face. Au bout des couloirs, nous tombons nez à nez avec notre première antagoniste principale : le commandant Mars.

Mars attaque !

Jusque-là, nos seules rencontres avec la Team Galaxie n'étaient que de vulgaires sbires pouvant être pulvérisés tranquillement avec la force de toute une équipe de Pokémon soudée. Là, ce n'est plus le cas ; le commandant Mars (ou plutôt la commandante devrais-je dire) est une des antagonistes principales de la Team Galaxie. C'est elle qui utilise l'énergie de la Centrale pour en faire je ne sais quoi dans le but de réaliser je ne sais quel plan maléfique. Nous devons défaire Mars afin de libérer la Centrale de l'emprise de la Team Galaxie. Cette coriace, que nous battons à plusieurs reprises au cours de notre aventure, possède pour l'instant l'équipe suivante :

 Nosferapti (F) Nv 14 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Chaffreux (F) Nv 16 Normal Talent : <i>Isograisse</i>	Moveset
	Morsure		Bluff
	Vampirisme		Griffe
	Toxik		Feinte
-	-	-	-

Mars possède un Nosferapti, Pokémon relativement rapide avec un moveset dangereux ; la capacité Toxik peut gravement empoisonner un Pokémon et lui retirer de plus en plus de PV au fur et à mesure que le combat avance, quant à Morsure elle a une possibilité d'apeurer, et donc d'empêcher d'attaquer (sauf si le Pokémon adverse possède le talent Attention, ce qui est le cas de Nosferapti et donc ce qui est le cas de Bruce, ma chauve-souris adorée). Son deuxième Pokémon est, à mon avis, le plus gros scandale des jeux vidéo Pokémon, et laissez-moi préciser pourquoi. Chaglam n'évolue en Chaffreux qu'au niveau 38, et pourtant cette commandante du démon en possède un niveau 16 !?! Pokémon extrêmement rapide (112 de base en vitesse) et avec un total de statistiques de base énorme à ce stade du jeu, ce Chaffreux à lui seul justifie l'intérêt d'une capacité de priorité de type Combat telle que Mach Punch, que connaît Salma. Son talent Isograisse lui offre également une résistance particulière aux capacités de type Feu (donc pas de Flammèche). En clair, un combat qui s'avère difficile, et où un Pokémon de type Combat sera un atout certain, si l'on oublie Nosferapti. Après avoir monté Bruce, mon propre Nosferapti, au niveau 15 pour espérer dépasser celui de Mars dans le domaine de la Vitesse et ainsi pouvoir attaquer en premier, je décide d'y aller finalement.

Je pars à l'affront en sachant la menace qui pèse sur mes Pokémon, et décide d'entamer le combat avec Bruce, le Nosferapti ; étant de type Poison, il est immunisé au Toxik du Nosferapti de Mars. Bruce est plus rapide et démarre en lançant une Morsure, pour faire quelques dégâts, et un Ultrason ; l'Ultrason passe (55% de précision vous dis-je) et le Nosferapti de Mars est confus, il se blesse dans sa confusion au premier tour. Et à partir de ce moment, il s'agit de spammer Morsure pour tuer le Nosferapti de Mars ; Bruce s'en sort victorieux avec plus de la moitié de sa vie restante.

C'est à ce moment que la vraie menace commence : le Chaffreux de Mars. Celui-ci possède une vitesse remarquable (ce qui est étonnant pour un gros chat basé sur le chartreux), et je sais que Bruce ne fera pas du tout le poids ; il me faut changer de Pokémon. Je décide de lancer Salma, mon cher Chimpenfeu, en anticipant un potentiel Bluff de Chaffreux, mais celui-ci décide de lancer une Feinte, qui heureusement fait très peu de dégâts car c'est une capacité de type Ténèbres et elle est donc résistée par le type Combat de Salma. Il est désormais l'heure de lancer en boucle des Mach Punch afin d'être prioritaire et taper Chaffreux avant que celui-ci ne me touche ; le coup retire un gros tiers de la vie du félin (presque 40%). Déception à l'idée de savoir qu'un Mach Punch fait aussi peu de dégâts ; d'accord, c'est une capacité avec une puissance de base de 40, ce qui, disons-le, reste faiblard, mais c'est tout de même supposé être une capacité de type Combat super efficace contre le type Normal. Deuxième Feinte du Chaffreux, et je ne comprends pas pourquoi cette version Wish de Garfield s'évertue à utiliser des capacités résistées par Salma. Mais je vais m'en contenter et demander à Salma de lancer un deuxième Mach Punch, qui amène Chaffreux dans le rouge et active sa Baie Oran (pour lui redonner 10 PV). Chaffreux lance alors une troisième Feinte (t'as raison mon gros chat, tu peux continuer d'utiliser des attaques résistées, ça me plait), et Salma riposte au tour suivant par un Mach Punch prioritaire, qui laisse un unique PV à Chaffreux. Un dernier Mach Punch de la part de mon Chimpenfeu, après avoir encaissé une Feinte, suffit à envoyer le félin au tapis. Voilà, prends ta défaite Commandant Mars, tu l'auras voulue.

Mars mise au tapis, elle et toute sa troupe quittent les lieux et le père retenu en otage nous remercie de tout son cœur. À présent, route 205, nous voilà !

Cap sur Vestigion pour un nouveau badge

Une forêt calme et paisible...

C'est route 205 que nous faisons notre prochaine rencontre, à peine arrivé dans les hautes herbes. Notre rencontre est un Sancoki, Pokémon proche de la limace de mer, de type Eau. Celui-ci est une femelle, de niveau 8. Malheureusement, en tentant de l'affaiblir pour pouvoir le capturer plus facilement, Bruce le Nosferapti utilise une attaque Vampirisme qui donne un coup critique, et tue. Tant pis, aucune rencontre route 205, aucun ajout à l'équipe, c'est fort dommage. Un grand regret puisque Tritosor, l'évolution de Sancoki, de type Eau et Sol, peut être une addition sympathique à l'équipe puisque je manque encore d'un type Eau viable, pour le moment. Quoi qu'il en soit, nos Pokémon peuvent se faire les griffes sur cette route en combattant les divers dresseurs. Continuons ensuite vers le nord pour rejoindre la Forêt de Vestigion.

C'est à peine arrivés dans cette forêt que nous faisons la rencontre d'une dresseuse un peu timide nommée Sara (comme mon Luxio). Celle-ci a peur de s'aventurer au cœur de la forêt et je me propose pour venir l'épauler. Nous voici, à deux, nous baladant main dans la main (je plaisante), quand tout à coup, nous effectuons notre première rencontre dans la zone (techniquement deux rencontres, mais l'autre est un Pokémon déjà obtenu auparavant, donc nous pouvons tuer cette répétition sans remords) : Chenipotte, un Pokémon chenille de type Insecte. Notre trouvaille est une femelle de niveau 10, que nous nous empressons de capturer ; je la nomme Couette, référence évidente aux 1001 Pattes, le film d'animation de Pixar. Chenipotte est un Pokémon assez particulier dont l'évolution dépend d'une variable intrinsèque à un Pokémon que l'on appelle *Valeur Interne Personnelle* (c'est cette même valeur qui régit aussi les IV et la Nature d'un Pokémon), et qui évoluera aléatoirement en Armulys puis Charmillon, ou en Blindalys puis Papinox. Son talent est *Écran Poudre*, qui immunise aux effets secondaires des attaques : par exemple, une attaque Tonnerre ou Fatal-Foudre ne peut pas paralyser un Pokémon possédant le talent Écran Poudre, et une attaque telle que Lance-Flammes ne peut pas le brûler. Couette est de nature Rigide, nature que j'ai déjà évoquée en décrivant Gilles, et qui donne un bonus dans la statistique d'Attaque en échange d'une baisse dans la statistique d'Attaque Spéciale. Je ne m'attarderai pas sur ses IV pour cette fois.

Petite parenthèse : en me baladant dans la forêt de Vestigion, je tombe sur un rocher couvert de mousse, très intrigant ; il s'agit en fait de la Pierre Mousse, permettant de faire évoluer Évoli en Phyllali. Malheureusement, Évoli ne fait pas partie du Pokédex régional sur Pokémon Diamant et Perle (il en fait cependant partie sur Pokémon Platine), et il est donc impossible d'obtenir un Évoli, donc encore moins un Phyllali, avant d'avoir battu la Ligue. Et puisqu'une aventure Nuzlocke s'arrête au moment où la ligue est battue, pas d'Évoli dans un Nuzlocke sur Pokémon Diamant ! C'est dommage, certaines évolutions comme Voltali ou Noctali font partie de mes « évolutions » préférées et mériteraient d'être dans un Nuzlocke ; tant pis, on attendra Pokémon Platine. Fin de ma parenthèse « regret », revenons-en à notre périple.

Lors de notre traversée dans la forêt de Vestigion, un malencontreux événement se produit et me servira de leçon quant au fait de prévoir mes combats et ne pas aller trop vite dans le déroulement de l'aventure. Lors d'un combat contre deux dresseurs totalement optionnels possédant un Psykokwak et un Méditikka, Léon, mon Rozbouton, finit par succomber à une succession de dégâts (étant faible à la capacité Choc Mental car de double type Poison), et finit malheureusement par mourir. Une mort qui aurait pu être clairement évitée si j'avais pris le temps de penser que Rozbouton pourrait succomber face au type Psy (à cause de son double type Poison en plus de son type Plante), et était surtout plus lent que Méditikka et Psykokwak. Repose en paix mon Léon, tu auras bien combattu, il est temps de continuer sans toi. Cette perte chère d'un membre de notre équipe est pour ainsi dire très

regrettable, puisqu'il s'agissait de mon seul et unique attaquant spécial, là où le reste de l'équipe possède plutôt une grosse statistique d'Attaque physique (si l'on exclut Salma qui est capable de performer tout aussi bien sur le plan physique que sur le plan spécial). De plus, une fois évolué en Rosélia puis Roserade, Léon aurait pu être une menace de poids, d'une part face à l'arène de type Eau plus tard dans le jeu, d'autre part face au Tritosor de Cynthia de type Eau et Sol donc possédant comme seule faiblesse une unique faiblesse face au type Plante (mais d'ici là on espère que Yi le futur Léviator pourra le balayer en un Séisme boosté par Danse Draco). Quoi qu'il en soit, ça m'apprendra à ne pas confondre vitesse et précipitation quand j'amène mon équipe en balade, et autant une aventure classique laisse le droit à toute sorte de guérison, autant dans un Nuzlocke chaque rencontre compte comme de l'or et tout sacrifice (surtout un sacrifice stupide comme celui-ci) est regrettable.

L'arrivée à Vestigion après une perte regrettable

Sortons de la forêt de Vestigion après cette malencontreuse perte alors que nos chemins avec Sara (notre coéquipière de la forêt, pas Luxio) se séparent. Après être arrivé à Vestigion, il est temps de monter Yi au niveau 15 afin d'apprendre Charge et d'affronter les Magicarpe des pêcheurs locaux sans avoir besoin de changer de Pokémon sans arrêt. La route est encore longue avant d'atteindre le niveau 22 du Roserade de Flo, donc explorons la ville. En continuant vers le nord, nous tombons nez à nez avec une certaine dresseuse au look un peu spécial, nommée Cynthia (retenez bien ce nom !). Cette dresseuse passionnée de mythologie nous dit entrevoir une statue de Pokémon légendaire non loin, et nous remet au passage la CS 01, qui contient Coupe. Cette CS sera très utile pour couper des arbres sur notre route, mais pour pouvoir l'utiliser il nous faut d'abord nous défaire de Flo.

En continuant notre périple vers l'Est pour tenter de faire de nouvelles découvertes et au passage continuer d'entraîner notre précieuse équipe, nous tombons sur la route 211, où est notre prochaine rencontre. Puisqu'il fait nuit au moment où je m'y aventure, je préfère attendre le lendemain (puisque Méditikka aura 35% de chances d'apparaître le matin et le jour et non 25% contrairement à la nuit et c'est un Pokémon qui me serait très utile ne serait-ce que de par son type Psy, même si nous avons déjà suffisamment de Pokémon costauds sur le plan physique). Il est donc temps de revenir dans la Forêt de Vestigion pour continuer de monter le niveau de nos Pokémon, au moins jusqu'au niveau 20 chacun ; nous combattons principalement des Pokémon donnant des EV en Vitesse pour m'assurer un gain de vitesse sympathique avant d'aller battre Flo.

Dans la foulée, Bruce monte au niveau 21, un niveau avant d'évoluer en Nosferalto, et apprend la capacité Onde Folie, une capacité capable de rendre confus avec une précision de 100% ; c'est bien mieux que les piètres 55% d'Ultrason. Sara atteint également le niveau 18 et apprend Étincelle, une capacité fort intéressante puisqu'elle est de type Électrik, donc bénéficie du STAB, et est physique en quatrième génération, donc permet à Luxio (puis Luxray) d'utiliser sa forte statistique d'Attaque. Et maintenant que Sara a un moyen fiable de taper la majorité des Pokémon de type Eau fragiles sur le plan physique, elle pourra être redoutable plus tard dans la partie, surtout dans un jeu où Voltali, Élekable et Magnézone, trois redoutables menaces de type Électrik, sont absents ; pour la parenthèse, ils ne sont présents avant la fin du jeu que dans Pokémon Platine, quand je vous dis que Diamant et Perle sont au bas du panier en terme de Pokédex régional, en toute honnêteté si vous voulez faire un Nuzlocke ou même une aventure classique, prenez Platine.

Cap sur la route 211 une fois le jour levé pour espérer obtenir la rencontre fatidique avec un joli Méditikka ; il semblerait que la chance ne soit pas avec nous cette fois puisque notre première rencontre inédite est un Korillon, un bébé Pokémon inspiré de la clochette, de type Psy. Celui qui nous fait face est au niveau 13, et c'est une femelle. Je décide de la capturer en sachant qu'elle restera dans le PC à tout jamais (désolé mais en type Psy Alakazam est une bien meilleure option...), et la surnomme




tout simplement Clochette. Korillon évolue en Éoko la nuit quand son niveau de bonheur est suffisamment élevé, autant dire que devoir gérer l'évolution de Nosferalto en Nostenfer puis celle de Korillon en Éoko en même temps c'est beaucoup trop pour moi, Bruce restera mon seul et unique chouchou. Korillon possède le talent *Lévitacion* comme unique talent, qui l'immunise aux capacités de type Sol (donc pas de Séisme pour le tuer par exemple). Clochette est Mauvaise de nature, ce qui favorise sa piètre statistique d'Attaque au détriment de sa Défense Spéciale ; disons-le, c'est une « mauvaise » nature (lol) pour un Korillon qui brille plus dans le spécial que dans le physique. Ses IV en Attaque Spéciale sont tout à fait corrects cependant (25 sur un maximum de 31), mais ça s'arrête là. Autant dire que c'est un Pokémon que je n'utiliserai pas et qui restera bien au chaud dans le PC. Je veux un type Psy dans mon équipe ? Autant se débrouiller pour faire évoluer un Abra en Alakazam.

Avant d'en venir à Flo, Salma se débarrasse de toutes les dresseuses présente dans l'arène ; pour ce qui est de Flo, elle attendra que mes Pokémon aient tous atteint le cap de niveau 22 imposé par le Roserade de la championne. Salma atteint cependant ce niveau 22 lors des combats contre les dresseuses, ce qui signifie qu'avec quelques combats supplémentaires, je pourrai forcer sa montée au niveau 23 pendant le combat contre Flo, et c'est ce que je compte faire.

Dans le même temps, à force d'efforts et de patience, Yi atteint finalement le niveau 20 pour évoluer en cette puissante créature qu'est Léviator. On peut donc commencer à réellement s'amuser avec et continuer de monter notre Yi jusqu'à la limite de niveaux qu'est le niveau 22, et faire de sérieux dégâts sur le terrain (plutôt que d'utiliser de faibles attaques Charge à répétition). Même si Yi ne me sera pas utile lors du combat contre Flo, c'est toujours bon d'avoir enfin pu récupérer un Léviator après tout ce temps passé à combattre dans les hautes herbes. Bruce évolue également en Nosferalto une fois le niveau 22 atteint, et vu le temps passé à courir dans tous les sens, il y a fort à parier que son niveau de bonheur est suffisant pour évoluer en Nostenfer au niveau 23 ; malheureusement, Bruce dépasserait alors la limite de niveau et on ne pourrait pas l'utiliser pour battre Flo.

Flo, une championne en herbe

Une fois notre équipe bien entraînée, il est temps d'aller se frotter à Flo, la championne d'arène de type Plante. Deux choix s'offrent à moi : soit je balaye toute son équipe avec Salma en spammant Roue de Feu (et en utilisant une Provoc sur Roserade pour éviter toute paralysie ou empoisonnement) ; soit je spamme Cru-Aile avec Bruce, et celui-ci étant de type Poison il est immunisé à l'empoisonnement. Je pense y aller plutôt avec mon Nosferalto puisque son double type Poison et Vol lui offre une belle double résistance au type Plante. J'équipe alors Salma et Bruce d'une Baie Ceriz, qui va soigner la paralysie une fois, au cas où Roserade serait plus rapide et viendrait à lancer une Para-Spore. Et une fois équipé, il est temps d'aller plier des Pokémon de type Plante avec notre avantage offensif. La tâche n'est pas simple puisque l'équipe de Flo est la suivante :

 Ceribou (F) Nv 19 Plante Talent : <i>Chlorophylle</i>	Moveset	 Tortipouss (M) Nv 19 Plante Talent : <i>Engrais</i>	Moveset
	Nœud-Herbe		Nœud-Herbe
	Vampigraine		Tranch'Herbe
	Rune Protect		Repli
 Roserade (M) Nv 22 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset		
	Nœud-Herbe		
	Feuillemagik		
	Para-Spore		
	Dard-Venin		

La principale menace est évidemment le Roserade niveau 22. Avec un total de statistiques de base de 515, ce qui est bien évidemment énorme à ce stade du jeu, une Attaque Spéciale de 125 et une Vitesse de 90, Roserade peut frapper très fort sur le plan spécial avec la capacité Nœud-Herbe. Cette capacité inflige de lourds dégâts d'autant plus que le poids de la cible est élevé. Par exemple, Bruce possède un poids (ou plutôt masse, devrais-je dire) de 55 kg, et après vérification, un Nœud-Herbe possède 80 de puissance de base ; heureusement que ma chère chauve-souris possède une double résistance au type Plante, parce que je ne vous raconte pas la catastrophe que ce serait autrement. Les deux autres Pokémon sont pliables avec une Cru-Aile super efficace, dans tous les cas il faut : empêcher Ceribou de placer la Vampigraine, qui retire un pourcentage de la vie de la cible à chaque tour pour régénérer le Pokémon adverse (dans le pire des cas, un switch sur Salma peut résoudre le problème). Cette Vampigraine est probablement la pire menace qui peut peser sur Bruce.

Je mène le combat avec Bruce, alors que Flo invoque son Ceribou. Sans plus tarder, Bruce utilise une Cru-Aile super efficace, qui tue en un coup, et monte au niveau 23 lors du combat. Vient ensuite Tortipouss. Plus de Vampigraine à l'horizon, une des principales menaces est tombée. Rebelote, une attaque Cru-Aile tue en un coup. C'est alors que l'adversaire le plus coriace se pose sur nous : Roserade. Avec une Défense physique de 65, ce qui égalise celle de Tortipouss, une Cru-Aile devrait quasiment tuer, ou au moins amener Roserade dans le rouge. De plus, avec tous les EV investis en Vitesse et beaucoup d'IV, avec une statistique de base en Vitesse qui égalise celle de Roserade, j'ai envie de prendre le pari que je la dépasse. Je mène alors avec une Cru-Aile, et comme prévu, j'attaque en premier. À ma grande surprise, et pour mon bonheur, Cru-Aile tue également en un coup (Roserade est vraiment fragile sur le plan physique). Une victoire sans équivoque finalement, à l'issue de laquelle Bruce évolue alors vers sa forme finale, comme je l'avais prévu : Nostenfer. En terme de statistiques, Nostenfer est un peu plus fort que Nosferalto, cependant une statistique fait la différence : Nostenfer est beaucoup plus rapide (130 de vitesse de base au lieu de 90). Cette grosse statistique fait une belle différence lors des combats où la vitesse prime (vous voulez pouvoir taper l'adversaire avant que celui-ci ne vous tape), et à moins d'une capacité de priorité, Bruce est quasiment certain d'attaquer avant l'adversaire. Deux victoires pour le prix d'une.

À l'issue du combat, Flo me remet le Badge Forêt, qui me permet d'utiliser la capacité Coupe en-dehors du terrain pour couper de petits arbres ; cette capacité nous sera nécessaire pour faire un détour vers le Vieux Château afin de croiser notre prochaine rencontre, si c'est celle que j'espère, et cette rencontre est cruciale puisqu'elle nous permettra d'avoir un Pokémon tapant sur les statistiques Spéciales, là où à part Salma qui est assez versatile, tout le reste de l'équipe n'est constituée que de brutes en Attaque physique. Flo me remet également la CT86, contenant la capacité Nœud-Herbe, à voir sur qui on l'utilise.

Notre équipe continue alors sa petite route après que j'ai enseigné la capacité Coupe à Clémentine, notre héroïne des Capsules Secrètes. On peut également désormais augmenter le niveau de nos Pokémon jusqu'au niveau 30, le niveau du Lucario de Mélina, en faisant tout de même attention puisque le quatrième champion d'Arène, Lovis, possède la même limite de niveau. Viser par conséquent le niveau 28 ou 29 pour toute l'équipe en tapant Mélina me semble donc être un bon compromis.

Unionpolis, la ville des Super Concours...



Retour dans la Forêt de Vestigion

Avant de continuer notre aventure, revenons dans la Forêt de Vestigion. Maintenant que Clémentine, notre Keunotor national, peut couper des arbres présents sur la route grâce à la capacité Coupe, nous pouvons nous aventurer au Vieux Château pour rencontrer notre prochain Pokémon.

À peine entré dans le Vieux Château que nous tombons nez à nez avec un Fantominus, Pokémon de type fantomatique principalement constitué de gaz, de type Spectre et Poison. Notre rencontre est un mâle, niveau 12. Sachant qu'il possède parmi ses capacités Malédiction, qui sacrifie la moitié de ses points de vie pour « maudire » la cible (je ne rentrerai pas dans les détails), il est risqué de l'affaiblir jusqu'à la moitié de ses points de vie car une Malédiction le tuerait (et vous vous rappelez du Sancoki de la route 205 !). Je le capture donc directement en priant pour que la capture réussisse du premier coup, ce qui fort heureusement a lieu. Une fois capturé, je décide de nommer mon cher Fantominus Chérif (en hommage au battle MC Cheef dont le prénom est Chérif, ne me demandez pas le rapport avec Fantominus, il n'y en a absolument pas...). De manière générale, Fantominus a pour unique talent Lévitiation, qui l'immunise aux capacités de type Sol. Il possède une excellente statistique d'Attaque Spéciale, qu'il ne peut malheureusement pas utiliser avant d'apprendre Ball'Ombre au niveau 29 ; Chérif n'y fait pas exception. Celui-ci est de nature Bizarre, nature qui n'a aucune influence sur ses statistiques, et possède globalement des IV moyens en attaque spéciale et de plutôt bons IV dans les statistiques défensives. Enfin, pour contrer le manque de capacités spéciales dans les petits niveaux pour Fantominus, je décide d'enseigner à Chérif la capacité Puissance Cachée ; en cherchant dans les données du jeu, il s'avère que pour Chérif le type de la Puissance Cachée est Sol et que sa puissance est de 53 (pour un minimum de 30 et un maximum de 70). Le type Sol est un excellent type offensif et les capacités spéciales de type Sol sont peu nombreuses (la seule que j'ai en tête est Telluriforce et c'est une capacité qu'on voit assez rarement), une Puissance Cachée de ce type est donc plutôt satisfaisant.

Jupiter mais pas Macron...

Une fois Chérif un peu entraîné pour rejoindre le reste de l'équipe, il est temps de visiter un bâtiment dans Vestigion qui nous est encore inconnu : le QG de la Team Galaxie. Rentrions dans ce bâtiment, dégommons tous les sbires se trouvant sur notre route et grimpons les divers étages. Une fois arrivés au sommet, nous apercevons un homme qui s'avère être le marchand de vélos de Vestigion, en prise de tête avec une nouvelle commandante de la Team Galaxie qui a récupéré avec elle des Pokémon de pauvres honnêtes gens. Voici face à nous la deuxième antagoniste principale de l'aventure, après la commandante Mars combattue à la Centrale : la commandante Jupiter. Antagoniste mais pas des moindres puisque son Pokémon principal, Moufflair, est assez costaud (encore une arnaque que d'en posséder un au niveau 20 alors que Moufouette n'évolue en Moufflair qu'au niveau 34). Avant d'entamer le combat, je me dis que Sara, le Luxio, pourrait être la principale protagoniste puisque les deux Pokémon de Jupiter sont femelles ce qui est parfait pour activer son talent Rivalité et booster son attaque. Une Étincelle (physique et bénéficiant du STAB Électrik de Sara) peut alors faire très mal. Et ce n'est pas une mince affaire puisque Jupiter possède les Pokémon suivants :

 Nosferapti (F) Nv 18 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Moufflair (F) Nv 20 Poison / Ténèbres Talent : <i>Puanteur</i>	Moveset
	Morsure		Brouillard
	Cru-Aile		Gaz Toxik
	Giga-Sangsue		Tranche Nuit
-	-	Grincement	

La principale menace de ce combat, comme précisé plus haut, est évidemment le Moufflair, une assez grosse mouffette de double type Poison et Ténèbres. Bien sûr, la menace n'est que relative puisque celui-ci est au niveau 20 et tous nos Pokémon ont atteint le niveau 22 voire 23 après le combat contre Flo. Il n'empêche qu'avec ses 93 de statistique de base en Attaque, Moufflair peut taper comme un véritable camion, surtout après avoir utilisé Grincement, qui baisse la défense de l'adversaire de deux niveaux. Moufflair est également un Pokémon relativement rapide, qui dépasse l'intégralité de mon équipe si ce n'est Bruce mon Nostenfer, et Yi mon Léviator, qui dépassent la mouffette également sur le plan offensif. Avant le combat, je monte Yi au niveau 23 pour qu'il puisse apprendre la capacité Draco-Rage, qui inflige toujours 40 PV de dégâts. À ce stade-là du jeu, cette attaque est tout simplement dévastatrice, pouvant tuer quasiment toute menace en deux coups. J'offre également une Baie Oran à Sara et à Bruce pour qu'ils puissent regagner 10 PV s'ils tombent sous la moitié de leur vie.

Une fois les préparations faites, place au combat. Jupiter envoie son Nosferapti, alors que je démarre avec Sara, mon Luxio. Nosferapti étant de type Vol, une Étincelle est super efficace dessus, et comme prévu, l'attaque met le Pokémon adverse K.O en un coup. Désormais un seul Pokémon reste du côté de Jupiter, mais la menace n'est pas à prendre à la légère, comme je l'ai précisé plus haut. Moufflair tient mieux les coups, tape plus fort et est plus rapide que Sara. Il faut agir, donc je décide de lancer une deuxième Étincelle. Moufflair est plus rapide et retire un peu moins de la moitié de ma vie avec une Tranche-Nuit (qui aurait tué tous les jours si c'était un coup critique), alors que l'Étincelle amène également la mouffette à la moitié de ses PV (merci le talent Rivalité qui augmente la puissance des coups sur les Pokémon de même sexe, Sara et le Moufflair de Jupiter étant toutes les deux femelles). Puisqu'après calcul, Moufflair possède moins de 80 PV au total au niveau 20, une Draco-Rage lancée par Yi tue en un coup. Je décide alors de ranger Sara et de sortir l'arme ultime : Yi, le Léviator. Beaucoup plus solide défensivement, plus rapide et plus costaud, il dépasse le putois dans toutes les statistiques, et il est capable de tenir une Tranche-Nuit, y compris si celle-ci fait un coup critique. À peine mon Léviator sorti que son talent Intimidation s'active, ce qui fait baisser l'attaque de Moufflair, mais celui-ci (ou plutôt celle-ci) décide de lancer un Gaz Toxik, qui rate. Maintenant, comme prévu, Yi est plus rapide que Moufflair et peut donc utiliser une Draco-Rage avant de prendre un coup. Et sans grande surprise, l'attaque tue. Jupiter est désormais défaite sans la moindre mort de notre côté. Félicitations à Sara et Yi qui auront géré le combat comme des champions. Sara monte au niveau 23 dans la foulée pour apprendre Hurllement, une attaque qui force un changement de Pokémon côté adverse (ou termine un combat contre un Pokémon sauvage).

Petite remarque sur le combat ci-dessus : la vie restante du côté de Moufflair (à peine plus de la moitié des PV) était la meilleure possibilité pour moi ; en effet, Jupiter a équipé au préalable une Baie Citrus à sa mouffette. Cette baie redonne un quart des PV maximum si le Pokémon tombe sous la moitié de sa vie. Donc un peu plus de dégâts sur l'Étincelle auraient activé la baie et ramené le Pokémon à 75% de ses PV environ. Et si l'attaque avait fait un peu moins de dégâts, la Draco-Rage qui s'en suivait n'aurait alors pas tué ; il m'en aurait fallu simplement une de plus, ce qui n'est pas la mer à boire, mais c'est quand même satisfaisant d'avoir pu plier une menace relativement corsée en deux capacités bien choisies.

Une fois Jupiter terrassée, la Team Galaxie quitte entièrement Vestigion, et le marchand de vélos me remercie du fond de son cœur pour avoir sauvé ses Pokémon ; il me demande ensuite de le rejoindre à sa boutique. Je quitte alors le bâtiment de la Team Galaxie, et me rends rapidement à la Boutique de Vélos : là-bas, le marchand m'octroie une magnifique Bicyclette dernier cri, qui facilitera grandement mes déplacements dans toute la région de Sinnoh. Une fois la bicyclette dans le sac (j'aimerais vous y voir moi plier un vélo dans un sac !), il est temps de reprendre notre route.

Roulez jeunesse !

Une fois notre vélo en possession, il est temps de partir vers le sud de Vestigion, en direction de la piste cyclable et de la route 206. Tout le long de la piste nous attendent plein de dresseurs, faisons-en notre affaire. À la fin de la piste cyclable, nous rejoignons la route 207, celle sur laquelle nous avons rencontré Gilles, notre Machoc, afin de revenir sur Charbourg soigner nos Pokémon. Lors de notre descente sur la piste cyclable, nous remarquons une route en contrebas, nous allons donc nous y aventurer (il s'agit en fait de la « vraie » route 206, et nous étions simplement sur la piste cyclable qui la surplombe). Notre prochaine rencontre arrive rapidement et n'est qu'une énième déception : un Ponyta, Pokémon inspiré du cheval, de type Feu. Celui-ci est un mâle niveau 14. Déception pour plusieurs raisons : premièrement, Salma est déjà de type Feu, donc un doublon ne nous sert à rien ; deuxièmement, Moufouette et Archéomire étaient des rencontres bien plus intéressantes sur cette route (même si Mélokrik est probablement pire, donc c'est un mal pour un bien) ; enfin, le fait de manquer Archéomire sur cette route me fait prendre le risque de le rencontrer à la Grotte Revêche dans l'entrée secrète, là où une rencontre sur la route 206 aurait activé la Species Clause et m'aurait garanti Griknot dans la Grotte Revêche.

Petite parenthèse : Griknot est la forme de base du Pokémon pseudo-légendaire de la région de Sinnoh. Il évolue en Carmache au niveau 24 puis en Carchacrok au niveau 48, et autant vous dire que Carchacrok est une des meilleures rencontres possibles sur un Nuzlocke : un double type Dragon/Sol impressionnant, des statistiques d'Attaque et Vitesse démentes, un accès à tout un tas de capacités physiques dévastatrices telles que Draco-Charge ou Séisme... en clair, une arme à avoir au sein de son équipe. Mais ce ne sera probablement pas pour cette partie.

Revenons à notre rencontre route 206. Ponyta possède un talent au choix parmi deux : *Fuite*, qui permet de fuir n'importe quel combat contre un Pokémon sauvage (mouais...), et *Torche*, qui augmente la puissance de ses capacités de type Feu quand il est lui-même touché par une capacité de type Feu. Évidemment, notre rencontre possède Fuite... malchanceux jusqu'au bout ! Je décide de le capturer quand même et le nommer Luc, en référence évidente à Lucky Luke avec une petite gymnastique de l'esprit (je sais c'est le cow-boy et le cheval s'appelle Jolly Jumper, mais après avoir nommé des Pokémon Salma, Sara, Gilles, vous me voyez en nommer un Jolly ?). Luc possède une nature Joviale, qui augmente sa vitesse au détriment de son attaque spéciale. Nature correcte pour un Ponyta qui de toute façon est plus physique que spécial. Ses IV dans les statistiques physiques et en PV sont plus que corrects, avec des valeurs autour de 25 en PV, Attaque et Défense. Cependant, je ne l'utiliserai pas et garderai Salma en guise de type Feu, car Ponyta de manière générale possède un movepool (liste de capacités qu'un Pokémon peut apprendre) franchement horrible, n'ayant aucune couverture de type (pour rappel, une couverture de type est une ou plusieurs attaques dont le type diffère de celui du Pokémon) et possédant des capacités principalement spéciales, si l'on omet Boutefeu... qui possède des dégâts de contrecoup colossaux ! Désolé Luc, mais tu resteras dans le PC.

Reprenons notre chemin en direction de la route 207 et du Mont Couronné. Lors de l'entraînement de nos Pokémon, Chérif monte au niveau 25 ce qui lui permet d'évoluer en Spectrum. Pour autant, je décide de retarder son évolution jusqu'au niveau 29 pour lui faire apprendre Ball'Ombre car Spectrum ne l'apprend qu'au niveau 33, alors que Fantominus peut l'apprendre dès le niveau 29. De même, même si je n'en ai pas spécialement besoin, je fais évoluer Clémentine, mon Keunotor, en Castorno, au niveau 15. Il est également temps de faire le plein de Repousses pour éviter de croiser des Pokémon sauvages dans le Mont Couronné ; vous vous en doutez, je n'ai pas envie de tomber sur de potentielles rencontres indésirables (désolé mais je tiens à pouvoir avoir Griknot dans la Grotte Revêche, donc il me faut retarder ma rencontre au Mont Couronné jusqu'à pouvoir avoir Archéomire presque garanti).

Un nouvel antagoniste et une nouvelle rencontre

Lors de notre parcours dans le Mont Couronné, nous faisons la rencontre d'un personnage bizarre nommé Hélio. Ce dernier nous raconte son imagination d'un monde parfait uniquement régi par le temps et l'espace, loin de toutes émotions car « l'esprit humain est faible et imparfait, il met le monde en péril » (bah écoute frérot on est pas tous aigris comme toi). Cet Hélio continue ensuite sa route, alors que nous sortons du Mont Couronné vers l'Est, en direction de la route 208.





Une fois les divers dresseurs de la route combattus et les objets récupérés, il est temps de descendre en direction des hautes herbes, où nous ferons notre prochaine rencontre. Cette rencontre est un Psykokwak, un Pokémon inspiré du canard, possédant « d'étranges pouvoirs psychiques » mais n'étant que de type Eau, et non Eau et Psy (je ne comprendrai jamais cette logique bizarre de ne pas lui avoir accordé le double type Psy). Notre rencontre est une femelle, au niveau 17, que je capture et nomme Daisy (parce que c'est un canard et que Donald c'est un prénom masculin). Avant de parler de Daisy, parlons talents, comme à chaque rencontre : Psykokwak peut avoir un talent parmi deux à disposition : le premier, *Moiteur*, empêche les Pokémon adverses d'utiliser des capacités autodestructrices telles que *Destruction* ou *Explosion* ; le second, *Ciel Gris*, que possède Daisy, ignore les effets du climat : en d'autres termes, les capacités de type Eau ne seront pas boostées sous la pluie, mais ne seront pas non plus diminuées sous l'effet de la chaleur, par exemple. Aucun des deux talents n'est incroyable mais chacun a au moins le mérite d'avoir sa petite utilité. Daisy est de nature Relax, qui favorise la Défense et diminue la Vitesse (c'est la même nature que Clémentine et Salma, si vous vous souvenez) ; une nature peu satisfaisante pour un Psykokwak bien que les deux statistiques d'Attaque sont laissées inchangées. Elle possède également de bons IV dans les statistiques offensives et en Défense Spéciale, avec un total de 110 IV plus qu'honorable. Je suis d'avis que Daisy pourrait être une bonne attaquante sur le plan spécial, même si son type Eau fait doublon avec Yi. À voir si l'on pourra compter dessus pour plus tard.

Une ville aux mille concours...

À peine débarqués à Unionpolis que nous tombons nez à nez avec un Laporeille ; il s'agit en réalité du Pokémon de la juge de concours, Karine, qui s'est enfui. Nous faisons donc la connaissance de cette Karine, qui nous demande de passer à la Salle de Concours Pokémon pour nous donner un petit quelque chose. Ce sera pour plus tard, contentons-nous tout d'abord d'explorer la ville et de parler aux PNJ dans l'espoir d'apprendre des choses. C'est dans la maison appelée Fan Club Pokémon qu'une personne au coin de la pièce évalue le niveau de bonheur de nos Pokémon ; sans surprise, la plupart de notre équipe est au niveau maximal. Allons dans le bâtiment juste à côté et grimpons à l'étage : une PNJ accompagnée de son Mélofée nous donne un *Grelot Coque* : cet objet permet de regagner quelques PV à chaque fois que notre Pokémon inflige une attaque directe ; nous verrons plus tard à qui équiper cette joyeuseté.

Devant la Salle de Concours Pokémon se tient une étrange dame, qui nous avoue être très forte en concours Pokémon : il s'agit de Kiméra, la championne d'arène locale, spécialiste du type Spectre. Celle-ci s'exprime dans un français très distingué et nous explique que grosso modo nous ne sommes pas assez *strong* pour elle, et qu'il faut qu'on *step up* notre *game* avant de la *challenge*. Eh bien parfait, tu attendras un peu avant que je te roule dessus, puisque d'ici là j'aurai une stratégie. Après un passage éclair dans la Salle de Concours Pokémon, il est temps de reprendre notre route vers le sud, pour de nouvelles aventures. De façon totalement inopinée, en sortant de la ville, Neyah, notre très cher rival nous attend de plus belle.

Son équipe a un peu évolué depuis la dernière rencontre, voyons voir ce qui nous attend cette fois :

 Étourmi (M) Nv 19 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	Moveset	 Ponyta (M) Nv 20 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset
	Cru-Aile		Flammèche
	Vive-Attaque		Charge
	Effort		Mimi-Queue
 Rosélia (M) Nv 20 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset	 Prinplouf (M) Nv 21 Eau Talent : <i>Torrent</i>	Moveset
	Méga-Sangsue		Écume
	Dard-Venin		Picpic
	Vampigraine		Griffe Acier
Para-Spore	Rugissement		

Neyah commence avec son Étourmi, non évolué, ce qui est surprenant puisque Étourmi évolue en Étourvol au niveau 14, et celui de notre rival est niveau 19. J'envoie alors, contre toute attente, Alizée, que je mets rapidement au rebut pour sortir Sara, mon Luxio, alors qu'Étourmi utilise Effort. Cette capacité peut être extrêmement dangereuse si couplée avec l'objet Ceinture Force et une capacité de priorité, nous ne rentrerons pas dans les détails mais sachez juste qu'en utilisant Effort vous amenez l'adversaire au même nombre de PV que vous. Je vous laisse imaginer ce qu'il se passe si vous utilisez Effort alors qu'il vous reste un maigre point de vie. Quoi qu'il en soit, Sara se défait d'Étourmi avec une simple Étincelle après avoir encaissé une Vive-Attaque. Vient ensuite Ponyta. Sara étant plus lente, la Morsure frappe après Ponyta et fait peu de dégâts. Une Morsure est pratique pour avoir une chance d'apeurer, mais si le Pokémon qui mord attaque en second, il est impossible d'apeurer. Il est alors plus sage de partir sur une Étincelle, alors que Sara est désormais diminuée de deux niveaux en Défense (suite à deux attaques Mimi-Queue de la part de Ponyta). Une Flammèche de Ponyta (spéciale donc les baisses de Défense ne sont pas prises en compte) amène Sara sous la moitié de ses points de vie et active la Baie Oran, puis une nouvelle attaque de Sara tue le cheval de feu adverse.

Vient ensuite, contre toute attente, Prinplouf, son meilleur Pokémon et potentiellement son plus dangereux, même si je reste confiant. En effet, Prinplouf reste relativement lent, ne possède qu'une maigre Écume en attaque de type Eau, qui est spéciale (et ignore donc la baisse de Défense), et le reste de ses attaques physiques, Griffes Acier et Picpic, sont toutes deux résistées par Sara, qui peut au moins encaisser une attaque malgré les deux baisses de défense. Il est temps de taper avec une Étincelle ; Sara est bien plus rapide que le Prinplouf du rival, et amène le pingouin à environ 40% de ses points de vie avant de prendre une Écume qui ne lui fait quasiment rien. Une deuxième Étincelle finit le bon vieux pingouin, qui n'aura pas fait long feu, disons-le franchement. Reste Rosélia, et il me semble être le bon moment pour changer de nouveau de Pokémon, puisque l'Étincelle est résistée par le type Plante du Pokémon floral du rival. C'est donc au tour de Salma de faire face, et la chance est de notre côté puisque notre Chimpenfeu évite d'emblée une Vampigraine, qui n'aurait pas en tant que tel fait énormément de dégâts, mais qui peut s'avérer fatale si combinée à un empoisonnement et une ou deux attaques supplémentaires. Salma lance ensuite une Roue de Feu, qui tue Rosélia en un coup sans le moindre suspense (le type Feu est super efficace sur le type Plante, puis Roue de Feu est une attaque physique, domaine dans lequel la lignée d'évolution de Rosélia est extrêmement fragile). Notre rival défait pour la deuxième fois, il est temps de partir en direction de la route 209.

Ce qu'il faut retenir de ce combat est qu'il s'agit du premier combat contre dresseur significatif où l'adversaire possède une équipe variée, avec un Pokémon pour chacun des trois types élémentaires Plante, Feu et Eau (Mustébouée remplace Prinplouf dans le cas où vous auriez choisi un autre Pokémon de départ). D'où l'intérêt de se constituer une équipe variée, y compris en Nuzlocke, si l'on exclut les potentiels challenges monotypes qui corsent la difficulté (on parle alors de Monolocke).

Voilaroc, le combat pour le troisième badge...

Un œuf n'œuf...

Avant de quitter Unionpolis, un montagnard nous remet un œuf de Pokémon, que nous allons faire éclore en marchant un peu partout. Ce pourrait être une rencontre phare, qui sait ? Après de longs aller-retours dans Unionpolis (plus de 10000 pas au total), à bicyclette pour gagner un peu de temps, l'œuf éclot et nous obtenons un Ptiravi. Ptiravi est un Pokémon porteur de chance, de type Normal, connu pour évoluer en Leveinard puis en Leuphorie. Sur le plan des statistiques en général, Leveinard est un Pokémon possédant un nombre de points de vie colossal, et une bonne statistique en Défense Spéciale (ce qui le rend complètement intouchable sur le plan spécial). Ses statistiques offensives sont misérables, et en même temps Leveinard n'est pas fait pour être joué offensivement ; il est là pour tenir le plus longtemps possible, utiliser des capacités telles que Toxik ou Vampigraine pour tenir sur le terrain alors que l'ennemi meurt à petit feu suite aux dégâts résiduels causés par l'empoisonnement. Il y a moyen qu'on l'utilise au cours de la partie, donc je vais le garder. Mon Ptiravi tout droit sorti de l'œuf est une femelle (en même temps un Ptiravi mâle ça n'existe pas), et je décide de la nommer Célia, en référence à ma mère chérie. Les mères, c'est quelque chose de précieux, et un Leveinard c'est très précieux. Reste à trouver une Pierre Ovale pour pouvoir faire évoluer Ptiravi en Leveinard ; ça tombe bien, la Tour Perdue en contient, et il s'agit d'une de nos prochaines destinations !

Petit aparté, comme pour chaque rencontre, pour parler de Célia : notre petit Pokémon chanceux est de nature Hardie, qui laisse ses statistiques comme telles. Ses IV sont corrects dans toutes les statistiques sauf peut-être en Vitesse, et j'aurais quand même aimé de meilleurs IV dans les statistiques défensives (14 et 10 en Défense et Défense Spéciale c'est bien peu pour un Pokémon très axé sur les défenses et le soin...). Reste que c'est convenable, on aurait pu avoir une distribution d'IV bien pire. Finalement, le talent de Célia est Médic Nature, un talent qui lui permet un soin automatique lorsque le Pokémon est retiré du combat, ce qui pour un Ptiravi, et donc pour sa famille d'évolution, est un talent fort intéressant.

Cap vers l'Est, sur la Route 209. Une seule et unique nouvelle rencontre est possible, tout le reste ayant déjà été capturé (et vous vous rappelez parfaitement de la Species Clause) ; on va donc se farcir de nombreuses hautes herbes pour pouvoir enfin rencontrer cette nouveauté locale, puisque cette rencontre est assez rare (5% de chances d'en rencontrer le jour). Il s'agit d'un Mime Jr., bébé Pokémon imitateur de type Psy, et notre rencontre est une femelle de niveau 16. Je m'empresse de la capturer et la nommer Anne (qui n'est SURTOUT PAS une référence à Anne Roumanoff... lol). Anne possède le talent *Filtre*, qui permet de réduire la puissance des capacités super efficaces (donc qui correspondent aux faiblesses du type Psy, à savoir les capacités de type Spectre, Ténèbres et Insecte). Gentille de nature (nature qui augmente sa Défense Spéciale au détriment de sa Défense physique), Anne possède également des IV franchement sympathiques pour la plupart de ses statistiques (sauf en Attaque Spéciale, et les statistiques physiques sont un peu faibles finalement). Pokémon plutôt intéressant sur le papier mais qui malheureusement est un peu faible pour être considéré comme une bonne offense spéciale ; encore une fois, en type Psy qui tape fort sur le plan spécial, Alakazam est une bien meilleure option. M'est d'avis que notre imitatrice professionnelle finira dans le PC avant même de pouvoir apprendre Copie et d'évoluer en M. Mime.

Cap vers la Tour Perdue

Avant de continuer notre aventure vers le Nord puis la route 210, faisons un léger détour par la Tour Perdue. Ce bâtiment est décrit comme étant une sorte de « cimetière Pokémon », où de nombreux dresseurs « vont pleurer leurs Pokémon défunts ». Faisons un premier tour dans ce cimetière, nous y reviendrons plus tard, la nuit, pour notre prochaine rencontre. Avançons directement au premier

étage, où nous battons un dresseur et récupérons une Pierre Ovale (pratique pour faire évoluer Ptiravi en Leveinard). Célia évolue en Leveinard dans la foulée lors d'un combat contre un Pokémon sauvage. Nous récupérons également lors de notre montée au sommet de la tour la Capsule Technique CT27, qui contient la capacité Retour : cette capacité fait des dégâts d'autant plus que le Pokémon est heureux ; autant l'enseigner à un Pokémon de type Normal avec une statistique d'Attaque élevée pour qu'il puisse bénéficier du STAB et également bénéficier du caractère physique de Retour. Alizée semble être une candidate de choix mais je préfère attendre, à voir si une prochaine rencontre serait une meilleure option pour utiliser Retour (bien que je pense qu'Alizée est le meilleur choix étant donné qu'une fois évoluée en Étouraptor plus personne ne pourra la stopper).

Arrivé au sommet de la Tour Perdue, deux grand-mères nous offrent la Capsule Secrète CS04, contenant la capacité Force. Hors combat, cette capacité permet de déplacer des rochers, mais pour l'utiliser, il nous faut être en possession de badge de « je ne sais plus quelle arène ». Bien, continuons notre chemin, et revenons la nuit pour notre prochaine rencontre. Mais d'abord, cap vers le Nord, en direction de Bonville.

Bonville, ville paisible du bon vivre...

Bonville est une ville calme et paisible comme nous en voyons souvent dans la région de Sinnoh. Dépourvue de toute Arène, c'est notamment à Bonville que nous trouvons la Pension Pokémon, un endroit bien connu de tous les stratèges en herbe qui y font reproduire leurs Pokémon pour les rendre plus forts. Dans une aventure Nuzlocke cependant, la Pension est plus que secondaire puisque nous n'avons pas le droit de faire reproduire nos Pokémon, nous pouvons donc tracer notre chemin.

Poursuivons vers la route 210 au Nord. Il s'agit là encore de jouer sur l'utilisation massive de Repousses puisque je veux me garantir, plus tard dans la partie, d'obtenir Méditikka sur cette route, et Méditikka n'est disponible que sur la partie Nord de la route sur laquelle je n'ai pas encore accès à ce stade-là du jeu. Pas de rencontre sauvage pour le moment (et puis quoi encore, mon autre option c'est Mélokrik, voilà ce à quoi j'ai droit, autant passer mon chemin...). Une PNJ m'offre au passage la Capsule Technique CT51 qui contient la capacité Atterrissage ; cette capacité permet au Pokémon de se reposer pour un tour et regagner la moitié de ses PV, au détriment de la perte d'immunité, encore pour un tour, face au type Sol si le Pokémon est de type Vol ou possède le talent Lévitiation.

Sur notre route se trouve le Café Cabane, où nous pouvons acheter une boisson très nourrissante au nom de Lait Meumeu. Cette boisson, qui coûte 500 P\$ (Pokédollars), permet de restaurer 100 PV. Battons dans la foulée les dresseurs se trouvant dans la maison, et reprenons notre route. Puisque le reste de la route 210 est bloqué par des Psykokwak migraineux, nous nous dirigerons vers l'est, route 215.

C'est sur la route 215 que nous pouvons faire notre prochaine rencontre, et à moins d'une malchance, cette rencontre peut chambouler notre aventure. C'est un Abra, et malheureusement la capture échoue, donc notre rencontre peut s'enfuir en utilisant la capacité Téléport. Fini, pas de Abra, ni de Kadabra, ni de Alakazam dans l'équipe. Pas de potentielle force de frappe sur le plan spécial, c'est fort dommage car celui-ci nous aurait été utile pour bien des occasions, bien que les Pokémon de type Ténèbres fissent dans la région et que posséder un Pokémon de type Psy n'est donc pas autant une priorité que dans un jeu de première ou deuxième génération, par exemple). Par conséquent, deuxième route sur laquelle nous ne pouvons pas récupérer de Pokémon, après le Sancoki manqué à la route 205. Il est temps de continuer notre aventure plein de regrets... Sur notre chemin, un karatéka nous donne la Capsule Technique CT66, qui contient la capacité Représailles. Cette capacité, à priorité négative, double en puissance si le Pokémon reçoit une attaque dans le même tour (un peu comme Vendetta, son équivalent de type Combat).

Cachée derrière des arbres à couper (que l'on peut couper grâce à Clémentine qui connaît Coupe), on peut trouver la Capsule Technique CT34, qui contient la capacité Onde de Choc. Cette capacité spéciale de type Électrik est connue pour ne jamais échouer, indépendamment des modifications de précision ou d'esquive qui s'appliquent aux Pokémon. Je décide de l'apprendre à Célia, mon Leveinard, pour lui faire une petite option pour pouvoir taper offensivement, puisque sa statistique d'Attaque Spéciale est moins mauvaise que sa statistique d'Attaque. Je ne sais pas si c'est le choix optimal, mais c'est un choix qui se défend.

Voilaroc, nous voilà !

Nous voilà arrivés à Voilaroc après un long périple. En parlant aux PNJ dans la ville, l'un d'eux m'offre une Capsule Technique CT63, qui contient Embargo, une capacité qui empêche un Pokémon d'utiliser des objets. Si c'est pour éviter aux Pokémon des champions d'arène d'utiliser des Super Potions ou autres, bon on peut passer notre chemin. Dans cette ville, une masseuse peut masser l'un de nos Pokémon une fois par jour pour augmenter son niveau de bonheur, ce qui peut être pratique pour faire évoluer Célia, notre Leveinard, en Leuphorie.

C'est dans Voilaroc que l'on peut trouver un géant centre commercial, ainsi qu'un magnifique Casino, qui nous permettra d'avoir de précieuses Capsules Techniques (notamment Tonnerre ou Laser Glace). Malheureusement, la chance requise pour pouvoir amasser suffisamment de jetons dépasse mon entendement, donc on passera notre chemin pour cette aventure Nuzlocke (peut-être que sur un prochain Nuzlocke sur Pokémon Platine je perdrai mon temps dans ces machines à sous sans aucun sens, mais pas cette fois).

Avant d'affronter Mélina, la championne d'arène locale, cap sur la route 214 pour entraîner un peu notre équipe. Dans une Grotte un peu particulière, nous récupérons la Capsule Technique CT28, qui contient Tunnel, une attaque de type Sol qui se déroule en deux temps : le lanceur creuse un trou dans un premier temps, et attaque finalement au tour suivant.

Un peu plus tard, nous trouvons notre rencontre suivante, et potentiellement un joli atout à notre équipe (encore une brute physique, mais bon on est habitué maintenant...) : Mouffouette, un Pokémon dont l'apparence est inspirée de la mouffette, de type Poison et Ténèbres. Avoir une immunité au type Psy est une très bonne chose donc je prends sans me poser de questions. Je capture donc notre rencontre, un mâle au niveau 23, et décide de la surnommer Marcel (un prénom de bon vieux franchouillard raciste du PMU, et dieu sait que ces choses-là ça fouette...). Mouffouette évolue en Moufflair au niveau 34 et possède un talent parmi les deux suivants : *Puanteur*, qui divise par deux le taux de rencontre avec les Pokémon sauvages et sans effet en combat, et *Boom Final*, qui inflige de lourds dégâts à l'adversaire (un quart des PV maximum) lorsque le Pokémon est mis K.O (donc meurt, génial le sacrifice). Aucun des deux talents n'est malheureusement intéressant mais Boom Final, qui est le talent de Marcel, a au moins une petite utilité. Notre mouffette est de nature Relax, une nature que l'on a déjà présentée (augmentation de Défense, diminution de Vitesse, au cas où vous auriez oublié...), et possède de bons IV en statistiques offensives et en vitesse, et des IV bien moindres dans les statistiques défensives.

Retour sur Voilaroc pour faire un petit tour dans le Centre Commercial afin de voir ce que l'on pourrait y trouver. Parmi les Capsules Techniques proposées, je décide, pour 5500 Pokédollars, d'acheter la CT52, qui contient la capacité Exploforce. Cette capacité spéciale de type Combat a la particularité de pouvoir baisser la Défense Spéciale de l'adversaire, et possède une belle puissance de base de 100, mais au prix d'une malheureuse précision de 75% (entre nous, Aurasphère est une meilleure capacité spéciale de type Combat). À voir à qui on donnera cette capacité, c'est une question à laquelle nous aurons le luxe de répondre plus tard dans la partie. J'achète également la Capsule CT54, qui contient

Faux-Chage (une attaque laissant toujours 1 PV à l'adversaire et très utile pour la capture de Pokémon), la CT17 qui contient Abri, et les Capsules CT33 et CT16 qui contiennent respectivement Protection et Mur Lumière, deux capacités qui divisent par deux respectivement la puissance des capacités physiques et des capacités spéciales sur cinq tours. Toutes ces CT peuvent m'être plus ou moins utiles donc je ne vais pas me gêner pour en récupérer quelques-unes.

Profitons de la nuit pour retourner dans la Tour Perdue croiser notre prochaine rencontre : Cornèbre, Pokémon de type Ténèbres et Vol inspiré du corbeau, et qui est, tout comme Moufouette au passage, exclusif à Pokémon Diamant (impossible donc de le trouver sur Perle ou Platine). Notre rencontre est une femelle au niveau 18, que nous nous empressons de capturer à l'aide d'une Sombre Ball, Poké Ball un peu particulière qui possède un meilleur taux de capture dans une grotte ou la nuit (j'aurais dû profiter de la nuit pour capturer Abra route 215, encore un gros regret...). Je décide de nommer ma capture Mireille (parce que ça rime avec « corneille », la femelle du corbeau). Mireille possède le talent *Chanceux*, qui augmente sensiblement les chances de porter un coup critique à un adversaire ; si l'on combine ce talent avec des attaques à haut taux de critique telles que Tranche Nuit (qui est un STAB de type Ténèbres pour Mireille), les dégâts peuvent tout de suite être colossaux. Notre corbeau est de nature Malin, qui impacte négativement sa statistique d'Attaque Spéciale au profit de sa Défense ; on aurait pu faire mieux, disons-le. Petite dernière remarque : Cornèbre évolue en Corboss au moyen d'une Pierre Nuit, mais cette pierre évolutive est pour le moment inaccessible, donc l'évolution de Mireille en Corboss ne sera pas pour tout de suite !

Au cours de l'entraînement de nos Pokémon, plusieurs choses fort sympathiques se produisent. Tout d'abord, Alizée, notre Étourvol, monte au niveau 28 et apprend la capacité Aéropique, une capacité de type Vol qui n'échoue jamais et par conséquent ignore l'augmentation d'esquive adverse ou la baisse de précision du lanceur. Ensuite, Célia, notre Leveinard, évolue en Leuphorie grâce à un niveau de bonheur suffisant, ce qui le rend capable d'attaquer sur le plan spécial et de faire des dégâts décents, et augmente considérablement ses défenses physique et spéciale. Enfin, Chérif, notre Fantominus, monte au niveau 29 et apprend Ball'Ombre, une attaque spéciale de type Spectre qui fait de lourds dégâts ; il est donc temps de le faire évoluer en Spectrum.

Malheur qui est dû à ma faible compréhension du système d'échanges local ou en Wi-Fi de la Nintendo DS : je pensais possible les échanges comme sur un jeu GBA, grâce à la technologie du câble Link. Sauf que cette technologie ne fonctionne pas sur une Nintendo DS. En d'autres termes, il est **absolument impossible** de réaliser normalement les échanges que je voulais réaliser pour pouvoir notamment faire évoluer Spectrum en Ectoplasma. Cependant, grâce à PKHEX, je peux juste changer l'espèce de Pokémon à laquelle appartient Chérif de Spectrum à Ectoplasma, afin de simuler une évolution par double échange (je me permets cet écart pour passer outre la limitation en terme d'échanges sur un jeu DS). Grâce à une manigance dont je suis peu fier mais qui me semblait nécessaire (notez que je ne change aucun IV, aucune nature et aucune capacité), j'ai donc pu également faire évoluer Chérif en Ectoplasma, et faire de lui une brute sur le plan spécial, dont la Puissance Cachée Sol va grandement m'aider pour aller plier le Lucario de Mélina, sur lequel on reviendra un peu plus bas.




Une championne d'arène combattive !

Reste quelques petits préparatifs à respecter avant d'aller se frotter à Mélina, troisième championne d'Arène, spécialisée dans le type Combat : tout d'abord, monter les protagonistes principaux du combat à la limite de niveau fixée par le meilleur Pokémon de la championne, à savoir son Lucario de niveau 30. Puisque les deux premiers Pokémon de Mélina sont faibles face au type Vol (attention à la Tomberoche de son Machopeur qui est super efficace), Alizée s'en chargera avec une ou deux attaques Aéropique bien placées ; enfin, de par son immunité à trois des attaques de Lucario (grâce au talent

Lévitation et à son type Spectre), Chérif, mon cher Fantominus désormais évolué en Ectoplasma, descendra le Pokémon final grâce à la Puissance Cachée Sol (Lucario étant de double type Acier, le type Sol est super efficace dessus). Je considère que l'intelligence artificielle derrière les champions d'arène est supérieure à la moyenne, et qu'un Pokémon d'un(e) champion(ne) va essayer d'utiliser des attaques super efficaces. En changeant pour Sara, mon Luxio, après avoir défait Machopeur, je veux forcer Lucario à utiliser une Charge-Os, le type Sol étant super efficace sur le type Électrik, et à pivoter sur cette attaque pour finalement invoquer Chérif, qui y est immunisé grâce au talent Lévitation. J'équipe également une Baie Kika à Alizée pour la soigner d'une potentielle confusion infligée par une attaque Choc Mental du Méditikka, et une Baie Oran à Sara et à Chérif.

Lors des préparatifs, une nouvelle évolution a lieu, et pas des moindres : Sara évolue vers sa forme finale au niveau 30 et devient un magnifique Luxray. Peu utile contre Mélina, elle trouvera sa plus grande force lors du combat suivant, contre Lovis, le champion d'arène de type Eau.

Il est désormais temps de taper Mélina, dont l'équipe est constituée des Pokémon suivants :

 Méditikka (F) Nv 27 Combat / Psy Talent : <i>Force Pure</i>	Moveset	 Machopeur (M) Nv 27 Combat Talent : <i>Cran</i>	Moveset
	Vampipoing		Casse-Brique
	Choc Mental		Tomberoche
	Yoga		Clairvoyance
 Lucario (M) Nv 30 Combat / Acier Talent : <i>Impassible</i>	Moveset		Groz'Yeux
	Vampipoing		
	Griffe Acier		
	Forte-Paume		
	Charge-Os		

Sa principale menace est évidemment son Lucario. Possédant des statistiques colossales à ce stade du jeu (525 en statistiques de base principalement axées offense avec de gros 110 et 115 en Attaque et Attaque Spéciale), Lucario tape extrêmement fort, avec une jolie couverture de type grâce à la capacité Charge-Os, qui lui permet de couvrir des menaces de type Électrik, Feu, Poison, Roche et Acier (quand on vous dit que le type Sol est offensivement un des meilleurs types du jeu !!). De plus, son type Acier neutralise ses deux faiblesses Vol et Psy du fait de son type Combat et rajoute un paquet de résistances, au détriment heureusement de quelques faiblesses aux types Feu, Combat et Sol. Ma stratégie en amont est de me défaire de Méditikka rapidement avec Alizée, mon Étourvol, puis effectuer un rapide changement sur Yi avant de revenir sur Alizée une fois que Machopeur est rentré au combat. De cette façon, Machopeur subira l'Intimidation de Yi puis celle d'Alizée et verra son Attaque baissée de deux niveaux. Ainsi, à moins d'un coup critique, Alizée ne craindra plus la capacité Tomberoche du Machopeur qui peut lui faire mal (car le type Roche est super efficace sur le type Vol). Deux attaques Aéropique peuvent ensuite facilement venir à bout du colosse humanoïde. Quand à Lucario, je pense faire un switch rapide sur Sara, mon Luxray, afin d'inciter le Pokémon adverse à utiliser Charge-Os, qui est super efficace car de type Sol, et lors du lancement de l'attaque changer de Pokémon pour Chérif, mon Ectoplasma, qui est immunisé à Charge-Os grâce au talent Lévitation. Une fois Chérif au combat, quelques attaques Puissance Cachée Sol super efficaces peuvent faire l'affaire. Voyons voir comment cela se manifeste en pratique, car il faut faire attention aux potentielles guérisons de la championne, et à la Baie Citrus tenue par Lucario.

Je démarre mon combat avec Alizée alors que Mélina envoie son Méditikka. Prévoyant une Détection, je décide que mon Étourvol lancera un Reflet pour augmenter son esquive. Malheureusement, ce n'est pas ce qu'il se passe : Méditikka lance un Yoga pour remettre son Attaque au niveau de base après

l'Intimidation d'Alizée. Je décide donc de lancer une Aéropique, super efficace, au tour suivant, qui tue en un coup sans réelle surprise. Mélina invoque alors son Machopeur, comme je l'avais prévu. Connaissant la menace que peut peser une Tomberoche sur mon piaf chéri, je décide d'envoyer brièvement Yi, mon Léviator, pour que son talent Intimidation baisse l'Attaque du Pokémon de la championne. Celui-ci lance alors une attaque Groz'Yeux, qui baisse la défense de mon Léviator, ce qui ne va pas avoir beaucoup d'influence puisque je remets dès lors Alizée en combat, pour que son Intimidation à elle fasse effet à son tour et diminue l'Attaque du Machopeur adverse d'un niveau supplémentaire. Machopeur effectue alors une Tomberoche, qui inflige de lourds dégâts, de l'ordre d'un tiers des PV de mon oiseau. C'est énorme considérant la baisse d'Attaque (notez qu'un coup critique aurait tué mon Étourvol). Alizée termine ensuite l'humanoïde adverse en deux attaques Aéropique en encaissant au passage une attaque Casse-Brique qui lui laisse 40% de sa vie environ.

C'est alors que Mélina lance sa vraie menace : Lucario, de niveau 30. Je décide de mettre à bien ma stratégie de double switch : puisque Lucario ne va pas effectuer Charge-Os sur un Pokémon de type Vol (puisque'il est immunisé aux attaques Sol), je peux amener Sara tranquillement pour encaisser une attaque neutre de la part du Pokémon adverse. C'est effectivement ce qu'il se passe : Lucario lance une attaque Vampipoing, qui effectue des dégâts assez conséquents en retirant un gros tiers des PV de mon Luxray. Anticipant une Charge-Os (super efficace), je décide alors d'amener mon arme ultime en combat : Chérif, mon Ectoplasma. Cependant, Lucario part sur un deuxième Vampipoing, auquel Chérif est évidemment immunisé de par son type Spectre. Deux options s'offrent à moi : enchaîner directement les attaques Puissance Cachée Sol, ou commencer par une petite confusion grâce à l'Onde Folie. Je décide de partir pour la deuxième option, en comptant sur la grosse statistique de Vitesse de Chérif pour dépasser Lucario. Mon Ectoplasma dépasse effectivement, et rend Lucario confus avant qu'il attaque. La chance joue en notre faveur puisque le Pokémon adverse se blesse dans sa confusion, retirant 20% de ses PV. Il est temps de spammer sans relâche la Puissance Cachée Sol super efficace (puisque par calcul, celle-ci fait finalement plus de dégâts qu'une attaque Ball'Ombre qui serait résistée, quand on vous dit que le type Acier résiste à tout). Une première Puissance Cachée amène Lucario à moins d'un quart de ses PV, ce qui active sa Baie Citrus et le ramène non loin de la moitié. Pendant ce temps, Chérif encaisse une Griffes Acier qui lui retire un petit tiers de ses PV. Une deuxième Puissance Cachée donne un coup critique et tue la mascotte de la championne, même si je pense que Chérif tuait quand même sans le coup critique. Mélina est désormais défaite.

Une fois le combat achevé, la championne nous remet le Badge Pavé, troisième badge que nous récupérons au cours de notre aventure (à noter qu'il s'agit du quatrième badge sur Pokémon Platine, Kiméra étant affrontée avant). Ce badge nous permet d'utiliser la capacité secrète Vol en-dehors des combats, ce qui nous sera utile bien plus tard pour revenir en un éclair sur des lieux déjà visités. Mélina nous remet également la Capsule Technique CT60, contenant Vampipoing, une capacité physique de type Combat qui draine des PV au Pokémon adverse, et que nous apprendrons à un Pokémon, peut-être à Salma, après tout une bonne attaque STAB qui permet de se soigner en plus de taper l'adversaire est toujours bienvenue.

La Team Galaxie, encore et encore !

Sorti de l'arène, Aurore nous sollicite : elle a fait tomber son Pokédex, et la Team Galaxie qui l'a récupéré refuse de lui rendre. Rejoignons alors notre pseudo-rivale au niveau des hangars de la Team Galaxie, au nord de la ville, où deux sbires se tiennent prêts à combattre. Aïe, il va nous falloir réaliser un combat double. Les Pokémon des adversaires sont au niveau 25, donc la menace représentée est bien moindre que ce à quoi nous avons déjà fait face. Quoi qu'il en soit, Salma s'allie au Mélofée d'Aurore et tient le début du combat à merveille en tuant en une Roue de Feu les Charmillon et Papinox ennemis. Cependant, un enchaînement d'attaques amène mon Chimpenfeu à un nombre de PV très

faible, une Vendetta du Cradopaud ennemi a manqué à rien du tout de la tuer ; je laisse donc Yi s'occuper du reste du combat et balayer ce qu'il reste à balayer sans le moindre scrupule (on parle d'un Léviator, évidemment que ça envoie du très lourd !). Une fois les sbires défaits, il est temps de soigner toute l'équipe. Rendons-nous ensuite dans le hangar de la Team Galaxie, désormais accessible, pour récupérer la Capsule Secrète CS02, qui contient la capacité Vol. Nous apprendrons cette capacité à Bruce, notre Nostenfer, qui malheureusement ne sera pas aussi utile que dans une de mes parties précédentes sur Pokémon Émeraude et servira simplement de « flyer », à savoir un Pokémon qui me permet de m'envoler librement de ville en ville grâce à la capacité Vol. En effet, Alizée a besoin de quatre attaques de différents types pour avoir la meilleure couverture possible, et la capacité de type Vol dont elle se servira viendra plus tardivement (pour ceux qui se fichent du spoil et qui connaissent Pokémon, sachez qu'Étouraptor apprend la capacité Rapace au niveau 49).

Avant de nous envoler vers Unionpolis et de partir en direction de la route 212, parcourons dans un premier temps la Rive du Lac Vérité. Là-bas, un PNJ nous offre la Capsule Technique CT92, contenant la capacité Distorsion, une capacité qui inverse les vitesses pendant cinq tours (ce qui signifie que, à priorité égale, les Pokémon les plus lents attaquent désormais en premier).

Verchamps, une ville d'amour et surtout d'eau fraîche

Un somptueux manoir...

Continuons notre chemin vers la route 212, sur laquelle nous trouvons, après avoir écrasé quelques agents de nuit et autres dresseurs plus ou moins intrépides, la Capsule Technique CT11, qui contient la capacité Zénith. Cette capacité instaure un climat ensoleillé sur cinq tours en combat : ce climat augmente la puissance des attaques de type Feu, et diminue celle des attaques de type Eau ; de plus, la capacité Lance-Soleil ne nécessite plus son tour de chargement et peut attaquer directement.

Visitions au passage le Manoir Pokémon, au milieu de la route. Nous y trouvons une ménagère qui nous donne un objet nommé Grelot Zen, qui augmente plus rapidement la jauge de bonheur du Pokémon qui le tient (pratique pour les évolutions au bonheur comme un Pokémon que nous allons récupérer bien plus tard dans le jeu). Nous trouvons également la CT87, Capsule Technique contenant la capacité Vantardise : cette capacité augmente de deux niveaux l'Attaque du Pokémon adverse mais le rend confus au passage (une sorte de quitte ou double en gros...).

Derrière le Manoir Pokémon se trouve notre prochaine rencontre, que nous nous empressons de capturer, mais que nous n'utiliserons probablement pas : Mélokrik, un Pokémon inspiré du criquet, au cri chantant et mélodieux, de type Insecte, évolution de Crikzik. Notre rencontre est au niveau 17 et il s'agit d'un mâle, que nous nommerons Alain (en référence directe au chanteur Alain Souchon, ne me demandez pas pourquoi lui en particulier dans un monde où Georges Brassens et Daniel Balavoine ont existé). Parlons du Pokémon de façon générale avant de parler des détails spécifiques à notre rencontre, comme à chaque fois que nous découvrons une nouvelle espèce : Mélokrik possède le talent *Essaim*, qui augmente de 50% la puissance des capacités de type Insecte du Pokémon quand ses PV sont inférieurs à 1/3 ; un bon boost de puissance en somme qui combiné au STAB du type Insecte peut donner de lourds dégâts. Alain est Pressé de nature, sa statistique de Vitesse s'en voit alors augmentée au détriment de sa Défense. Il possède également de bons IV dans les statistiques physiques (29 en Attaque notamment), cependant compte tenu des brutes physiques que nous avons déjà dans l'équipe je pense laisser mon petit criquet dans le PC, puisque de toute façon Mélokrik reste un Pokémon franchement faiblard à ce stade-là du jeu, surtout à côté de puissantes machines de guerre physiques que sont Étouraptor, Léviator ou, dans une moindre mesure, Luxray.

Quoi qu'il en soit, continuons notre aventure vers le Sud, où une pluie torrentielle commence à sévir. Nous entrons dans une portion de la route 212 complètement marécageuse, où nous serons limités dans nos déplacements et dans notre usage de la bicyclette. C'est au milieu de ces marécages que nous ferons notre prochaine rencontre, garantie à moins d'une fuite (nous attendrons cette nuit pour la rencontrer, cela nous permettra d'utiliser une Sombre Ball afin de faciliter grandement notre capture). Lors de notre périple, nous obtenons la Capsule Technique CT62 contenant la capacité Vent Argenté, une capacité spéciale de type Insecte qui a une certaine probabilité d'augmenter toutes les statistiques. Ça peut être sympa, à voir.

Notre rencontre vient après quelques combats et quelques Pokémon sauvages déjà vus auparavant, à d'autres endroits : il s'agit d'un Axoloto, Pokémon vivant dans les marais et fortement inspiré de l'axolotl, d'où son nom, et de double type Eau et Sol, et notre rencontre est un mâle au niveau 18. Ni une ni deux, une Sombre Ball la nuit permet une capture sans aucune encombre, et un nouveau bestiau à potentiellement ajouter à notre équipe, nous verrons plus tard. Quoi qu'il en soit, je décide de nommer mon nouvel Axoloto Fabien (c'est le prénom d'un ami de mon père et tous deux sont capables de courir qu'il pleuve ou qu'il fasse boueux, donc ça va de pair avec le double type Eau et Sol de notre cher axolotl ; et en plus ça rime avec « amphibien »). Axoloto possède un talent parmi deux : le talent *Absorbe-Eau* permet au Pokémon de récupérer jusqu'à un quart de ses PV maximum s'il est touché par une capacité de type Eau, au lieu de prendre les dégâts, et le talent *Moiteur* bloque les capacités d'autodestruction telles que Destruction et Explosion notamment. Fabien, quant à lui, possède Absorbe-Eau, qui est la meilleure des deux possibilités, honnêtement : imaginez être immunisé à toutes les capacités de type Eau, nul doute qu'une fois évolué en Maraiste (à prononcer « té » à la fin comme dans « majesté ») notre petit Fabien pourra être utile contre les Pokémon de type Eau de Lovis, en s'alliant avec Sara, mon Luxray et Célia, mon Leuphorie. En terme de statistiques, Fabien est de nature Discrète, qui favorise l'Attaque Spéciale au détriment de la Vitesse ; bonne nature puisque de toute façon, Maraiste est un Pokémon plutôt lent, et qui par conséquent aura l'avantage après une capacité Distorsion (voir plus haut). Ses IV sont corrects si l'on omet les 0 IV en Attaque, qui sont assez dérangeants, mais puisque Maraiste a pour but principal d'encaisser les coups et peut aussi bien taper sur le plan physique que sur le plan spécial, ce n'est pas non plus une fatalité. Quoi qu'il en soit, nous pouvons ajouter Fabien à l'équipe et reprendre notre route.

Un plein d'expérience et de provisions

Vient ensuite un long moment où il ne se passe rien, le temps de monter Fabien, ainsi que Mireille, notre Cornèbre, au niveau du reste de l'équipe donc au niveau 30. Donc l'aventure est un peu au point mort afin que nos deux nouvelles recrues puissent rattraper le reste de l'équipe. Célia et Marcel parviennent également au niveau 30 pour atteindre la limite de niveau imposée par le Mustéflott de Lovis (qui a le même niveau que le Lucario de Mélina... mouais ?). Lors de l'entraînement, Fabien évolue, comme prévu, en Maraiste au niveau 20. Et comme une bonne nouvelle s'accompagne généralement d'une mauvaise, malheureusement, pendant un combat contre un Ponyta sauvage, Mireille perd la vie suite à un Écrasement critique. Une perte extrêmement regrettable puisque pouvoir utiliser Corboss plus tard dans la partie aurait été merveilleux pour mon unique Nuzlocke sur Pokémon Diamant ; et puisque mes futures aventures seront toutes sur Pokémon Platine, un jeu où Cornèbre et Corboss sont absents, je ne pourrai pas me rattraper sur Platine à l'avenir. De plus, perdre bêtement un Pokémon lors de l'entraînement contre des espèces sauvages, et non lors de combat contre des dresseurs, est une faute grave dans un Nuzlocke où chaque rencontre est précieuse. Repose en paix Mireille, tu n'auras servi à rien.

Avant de continuer notre route, cap sur Bonville ; là-bas se trouve un PNJ nous demandant de lui montrer un Pokémon en particulier en échange d'un objet appelé Écaille Cœur. Cet objet sera utile

pour apprendre à un Pokémon une capacité qu'il apprend à un niveau inférieur mais qu'il aurait oublié, grâce au Maître des Capacités situé à Verchamps, notre prochaine destination : en l'occurrence, nous pourrions apprendre E-Coque à Célia pour lui permettre de se soigner en combat sans la moindre potion. Le PNJ demande un Keunotor, mais puisque Clémentine a évolué en Castorno, il me faut en capturer un autre, qui nous servira exclusivement à récupérer la tant convoitée Écaille Cœur. Cap vers la route 202 où nous en capturons un vite fait sans se soucier du surnom, et notre rencontre à Bonville nous récompense d'une... Faiblo Ball ? Alors ce n'est pas du tout ce que je voulais, il semblerait qu'on puisse obtenir autre chose que des Écailles Cœur à ce PNJ. Ma satisfaction détruite, je décide de continuer ma route, et tant pis pour l'Écaille Cœur, on la récupèrera plus tard. Je trouve personnellement stupide d'avoir à faire moult manigances ou capturer des Lovdisc très tard dans l'aventure (après la Ligue en fait...) pour se procurer de tels objets sur Pokémon Diamant et Perle, alors que Pokémon Platine nous octroie une Écaille Cœur dès notre entrée à la Mine de Charbourg...

Deuxième passage plus ou moins obligé sur le moment qu'est le Square Paisible, au nord d'Unionpolis. Seul un nombre réduit de Pokémon sont acceptés (considérés comme « gracieux »), donc j'amène Bobby, mon petit Pachirisu des Éoliennes, pour récupérer tout un tas de petits objets plus ou moins utiles. Au sein de ce petit parc, je trouve : d'abord la CT43, qui contient Force Cachée, une attaque peu intéressante dont l'effet secondaire varie en fonction de l'endroit où la capacité est utilisée... mouais ; ensuite, la CT45, qui contient Attraction, qui rend le Pokémon adverse amoureux s'il est de sexe opposé et peut l'empêcher d'attaquer complètement avec 50% de chance ; troisièmement, la Pièce Rune, qui double le gain d'argent lors d'une victoire contre un dresseur et peut être un moyen très intéressant de se faire du blé ; enfin, la Plaque Fantôme, qui est un objet à faire tenir à un Pokémon et qui augmente la puissance des capacités de type Spectre ; la faire tenir à Chérif va permettre de lancer de puissantes capacités Ball'Ombre qui, couplées au STAB de type Spectre et à l'excellente statistique d'Attaque Spéciale de notre Ectoplasma, peuvent faire de très lourds dégâts.

Reprenons notre chemin via la Route 212 et aventurons-nous dans les marécages qui s'offrent à nous. Nous récupérons, dans un coin de la route, la Capsule Technique CT06 qui contient Toxik ; excellente addition de pouvoir empoisonner gravement un Pokémon, cependant je ne sais pas encore à qui je vais la donner, soit à Célia, à la place de Charme, soit à un potentiel Archéomire ou Archéodong rencontré plus tard dans l'aventure, on verra. Quoi qu'il en soit, c'est un Pokémon axé défenses qui doit s'en servir, et non la multitude de brutes offensives dont je dispose déjà. Nous trouvons également une Écaille Cœur, parfaite pour le Maître des Capacités afin de faire apprendre E-Coque à Célia, comme mentionné plus tôt. Nous obtenons également un Super Bonbon, qui permet à un Pokémon de gagner un niveau tranquillement ; à voir qui en profitera.

Verchamps et son Grand Marais

Nous arrivons enfin à Verchamps après un périple tumultueux. Cap sans plus tarder chez le Maître des Capacités ; cette personne que j'ai brièvement présentée plus haut peut faire apprendre à un Pokémon une capacité qu'il a apprise à un niveau inférieur mais oubliée entre temps, en échange d'une Écaille Cœur. Et ça tombe bien parce que nous avons récupéré une Écaille Cœur un peu plus tôt dans notre parcours ! Ni une ni deux, je donne mon Écaille Cœur au Maître des Capacités, et Célia, mon Leuphorie, peut apprendre E-Coque, afin de récupérer jusqu'à la moitié de ses PV maximum. Combinez cela avec Toxik et une ou deux offenses sur le plan spécial, et vous obtenez un Pokémon extrêmement difficile à tuer, à moins d'une capacité physique de type Combat.

L'attraction principale de la ville, mis à part son Arène que nous allons balayer incessamment sous peu avec Sara, Célia et Fabien, nos Luxray, Leuphorie et Maraiste adorés, est une zone immense nommée le Grand Marais, et dans laquelle de nombreuses rencontres inédites sont possibles, telles que Rapion

(petit scorpion sympathique évoluant au niveau 40 en le puissant Drascore), Cradopaud (crapaud de type Poison et Combat globalement solide offensivement et évoluant en Coatox au niveau 37), ou Vortente (Pokémon de type Plante assez inutile inspiré de la plante carnivore). Les trois Pokémon cités précédemment ont l'inconvénient d'être des Pokémon n'apparaissant qu'occasionnellement, et après un rapide coup d'œil au travers des jumelles de l'Observatoire à l'étage de l'entrée du Grand Marais, je m'aperçois qu'aucun d'entre eux n'est présent au moment où j'arrive dans Verchamps. Tant pis, nous reviendrons plus tard !

Verchamps possède un point d'eau, et qui dit point d'eau dit pêche à la canne. Et ça tombe bien, car une rencontre inédite est possible via l'utilisation de la Super Canne obtenue plus tôt : il s'agit de Rémoraid, un Pokémon poisson de type Eau inspiré du rémora et dont le corps « rappelle vaguement la forme d'un revolver ». Rapidement, cette rencontre inédite mord à l'hameçon : il s'agit d'un mâle au niveau 15 que nous capturons aisément à l'aide d'une Filet Ball, une Poké Ball un peu particulière très efficace sur les Pokémon de type Eau et Insecte ; nous le nommerons Hugo (hommage à un de mes anciens élèves qui a intégré l'Armée de Terre). Rémoraid évolue au niveau 25 en Octillery, une pieuvre très solide offensivement mais handicapée par des défenses moyennes et une vitesse déplorable (il peut au moins profiter de la distorsion). Si je peux obtenir Girafarig quelque part dans le jeu, connaissant Hâte et Relais il peut augmenter au maximum sa vitesse et transmettre le gain de statistiques à Octillery, qui pourra alors balayer une équipe entière avant de prendre un coup. Mais ça reste une mise en place particulière qui nécessite deux Pokémon. Hugo possède le talent *Agitation*, qui augmente son Attaque de 50% mais diminue la Précision des attaques physiques de 20% ; un talent franchement handicapant mais puisque je compte jouer Rémoraid, puis Octillery, comme un attaquant spécial (sur le plan physique j'ai déjà ce qu'il faut), ça ne pose pas trop de problèmes. Ma nouvelle recrue possède la nature *Jovial*, qui augmente la Vitesse au détriment de l'Attaque Spéciale... nature atroce pour un Rémoraid qui n'est pas non plus sauvé par ses IV déplorables dans les statistiques offensives (les IV en PV et dans les deux Défenses sauvent plus ou moins la mise on va dire). Étant donné qu'Hugo ne nous sera pas d'une grande aide contre Lovis, le champion d'Arène local, on attendra avant de l'entraîner. En tout cas, il peut être un bon utilisateur de Surf malgré son Attaque Spéciale réduite, en plus de posséder une très bonne couverture de types (apprenant notamment des capacités de type Psy et Glace en montant en niveau), à voir ce qu'on en fait.

Avant même d'aborder Lovis, premier cap dans l'Arène de Verchamps pour taper tous les Dresseurs et monter Célia, mon Leuphorie, au niveau 30 afin d'égaliser le niveau du Mustéflott du champion. Lovis lui-même viendra lorsque Fabien et Yi seront également au niveau 30 (même si Yi ne nous servira pas). Nous quittons l'Arène une fois les dresseurs défaits et faisons d'abord cap sur la route 213, et sa magnifique plage. Quelques pas plus loin, sur le sable mouillé par la pluie fine qui s'ennuie, nous obtenons la Capsule Technique CT40, qui contient la capacité Aérolique ; cette capacité de type Vol ignore les modifications de Précision et d'Esquive, et n'échoue jamais ; Alizée, mon Étourvol, l'avait apprise en montant en niveau, et je peux désormais la donner à quelqu'un d'autre, on verra plus tard qui l'utilisera.

Les femmes chaudes de la région...




Cap également au Restaurant Sept Étoiles, sur la Rive du Lac Courage, pour d'autres combats et d'autres montées en niveaux plus ou moins intéressantes. Et malheureusement, j'apprends à mon grand désarroi (et après tout c'est logique hein, ne soyons pas de mauvaise foi), que ce restaurant est fermé à partir de 23h. Bien, on combattra plus tard, on se contentera de taper du Pokémon sauvage en masse. Et nous en profitons au passage pour rencontrer une nouvelle espèce, que nous avons appris à connaître très tôt dans le jeu car ce n'est pas la première fois que nous la voyons, mais bien la première fois que l'on peut la récupérer : Mustébouée. Cette créature inspirée de la loutre (c'est

littéralement un mustélidé avec une bouée, ça va pas chercher bien loin...), de type Eau, possède de bonnes statistiques offensives avec une jolie vitesse, surtout une fois évolué en Mustéflott au niveau 26. Notre rencontre est une femelle au niveau 21, que je capture aussitôt avec une Filet Ball et que je nommerai Leeloo (comme ma sœur, fallait bien que je nomme un Pokémon comme elle après Gilles, mon Machoc, et Célia, mon Leuphorie). Leeloo possède le talent *Glissade*, qui double sa statistique de Vitesse sous la pluie... et ça tombe bien puisqu'elle peut apprendre Danse Pluie par Capsule Technique en utilisant la CT18. De manière générale, Mustébouée, puis Mustéflott, possède une bonne couverture de type, ayant accès à la capacité Gonflette pour augmenter son Attaque et sa Défense, à la capacité Casse-Brique de type Combat qui passe outre les protections adverses, à la capacité Tunnel de type Sol... La loutre connaît également Aqua-Jet qui est une capacité prioritaire de type Eau, et peut également faire des dégâts raisonnables sur le plan spécial. Quant à Leeloo, elle possède une nature Pudique qui est sans influence sur ses statistiques. Ses IV sont intéressants : si l'on passe outre les 0 IV en Vitesse qui sont fort regrettables, les 30 IV en Attaque en particulier permettent de donner un boost supplémentaire à la déjà grosse statistique d'Attaque de notre mustélidé, et nul doute que l'on va la jouer physiquement pour tirer profit de cette statistique au maximum. Même si elle ne nous sera pas utile contre Lovis, je monte quand même Leeloo au niveau 26 dans un premier temps pour la faire évoluer en Mustéflott. En évoluant, elle apprend la capacité Mâchouille, qui est une puissante capacité physique de type Ténèbres, qui peut donner du fil à retordre aux Pokémon de type Spectre de Kiméra, la cinquième championne d'Arène.

La Rive du Lac Courage, un peu plus loin, nous octroie l'occasion de capturer une nouvelle rencontre : Girafarig, un Pokémon inspiré de la girafe, de type Normal et Psy. Notre rencontre est encore une femelle (comme Leeloo), au niveau 21, que je capture rapidement, après l'avoir affaiblie en une Souplesse de Fabien, et que je nomme Hannah (pour garder un surnom palindrome car oui, ça se remarque facilement, le nom de « Girafarig » est un palindrome). Hannah peut être une option fort intéressante pour transmettre des augmentations de vitesse, mais ça s'arrête à peu près là, puisque Girafarig en tant que tel est un Pokémon aux statistiques globalement moyennes, qui ne tire pas énormément son épingle du jeu. Hannah possède le talent *Attention*, qui l'immunise contre la peur, est Pressée de nature (qui monte sa Vitesse au détriment de sa Défense), et possède des IV plutôt corrects si l'on oublie les désastreux 0 IV en Attaque Spéciale... qui sont supposés être sa statistique la plus élevée. Dommage. Nous ne l'utiliserons probablement pas dans l'aventure, on a déjà de bien meilleures cordes à nos arcs... à commencer par Chérif et, dans une moindre mesure, Salma.

Lovis, comme un poisson dans l'eau...

Après ces quelques nouveaux combats et cette nouvelle évolution, une fois que toute la petite équipe est au niveau, nous revenons une deuxième fois dans l'Arène pour nous défaire de ce valeureux catcheur (que l'on nomme « Lovis le Teigneux »). Son équipe est la suivante :

 Léviator (M) Nv 27 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Maraiste (M) Nv 27 Eau / Sol Talent : <i>Moiteur</i>	Moveset
	Saumure		Boue-Bombe
	Draco-Rage		Lance-Boue
	Morsure		Souplesse
 Mustéflott (M) Nv 30 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset		Mimi-Queue
	Saumure		
	Crocs Givre		
	Poursuite		
	Météores		

Aucun Pokémon de l'équipe de Lovis n'est particulièrement dangereux si ce n'est Léviator dont le talent Intimidation peut être embêtant pour un attaquant physique ; je pense qu'une Étincelle (à laquelle Léviator a une double faiblesse) de la part de Sara peut quand même tuer malgré la baisse d'attaque. Célia, mon Leuphorie, dépasse Maraiste en vitesse mais il faut tout de même faire attention à l'attaque Souplesse de ce dernier, qui peut faire de lourds dégâts sur le plan physique. Quant à Mustéflott, il n'est pas bien dangereux compte tenu de l'absence d'Aqua-Jet dans son moveset (alors qu'il l'apprend par montée de niveau ?), cependant la capacité Crocs Givre peut geler et mettre un de mes Pokémon en mauvaise posture. J'équipe donc une Baie Kika à Sara pour qu'elle puisse se remettre d'une éventuelle confusion par la Vantardise de Léviator (et profitera donc d'une augmentation gratuite de deux niveaux en Attaque), une Baie Willia à Célia pour la soigner d'un potentiel gel du fait de Crocs Givre, et je me « jette à l'eau ».

Je démarre avec Sara, mon cher Luxray, alors que Lovis envoie son Léviator ; Sara prend directement l'Intimidation qui fait baisser son Attaque de un niveau. Cependant, ni une ni deux, je demande à Sara de lancer une Étincelle ; l'Intimidation et le talent Rivalité (qui baisse l'Attaque de mon Luxray, lui et Léviator étant de sexe opposé...) laissent le Pokémon adverse dans le rouge. Celui-ci rétorque avec une Draco-Rage, qui inflige toujours 40 PV de dégâts. Pensant qu'une Morsure peut tuer, je décide d'y aller avec une Morsure de la part de Sara, mais Lovis utilise une Super Potion sur son Léviator, qui manque de le guérir entièrement. L'imposant serpent de mer décède ensuite d'une deuxième Étincelle bien placée de la part de Sara. Son premier Pokémon adverse de défait, Lovis envoie alors Maraiste. Ayant le type Sol comme deuxième type, il est immunisé à l'Étincelle de Sara, elle-même faible aux capacités de type Sol de l'axolotl. Il me faut changer de Pokémon, et puisque j'ai le sentiment que Maraiste va lancer une Boue-Bombe, de type Sol, pour être super efficace sur Sara, j'envoie Célia au combat ; puisque Boue-Bombe est spéciale, mon Leuphorie ne prendra quasiment aucun dégât. Cependant, Maraiste lance, contre toute attente, une Souplesse, qui est physique mais ne bénéficie pas du STAB, en tant que capacité de type Normal ; cette première Souplesse coûte un quart de la vie de Célia, ce qui est nettement moins que ce à quoi je m'attendais. Célia lance alors une attaque Nœud-Herbe au tour suivant, qui est de type Plante, type auquel Maraiste possède une double faiblesse de par son double type Eau et Sol. Sans réelle surprise, l'axolotl est mis au tapis du premier coup.

Reste le Pokémon le plus haut niveau du champion : Mustéflott. Redoutable menace offensive, je prends le risque de tuer Sara si je la mets au combat. Poursuite peut faire de lourds dégâts à Célia si je décide de la faire battre en retraite (même si ça ne devrait pas la tuer, mais nous ne sommes sûrs de rien), Crocs Givre prend le risque de geler mon Pokémon même si l'absence de STAB diminue les risques de K.O... et surtout, le Mustéflott de Lovis dépasse largement Célia en vitesse. Quoi qu'il en soit, je décide que Célia reste au combat, et démarre en lançant un Charme, qui baisse de deux niveaux l'attaque de la loutre adverse, après avoir largement encaissé une Poursuite. Mustéflott lance ensuite une attaque Saumure, qui donne un coup critique mais fait quand même très peu de dégâts (on aime les capacités spéciales) ; mon Leuphorie rétorque avec une E-Coque qui la ramène quasiment au maximum de ses PV. Après avoir encaissé une deuxième Poursuite, place aux attaques, et une attaque Onde de Choc de la part de Célia coûte au Pokémon adverse la moitié de ses PV ; suffisamment pour être à portée de K.O par une deuxième Onde de Choc, mais pas suffisamment pour activer la Baie Citrus qui le ramènerait à 75% de sa vie. C'est le bon moment pour lancer la deuxième Onde de Choc, peut-être fatidique ; après avoir encaissé une Saumure qui n'a rien fait du tout, Célia rétorque avec sa capacité offensive de type Électrik, et tue tout juste le Mustéflott adverse, ce qui clôt un combat plutôt tranquille en comparaison de la menace qui nous attend dans l'Arène suivante.





Lovis désormais défait, il nous remet le Badge Palustre, qui nous permet d'utiliser la Capacité Secrète Anti-Brume en dehors du combat. Cette capacité permet de se débarrasser de l'épais brouillard qui

couvre certaines portions de Sinnoh (notamment le nord de la route 210) ; en combat, elle permet de retirer tous les dégâts résiduels du terrain (pièges d'entrée causés par les capacités Picots, Pics Toxik et Piège de Roc), et diminue d'un niveau l'esquive de la cible. En plus de ce joli badge, je reçois de la part du champion d'Arène la Capsule Technique CT55, qui contient Saumure. Cette capacité spéciale de type Eau double en puissance lorsque l'adversaire possède moins de la moitié de ses PV, de quoi achever rapidement un combat. Je n'utiliserai pas cette CT sur un de mes Pokémon pour la simple raison que contrairement aux Capsules Secrètes, les CT sont à usage unique, et la CT55 n'est pas une exception, et en capacité spéciale de type Eau, Surf (qui est contenue dans une CS) est beaucoup plus efficace. Quoi qu'il en soit, quittons l'Arène de Verchamps, et reprenons notre route.

Faisons un petit détour par le Grand Marais, sans pour autant capturer de Pokémon, et récupérons au passage la Capsule Secrète CS05, qui contient la capacité Anti-Brume déjà évoquée plus haut ; à voir qui en fera usage. Récupérons les objets présents un peu partout, au passage. Lors de mon périple, je tombe par mégarde sur un Marill sauvage, et puisque je manque parfois d'habileté avec mes doigts sur un clavier, j'ai fui par mégarde au lieu de tenter une capture. Tant pis, pas de rencontre au Grand Marais, on attendra les prochains Nuzlocke sur Pokémon Platine. Ah et dernière petite parenthèse, je peux désormais monter toute ma fine équipe jusqu'au meilleur Pokémon du prochain champion d'Arène, à savoir jusqu'au niveau 36 pour égaliser le Magirève de Kiméra.

Le retour du rival...

À côté du Grand Marais, un sbire de la Team Galaxie manigance quelque chose... il va nous falloir le suivre, mais c'est alors que Neyah débarque en un éclair et manque de me bousculer ; c'est parti pour notre troisième combat contre notre cher rival, dont l'équipe n'a pas bougé d'un pouce si ce n'est quelques attaques...

 Étourmi (M) Nv 26 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	Moveset	 Ponyta (M) Nv 25 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset
	Cru-Aile		Flammèche
	Vive-Attaque		Écrasement
	Effort		Mimi-Queue
 Rosélia (M) Nv 25 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Refllet	 Prinplouf (M) Nv 28 Eau Talent : <i>Torrent</i>	Moveset
	Méga-Sangsue		Bulles d'O
	Dard-Venin		Picpic
	Vampigraine		Griffe Acier
Feuillemagik	Rugissement		

Neyah commence par son Étourmi, qui n'a toujours pas évolué en Étourvol alors qu'il est douze niveaux au-dessus du niveau d'évolution requis ? C'est totalement stupide d'attendre aussi tard pour faire évoluer un Pokémon, même si ça contrebalance avec les Chaffreux et Moufflair des Commandantes de la team Galaxie qui étaient bien en-dessous de leurs niveaux d'évolution... Quoi qu'il en soit, Célia en vient à bout avec une simple Onde de Choc. Hop, le petit oiseau est reparti aussi vite qu'il est venu, sans le moindre suspense, et laisse place au deuxième Pokémon du rival, son Ponyta. Il est temps d'envoyer Leeloo, mon Mustéflott, pour s'occuper du poney de feu ; une fois au combat, Leeloo encaisse une Flammèche qui ne fait quasiment aucun dégât (forcément le type Eau résiste au type Feu...). Au tour suivant, mon Mustéflott lance une attaque Aqua-Jet prioritaire, qui manque de tuer le Ponyta adverse à un point de vie ; celui-ci rétorque encore avec une Flammèche (qu'il est con ce Neyah... j'aurais dû l'appeler Régis). Une mâchouille vient enfin à bout du cheval, qui... n'aura pas fait long feu (parce que Ponyta est de type Feu... vous l'avez ?).

Neyah envoie ensuite Rosélia pour contrer, grâce au type Plante, le type Eau de Leeloo ; je décide de la retirer du combat et d'envoyer Salma à la place. Comme au précédent combat, la chance est avec nous puisque Salma évite d'emblée une Vampigraine du Rosélia adverse. Et au tour suivant, une simple Roue de Feu de la part de notre Chimpenfeu descend la plante adverse, sans la moindre encombre. Un seul Pokémon reste encore debout du côté du rival et il s'agit de son très cher starter, et Pokémon de plus haut niveau lors de notre affrontement : Prinplouf, au niveau 28. Sachant que Salma possède un désavantage de type, de par son type Feu, je décide de la retirer du combat et de remettre Célia, qui est le contre parfait à Prinplouf de par sa couverture offensive qui couvre deux faiblesses du pingouin de type Eau adverse (le type Plante et le type Électrik) ; attention tout de même aux attaques Picpic et Griffes Acier qui, bien que ne bénéficiant pas du STAB de type Eau (car de type Vol et Acier), sont physiques et peuvent faire quelques dégâts à mon Leuphorie. Une fois Célia au combat, elle prend un Rugissement de la part de Prinplouf, qui baisse son Attaque ; ce qui ne sert à rien puisque Leuphorie attaque sur le plan spécial. Au tour suivant, Célia dépasse le pingouin et lance une Onde de Choc qui lui fait perdre plus de la moitié de sa vie, alors que celui-ci rétorque avec une attaque Picpic qui fait... zéro dégâts en fin de compte. Une deuxième Onde de Choc suffit à se débarrasser du dernier Pokémon du rival, et à gagner notre troisième combat contre lui sans sourciller. Désolé Neyah, tu feras mieux la prochaine fois !

Une fois notre rival défait, nous poursuivons sans relâche le sbire Galaxie, jusqu'à ce qu'il nous combatte, à côté de l'entrée du Lac Courage ; son seul Pokémon est un Chaglam de niveau 25, facilement défait par Salma et un Mach Punch qui tue en un coup. Peu après, nous tombons nez à nez avec un visage qui nous est familier : Cynthia, que nous avons rencontrée à Vestigion la première fois. Celle-ci nous donne une Potion Secrète, un remède qui pourrait permettre de guérir les Psykokwak migraineux de la route 210 (ça fait longtemps qu'on avait pas entendu parler d'eux...). Une fois ce remède dans nos poches, repartons en direction de ladite route 210 après nous être envolés vers Bonville. Nous apercevons le troupeau de Psykokwak qui se tient à côté du Café Cabane, bloquant la voie ; la Potion Secrète offerte par Cynthia permet de les guérir et les faire partir. Et une fois ceci fait, cette même dresseuse (au look toujours aussi spécial) revient nous voir pour offrir un objet nommé Vieux Grigri, que nous devons transmettre à sa grand-mère qui se trouve à Célestia, au nord. Cap aussitôt sur Célestia.

Célestia, et le retour à Unionpolis pour le cinquième badge

Un long périple dans les hautes herbes

Le nord de la route 210 est parsemé de très hautes herbes au sein desquelles il est impossible de se déplacer en bicyclette. C'est donc simplement avec nos pieds que nous allons nous farcir l'intégralité du trajet jusqu'à Célestia, entraînant au passage toute notre fine équipe contre tout un tas de Pokémon sauvages et de dresseurs, en apprenant au passage la capacité Anti-Brume à Bruce, notre Nostenfer, pour un usage unique. Lors d'un combat contre un dresseur et son Racailou, Célia, mon Leuphorie, manque de perdre la vie à un PV près suite à une Destruction ; il faut que je fasse très attention lorsque j'envoie mon Pokémon, surtout en sachant le danger que représente une capacité d'autodestruction comme celle-là. Un accident a été évité de justesse, alors que Leeloo, mon Mustéflott, et Marcel, mon Moufouette, continuent de s'entraîner sur encore plus de Pokémon sauvages.

En continuant un peu plus au nord, une épaisse brume commence à pointer le bout de son nez ; ni une ni deux, un coup d'Anti-Brume permet de s'en débarrasser. Notre prochaine rencontre ne se fait pas attendre : un Méditikka, Pokémon humanoïde inspiré des adeptes de yoga, de type Combat et Psy, et celui-ci est une femelle au niveau 25. Je la capture rapidement et la nomme Emmanuelle (du prénom

de ma chère professeur d'EPS en sixième, qu'on salue au passage). Parlons, comme à chaque fois, talent et statistiques. Emmanuelle, comme tout Méditikka qui se respecte, possède le talent *Force Pure*, qui double sa statistique d'Attaque, purement et simplement (un équivalent du talent *Coloforce* pouvant être possédé par la famille d'évolution de Marill). Docile de nature, sans influence sur ses statistiques, Emmanuelle possède, à mon plus grand désespoir, des IV catastrophiques dans tous les domaines (mis à part les PV et la Défense Spéciale... super). En jetant un coup d'œil aux capacités apprises par Méditikka en montée en niveau et en CT, je remarque que ce Pokémon apprend au niveau 32 la capacité Pied Voltige, une capacité physique de type Combat qui peut blesser si elle rate mais inflige de lourds dégâts si elle réussit. Méditikka peut apprendre également Psyko (qui est toujours bienvenue comme capacité de type Psy même si spéciale), Vampipoing (qui peut être fort sympathique pour la régénération), ainsi que le combo Clonage + Mitra-Poing qui peut être très intéressant, je développerai ce combo d'attaques plus bas. Pour conclure, Emmanuelle peut bien faire contre quelques combats clé dans le jeu, et nul doute qu'elle serait devenue un de mes membres forts de l'équipe si je n'avais pas déjà Salma pour couvrir le type Combat.

Reprenons notre chemin en combattant les dresseurs à notre disposition. Sur notre route, après quelques poutres nécessitant un coup de vélo, nous récupérons la Capsule Technique CT30, qui contient Ball'Ombre, une capacité spéciale de type Spectre infligeant de lourds dégâts. En guise de capacité de couverture à un Pokémon attaquant sur le plan spécial, une petite Ball'Ombre peut être très intéressante, Salma étant une potentielle candidate à recevoir la CT (puisque Chérif connaît déjà l'attaque). À voir si d'autres attaquants spéciaux s'offrent à nous au cours de notre périple. Lors de combats contre des dresseurs, Marcel, mon Moufouette, monte au niveau 31 et apprend enfin une capacité STAB grâce à Tranche-Nuit, de type Ténèbres.

Des ruines pour le moins étranges...

Nous arrivons enfin à Célestia, une ville caractérisée par les ruines qu'elle abrite et son histoire longue de nombreuses années ; représentation parfaite du village type de nos campagnes, avec ses coutumes. Parlons aux PNJ dans un premier temps ; l'un d'eux nous offre les Lunettes Noires, un objet qui, tenu en combat, augmente la puissance des capacités de type Ténèbres de 10% ; Marcel en fera bon usage. En me renseignant, je me rends compte que si je parle à cet homme le matin, il me donnera un objet nommé Lunettes Choix. Cet objet augmente de 50% la puissance des capacités spéciales, mais impose le Pokémon de n'utiliser qu'une seule attaque tant qu'il est au combat ; extrêmement utilisé en stratégie sur des Pokémon offensifs qui tapent sur le plan spécial, je pense que Chérif en fera un parfait usage, une fois qu'il possèdera quatre attaques spéciales (il apprendra Bomb Beurk, Tonnerre et Lance-Flamme en plus de Ball'Ombre).

Nous pouvons également pêcher à Célestia pour rencontrer notre prochain Pokémon : un Barloche, créature inspirée du poisson-chat et du barbillon, de type Eau et Sol (le deuxième après Maraiste). Notre rencontre est une femelle au niveau 18, que nous nommerons Charlotte (ah c'est parce qu'il y a le mot « chat » dedans !). Charlotte possède le talent *Anticipation*, qui lance une alerte si le Pokémon adverse connaît une capacité de « KO en un coup » ou une capacité super efficace (comprenez « de type Plante », seule et unique faiblesse des Pokémon de double type Eau et Sol). De nature Rigide (donc qui valorise l'Attaque au détriment de l'Attaque Spéciale), Charlotte possède de très bons IV dans les statistiques offensives, il m'est d'avis qu'elle peut être une bonne alternative à Fabien, plus axé défense. À voir ce que l'on en fait, pour le moment elle restera bien au chaud dans le PC.

Quelques mètres plus loin, en descendant au centre de la ville, en direction des Ruines, se tient un sbire Galaxie, qu'il va falloir défaire sans plus tarder alors qu'il prévoit de raser la ville à l'aide d'une Bombe Galaxie. Ce personnage à l'égo surdimensionné possède un Charmillon et un Cradopaud tous

deux au niveau 25 qui, évidemment, ne font pas le poids face à la force offensive que représente Alizée, mon Étourvol. Ni une ni deux, quelques attaques Aéropique bien placées rasent les deux Pokémon adverses. Le sbire défait, une dame qui se tenait dans la ville un peu plus tôt vient me féliciter, et remarque le Vieux Grigri en ma possession ; je comprends tout de suite qu'il s'agit en fait de la grand-mère de Cynthia, et lui remets l'objet, avant de m'aventurer dans les Ruines Célestia, à la découverte d'une peinture pour le moins étrange. La grand-mère nous rejoint, et nous offre au passage la Capsule Secrète CS03, contenant la capacité Surf, qui nous permet de naviguer sur les lacs et mers qui brodent la région de Sinnoh. Mais pour pouvoir utiliser cette capacité en dehors des combats, comme on le voudrait, il nous faut d'abord récupérer le Badge de l'Arène d'Unionpolis. Ni une ni deux, cap sur Unionpolis pour aller nous défaire de Kiméra, la championne de type Spectre tant redoutée.

En sortant des ruines, nous tombons sur un personnage à l'uniforme étrange, que je crois avoir déjà vu plus tôt, au Mont Couronné. Il se présente sous le nom d'Hélio et décide de créer un nouveau monde, « un monde sans conflit ». Pourquoi pas, après tout, je suis de tout cœur avec cet Hélio, bien que son allure me semble étrange. Peu m'importe, cap sur l'Ouest, route 211, je m'en vais continuer d'entraîner ma fine équipe grâce aux dresseurs présents sur la route. Encore une fois, une mort a été évitée de justesse après qu'une Vendetta d'un Machopeur d'un dresseur a mis Alizée dans le rouge. Un PNJ au passage nous donne la Capsule Technique CT77, contenant la capacité Boost ; cette capacité permet de bénéficier des mêmes augmentations de statistiques que l'adversaire (donc si l'adversaire utilise une Danse-Lames et monte son Attaque de deux crans, notre Attaque sera également augmentée de deux crans en utilisant Boost).

Évolutions en pagaille !

Une fois tous les dresseurs battus, nous pourrions retourner sur Unionpolis pour aller nous défaire de cette chipie qu'est Kiméra. Mais il nous faut d'abord amener les principaux protagonistes de l'équipe au niveau 36 pour égaliser le Magirêve de la championne. Ce sont les hautes herbes à notre disposition sur la partie Est de la route 211, côté Célestia, qui vont nous permettre d'arriver à nos fins. Et évidemment, lors du processus d'entraînement, de nombreuses évolutions très sympathiques vont avoir lieu :

- » La première évolution est Alizée, mon Étourvol, capturé très tôt en Étourmi au niveau 2, qui atteint le niveau 34 et peut enfin évoluer en cette puissante créature aviaire qu'est Étouraptor. À peine évoluée en son stade final qu'Alizée apprend aussitôt la capacité *Close Combat*. Capacité physique très puissante de type Combat (120 de puissance de base), elle possède l'inconvénient de baisser la Défense et la Défense Spéciale du lanceur d'un niveau. Si elle l'utilise, Alizée aura tout intérêt à mettre K.O le Pokémon adverse en un coup, auquel cas la répression risque d'être brutale. Une attaque risquée mais extrêmement intéressante, d'autant plus que la couverture de type Combat permet de se débarrasser des Pokémon de type Roche et Glace, auxquels Alizée est faible de par son type Vol. Quoi de mieux que de taper ses potentiels agresseurs avec des attaques super efficaces sur eux ?
- » La deuxième évolution est Salma, mon Chimpenfeu, mon starter adoré qui m'accompagne depuis le début de mon aventure, qui dans le processus manque de se faire tuer par une Vendetta d'un Machopeur sauvage, avec un unique point de vie restant. Salma atteint le niveau 36 et apprend également *Close Combat*, qui remplacera Ruse (qui ne nous a servi à rien, disons-le franchement...). Elle évolue directement après en sa forme finale, le puissant et rapide Simiabraz, qui nous sera d'une aide précieuse contre Gladys, la septième championne d'Arène, spécialisée dans le type Glace.
- » La troisième évolution est Marcel, mon Moufouette, qui passe le niveau 34 au cours de son entraînement contre les dresseurs de l'Arène d'Unionpolis, ce qui lui permet d'évoluer en

Moufflair. Grâce à cette évolution en Moufflair, Marcel devient une valeur relativement sûre offensivement qui peut, avec son type Ténèbres et sa capacité Tranche-Nuit, donner du potentiel fil à retordre contre les Pokémon de Kiméra. Une fois évolué, il apprend Lance-Flamme, qui est une capacité spéciale donc qui joue sur la statistique d'Attaque Spéciale (qui est inférieure à l'Attaque pour Moufflair); même si cette capacité peut sembler peu intéressante, la couverture de type Feu reste bien plus intéressante qu'une capacité de type Normal, sachant que pour infliger du gros coup critique, Marcel connaît déjà Tranche-Nuit.

Je décide de monter également au niveau 36 tous les Pokémon pouvant être utiles pour la suite de l'aventure, ou pour le combat contre Kiméra, même s'ils n'évoluent pas. Dans le lot :

- » Sara, mon Luxray est la première à bénéficier de l'entraînement intensif jusqu'au niveau 36. Lors de sa montée au niveau 35, elle apprend la capacité Mâchouille, une capacité de type Ténèbres plus puissante que Morsure (80 de puissance au lieu de 60), qui a une certaine probabilité de baisser la Défense de la cible (j'ai déjà évoqué cette attaque lorsque Leeloo l'a apprise il y a de ça un certain temps).
- » Chérif, mon Ectoplasma, termine les dresseurs de l'Arène d'Unionpolis que Marcel avait commencé à achever ; malgré sa faiblesse au type Spectre, toutes les capacités Ball'Ombre lancées par mon cher fantôme ont tué les Pokémon adverses en un coup, grâce à justement leur faiblesse au type Spectre. L'arroseur arrosé, en quelque sorte. Un massacre de Méditikka sauvages permet d'obtenir l'expérience restante pour monter au niveau 36, tout en donnant au passage un bon nombre d'EV en Vitesse qui permettent à Chérif de bénéficier d'un gain supplémentaire de rapidité pour dépasser ses adversaires.
- » C'est ensuite au tour de Célia, mon Leuphorie, de faire sa montée jusqu'au niveau 36, en décimant de nombreux Gravalanch et Noarfang sauvages pour augmenter au passage ses EV respectivement en Défense et en PV et se constituer une couche défensive supplémentaire pour la rendre encore plus difficile à tuer.
- » Enfin, Yi, mon Léviator, monte également au niveau 36 après un long effort, cette fois-ci en gonflant les EV en Attaque et en Vitesse. Lors du processus, il apprend Crocs Givre, une capacité physique de type Glace pouvant geler (une couverture de type ce n'est jamais de trop), au niveau 32, et Hydroqueue, une capacité physique de type Eau (enfin une capacité qui bénéficie du STAB) au niveau 35.




Je reviens également rapidement sur Bonville le lendemain, où le journaliste à qui nous avons présenté un Keunotor se trouve ; celui-ci nous demande alors un Kadabra. Ni une ni deux, cap rapide sur la route 215 pour en récupérer un. Une Sombre Ball permet de le capturer du premier coup, et une fois le Pokémon montré au journaliste, celui-ci nous récompense d'une... Sombre Ball. Merci de me sous-entendre que j'ai fait tout ça pour rien... l'Écaille Cœur ne sera pas pour aujourd'hui visiblement.

Une fois la matinée bien entamée, retour sur Célestia où « l'homme aux lunettes » nous offre un objet fort intéressant, que j'ai déjà évoqué : les Lunettes Choix. Ces lunettes particulières augmentent la puissance des capacités spéciales de 50%, avec pour contrepartie de forcer l'utilisation d'une seule et unique attaque. Imaginons par exemple que j'équipe mes Lunettes Choix à Chérif, mon Ectoplasma (exemple totalement au hasard...), et que je décide de lui faire utiliser la capacité Ball'Ombre à son premier tour : je ne pourrai utiliser que la capacité Ball'Ombre jusqu'à ce que je retire mon Chérif du combat et que je le remette ultérieurement ; d'un autre côté, mes attaques Ball'Ombre seront 50% plus puissantes. Une stratégie contre Kiméra est d'avoir confiance en Chérif et de me dire qu'il dépasse les trois Pokémon de la championne en vitesse, et attaque avant, et qu'une Ball'Ombre augmentée grâce aux Lunettes Choix peut tuer tout le monde en un coup. C'est risqué, mais ça se tente.

Kiméra, une championne qui fait peur

Une fois les principaux protagonistes de mon équipe montés au niveau 36, cap sur Unionpolis pour aller, enfin, défaire cette chère championne d'Arène que j'ai évoqué un nombre incalculable de fois, et qui pour beaucoup de joueurs est la championne d'Arène la plus difficile à défaire de tout le jeu (et sur Platine elle est encore pire) : tous ses Pokémon ont d'impressionnantes statistiques de base et sont soit increvables (Grodrive), soit rapides et puissants offensivement (Ectoplasma et Magirêve). La tâche risque d'être corsée, et deux stratégies s'offrent à moi pour la défaire : soit j'arrive avec l'avantage de type clair et net, en apportant Marcel et Sara, mes Moufflair et Luxray, et Luxray se défait de Grodrive avec des Étincelles tandis que ma mouffette se chargera du reste grâce à sa résistance au type Spectre et ses puissantes attaques Tranche-Nuit ; soit j'arrive avec la confiance en moi en dotant Chérif des Lunettes Choix et en priant pour que mes attaques Ball'Ombre tuent tout le monde en un coup, prenant le risque que lui-même aille au tapis si Magirêve ou Ectoplasma venait à placer une capacité de type Spectre (Chérif a beau être une brute offensive, il est très fragile défensivement, il faut donc faire attention le plus possible, et ça vaut aussi pour l'Ectoplasma de la championne). Je préfère finalement y aller sans prendre de risques et opter pour Sara et Marcel ; ce combat est probablement le dernier du jeu où mon Moufflair me sera utile, donc autant en profiter. Avant même de croiser le regard de la championne, j'équipe Sara d'une Baie Citrus pour pouvoir récupérer des PV en cas de besoin, et Marcel d'une Baie Kika pour le soigner d'une éventuelle confusion causée par les Pokémon de la championne.

Son équipe, que j'ai déjà plus ou moins évoquée, est la suivante :

 Grodrive (F) Nv 32 Spectre / Vol Talent : <i>Boom Final</i>	Moveset	 Ectoplasma (F) Nv 34 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Vent Mauvais		Onde Folie
	Lilliput		Griffe Ombre
	Tornade		Direct Toxik
 Magirêve (F) Nv 36 Spectre Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset		Dépît
	Onde Folie		
	Rafale Psy		
	Ball'Ombre		
	Feuillemagik		

Grodrive est surtout pénible à tuer et il faut être vigilant à son talent *Boom Final*, qui peut coûter un quart des PV de mon Pokémon si celui-ci venait à le tuer avec une capacité de contact ; Ectoplasma est dangereux sur le papier mais ne représente pas de réelle menace en vérité puisque ses attaques sont toutes physiques, et sa statistique d'Attaque est assez puante, disons-le franchement. En fait, sa menace principale est son Magirêve : possédant une belle couverture de type grâce aux attaques Rafale Psy et Feuillemagik, c'est un Pokémon très rapide, qui tape très fort, et qui est par conséquent plutôt dangereux à aborder ; il m'est d'avis que Marcel est le candidat parfait pour y faire face, résistant à deux attaques de Magirêve et étant immunisé à la troisième.

À peine arrivé que Kiméra commence à nous insupporter de son air hautain et son français exagéré à en faire pâlir un Québécois (c'est une Anglaise de base, c'est pour ça qu'elle nous case un mot sur deux en anglais, la pauvre faut la comprendre). Le match commence rapidement, alors que Kiméra envoie Grodrive. Pour ma part, je démarre avec Sara, et puisque cet odieux ballon de baudruche connaît Lilliput, une attaque qui augmente l'Esquive et qui peut être vite insupportable, je décide qu'il va falloir attaquer rapidement. Sara lance alors une Étincelle, super efficace... qui tue en un coup. Super pour un Pokémon supposé « increvable » ; quoi qu'il en soit, ça fait un Pokémon de défait, alors que Sara

perd un quart de sa vie à cause du Boom Final de Grodrive. Contre toute attente, Kiméra envoie en second son Pokémon le plus fort : Magirêve. Je ne peux pas rester avec Sara, qui se ferait décimer, et je décide d'envoyer Marcel, mon Moufflair, qui ne servira que pour ce combat. Dans le même tour, une fois mon changement de Pokémon effectué, Magirêve envoie une Rafale Psy, à laquelle Marcel est évidemment immunisé de par son type Ténèbres. J'ai confiance en la statistique d'Attaque de mon Pokémon et au fait que Magirêve est fragile sur le plan physique, et que donc une Tranche-Nuit fera beaucoup de dégâts, mais finalement je décide de partir sur un petit empoisonnement grave grâce à Toxik, alors que Magirêve lance une attaque Feuilemagik qui fait... très peu de dégâts, étant résistée. Le Toxik réussit, et voilà le Pokémon de la championne gravement empoisonné. Il est temps d'envoyer Tranche-Nuit sur Tranche-Nuit et de faire de lourds dégâts. Magirêve est plus rapide et démarre avec une Onde Folie, qui plonge Marcel dans une confusion vite guérie par la Baie Kika ; puis, à ma surprise même si je m'y attendais plus ou moins, Tranche-Nuit tue en un coup. Fini Magirêve, tu n'auras pas fait long feu même si tu auras eu au moins le mérite de faire gaspiller à Marcel sa Baie Kika.

Dernier Pokémon de la championne, qui aurait dû être son deuxième envoyé, mais pourquoi pas : Ectoplasma, la brute spéciale que nous connaissons bien mais qui, pour une certaine raison, n'a que des attaques physiques (le Pokémon aurait été complètement fumé sinon, soyons honnêtes...). Comme Ectoplasma est très fragile défensivement, une Tranche-Nuit tue en un coup, donc je décide de la tenter, sachant que le fantôme dépasse Marcel en vitesse et peut utiliser lui aussi une Onde Folie. Il choisit cependant d'utiliser la capacité Dépit, qui retire quatre PP (Points de Pouvoir, le nombre de fois où un Pokémon peut utiliser l'attaque) de Tranche-Nuit (j'en ai quinze, j'ai de la marge). La confusion évitée, Marcel riposte avec une Tranche-Nuit super efficace, qui, sans réel suspense (Ectoplasma est très fragile), tue encore une fois l'adversaire en un coup. Kiméra est désormais *defeated*, et nous sommes *ready* à obtenir notre *fifth* badge d'Arène, le Badge Fantôme ; *thanks to* ce badge, nous pourrons utiliser la capacité Surf *outside* du combat, et pouvoir *navigate* sur les mers qui peuplent la *city* de Sinnoh. J'arrête avec le franglais, c'est d'un ridicule... *that's awful*. Sur une note plus sérieuse, l'autre joyeuseté offerte par la championne est la Capsule Technique CT65, qui contient la capacité Griffes Ombre, une capacité de type Spectre qui a une grande probabilité d'infliger des coups critiques (c'est Tranche ou Tranche-Nuit mais de type Spectre quoi...). À voir qui va en bénéficier ; Salma est une candidate potentielle pour pouvoir défaire des Pokémon de type Psy (étant faibles au type Spectre), mais elle y est elle-même faible... disons que c'est risqué.

À peine sorti de l'Arène, cinquième badge en poche, que nous sommes abordés par une Cynthia qu'on commence à bien connaître (et ce n'est que le début !). Celle-ci, nous croyant intéressée par les ruines qu'on a vues à Célestia (alors qu'en vrai on s'en fiche complètement, nous ce qu'on veut c'est caner du dresseur), nous propose de nous rendre à la Bibliothèque se trouvant à Joliberges, à l'Ouest de Sinnoh. Ville particulière à laquelle nous ne pouvons accéder... qu'en surfant. Ni une ni deux, je fais apprendre Surf à Clémentine, mon Castorno de toujours, et j'utilise Bruce pour m'envoler vers Félicité et partir en direction de l'Ouest. Au passage, c'est à Joliberges que nous obtiendrons notre sixième badge d'Arène, en battant Charles, le champion local, spécialisé dans le type Acier. Son meilleur Pokémon est un Bastiodon au niveau 39, nous pouvons donc également monter toute notre équipe jusqu'à ce niveau-là.

Surf, Joliberges, et le sixième badge d'Arène

Surf à dos de castor...

Avant même de nous aventurer sur Joliberges, il est temps de refaire un tour sur toutes les routes qu'on a traversées jusqu'à présent afin de récupérer tout ce que nous aurions pu manquer, maintenant que nous disposons de la capacité Surf et que nous pouvons surfer sur le dos de Clémentine (les gens

surfent sur des Pokémon vus et revus comme Lokhlass ou Léviator, non nous on surfe sur un Castorno, on est au-delà de toute la concurrence). Cap dans un premier temps sur la route 219, que nous pouvons désormais traverser pour attendre le chenal 220 puis le chenal 221, en combattant les dresseurs présents, et en utilisant des Repousses pour éviter de croiser le regard d'un Pokémon sauvage incongru...

À un doigt de remettre le pied sur la terre ferme, l'effet de la Repousse se dissipe, et je tombe nez à nez avec un Pokémon alors que je suis encore en train de surfer. Il s'agit de Goélise, un Pokémon inspiré de la mouette, de type Eau et Vol, et ma rencontre est un mâle au niveau 25. Je décide de le capturer (même si nous ne l'utiliserons pas) et le nommer Albert (en référence au premier Champion d'Arène de la région de Johto, spécialisé dans le type Vol). Albert possède le talent *Regard Vif*, qu'on a évoqué au tout début de l'aventure quand Alizée n'était qu'un Étourmi, est de nature Timide (qui privilégie la Vitesse au détriment de l'Attaque), et possède des IV plutôt moyens. Une fois la mer quittée, nous pouvons nous balader tranquillement et récupérer les quelques baies que nous trouvons ainsi que la Capsule Technique CT81, qui contient la capacité Plaie-Croix. Cette capacité de type Insecte d'une puissance de base de 80 se contente d'infliger de bons dégâts, mais personne de l'équipe ne peut l'apprendre, donc passons notre chemin.

Retournons ensuite à Féli-Cité en direction des routes 204 et 205. Nous trouvons sur la route 204 un objet PV Plus, qui donne 10 EV dans la statistique de PV d'un Pokémon ; nous l'utiliserons sur Célia. Cap au Nord vers le Chemin Rocheux, où un point d'eau dans la grotte nous était inaccessible. En surfant, nous arrivons dans une impasse pour obtenir la Capsule Technique CT03 contenant Vibraqua, une capacité de type Eau pouvant rendre l'adversaire confus. Sortons de la grotte, envolons-nous vers Floraville puis prenons la route 205 ; une rivière est accessible depuis le pont de bois à l'entrée des Éoliennes. En surfant jusqu'à l'arrière de la centrale électrique, nous obtenons la Capsule Technique CT24 contenant Tonnerre, célèbre capacité spéciale de type Électrik. Et puisqu'une couverture de type Électrik est toujours la bienvenue, je décide d'utiliser cette CT sur Chérif, qui aura désormais une nouvelle option offensive sur le plan spécial, à la place de Coup Bas (qui disons-le n'est pas très utile pour un Ectoplasma). Au nord-ouest de la route 205, toujours en surfant, j'arrive à un lieu nommé la Forge Fuego ; on y trouve une grande usine dans laquelle nous pouvons obtenir une Pierre Feu (sur Diamant et Perle elle ne sert malheureusement à rien mais sur Platine on peut l'utiliser pour faire évoluer Évoli en Pyroli). Au Sud, dans le Pré Floraville, nous obtenons également une Pierre Plante, encore une pierre évolutive qui ne peut malheureusement faire évoluer aucun Pokémon présent dans Sinnoh (en tout cas pas avant d'avoir battu la ligue).

C'est à la Forge Fuego, dans les hautes herbes, que nous pouvons rencontrer notre prochain Pokémon : un Sancoki, que nous avons déjà manqué de capturer à la route 205. Celui-ci est un mâle au niveau 28, que je capture rapidement au moyen d'une Filet Ball (efficace sur les Pokémon de type Eau) ; la deuxième capture réussit. Je décide de le nommer Tristan, ne me demandez pas pourquoi, il fallait qu'un de mes Pokémon s'appelle comme un de mes potes sans aucun lien avec l'espèce concernée. Parlons un peu de cette limace de mer : Tristan possède le talent *Glue*, un talent qui empêche le Pokémon de perdre l'objet qui lui est attaché (notamment au moyen de capacités comme Sabotage ou Larcin), et qui hors combat augmente les rencontres par pêche à la canne. Gentil de nature (ce qui augmente sa Défense Spéciale et diminue sa Défense physique), mon petit Sancoki possède des IV assez variables, notamment un déplorable 0 en Défense contrebalancé par 29 IV en Défense Spéciale. Finalement, Sancoki évolue en Tritosor au niveau 30, où il gagne le type Sol, et une immunité Électrik est toujours bonne, donc nul doute que Tristan aura l'entraînement nécessaire pour le monter au niveau du reste de l'équipe.

Pénétrons rapidement dans l'usine. En navigant tant bien que mal sur les dalles directionnelles et en combattant les différents dresseurs présents dans la forge (merci à Alizée de faire le travail, c'est très gentil de sa part), nous arrivons au propriétaire, monsieur Fuego. Celui-ci nous remercie de lui avoir rendu visite et nous octroie une sympathique Pierre Feu... c'est incroyable, je sais. À côté du chaudron au centre de la forge, nous récupérons également la Capsule Technique CT35, contenant la capacité Lance-Flamme, très classique capacité spéciale de type Feu, à voir qui va en bénéficier (il serait sympathique par exemple que Salma puisse utiliser sa jolie statistique d'Attaque Spéciale). Plus rien n'est à signaler dans la Forge Fuego, nous pouvons quitter les lieux le cœur apaisé.

Prenons sans plus tarder notre envol vers Vestigion à la recherche d'autres points d'eau que nous aurions pu oublier. Isolé au nord-est de la ville, caché, se trouve un objet PP Plus, qui augmente les PP d'une capacité au choix ; il m'est d'avis que l'utiliser sur l'attaque Close Combat d'Alizée n'est pas un mauvais choix, étant une capacité possédant seulement 5 PP. Nous trouvons une Protéine au Mont Couronné, derrière un autre point d'eau ; cet objet augmente l'Attaque de 10 EV, je pense l'utiliser sur une rencontre ultérieure, ne pressons rien. Enfin, toujours au Mont Couronné, nous avons accès à une Pierre Aube, qui est une pierre d'évolution qui permet de faire évoluer Kirlia mâle en Gallame, et Stalgamin femelle en Momartik... des Pokémon qu'on ne trouve que sur Platine, super l'utilité !

Cap sans plus tarder sur Unionpolis, descendons en direction de la route 212 pour trouver d'autres coins où surfer. Mis à part un petit Encens (qui ne sert à rien sauf pour la reproduction... donc qui ne sert effectivement à rien dans un Nuzlocke), nous trouvons sur un petit recoin de terre ferme, au milieu de la pluie au sud de la route, la Capsule Technique CT84, qui contient la capacité Direct Toxik. Cette capacité physique de type Poison porte un coup direct à l'adversaire avec une certaine probabilité de l'empoisonner. Une fois qu'on a tout récupéré, retour sur Unionpolis pour partir du côté de la route 209. Là-bas, nous trouvons une nouvelle Capsule Technique, cachée dans un recoin reculé de la route accessible uniquement en surfant, la CT19, contenant Giga-Sangsue. Cette capacité de type Plante vole la vie de l'adversaire et est simplement un équivalent plus puissant de la Méga-Sangsue qui avait permis à Léon, mon désormais défunt Rozbouton, de se défaire à lui seul de l'intégralité des Pokémon de Pierrick, le premier champion d'Arène que j'avais affronté.






Une fois arrivé à Voilaroc, direction le sud, et la route 214, puis la route 213 pour d'autres cadeaux désormais accessibles maintenant que l'on peut surfer. Pendant la route, lors de combats contre divers dresseurs, Chérif monte au niveau 39 et atteint la limite de niveau imposée par la prochaine Arène ; il manque d'apprendre la capacité Dévorêve, attaque spéciale de type Psy qui vole les PV d'une cible endormie. Si cette capacité pourrait être utile couplée avec un Pokémon possédant une capacité qui peut endormir, comme Hypnose ou Bâillement, elle ne servira pas à un Ectoplasma boosté aux Lunettes Choix, qui une fois mis au combat serait bloqué sur Dévorêve. Comprenez qu'en pratique, faire apprendre Dévorêve à Chérif est peu intéressant. Nous trouvons également une Pierre Eau (inutile sur Diamant et Perle).

[Joliberges, ses ports, sa bibliothèque... et notre rival](#)

Une fois toutes nos petites provisions récupérées, il est temps de revenir vers Féli-Cité et de nous diriger vers la Route 218, vers l'ouest. Combattons les dresseurs présents sans perdre de temps, afin de garantir un gain d'expérience supplémentaire avant le prochain champion d'Arène. À l'entrée de Joliberges, nous tombons nez à nez avec un assistant du Professeur Sorbier, qui s'avère être le père d'Aurore. Celui-ci nous remet une amélioration pour notre Pokédex qui permet d'observer, s'il y en a, les différences entre les mâles et les femelles pour un même Pokémon. Soit, c'est gentil de ta part, cher assistant.

Nous voici juste après à Joliberges, une magnifique ville portuaire ; dans la première maison, une PNJ nous offre la Capsule Secrète CT48, qui contient la capacité Échange. Cette capacité de statut permet d'échanger la « capacité spéciale » (comprenez talent) d'un Pokémon avec celle de son adversaire. Par exemple, imaginons que vous ayez avec vous un Pokémon qui connaît Échange, et que le Pokémon adverse possède le talent Lévitacion ; ni une ni deux, votre talent est échangé avec celui de l'adversaire et vous devenez immunisé aux capacités de type Sol ! Dans une autre maison réside l'Effaceur de Capacités, qui permet de faire oublier une capacité à un de vos Pokémon. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça permet notamment de faire oublier les capacités apprises par Capsules Secrètes (comme Vol ou Surf), qu'on ne peut pas simplement faire oublier en apprenant une autre attaque par-dessus. Soignons notre équipe au Centre Pokémon, puis dirigeons-nous sur le pont en direction de la partie ouest de la ville, où nous tombons nez à nez avec... Neyah, notre très cher ami et rival de longue date.

Voici ce qui nous attend cette fois du côté de notre rival, dont l'équipe a un peu évolué :

 Étourvol (M) Nv 31 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset Aéropique Bélier Vive-Attaque Reflet	 Scarhino (M) Nv 30 Insecte / Combat Talent : <i>Essaim</i>	Moveset Casse-Brique Aéropique Tranche-Nuit Koud'Korne
 Rosélia (M) Nv 32 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset Giga-Sangsue Pics Toxik Vampigraine Siffil'Herbe	 Ponyta (M) Nv 32 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset Danseflamme Bélier Écrasement Mimi-Queue
 Prinplouf (M) Nv 35 Eau Talent : <i>Torrent</i>	Moveset Bulles d'O Aéropique Griffes Acier Furie		

Le combat démarre rapidement alors que Neyah envoie son Étourvol ; de mon côté, c'est Yi, mon Léviator, qui démarre les hostilités, alors que les talents Intimidation des deux Pokémon font effet. Yi est plus rapide et commence sans dire bonjour avec une capacité Crocs Givre super efficace, qui laisse l'oiseau adverse (qui au passage a enfin évolué, il était temps...) dans le rouge ; sans l'Intimidation d'Étourvol, j'aurais tué très largement, sans l'ombre d'un doute. Le Pokémon adverse utilise alors un Reflet qui augmente son Esquive, ce qui est toujours pénible. Peu importe, une Morsure au tour suivant réussit quand même et retire la vie qu'il restait à retirer.

Mon rival envoie ensuite son Ponyta, un choix pour le moins... étrange puisque son cheval est faible au type Eau de mon Léviator et qu'une Hydroqueue va probablement le tuer en un coup. C'est d'ailleurs ce qu'il se passe ; un petit poney de feu tout fragile ne fait évidemment pas le poids face à une attaque physique, de type Eau, avec une puissance de base de 90, lancée par une brute physique telle que Yi, ajoutez à tout ça le STAB de type Eau... non, vraiment, c'était trop. Quoi qu'il en soit, la réponse de Neyah se fait rapide : sa toute nouvelle recrue, cinquième Pokémon de son équipe, qui n'est autre que Scarhino, Pokémon scarabée de type Insecte et Combat. M'est d'avis que Yi a suffisamment combattu, je le retire donc du combat pour envoyer Alizée, mon Étouraptor, qui diminue directement l'attaque du scarabée adverse grâce au talent Intimidation (quand on vous dit que ce talent est complètement fumé). Cette diminution d'attaque n'est pas sans conséquence alors qu'Alizée subit un Koud'Korne affaibli de la part de Scarhino. La réponse au tour suivant est fatale : de par son

double type Insecte et Combat, le Pokémon adverse possède une double faiblesse au type Vol ; par conséquent, et sans réelles surprises, une Aéropique de la part de mon Étouraptor tue Scarhino en un coup. Repose en paix petit scarabée.

C'est alors que Neyah envoie, en quatrième, son Pokémon le plus fort : son starter évidemment avantage sur le mien, le Pokémon qui le suit depuis le tout début de l'aventure, Prinplouf. Je pourrais tuer en un coup avec une attaque Retour d'Alizée, mais puisque Neyah possède de nombreux Pokémon, je décide de faire participer le plus de monde possible de mon côté. C'est donc Célia, mon Leuphorie, qui va se charger du pingouin aquatique adverse. Célia arrivée au combat, elle subit une attaque Aéropique, qui fait de petits dégâts. Au tour suivant, mon Pokémon rétorque avec une Onde de Choc, super efficace, qui retire un peu moins de la moitié des points de vie du pingouin adverse, avant d'encaisser une Griffes Acier. Assez de recevoir des dégâts, il est temps de la jouer défensif ; Célia utilise alors l'attaque Charme, qui baisse de deux niveaux l'attaque de l'adversaire, afin de rendre ses Aéropique et autres Griffes Acier (oui, j'ai décrété que les capacités dans Pokémon était invariables, il n'y a aucune faute d'orthographe ici) bien moins puissantes. Celui-ci rétorque alors avec une Furie, qui tape quatre fois dont un coup critique. Affaibli à environ la moitié de ses PV après toutes ces attaques, Célia utilise une E-Coque, qui la ramène à la totalité de sa vie, et encaisse une Griffes Acier juste après. Deux nouvelles attaques Onde de Choc suffisent à faire plier le pingouin, qui aura fait quelques nouvelles égratignures à mon Leuphorie avec une Furie qui tape deux fois.

Plus qu'un Pokémon du côté du rival, il s'agit de Rosélia, sa désormais célèbre fleur de type Plante et Poison. Célia ayant assez combattu (et ses deux attaques étant résistées par l'adversaire qui, de surcroît, a une bonne Défense Spéciale), il est temps de la retirer du combat pour que Salma, mon starter à moi qui me suit depuis le début de l'aventure et depuis évolué en Simiabraz, termine ce qu'il y a à terminer. Une fois Salma au combat, elle se retrouve infectée par une Vampigraine de Rosélia qui, pour une fois, a réussi. La réponse est sans pitié au tour suivant : une Roue de Feu de la part de mon Simiabraz tue la plante adverse en un coup. Encore une fois, Neyah se retrouve défait sans avoir pu faire grand-chose, et déclare que « comme toujours, [je le dépasse] d'une courte tête »... non mon grand, tu t'es fait pulvériser, il n'y a pas de courte tête du tout, c'était une victoire 5-0... on dirait mes élèves qui disent se débrouiller en maths alors qu'ils ou elles prennent 2,75 au devoir commun.

Une fois mon rival battu, je me rends rapidement à la Bibliothèque de la ville, parce qu'on va quand même faire plaisir à Cynthia. Au dernier étage se trouvent des livres que nous pourrions lire si nous le souhaitons. Puisque ces livres n'apportent pas grand-chose à l'aventure (en Nuzlocke on appelle ça couramment une « perte de temps »), je quitte les lieux et me rends sans tarder à l'Arène, en profitant des dresseurs présents pour monter Salma jusqu'au niveau 39. Salma est le Pokémon parfait pour l'Arène de Joliberges ; ses deux types d'attaques, Feu et Combat, sont tous les deux super efficaces sur le type Acier, et il y a fort à parier qu'elle peut gérer l'intégralité du combat contre Charles, le champion d'Arène, toute seule sans sourciller.

L'île de Fer, et Armand...

En chemin vers l'Arène, je me rends compte d'un bateau accessible au sud de la ville ; je peux l'emprunter pour me rendre sur une île nommée Île de Fer (c'est d'ailleurs ce que je fais rapidement). Après quelques escaliers, une grotte s'offre à nous, pénétrons-y sans plus tarder afin de voir ce qu'elle contient. Combattons les dresseurs qui y sont présents rapidement, ça nous permettra aussi d'entraîner nos Pokémon. Lors de mon aventure dans la grotte, je trouve la Capsule Technique CT23, contenant la capacité Queue de Fer, capacité de type Acier faisant de lourds dégâts mais assez imprécise... En descendant des escaliers, je tombe nez à nez avec un certain Armand, avec lequel je décide de m'associer pour parcourir les lieux. De nombreux dresseurs nous permettront de nous

rapprocher dangereusement de la limite de niveaux (il me faut faire très attention car un Pokémon de niveau strictement supérieur à 39 ne peut pas combattre dans la prochaine Arène...). Loin dans les sous-sols, nous tombons nez à nez avec deux sbires Galaxie. Possédant de nombreux Pokémon, une cohésion entre Marcel, mon Moufflair, venu pour gratter des points d'expérience par-ci par-là, et le Lucario de mon compère, permet tout de même d'en venir à bout. Une fois les sbires défaits, Armand me propose de récupérer un œuf de Pokémon. C'est gentil, mais mon équipe est pleine pour le moment, je m'en vais donc déposer quelqu'un dans le PC, afin de pouvoir directement récupérer mon joli œuf. Sur le chemin de la sortie, l'effet de la Repousse se dissipe et je fais alors la rencontre d'un nouveau Pokémon sauvage : Onix, un Pokémon serpent qu'on connaît depuis l'Arène de Charbourg, de type Roche et Sol, et c'est une femelle au niveau 32. Petit empoisonnement avant la capture, et je surnomme ma nouvelle rencontre Roxanne (en référence à la championne d'Arène de la région de Hoenn dans Pokémon Rubis/Saphir/Émeraude spécialisée dans le type Roche, même si celle-ci ne possède pas d'Onix). Roxanne possède le talent *Tête de Roc*, qui lui permet de ne pas prendre de dégât si elle utilise une capacité à contrecoup telle que Damoclès ou Bélier. Docile de nature (sans influence sur les statistiques), elle possède de bons IV dans les statistiques défensives, qui sont un peu les seules statistiques qui comptent pour un Onix. Ça restera dans le PC, puisque Pokémon Diamant ne nous permet pas d'avoir de Peau Métal avant d'avoir battu la ligue, et donc pas de Steelix.




Retour sur Joliberges pour faire un peu de place dans l'équipe, mais avant, surfons au sud de la ville, dans un petit recoin au milieu des arbres, pour récupérer une nouvelle Capsule Technique : la CT89, qui contient la capacité Demi-Tour. Capacité de type Insecte, elle permet d'attaquer l'adversaire, puis de changer de Pokémon juste après ; autant dire que c'est une capacité extrêmement pratique dans n'importe quel combat, afin de pouvoir placer sur le terrain un Pokémon adapté à l'adversaire tout en lui infligeant des dégâts. Et je sais parfaitement qui va en bénéficier sans l'ombre d'un doute : Alizée, mon Étouraptor, apprendra l'attaque Demi-Tour, qui sera sa troisième et avant-dernière attaque définitive avant d'aller taper la Ligue Pokémon ; il en restera une par montée de niveau, et pas des moindres. Une fois Demi-Tour apprise, revenons voir Armand pour récupérer l'œuf. Après de nombreux allers et retours dans Joliberges à bicyclette, l'œuf éclot finalement en un tout nouveau Pokémon : Riolu, un mâle de niveau 1. Je le nomme Salim (comme mon meilleur pote quand j'étais à Supelec), l'équipe du Grelot Zen (afin qu'il devienne heureux plus rapidement), lui donne deux Protéines et un Carbone qui augmentent directement ses EV de 20 points en Attaque et 10 en Vitesse, et qui augmentent considérablement son bonheur, augmentation accélérée grâce au Grelot Zen. Je lui donne également des Baies Grena : ces baies diminuent les EV en PV (qui sont peu utiles pour un Riolu) mais augmentent le bonheur ; puisque Salim est tout frais, il a 0 EV en PV, donc bénéficie simplement de l'augmentation de bonheur. Pourquoi faut-il qu'il devienne si heureux, me demanderez-vous ? La réponse tient en ces quelques mots : Riolu évolue en Lucario en plein jour lorsque son niveau de bonheur est suffisamment élevé.

Parlons de Salim rapidement, de son talent, sa nature et ses EV. Salim possède le talent *Impassible*, qui permet de profiter d'une augmentation d'un niveau de Vitesse chaque fois que le Pokémon est apeuré, ce qui peut être très intéressant dépendant des circonstances (si le Pokémon adverse utilise Bluff par exemple). Il est également de nature Rigide, ce qui favorise son Attaque au détriment de son Attaque Spéciale ; les deux statistiques étant équivalentes pour un Lucario, si l'une est un peu en-deçà de l'autre, ça ne sera pas forcément trop gênant. Malheureusement, Salim possède des IV déplorables en Attaque, compensés par de bons IV en Attaque Spéciale ; encore une fois, je peux le jouer d'une façon ou d'une autre, une fois qu'il aura évolué. Je pense cependant le jouer plutôt sur le plan physique, pour une raison toute bête : Lucario apprend la capacité Danse-Lames au niveau 33, qui permet de monter l'Attaque de deux niveaux (sur six niveaux au total, précisons-le) ; pour ceux qui ne verraient pas ce que ça représente, une augmentation de deux niveaux d'une statistique en plein combat double

purement et simplement cette statistique (en réalité il s'agit d'une augmentation de 100%). En résumé, il suffit d'une simple Danse-Lames, et la puissance des capacités physiques est doublée... j'espère que vous visualisez les dégâts ? Enfin bref, assez parlé de notre nouveau bébé, cap vers l'Arène de Joliberges pour aller taper Charles et ses Pokémon de type Feu, en entraînant Marcel, notre Moufflair, et Salma, notre Simiabraz, les deux Pokémon connaissant des attaques de type Feu. Chérif est également de la partie car une Puissance Cachée de type Sol peut toujours être très intéressante.

Charles, dur comme fer...

Nous voici, après de longues montées et descentes le long des ascenseurs qui peuplent l'Arène, face au champion de l'Arène de Joliberges, Charles, qui n'est autre que le père de Pierrick, que nous avons défait à Charbourg. Un lourd combat nous attend puisque Charles possède une équipe de Pokémon solides comme jamais, avec des statistiques en Défense, voire en Défense Spéciale, qui sont tout bonnement hallucinantes :

 <p>Archéomire Nv 36 Acier / Psy Talent : <i>Lévitiation</i></p>	Moveset	 <p>Steelix (M) Nv 36 Acier / Sol Talent : <i>Fermeté</i></p>	Moveset
	Luminocanon		Crocs Givre
	Extrasenseur		Dracosouffle
	Hypnose		Gyroballe
 <p>Bastiodon (M) Nv 39 Roche / Acier Talent : <i>Fermeté</i></p>	Moveset		Tempêtesable
	Luminocanon		
	Pouvoir Antique		
	Mur de Fer		
	Repos		

Équillons quelques baies ou objets avant de partir au combat : Salma profite d'une Baie Ceriz, afin de soigner la paralysie d'une éventuelle attaque Dracosouffle du Steelix ; Marcel tiendra la même baie pour les mêmes raisons (à voir qui de lui ou Salma sera envoyé contre Steelix) ; enfin, Chérif profite de Lunettes Choix, en espérant qu'une Ball'Ombre tue Archéomire en un coup.

Sans plus tarder, le combat commence. Charles envoie Archéomire, tandis que je démarre avec Chérif, mon Ectoplasma. Celui-ci démarre comme prévu en lançant une Ball'Ombre, qui à mon grand désespoir laisse Archéomire avec très peu de points de vie, alors que le Pokémon adverse lance une Onde Folie, qui rend Chérif confus. Puisque Charles va probablement soigner son Pokémon, je profite de l'occasion pour retirer mon Ectoplasma du combat afin d'envoyer Salma à la place. Et effectivement, Charles soigne son Archéomire (les Champions d'Arène et autres qui utilisent des objets en combat, je vous souhaite de mourir), avec une Hyper Potion. Salma lance une Roue de Feu au tour suivant, qui ramène encore le Pokémon adverse dans le rouge, alors que ce dernier rétorque avec une deuxième Onde Folie, qui rend Salma confuse. Anticipant une deuxième guérison, je décide de changer de Pokémon, en envoyant Marcel, le temps que Charles soigne son Pokémon. Mais ce n'est pas ce qu'il se passe : Archéomire utilise une attaque Luminocanon sur Marcel, qui malgré le STAB fait très peu de dégâts (disons que l'on ne va pas bien loin avec un piètre 24 en statistique d'Attaque de base). Une Tranche-Nuit de la part de mon Moufflair permet donc de finir le travail tranquillement.

Charles envoie ensuite Steelix, son gigantesque serpent métallique de type Sol et Acier. Intouchable sur le plan physique en plus d'être une sacrée brute possédant un solide 85 en Attaque de base, il est cependant relativement fragile sur le plan spécial ; m'est d'avis qu'un Lance-Flamme peut faire de gros dégâts. Et c'est effectivement ce qu'il se passe : Marcel lance une attaque Lance-Flamme, qui retire plus de trois-quarts des PV du Pokémon adverse, et par chance occasionne également une brûlure.

Affaibli, Steelix rétorque avec une Gyroballe diminuée (du fait de la brûlure) qui fait très peu de dégâts ; il ne pouvait pas faire beaucoup mieux après tout, puisqu'il ne connaît pas Séisme sur Pokémon Diamant et Perle. J'anticipe une guérison adverse et renvoie mon cher Ectoplasma, qui m'a déjà servi au début du combat, malheureusement sans trop de succès. Et évidemment, une fois Chérif revenu au combat, Charles utilise encore une fois un objet de soin sur son Steelix, cette fois-ci une Guérison, qui non seulement rend tous les PV du Pokémon mais soigne aussi sa brûlure ! Maintenant que Chérif est au combat et que Charles a utilisé ses deux objets de soin, il est temps de se défaire de l'énorme serpent grâce à la botte secrète qui a déjà fait le succès de mon Ectoplasma : la Puissance Cachée de type Sol. Grâce au boost de puissance offert par les Lunettes Choix, une première Puissance Cachée manque, encore une fois à rien du tout, de tuer Steelix, qui rétorque avec une attaque Dracosouffle qui, fort heureusement, ne paralyse pas. Chérif est désormais bloqué sur la Puissance Cachée et ne peut pas utiliser une autre attaque ; de toute façon nous ne voulons pas utiliser autre chose, la Puissance Cachée de type Sol est la solution pour faire mal aux Pokémon de type Acier, qui y sont faibles. De plus, étant une capacité spéciale et non physique contrairement à la majorité des attaques de type Sol (l'exception étant Telluriforce), cette capacité cause de lourds dégâts sur une bonne partie des Pokémon de type Acier, plus fragiles sur le plan spécial que sur le plan physique. Finalement, une deuxième Puissance Cachée de mon Ectoplasma achève le Steelix adverse.

Plus qu'un Pokémon côté adverse, et pas des moindres puisqu'il s'agit de Bastiodon, un énorme dinosaure cousin du tricératops avec un large bouclier d'acier en guise de tête. Ce Pokémon est tout bonnement impossible à tuer, avec des statistiques défensives gigantesques, surtout sur le plan physique. Cependant, il ne ferait aucun mal à une mouche, donc autant dire que Chérif n'a rien à craindre. De plus, son double type Roche et Acier laisse la porte ouverte à deux doubles faiblesses (donc les dégâts sont quadruplés) face aux types Combat et Sol. C'est la double faiblesse au type Sol que nous allons exploiter en particulier pour nous défaire de ce monstre qui, cerise sur le gâteau, possède la capacité Repos pour se soigner entièrement (au cas où ce ne serait pas déjà assez difficile de le tuer). Ni une ni deux, Chérif lance une Puissance Cachée de type Sol, qui... laisse le Pokémon adverse avec un unique point de vie (ou en tout cas très peu) ; la double faiblesse nous aura bien aidée, disons-le. Bastiodon rétorque alors avec une attaque Pouvoir Antique, qui fait quelques dégâts, avant de céder suite à une deuxième Puissance Cachée. Charles fait désormais partie du passé.

Suite à notre victoire, le désormais défait champion d'Arène nous remet le sixième badge, le Badge Mine, qui nous permet d'utiliser la capacité Force en-dehors des combats. Grâce à ce sixième badge, tous les Pokémon y compris ceux obtenus par échange obéissent jusqu'au niveau 70 (notez que les Pokémon des membres du Conseil 4 ne dépassent pas le niveau 66). Charles nous remet également la Capsule Technique CT91, qui contient la capacité Luminocanon ; cette capacité spéciale de type Acier possède une certaine probabilité de faire baisser la Défense Spéciale de l'adversaire, et j'ai ma petite idée de qui va bénéficier de cette capacité.




À peine sorti de l'Arène que je suis abordé par Neyah, qui me demande de l'accompagner jusqu'à la bibliothèque. Soit, faisons ça, dirigeons-nous vers la bibliothèque. Au dernier étage du bâtiment, nous retrouvons notre cher rival, accompagné d'Aurore et du Professeur Sorbier. Ce dernier travaille sur l'évolution des Pokémon, et a besoin de notre aide pour trouver les trois « Pokémon mirages » qui vivent au centre de chacun des lacs qui peuplent Sinnoh. Je devrai, pour aider Sorbier, me rendre au Lac Courage, tandis que mes deux collègues iront sur les deux autres lacs. Je suis sur le point de partir pour continuer l'aventure, quand tout à coup un tremblement de terre semble surgir de nulle part.

La Team Galaxie contre-attaque !

L'incident du Lac Courage

En sortant de la bibliothèque, un marin nous aborde ; une explosion vient d'avoir lieu au Lac Courage. Ni une ni deux, je m'envole vers Verchamps, et je me dirige vers la route 213, puis vers le lac afin de voir ce qu'il s'y passe. Que n'est pas ma réaction en voyant le lac complètement asséché, et encore une fois qui sont les responsables ? La Team Galaxie, encore et toujours... commencent à nous courir sur le haricot ceux-là ! Leur nouveau projet consiste à capturer les fameux trois Pokémon légendaires « mirages », et le Lac Courage n'y fait pas exception. Quoi qu'il en soit, nous pouvons compter sur notre fine équipe de Pokémon tous plus puissants les uns que les autres pour défaire tous les sbires qui traînent un peu partout. Nous arrivons ensuite à l'entrée d'une grotte au milieu du lac... ou du moins au milieu de ce qu'il en reste.

Une fois arrivé dans la Caverne, nous tombons nez à nez avec un autre commandant de la Team Galaxie (comme si Mars et Jupiter ne suffisaient pas...) : le commandant Saturne. Celui-ci nous défie aussitôt, muni des Pokémon suivants :




 <u>Kadabra</u> (M) Nv 35 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset Embargo Onde de Choc Soin Psyko	 <u>Archéomire</u> Nv 35 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset Mur de Fer Gyroballe Tomberoche Ball'Ombre
 <u>Coatix</u> (F) Nv 37 Poison / Combat Talent : <i>Anticipation</i>	Moveset Direct Toxik Vendetta Feinte Boue-Bombe		

Rien à signaler de bien méchant du côté de l'équipe adverse à ce stade-là du jeu, si ce n'est Archéomire qui tient très bien les coups comme on l'a vu précédemment, et Coatix qui peut faire mal avec de bonnes statistiques offensives. Il est temps de se lancer au combat, alors que Saturne nous reproche d'avoir « attaqué le bâtiment de la Team Galaxie à Vestigion » (le culot...). Le commandant envoie son premier Pokémon, Kadabra, alors que c'est Alizée qui ouvre le bal de mon côté. Kadabra est plus rapide et lance une attaque Psyko, qui inflige de très lourds dégâts, bien plus que ce que je ne pensais, et laisse Alizée à environ 40% de ses PV (notez qu'un coup critique tuait mon Étouraptor). Alizée rétorque sans plus tarder avec une capacité Demi-Tour super efficace (car Kadabra, de type Psy, est faible face au type Insecte), qui tue le Pokémon adverse en un coup et m'offre, en prime, la possibilité d'envoyer directement Chérif au combat pour lancer de puissantes attaques Ball'Ombre augmentées par le pouvoir des Lunettes Choix. Ni une ni deux, Chérif est envoyé au combat, alors que Saturne envoie son Archéomire. De niveau plus faible que celui de Charles, sachant qu'entre temps mon Ectoplasma est monté au niveau 40, je prie pour qu'une Ball'Ombre tue en un coup, et c'est effectivement ce qu'il se passe. Pour un Pokémon extrêmement défensif, il n'aura pas fait long feu... Finalement, dernier Pokémon envoyé par Saturne qu'est son Coatix, son meilleur Pokémon. Soyons honnêtes, si un mur défensif comme Archéomire a coulé en une Ball'Ombre, Coatix, possédant des défenses moindres, ne tient jamais les coups. Et c'est sans grande surprise qu'une simple Ball'Ombre suffit à terminer le crapaud adverse, et à faire plier le troisième commandant de la Team Galaxie, qui quitte les lieux.

Nous apprenons que la commandante Mars se trouve du côté du Lac Vérité en tentant de s'emparer du deuxième Pokémon légendaire ; envolons-nous vers notre village natal et courons lui en empêcher.

Manigances au Lac Vérité

Une fois rendu au Lac Vérité, je constate qu'effectivement la Team Galaxie est sur place, et que de nombreux sbires attendent d'en découdre pour ralentir ma progression. Ni une ni deux, battons-les sans trop sourciller avec leurs Pokémon non-évolués (un Armulys niveau 32 alors qu'il évolue en Charmillon au niveau 10, sincèrement ?), alors que ces sbires à l'égo aussi élevé que leur incompetence essaient tant bien que mal de nous intimider (la distribution de cerveaux a échoué pour certains). Finalement, je rejoins Aurore en prise avec la commandante Mars, et me lance dans un combat contre cette dernière, dont l'équipe s'est étoffée depuis les Éoliennes :

 Nosferalto (F) Nv 37 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Archéomire Nv 37 Acier / Psy Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset
	Morsure		Mur de Fer
	Tranch'Air		Gyroballe
	Toxik		Onde Folie
 Chaffreux (F) Nv 39 Normal Talent : <i>Isograisse</i>	Moveset		Extrasenseur
	Bluff		
	Tranche		
	Feinte		
	Hypnose		

Ma stratégie pour me défaire de cette vile personne est la suivante : plier Nosferalto avec une Ball'Ombre de Chérif, mon Ectoplasma, toujours muni des Lunettes Choix (même si le type Spectre n'est pas forcément super efficace sur Nosferalto, une Ball'Ombre augmentée grâce aux Lunettes Choix tue sans aucun problème) ; le même Chérif se chargera de plier Archéomire, également avec une Ball'Ombre (en espérant encore une fois tuer en un coup). Quant à Chaffreux, un changement sur Salma, équipée d'une Baie Maron pour la réveiller en cas de potentielle Hypnose, va permettre de s'en défaire.

Le combat commence d'emblée avec Mars qui envoie Nosferalto, tandis que c'est Chérif qui ouvre le bal de mon côté. De par sa statistique de Vitesse élevée, Chérif dépasse la chauve-souris adverse sans le moindre souci, et la tue sans poser la moindre question avec une simple Ball'Ombre (on remercie encore une fois les Lunettes Choix). Archéomire est alors envoyé par la commandante, tandis que Chérif reste au combat. Au tour suivant, celui-ci lance une deuxième Ball'Ombre, qui encore une fois tue en un coup. C'est alors que Mars envoie son meilleur Pokémon, déjà présent comme tel aux Éoliennes : Chaffreux, le gros chat paradoxalement rapide comme l'éclair. Impossible de rester, puisque Chaffreux est immunisé au type Spectre de par son type Normal, il me faut changer de Pokémon. Je retire alors Chérif du combat et envoie Salma prendre le relais pour se défaire du matou ; celui-ci rétorque alors avec une Feinte, qui fait de petits dégâts (puisque Salma, encore une fois, résiste au type Ténèbres). Il est temps d'en finir sans tarder, grâce à la puissance du Close Combat. Chaffreux dépasse Salma (pour un Pokémon basé sur le chartreux cet immonde est très rapide...), et lance une Tranche, qui amène mon Simiabraz à la moitié de ses PV. Salma rétorque alors avec une puissante attaque Close Combat, super efficace, qui achève le félin adverse en un seul coup. À l'instar de Saturne quelques instants plus tôt, Mars est défaite, mais la partie n'est pas gagnée pour autant ; le Pokémon mirage a déjà été transféré au QG de la Team Galaxie à Voilaroc. Il va nous falloir mettre les voiles, mais avant tout cela, surfons en direction du sud-ouest du lac pour récupérer la Capsule Technique CT38, qui contient la capacité Déflagration, capacité dévastatrice de type Feu bien qu'assez imprécise (85% de précision, ce qui n'est pas dramatique mais reste quand même strictement inférieur à 100%...). Je me rends ensuite vers le Lac Savoir, tout au Nord de la région, sachant que la route sera longue...

Périple à basse température

Rendons-nous dans un premier temps à Célestia, puis partons vers l'ouest pour rejoindre le Mont Couronné. En utilisant la capacité Force grâce à Clémentine, nous pouvons déplacer quelques rochers et récupérer la Capsule Technique CT69, contenant la capacité Poliroche ; cette capacité permet d'augmenter la Vitesse du Pokémon de deux niveaux. Explorons la grotte vers le Nord, une brume épaisse couvre le paysage, mais puisqu'aucun Dresseur ne montre le bout de son nez, je passe mon chemin tout en récoltant au passage les objets que je trouve sur mon passage.

En sortant de la grotte, j'arrive au début de la route 216. Je remarque alors l'épaisse couche de neige digne d'un mois de décembre dans le Nord de la France (ou en montagne, c'est vous qui voyez) ; la froideur qui se présente à nous ressemble à quelques degrés près à ma collègue d'économie gestion. Quoi qu'il en soit, battons tous les dresseurs présents avec notre équipe. Un peu plus loin se trouve un chalet pour se reposer et soigner nos Pokémon, puis un tas de hautes herbes où nous faisons notre prochaine rencontre sauvage. Il s'agit d'un Farfuret, Pokémon de type Glace et Ténèbres inspiré du furet et de la belette, femelle au niveau 35. Je l'affaiblis, le (ou plutôt « la ») capture, et nomme ma nouvelle recrue Juliette (parce que ça rime avec « belette »). Farfuret possède une excellente statistique d'Attaque et est relativement rapide, mais sa piètre Défense physique le rend vulnérable à la moindre capacité physique super efficace (d'autant plus que sa double faiblesse au type Combat ne lui rend pas service). Comme Bruce, Juliette possède le talent *Attention*, qui l'empêche d'être apeurée par une capacité telle que Morsure ou Bluff. Elle est Mauvaise de nature, par conséquent sa statistique d'Attaque s'en voit augmentée au détriment de sa Défense Spéciale ; très bonne nature pour un Farfuret. Ses IV sont plus ou moins décents dans toutes les statistiques en plus de bénéficier de 26 IV en Attaque, ce qui permet de dévoiler davantage le potentiel offensif de la bête. À mon grand désarroi, le Croc Rasoir qui permet de faire évoluer Farfuret en Dimoret n'est pas disponible avant la Route Victoire (donc une fois les huit badges en notre possession), mais cela n'empêchera pas Juliette d'être une potentielle arme pour défier le Conseil des 4, une fois qu'elle aura évolué, au cas où un de nos chers Pokémon viendrait à céder aux coups des adversaires. En particulier, une membre du Conseil 4 ainsi qu'un Pokémon vers la toute fin du jeu ne vont pas aimer du tout les dégâts de notre nouvelle recrue (en particulier son type Glace). Conclusion, Juliette ce n'est pas pour tout de suite, mais ce n'est pas exclu pour la suite de l'aventure. Et en contrepartie, ça veut dire que nous devons faire une croix dessus pour mon prochain Nuzlocke sur Pokémon Platine, je n'en dis pas plus.

Cap sans plus tarder au Nord, sur la route 217, sous toujours plus de neige et de grêle. Nous y trouvons la Capsule Secrète CS08, contenant la capacité Escalade ; hors combat, cette capacité nous permet d'escalader des parois. Peu après se trouve une maison, où un PNJ nous fait cadeau de la Plaque Glace, permettant d'augmenter légèrement la puissance des capacités de type Glace. Nous trouvons également la Capsule Technique CT07, contenant la capacité Grêle : cette capacité de statut de type Glace instaure un climat grêleux pendant cinq tours, afin de retirer 1/16 des PV maximum de tous les Pokémon présents en combat qui ne sont pas de type Glace. Traçons sans plus tarder pour rejoindre la Rive du Lac Savoir au Nord, puis la ville de Frimapic.

Frimapic, le septième badge et le Lac Savoir

Une ville qui jette un froid...

Nous voici arrivés à Frimapic, une ville couverte de neige. Là-bas, l'atmosphère est bien silencieuse et les seuls bâtiments à notre disposition sont un Centre Pokémon, une boutique et une Arène, qui sera notre septième badge une fois que les principaux protagonistes du combat contre Gladys, la championne locale seront tous au niveau 42 pour égaliser le niveau de son Blizzaroi. Nous trouvons également une maison avec une PNJ nous proposant d'échanger son Spectrum contre un Charmina.

Vous connaissez mon avis sur les échanges en Nuzlocke, je me les interdis, et celui-là est d'autant plus hors de question qu'il s'agit d'un échange « maudit ». Échange « maudit » pour deux raisons :

- » Tout d'abord, je possède déjà un Pokémon de la lignée d'évolution de Spectrum, qui est Chérif, mon Ectoplasma. Posséder un Spectrum serait un doublon, et nous ne voulons pas de doublons d'après la *Species Clause*.
- » Ensuite, le Spectrum qui nous est offert possède un objet nommé Pierre Stase. Cet objet empêche purement et simplement un Pokémon d'évoluer ; ça peut être pratique si vous voulez garder un Pokémon sous sa forme de base plus longtemps, afin de lui faire apprendre une attaque à un niveau inférieur, notamment pour les évolutions en niveau. Or, Spectrum évolue en Ectoplasma par échange ; échanger un Spectrum permet donc, en théorie, d'obtenir un Ectoplasma gratuit à la réception (un peu comme le Machopeur de Pokémon Jaune qui évolue directement en Mackogneur). La Pierre Stase permet d'éviter cette évolution ; vous recevez donc un Spectrum après cet échange, à un point du jeu où vous voulez un Ectoplasma. C'est précisément cette raison qui me fait boycotter cet échange stupide, qui est évidemment un des pires échanges que vous pourriez effectuer dans un jeu Pokémon. Ne faites jamais ça.

Avant même d'aller taper la championne, il me faut, enfin, sortir ma nouvelle botte secrète, gardée précieusement dans l'équipe le temps que son bonheur augmente : Salim, mon Riolu. Celui-ci est enfin suffisamment heureux pour évoluer en Lucario au bout de deux ou trois niveaux (il évolue effectivement dès le niveau 3) ; s'en vient donc un long entraînement pour l'amener au niveau du reste de l'équipe (ça fait 41 niveaux à récupérer). Pendant ce temps, j'apprends à Salma, mon Simiabraz, la capacité Griffes Ombre contenue dans la Capsule Technique que Kiméra m'avait offerte, à la place de Provoc ; la couverture de type Spectre s'avère une option de choix pour taper les Pokémon de type Psy de façon super efficace. Et si Provoc peut s'avérer utile dépendant des situations, j'utiliserai la CT qui m'est disponible sur un autre Pokémon.

Pendant l'entraînement de Salim, cap dans la Grotte Revêche pour récupérer plusieurs objets sympathiques, en utilisant des Repousses pour éviter de croiser des Pokémon sauvages. Une chose que je n'avais pas anticipé est que le Repousse ne fonctionne que sur des Pokémon sauvages de niveau strictement inférieur au mien (ou plutôt strictement inférieur à celui du Pokémon en tête de l'équipe) ; que ne fut pas ma déception en réalisant que Salim n'était que niveau 17 et que certains Pokémon étaient susceptibles d'apparaître... notamment ma prochaine rencontre : un Archéomire, Pokémon de type Acier et Psy inspiré de la plaquette de bronze de l'Antiquité, au niveau 17. Cette rencontre est pour le moins décevante, mais est également satisfaisante : en effet, elle m'empêche d'obtenir une nouvelle rencontre à la Grotte Revêche, et donc pas de Griknot, donc pas de Carchacrok, pour aller balayer avec aise le Conseil des 4 à la fin du jeu. D'autre part, Griknot étant désormais indisponible sur mon Nuzlocke sur Pokémon Diamant, je pourrai le capturer (il sera même garanti) pour mon prochain Nuzlocke Inédit sur Pokémon Platine (petit spoil, il s'agira d'un Nuzlocke où je ne peux capturer que des Pokémon que je n'ai pas déjà capturés dans cette aventure sur Diamant). Quoi qu'il en soit, je capture cet Archéomire sans me poser de questions et le nomme Camille (Archéomire étant asexué, un prénom aussi bien masculin que féminin fait l'affaire). Après un long périple à bicyclette, j'arrive de l'autre côté de la Grotte Revêche, dans une petite salle, pour y trouver une Capsule Technique que j'attendais depuis longtemps : la CT26. Cette Capsule contient la capacité Séisme, une capacité très classique de type Sol qui fait de très lourds dégâts. Pour la couverture afin de se défendre contre les Pokémon de type Électrik, c'est Yi, mon Léviator, qui en bénéficie.





Parlons rapidement de Camille : comme tout Archéomire, notre capture possède un talent très intéressant parmi deux, et chacun de ces talents couvre une faiblesse du Pokémon (ses deux faiblesses étant Feu et Sol en tant que type Acier et Psy) : s'il possède le talent *Ignifugé*, les dégâts des attaques

de type Feu infligées à son encontre sont divisés par deux ; sinon, comme Camille, il possède le talent *Lévitacion*, qui l'immunise aux attaques de type Sol. Étant un Archéomire, Camille possède des statistiques d'attaques catastrophiques (tant sur le plan physique que sur le spécial), qui sont en partie corrigées lors de son évolution en Archéodong au niveau 33. Il possède en revanche des défenses très élevées, étant pratiquement intouchable si l'on ajoute à cela le fait qu'une de ses deux faiblesses est compensée par son talent. Docile de nature (une nature neutre pour les statistiques), Camille possède des IV faiblards dans les deux défenses, et excellents sur le reste de ses statistiques (notamment un 31 IV en Vitesse, ce qui me déçoit puisque l'on cherche à ce qu'un Archéomire soit le plus lent possible, afin d'user de la Distorsion). Une fois Camille dans notre équipe, poursuivons notre route et continuons d'entraîner Salim. Notons qu'Archéodong est un Pokémon très intéressant en fin de jeu du fait de ses défenses et du nombre très réduit de ses faiblesses (une seule en réalité...), il y a moyen qu'il intègre l'équipe bientôt.

Retour du côté de Frimapic pour rejoindre la route 217 et continuer d'entraîner Salim et le reste de l'équipe. Nous tombons par mégarde sur une nouvelle rencontre lors de l'entraînement : un Blizzi, Pokémon de type Plante et Glace inspiré d'un arbre gelé, mâle au niveau 35. Ni une ni deux, je le capture, et le nomme Marc (parce que c'est comme ça, de toute façon je ne vais pas l'utiliser). Comme tout Blizzi, Marc possède le talent *Alerte Neige*, qui permet de déclencher la grêle pendant cinq tours dès son entrée au combat. Un point positif que possède Marc est que ses IV dans toutes les statistiques sauf la Vitesse sont plutôt corrects, et qu'il possède une nature Brave, qui augmente son Attaque au détriment de sa Vitesse ; c'est une très bonne nature pour un Blizzi qui de toute façon est fait pour être lent. Par rapport aux autres Blizzi, Marc est une excellente rencontre, disons-le. Cependant, le point négatif qui me dissuade de l'utiliser réside dans le Pokémon en lui-même et en particulier dans son double type : Blizzi est de type Plante et Glace, deux types qui défensivement sont une catastrophe et possèdent de nombreuses faiblesses. Énumérons ces différentes faiblesses pour que vous vous rendiez compte : Blizzi est faible face aux types Poison, Insecte, Vol, Combat, Roche, Acier et possède une double faiblesse face au type Feu. Sept types sur dix-sept au total sont super efficaces sur Blizzi, et par conséquent sont aussi super efficaces sur Blizzaroi (qui est son évolution au niveau 40), c'est tout bonnement énorme. Donc, ça restera dans le PC.

Une championne de sang-froid...

Une fois que tout le monde est au niveau 42, revenons nous frotter à Gladys, la championne d'Arène de Frimapic. Celle-ci possède des Pokémon de type Glace, du moins dans leur majorité (bonjour Charmina), avec une répétition de la même lignée d'évolution (Blizzi et Blizzaroi) ; Pokémon Platine a fait beaucoup de bien à son équipe en remplaçant Blizzi et Charmina par Cochignon et Momartik. L'équipe de Gladys n'est pas bien dangereuse et est constituée des Pokémon suivants :

 Blizzi (F) Nv 38 Plante / Glace Talent : <i>Alerte Neige</i>	Moveset	 Charmina (F) Nv 40 Combat / Psy Talent : <i>Force Pure</i>	Moveset
	Tranch'Herbe		Poinglace
	Racines		Gonflette
	Éclats Glace		Détection
 Farfuret (F) Nv 38 Ténèbres / Glace Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Blizzaroi (F) Nv 42 Plante / Glace Talent : <i>Alerte Neige</i>	Moveset
	Provoc		Vantardise
	Feinte		Martobois
	Avalanche		Avalanche
	Tranche		Siffil'Herbe

Aucun Pokémon n'est particulièrement difficile à défaire en l'état et j'ai à peu près ma stratégie de comment je vais me charger de chacun d'entre eux. Blizzi est une partie de plaisir, sa principale menace est la capacité Tranch'Herbe, et aucun de mes Pokémon n'est faible au type Plante. Éclats Glace est une capacité prioritaire qu'il est possible de contrer avec un Mach Punch bien placé. Farfuret peut m'empêcher de placer une Danse-Lames ou autre potentielle capacité de statut ou support grâce à Provoc, et Avalanche peut être dangereuse si je l'attaque sans le tuer. Charmina, son seul Pokémon qui n'est pas de type Glace, n'est pas dangereux sans la capacité Pied Voltige, mais un Poinglace peut être devastateur notamment pour Alizée, qui y est faible à cause de son type Vol, surtout couplé au talent Force Pure de Charmina qui double la statistique d'Attaque ; attention aussi à la Gonflette qui lui permet de monter son attaque. Enfin, Blizzaroi meurt avec une simple attaque de type Feu ou un Close Combat augmenté par une Danse-Lames (on n'est jamais très prudent) ; j'équipe tout de même une Baie Maron à Salma afin de la guérir d'un éventuel sommeil infligé par Siff'l'Herbe. Les autres Pokémon tiennent une Baie Citrus afin de pouvoir se soigner s'ils tombent sous la moitié de leur vie.

Après avoir détruit toutes les boules de neige de l'Arène, j'arrive contre la championne, et le combat commence sans plus tarder. Alors que Gladys envoie Blizzi, je démarre en envoyant Alizée, mon cher Étouraptor de longue date, malgré sa faiblesse au type Glace ; une Aéropique ou un Close Combat peut en effet tuer Blizzi sans l'ombre d'un doute si je survis à une attaque Éclats Glace (qui après tout n'est pas très puissante). À peine envoyée au combat, la grêle tombe via le talent Alerte Neige du Blizzi adverse, qui perd directement un niveau d'attaque grâce à l'Intimidation d'Alizée. Je suis confiant sur la puissance de mon oiseau, qui lance une Aéropique. L'adversaire étant plus lent et n'utilisant pas Éclats Glace, sa capacité de priorité, Alizée attaque en premier et tue en un coup alors que l'Aéropique est critique. Un Pokémon défait sur quatre alors qu'Alizée perd quelques PV du fait de la grêle.

Gladys continue en envoyant au combat son Farfuret. Farfuret étant faible au type Insecte de par son type Ténèbres, je décide qu'Alizée utilisera une capacité Demi-Tour, afin d'attaquer fort et me permettre d'envoyer quelqu'un d'autre juste après. Farfuret dépasse sans trop de surprise (ce Pokémon est très rapide) et effectue une Tranche, qui retire un bon quart de la vie de mon étourneau. Celle-ci rétorque avec Demi-Tour et tue Farfuret en un coup alors que j'envoie Chérif, mon Ectoplasma boosté aux Lunettes Choix, au combat, anticipant l'arrivée du Charmina adverse, afin de lancer de puissantes Ball'Ombre. Chérif est, dès la fin du tour, frappé par la grêle, alors que Gladys envoie Charmina. Au tour suivant, Chérif lance une Ball'Ombre, qui est super efficace grâce au type Psy du Pokémon adverse, et le tue en un coup sans réelles surprises. Il faut dire que Charmina est un Pokémon assez fragile, et les dégâts sont salés si l'on ajoute à cette fragilité la super efficacité de la Ball'Ombre, couplée au STAB en tant que capacité de type Spectre et à la puissance des Lunettes Choix.

Gladys décide alors de « briser la glace » et sortir son ultime Pokémon, son plus dangereux : un Blizzaroi au niveau 42. Pokémon très puissant mais relativement lent, Chérif dépasse sans trop de problèmes et tente encore une fois une Ball'Ombre (en même temps c'est la seule solution). Cependant, et malgré les Lunettes Choix, la Ball'Ombre ne tue pas et laisse le Blizzaroi dans le rouge ; la Baie Citrus de ce dernier s'active alors. Juste après (j'aurais dû prévoir), Blizzaroi lance une Siff'l'Herbe, qui endort mon Ectoplasma... je vais devoir changer de Pokémon. Anticipant une Avalanche, j'envoie Salma au combat puisqu'elle résiste au type Glace. Une fois Salma arrivée au combat, elle reçoit une Vantardise, qui augmente son Attaque de deux niveaux mais la plonge dans la confusion. C'est du quitte ou double, Salma tue sans le moindre doute si elle attaque, mais peut prendre énormément de dégâts si elle est frappée par la confusion. Je pourrais changer de Pokémon et envoyer Salim, mon Lucario, à la place, et c'est ce que je décide de faire, malgré le risque encouru par une Siff'l'Herbe. Et c'est effectivement ce qu'il se passe : Blizzaroi lance tout de suite une Siff'l'Herbe qui endort mon Pokémon. Anticipant une Vantardise au tour suivant, je décide de rester au combat en

sachant que Salim dort, afin de brûler purement et simplement un tour ; résistant au Martoboïs et à l'Avalanche, mon Lucario ne sera jamais tué par la moindre des offenses du Pokémon adverse. Alors que Salim continue de dormir, Blizzaroi lance un Martoboïs, qui retire une petite moitié des PV (c'est bien plus que ce que je ne l'imaginai). La grêle retire encore quelques PV et passent mon Pokémon sous la moitié de sa vie, ce qui active sa Baie Citrus. Je suis désormais à la portée d'un coup critique si je laisse Salim au combat.

Je décide alors de tenter le pire : puisque Martoboïs est la meilleure option pour faire des dégâts, je décide de retirer Salim et de remettre Alizée au combat, anticipant un Martoboïs et priant pour tenir une potentielle Avalanche, qui serait destructrice pour mon Étouraptor. Alizée revient rapidement (et Intimide le Pokémon adverse qui perd un niveau en attaque) alors que Blizzaroi lance une nouvelle Vantardise, qui encore une fois augmente l'Attaque d'Alizée de deux niveaux mais la plonge dans la confusion... sérieusement ? Mes facultés d'anticipation sont limitées visiblement... mon cœur bat, ça risque d'être plus difficile que ce que je ne le pensais. Anticipant une Siff'l'Herbe ou autre (une IA de champion d'Arène ne lancera jamais deux Vantardise consécutives), je décide de renvoyer une deuxième fois Salma au combat, qui reste ma meilleure option. Puisqu'Alizée est de type Vol (et donc vulnérable au type Glace), la meilleure option offensive pour Blizzaroi était une Avalanche, et c'est exactement ce qu'il fait, alors que Salma est désormais revenue ; celle-ci résistant au type Glace, l'Avalanche fait très peu de dégâts. Et enfin, puisque Blizzaroi est un Pokémon très lent, et que Salma dépasse largement, cette dernière lance une Roue de Feu, profitant de la double faiblesse au type Feu de l'abominable homme des neiges adverse, et le tue sans surprise. Gladys appartient désormais au passé, après un combat contre un Blizzaroi qui aurait pu être plié bien plus rapidement si j'avais équipé une Baie Maron à tout le monde au lieu de simplement en donner une à Salma...

C'est alors que Gladys me remet le Badge Glaçon, septième et avant-dernier badge d'Arène ; c'est ce badge qui me permet d'utiliser la capacité Escalade hors des combats, et me permet dans peu de temps de récupérer nombre d'objets et de Capsules Techniques fort utiles. La championne m'offre également la Capsule Technique CT72 contenant la capacité Avalanche ; cette capacité à priorité négative voit sa puissance doublée si le lanceur reçoit des dégâts. Je quitte alors l'Arène, soigne l'intégralité de mon équipe et continue mon aventure sans plus tarder, en direction du Lac Savoir ; depuis mon arrivée dans la zone, la Team Galaxie a bien dû faire des ravages. Et c'est effectivement ce qu'il s'est produit : Neyah a perdu un combat au Lac Savoir contre la commandante Jupiter, qui rentre au QG de la Team Galaxie à Voilaroc. Avant de prendre mon envol, je récupère au passage, à côté du lac, la Capsule Technique CT14, qui contient Blizzard, une puissante capacité spéciale de type Glace mais malheureusement imprécise (bien qu'elle atteigne 100% de précision sous la grêle). Je m'envole ensuite vers Voilaroc.

Au passage, je peux désormais entraîner toute mon équipe jusqu'au niveau du meilleur Pokémon du prochain champion d'Arène, Tanguy de Rivamar, qui possède un Luxray au niveau 49.

La victoire ultime contre les voyous...

Infiltration au QG Galaxie de Voilaroc

Avant de m'envoler vers Voilaroc, il m'est nécessaire de retourner récupérer quelques objets maintenant que je peux utiliser Escalade en dehors des combats. Près de la Rive du Lac Courage, je trouve la Capsule Technique CT85, qui contient la capacité Dévorève (que j'ai déjà évoquée plus haut lors d'une montée en niveau de Chérif). Une élévation au milieu de la route 213 m'octroie la CT05, qui contient la capacité Hurlement, une capacité qui force un changement de Pokémon côté adverse (et termine un combat contre un Pokémon sauvage). Après ce premier retour, je m'envole vers Célestia




et cours vers l'ouest, direction la route 211, où d'autres parois rocailleuses sont à gravir. J'y trouve une Capsule Technique qui devrait m'être fort utile en guise de couverture pour un Pokémon axé spécial : la CT29, qui contient la célèbre capacité Psyko, puissante capacité spéciale de type Psy possédant une certaine probabilité de baisser la Défense Spéciale adverse. Chérif et Célia sont les deux Pokémon les plus à même de pouvoir profiter de la puissance de Psyko, mais puisque pour la fin de la partie, j'estime Nœud-Herbe très utile pour mon Leuphorie contre les Pokémon de type Sol, et que Psyko n'apporterait pas grand chose, ce sera finalement Chérif, ma rencontre de longue date au Vieux Château, qui va en profiter, à la place de la Puissance Cachée Sol qui m'aura été très utile pendant toute l'aventure ; pour la couverture de type Sol, j'ai déjà Yi qui connaît Séisme et peut faire de lourds dégâts. Cap ensuite sur la route 216 pour accéder à une zone en hauteur à laquelle je n'avais pas accès auparavant, en m'occupant au passage des dresseurs sur ma route. Un objet en particulier attire mon attention, encore une fois une Capsule Technique : il s'agit de la CT13 contenant la capacité Laser Glace, puissante capacité spéciale de type Glace pouvant geler. M'est d'avis que si Tristan, mon Sancoki, évolue en Tritosor et finit par intégrer l'équipe finale, il pourra en bénéficier pour profiter d'une solide couverture de type Glace.

Retournons finalement sur Voilaroc et dirigeons-nous vers le QG de la Team Galaxie, au nord de la ville. Un sbire nous reconnaît et décide de s'en aller en courant, laissant tomber une « Clé Stockage ». Récupérons cette clé et ouvrons la porte bloquée dans le hangar à l'ouest du QG. Une fois la porte ouverte, nous récupérons une Pierre Nuit, qui aurait été fort utile si Mireille, notre défunt Cornèbre, était restée en vie, afin de la faire évoluer en Corboss... tant pis. En descendant les escaliers, nous rejoignons le sous-sol du QG, où de très nombreux sbires nous attendent pour en découdre (ou du moins essayer d'en découdre...) ; il s'ensuit un très long labyrinthe entre les différents étages du QG, en empruntant de nombreux téléporteurs sans vraiment savoir où cela va nous mener... Nous continuons malgré tout notre route, tout en faisant participer l'intégralité de l'équipe dans les combats contre les sbires. Lors de notre périple, nous récupérons dans un premier temps la Capsule Technique CT49, qui contient la capacité Saisie. Cette capacité de statut permet de s'emparer des effets des capacités que l'adversaire utilise sur lui-même : par exemple, si l'adversaire utilise Soin, la capacité Saisie permet de récupérer la moitié des PV à sa place ; s'il utilise Danse-Lames, c'est le Pokémon qui utilise Saisie qui verra son attaque augmentée de deux niveaux. Capacité assez occasionnelle que je ne pense pas utiliser, donc continuons notre chemin. En effectuant un détour vers le souterrain du sous-sol pour créer un raccourci, qui permettra de gagner du temps si l'on doit revenir plus tard, je récupère une Capsule Technique très utile : la CT36, qui contient la capacité spéciale de type Poison Bomb-Beurk, que j'équipe aussitôt à Chérif ; ça y est, mon Ectoplasma peut attaquer avec son deuxième STAB et bénéficier d'une puissante capacité de type Poison, et possède désormais quatre capacités spéciales afin de profiter au mieux des Lunettes Choix. Revenons sur notre route en battant toujours plus de sbires tous plus prétentieux (et incompetents) les uns que les autres ; en effet ce n'est pas tout le monde qui a pu bénéficier d'un cerveau à la naissance... À la fin de notre route se trouve enfin la CT21, contenant la capacité Frustration ; cette capacité qui inflige d'autant plus de dégâts que le niveau de bonheur de nos Pokémon est faible (le contraire de la capacité Retour en quelque sorte) ne bénéficie à personne de l'équipe puisque tous ont un niveau de bonheur maximal.

Nous avons sur notre chemin récupéré la Clé Galaxie, qui permet d'ouvrir toutes les portes magnétiques du QG. Sortons par le hangar, puis revenons sur les lieux mais en prenant cette fois-ci l'entrée principale. Munis de la Clé Galaxie, nous pouvons accéder au reste du bâtiment, encore une fois en décimant les dresseurs sur notre route. Récupérons les objets que nous trouvons en empruntant les différents téléporteurs, puis rendons-nous au troisième étage du bâtiment, après avoir utilisé les lits à notre disposition pour remettre toute notre équipe sur pied. Utilisons ensuite la Clé Galaxie pour ouvrir la porte et nous trouver face à face avec... Hélio.

Hélio, le retour...

Car oui, cet Hélio que nous avons rencontré bien plus tôt dans l'aventure, à Célestia, n'est autre que le Chef suprême de la Team Galaxie. Celui-ci nous bassine avec son sempiternel discours de « les émotions c'est nul », « la compassion et la pitié c'est pour les faibles », et nous attaque peu après avec les Pokémon suivants :

 Cornèbre (M) Nv 40 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset	 Nosferalto (M) Nv 40 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset
	Ténèbres		Onde Folie
	Embargo		Morsure
	Étonnement		Tranch'Air
 Farfuret (F) Nv 43 Ténèbres / Glace Talent : <i>Attention</i>	Moveset		Crochetvenin
	Bec Vrille		
	Feinte		
	Poinglace		
	Tranche		
	Vive-Attaque		




Aucun Pokémon n'est particulièrement dangereux, et les deux premiers membres de son équipe possèdent une faiblesse commune au type Électrik, ce qui m'incite à apporter Chérif, mon Ectoplasma boosté aux Lunettes Choix, pour leur balancer de violentes attaques Tonnerre au visage. Quoiqu'il en soit, le combat commence avec Hélio qui amène son Cornèbre au combat, alors que je démarre avec Chérif. Sans poser de question, Chérif dépasse l'oiseau en vitesse et lance une puissante attaque Tonnerre super efficace, qui tue en un coup sans la moindre résistance. La réponse d'Hélio est rapide : Nosferalto, son Pokémon chauve-souris que nous connaissons bien mais qui n'est pas très heureux (puisque'il n'a pas évolué en Nostenfer...). Chérif est toujours plus rapide et, encore une fois, une attaque Tonnerre toujours super efficace tue l'adversaire en un coup. C'est alors qu'Hélio envoie sa botte secrète en disant simplement un « mon dernier Pokémon » vide de toute émotion : Farfuret. Celui-ci est un peu plus corsé à toucher pour Chérif puisqu'il n'est pas faible au type Électrik ; si l'attaque Tonnerre ne tue pas, mon Ectoplasma est alors à la merci d'une Feinte qui peut le tuer sans l'ombre d'un doute. Mais j'ai confiance à la statistique d'attaque spéciale de mon Pokémon, à la fragilité de Farfuret et à la puissance des Lunettes Choix : Chérif lancera un troisième Tonnerre. Farfuret étant un Pokémon très rapide, il frappe en premier avec un Poinglace qui retire quasiment la moitié de la vie de mon Pokémon ; j'ai eu beaucoup de chance que l'attaque ne fasse pas un coup critique, ne gèle pas ou que la belette adverse n'utilise pas une Feinte super efficace. C'est alors que Chérif riposte avec un Tonnerre, qui laisse Farfuret avec très peu de points de vie et active alors la Baie Citrus de ce dernier. Plus le choix, interdiction de risquer le coup critique, il est temps de retirer mon fantôme de longue date et d'envoyer au combat la réponse parfaite à Farfuret : Salim (d'ailleurs Salma aurait très bien pu faire l'affaire également, les deux Pokémon étant offensivement très similaires). Et alors que j'envoie Salim au combat, Hélio utilise une Super Potion, qui ramène son Pokémon à environ 75% de sa vie maximum. Et alors que Farfuret utilise un Grincement sur Salim, qui baisse sa Défense de deux crans, celui-ci riposte avec un violent Close Combat (auquel le Pokémon adverse possède une double faiblesse). C'en est désormais fini d'Hélio.

Hélio défait, il continue de s'obstiner à croire que « l'amour de mes Pokémon » est une illusion, comme toutes les émotions, et que les illusions finissent par « disparaître à jamais ». Quoiqu'il en soit, Hélio reconnaît mon « courage de battre en solitaire » (à noter que mon équipe a pu plier tous tes sbires jusqu'à présent mon cher Hélio), et me récompense avec la Master Ball ; cette Poké Ball unique ne rate jamais sa capture. Je sais ce que vous vous dites, vous qui lisez ces lignes : vous vous dites que

j'utiliserai cette Master Ball sur un Pokémon légendaire. Je vous renvoie alors à cette règle bien précise : pas de Pokémon légendaires en Nuzlocke. Fin de la parenthèse, continuons notre route, alors que Hélios s'en va, en direction du Mont Couronné, l'endroit où on l'a vu pour la toute première fois, afin d'accomplir son ultime projet : précipiter la fin du monde, afin d'en bâtir un nouveau, vide de toute émotion (on vous a déjà dit qu'Hélios considérait que les émotions c'était pour les faibles ? non ? ben maintenant on vous le redit).

Libération des Pokémon mirages

Empruntons donc le téléporteur plus loin, pour atterrir dans un laboratoire... étrange. Passons la porte au bout du couloir pour tomber dans une salle dans laquelle sont retenus prisonniers Créhelf, Créfollet et Créfadet, les trois « Pokémon mirages » ; nous tombons sur Saturne, le même commandant que nous avons vu (et battu) plus tôt au Lac Courage. Celui-ci nous attaque avec sensiblement la même équipe que lors de notre premier affrontement, avec quelques niveaux supplémentaires et des attaques un peu différentes pour toute l'équipe.

 Kadabra (M) Nv 38 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset	 Archéomire Nv 38 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Embargo		Extrasenseur
	Onde de Choc		Gyroballe
	Soin		Onde Folie
 Coatoux (F) Nv 40 Poison / Combat Talent : <i>Anticipation</i>	Moveset		Ball'Ombre
	Direct Toxik		
	Casse-Brique		
	Vantardise		
	Plaie-Croix		

Ses Pokémon sont tous plus faibles que ceux d'Hélios, donc tout devrait bien se passer en théorie. Kadabra est envoyé par Saturne au début du combat, alors que c'est toujours Chérif qui mène la danse de mon côté. J'ai confiance en mon Pokémon, en sa puissance et en sa vitesse, et, même s'il est vulnérable au type Psy (de par son type Poison), une Ball'Ombre super efficace peut tuer l'adversaire en un coup. Chérif dépasse effectivement le Kadabra adverse, et la Ball'Ombre est sans pitié ; Kadabra est défait en un coup. Saturne répond alors avec son mur défensif : Archéomire. Je me rappelle de mes précédentes oppositions avec ce Pokémon et suis confiant en la faculté qu'a mon Ectoplasma à tuer cette plaque de fer avec une simple Ball'Ombre. Chérif lance alors sa Ball'Ombre, qui effectue un coup critique et tue sans problème. Encore une fois, un Pokémon supposé « monstrueux » défensivement aura succombé sans opposition (merci les Lunettes Choix !).

Plus qu'un Pokémon du côté de Saturne et pas des moindres : son meilleur Pokémon, Coatoux, dont les attaques ont un peu changé depuis la dernière fois ; notons que Chérif résiste ou est immunisé à tout le potentiel offensif de l'adversaire. Bloqué sur une unique capacité du fait des Lunettes Choix, Chérif effectue une nouvelle Ball'Ombre, qui... tue Coatoux en un coup, encore une fois. Pour un commandant qui voulait me faire payer ce que je lui avais infligé au Lac Courage, ça reste assez faible, soyons honnêtes deux secondes. Quoi qu'il en soit, Saturne s'incline, alors que j'appuie sur le bouton de la machine centrale pour libérer les trois Pokémon mirages. J'apprends par la suite qu'Hélios a créé une « Chaîne Rouge », à partir des cristaux récupérés sur ces Pokémon, et qu'il en a « besoin pour enchaîner quelque chose sur le Mont Couronné ». Nous nous apprêtons alors à partir pour un long voyage dans l'immensité du Mont Couronné, jusqu'au sommet de la montagne, afin d'empêcher Hélios d'arriver à ses fins.

Un long périple au Mont Couronné

Je m'envole rapidement vers Unionpolis et pars vers l'ouest pour rejoindre le Mont Couronné par son entrée Sud, celle où j'ai croisé Hélios pour la première fois ; un petit coup d'Escalade de la part de Clémentine, ma professionnelle des Capsules Secrètes, me permet d'arriver au premier étage de la montagne. Dans un recoin de la grotte, à cet étage, je trouve la Capsule Secrète CT80, qui contient la capacité Éboulement, simple capacité physique de type Roche ayant tout de même une chance d'apeurer la cible (elle risque de ne bénéficier à personne malheureusement). Je continue ensuite mon périple, en grimpant jusqu'à l'étage suivant, et en poursuivant mon ascension jusqu'à sortir de la grotte, sur un immense plateau enneigé. De nombreux objets nous attendent dehors, le périple risque d'être très long. Pendant ce temps-là, j'enseigne à Salma la capacité Lance-Flamme à la place de Roue de Feu, afin de lui fournir une option pour utiliser sa meilleure statistique d'Attaque Spéciale. Si j'avais été plus prévoyant, j'aurais pu également, en lieu et place de Close Combat, apprendre à Salma la capacité Exploforce, contenue dans la Capsule Technique CT52 que l'on peut acheter au Centre Commercial de Voilaroc. Cette capacité aurait permis de frapper avec une puissance de base équivalente à Close Combat, mais sur le plan spécial au lieu de physique, sans baisse de statistiques mais au prix d'une précision réduite (seulement 70%). Mais puisque je suis en plein périple, ce serait fort dommage de s'arrêter là. Donc j'assume et je continue. Pendant le périple, une montée en niveau sympathique se produit : Yi, mon Léviator, atteint le niveau 44 et apprend la tant convoitée capacité Danse Draco : cette attaque de statut augmente à la fois l'Attaque et la Vitesse du lanceur d'un niveau, ce qui en fait une des meilleures capacités de statut de tout le jeu, en particulier lorsqu'elle est utilisée par une brute physique comme Léviator (qui est alors considéré un *Dragon Dancer* en stratégie).

Continuons de gravir les étages du Mont Couronné en battant les sbires Galaxie qui se trouvent sur notre route et dont l'égo et la confiance en soi n'ont d'égal que leur stupidité et leur médiocrité au combat. Après six étages et une longue marche, nous arrivons aux Colonnes Lances. En jetant un coup d'œil aux équipes des Pokémon qui vont s'offrir à nous, je remarque qu'Hélios possède un Dimoret au niveau 48, puis un Nostenfer au niveau 46. Puisque Dimoret peut mourir en un simple Close Combat de la part de Salma ou Alizée, je décide d'entraîner toute l'équipe au moins jusqu'au niveau 45 avant de me frotter à Mars, Jupiter, puis enfin Hélios, sachant que Dimoret et Nostenfer sont plus rapides que l'intégralité de notre équipe, et qu'un malheur peut vite arriver. Je dois absolument redoubler de vigilance si je ne veux pas qu'un Pokémon de mon équipe finisse au tapis, surtout contre Hélios (les deux commandantes de la Team Galaxie ne sont pas dangereuses).







Pendant l'entraînement, je tombe sur une nouvelle rencontre sauvage : Mélofée, un Pokémon de type Normal (jusqu'en sixième génération à l'apparition du type Fée) inspiré de la fée, femelle au niveau 40. Je capture cette rencontre, que je nomme Méline. Mélofée possède un talent parmi deux : le talent *Garde Magik*, immunise aux capacités de statut et renvoie leurs effets au lanceur ; Méline possède l'autre talent, le talent *Joli Sourire*, qui a 30% de chances d'infliger le statut Attraction au Pokémon adverse si celui-ci est de sexe opposé et utilise une capacité directe. Soyons honnêtes, Garde Magik est mieux mais on n'est pas là pour discuter dans un Nuzlocke ; au pire je peux laisser n'importe quel Pokémon dans le PC. Méline possède une nature Naïve, qui augmente sa vitesse et diminue sa défense spéciale ; pour un Pokémon très axé spécial, c'est embêtant, d'autant plus que ses IV en Attaque Spéciale ne jouent pas en sa faveur. Quoi qu'il en soit, mon nouveau Mélofée est envoyé dans le PC, et on va voir ce qu'on en fait plus tard.

L'arrivée aux Colonnes Lances

Enfin au sommet du Mont Couronné avec toute mon équipe au niveau 45 ou supérieur, deux sbires Galaxie pas bien dangereux bloquent la montée sur le plateau principal des Colonnes Lances ; ils sont rapidement défaits par quelques attaques Séisme bien placées de la part de Yi. Chérif prend également

part au combat car son talent Lévitacion l'immunise au type Sol du Séisme, et ainsi mon Pokémon ne prend pas les dégâts ; Séisme est en effet une attaque qui touche l'intégralité des Pokémon au combat en match double, y compris les miens. Il est donc hors de question d'envoyer un Pokémon faible au type Sol aux côtés de Yi.

Après avoir battu comme il se devait les deux sbires Galaxie, quelques mètres plus loin, nous tombons nez à nez avec Hélios, accompagné de Mars et Jupiter. Avançons vers les commandantes ; Hélios libère alors la Chaîne Rouge et invoque Dialga, le Pokémon légendaire du temps et mascotte de Pokémon Diamant. Celui-ci libère alors une aura qui « tord » le temps et se répand dans tout Sinnoh. Lorsque nous nous dirigeons vers Hélios, Mars et Jupiter stoppent notre progression et nous défient alors que Neyah, mon ami et rival de toujours, arrive, prêt à en découdre avec les commandantes pour se venger de sa défaite contre Jupiter au Lac Savoie, et s'allie avec moi. S'en vient alors un combat deux contre deux, Neyah et moi contre les deux commandantes de la Team Galaxie, et leur équipe n'est pas de tout repos (les Pokémon de Jupiter sont à gauche et ceux de Mars sont à droite) :

 Nosferalto (F) Nv 41 Poison / Vol Talent : Attention	Moveset Giga-Sangsue Tranch'Air Crochetvenin Bomb-Beurk	 Nosferalto (F) Nv 42 Poison / Vol Talent : Attention	Moveset Morsure Tranch'Air Crochetvenin Onde Folie
 Archéomire Nv 41 Acier / Psy Talent : Lévitacion	Moveset Éboulement Protection Onde Folie Extrasenseur	 Archéomire Nv 41 Acier / Psy Talent : Lévitacion	Moveset Mur Lumière Gyroballe Onde Folie Extrasenseur
 Moufflair (F) Nv 46 Poison / Ténèbres Talent : Puanteur	Moveset Direct Toxik Brouillard Tranche Nuit Lance-Flamme	 Chaffreux (F) Nv 45 Normal Talent : Isograise	Moveset Hypnose Tranche Aéropique Griffes Ombre

Les deux Archéomire sont dangereux dans la mesure où ils peuvent facilement placer à la fois Protection et Mur Lumière, ce qui va diviser toutes les attaques de notre équipe par deux ; il faut donc procéder méthodiquement et tuer d'abord les Pokémon de Mars puis ceux de Jupiter ou inversement. Une stratégie serait d'équiper une Baie Kika à Yi, mon Léviator, pour le soigner d'une potentielle confusion d'une Onde Folie, tuer en premier lieu le Nosferalto de Mars, qui connaît l'attaque. Attention à la Gyroballe de son Archéomire, qui peut faire de lourds dégâts sur des Pokémon rapides, bien qu'il s'agisse d'un Archéomire (un Pokémon qui fait zéro dégâts) et que Yi résiste à l'attaque de par son type Eau. En faisant attention à l'Onde Folie, c'est sur ce Pokémon que je placerai autant d'attaques Danse Draco que possible, pour augmenter ma vitesse et être sûr de dépasser Chaffreux qui attend en arrière, et tuer en un coup avec une Hydroqueue (Séisme est une alternative moins puissante car ne bénéficiant pas du STAB mais plus sûre). Une fois qu'il ne reste plus qu'une cible au combat, il sera beaucoup plus facile de terminer le travail. J'ai dit plus haut que les deux commandantes seraient une partie de plaisir ; j'ai clairement sous-estimé la tâche, même si mon rival vient me prêter main forte.

Le combat commence très rapidement alors que Mars et Jupiter envoient leurs deux Archéomire (je m'attendais à Nosferalto, mais soit) ; de son côté, Neyah envoie sa nouvelle recrue, Goinfrex, alors que je démarre avec Yi, mon Léviator. C'est parti pour commencer énervé en plaçant une première Danse Draco, alors que mon Pokémon dépasse tout le monde en vitesse. Les deux Archéomire adverses

dépassent Goinfrex, et alors que j'attends une Onde Folie, l'un des deux Pokémon lance une attaque Extrasenseur, alors que l'autre utilise un Éboulement habilement évité par mon Léviator mais qui touche quand même le Goinfrex de Neyah, pour de très maigres dégâts. Goinfrex termine le tour en utilisant la capacité Stockage, pour stocker de l'énergie. On a évité une confusion, et ayant toujours la baie Kika en la possession de Yi, celui-ci réitère une deuxième Danse Draco. L'Archéomire de Mars continue d'utiliser une attaque Extrasenseur sur Yi, qui fait encore de très faibles dégâts, tandis que celui de Jupiter place une Protection. Goinfrex utilise ensuite une Avale pour « manger » l'énergie qui est stockée en lui et récupérer des PV. Puisque Archéomire n'est aucunement une menace pour Yi, il est temps de vider les tours de Protection et placer une troisième Danse Draco au tour suivant, puisque mon Léviator peut se placer sans problème sur les deux Pokémon adverses tant qu'il ne prend pas une Onde Folie sur la tête. Les deux Archéomire ripostent alors en visant tous les deux le Goinfrex de mon rival avec un Extrasenseur, qui fait de maigres dégâts, et celui-ci termine le tour en ripostant avec un Plaquage résisté, qui fait... très peu de dégâts. Toujours pas de Baie Kika consommée, il est temps de placer une quatrième Danse Draco. Cette fois, c'est mon Léviator qui est visé par les deux Extrasenseur des Archéomire des commandantes, sachant que l'un des deux est critique, et laisse désormais Yi avec la moitié de ses PV, alors que Goinfrex rétorque avec un Grincement sur l'Archéomire de Jupiter, qui divise par deux sa Défense. Après quatre Danse Draco, mon Pokémon voit son Attaque physique et sa Vitesse triplées ; il est désormais temps d'attaquer et de démarrer avec une puissante Hydroqueue, malgré la Protection ; si celle-ci tombe, Yi pulvérise l'équipe adverse sans aucun souci avec des attaques physiques à la puissance triplée. L'Archéomire de Jupiter est ciblé par l'Hydroqueue de Yi et meurt en un coup, alors que celui de Mars lance un Extrasenseur sur Goinfrex, qui rétorque par un Grincement qui malheureusement échoue.





Vient alors une première menace qui pèse sur nous : Jupiter envoie son Pokémon le plus fort, son Moufflair, au niveau 46, un niveau de plus que Yi. Malgré la Protection en cours, Moufflair est faible au type Sol, et un Séisme après quatre Danse Draco devrait tuer sans le moindre souci ; mais ça veut dire que le Goinfrex de mon rival va y passer aussi. Tant pis pour mon rival, après tout lui n'est pas dans les conditions d'un Nuzlocke ; si son Pokémon meurt, il peut le ranimer. C'est alors que Yi lance un Séisme dévastateur, emportant à la fois le Moufflair de la commandante et le Goinfrex du rival ; l'Archéomire de Mars n'est pas touché car possédant le talent Lévitacion. Celui-ci termine le tour en rétorquant avec une Onde Folie, qui plonge Yi dans une confusion aussitôt guérie par la Baie Kika. Jupiter envoie alors son Nosferalto, celui qui ne connaît pas Onde Folie (donc aucun risque de confusion), alors que mon rival envoie son Ponyta (qui n'a pas évolué alors qu'il est un niveau au-dessus de l'évolution en Galopa ?) ; il est temps de se débarrasser de l'Archéomire de Mars en priant pour que l'Hydroqueue réussisse (90% de précision mais ne crions pas victoire trop tôt), afin de ne plus risquer de confusion. La Protection adverse étant terminée, même le mur défensif qu'est Archéomire ne résiste pas à une Hydroqueue à puissance triplée. Le Ponyta de Neyah est plus rapide que Nosferalto et lance une Déflagration, qui échoue. Celui-ci termine le tour en ripostant avec un Tranch'Air qui fait de faibles dégâts.

Deuxième menace qui pèse sur nous : son Archéomire désormais défait, Mars envoie sa carte maîtresse : son Chaffreux de toujours, au niveau 45. Celui-ci possède Hypnose et peut endormir Yi, donc hors de question de traîner. À vitesse triple, Yi dépasse largement Chaffreux et doit se résoudre à faire un deuxième sacrifice allié, en lançant encore une fois un Séisme. Nosferalto n'est pas affecté car de type Vol, mais le félin de Mars meurt sans la moindre résistance, face à un Séisme à puissance triple, et emporte malheureusement avec lui le Ponyta de Neyah. La chauve-souris de Jupiter lance alors un Regard Noir qui empêche Yi de s'échapper (je comptais rester de toute façon). C'est alors que Mars envoie son dernier Pokémon, le Nosferalto qui connaît Onde Folie, tandis que mon rival envoie au combat l'Étourmi qu'il avait au début de l'aventure, qui depuis a évolué en Étouraptor. Pour ne plus

risquer d'Onde Folie, Yi se débarrasse du Nosferalto de Mars avant celui de Jupiter en lançant une attaque Crocs Givre super efficace, qui suite à quatre Danse Draco, tue évidemment en un coup, et monte au niveau 46 pendant le combat. Le Nosferalto de Jupiter est désormais seul au combat. L'oiseau de mon ami effectue alors une Aéropique qui retire un tiers de la vie du dernier Pokémon des commandantes, et celui-ci vise Yi avec une Bomb-Beurk, qui laisse Yi dans le rouge et l'empoisonne. C'est très simple : si Yi rate sa prochaine attaque Crocs Givre, c'est lui qui décède ; sinon, il reste en vie. Je décide de le tenter et de prier pour que l'attaque réussisse (95% de précision mais on n'est jamais sûr de rien). L'attaque réussit, tue Nosferalto en un coup et clôt finalement un combat qui se serait beaucoup moins bien passé sans m'assurer les nombreuses Danse Draco au début de l'affrontement. Je savais pertinemment que Yi pouvait porter le combat à lui seul.

Le choc des titans au sommet

L'affrontement terminé, Neyah guérit l'intégralité de mes Pokémon en un claquement de doigts (je ne sais pas comment il fait...), tandis que Yi est passé à un doigt et demi d'y rester dans ce combat. Mon rival me laisse alors face à Hélios, alors que Dialga commence à libérer l'intégralité de son pouvoir, afin de créer un nouveau monde. Cependant, une péripétie vient chambouler les plans du chef suprême de la Team Galaxie ; les trois Pokémon mirage, Créhelf, Créfollet et Créfadet, surgissent et annulent, grâce à leur unité, la puissance du Maître du Temps, et brisent au passage la Chaîne Rouge fabriquée par Hélios. Sans plus attendre, celui-ci nous défie, avec l'équipe de Pokémon suivante :

 Corboss (M) Nv 45 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset	 Léviator (M) Nv 45 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset
	Vibroscur		Séisme
	Embargo		Hydroqueue
	Aile d'Acier		Crocs Givre
 Nostenfer (M) Nv 46 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Dimoret (M) Nv 48 Ténèbres / Glace Talent : <i>Pression</i>	Moveset
	Onde Folie		Casse-Brique
	Morsure		Poinglace
	Lame d'Air		Tranche-Nuit
	Poison-Croix		Plaie-Croix

Toute son équipe peut être dévastatrice en faisant les mauvais choix ; en particulier Léviator et Nostenfer peuvent faire de sérieux dégâts à tout le monde. Le combat ayant lieu juste après le précédent, il m'est impossible d'établir une stratégie et je suis obligé de lancer Yi, sans la moindre baie, au combat, alors qu'Hélios envoie son Corboss, qui prend directement l'Intimidation. Je décide de tester de me placer sur Corboss, possédant une statistique d'Attaque élevée mais qui ne peut pas taper mon Léviator super efficacement, et je décide de laisser Yi placer une Danse Draco, pour augmenter à la fois son Attaque et sa Vitesse. Corboss riposte avec une capacité Aile d'Acier, résistée par mon Pokémon et qui lui fait très peu de dégâts. Anticipant l'Intimidation du Léviator adverse, qui attend en arrière-plan, mon propre Léviator effectue une deuxième Danse Draco, alors que Corboss l'empêche d'utiliser des objets et baies avec un Embargo ; de toute façon, je m'interdis les objets de soin en combat, et Yi ne possède plus de baies, donc c'est une attaque dans le vent. Encore quasiment au maximum de sa vie, Yi place une troisième Danse Draco ; Corboss riposte ensuite avec un Bec Vrille qui enlève un petit tiers de la vie de mon Pokémon. Je décide de tenter le diable, en sachant que Yi tient encore un Bec Vrille critique ; autant s'assurer une quatrième Danse Draco. Et tant mieux pour mon Léviator, Corboss lance une Aile d'Acier, qui ne fait que très peu de dégâts car résistée. Même si mon Pokémon possède toujours plus de la moitié de sa vie, il est à la merci de la mort si Corboss inflige un Bec Vrille critique. Je décide donc d'y aller, maintenant que Yi dépasse absolument tout le monde dans l'équipe adverse

et voit son attaque triplée : il est temps de détruire en lançant des attaques super efficaces. Cinquième tour de jeu, une attaque Crocs Givre super efficace sur le type Vol de Corboss le tue en un coup.

Hélio envoie ensuite son Léviator, pour répondre à l'affront : celui-ci Intimide directement le mien, qui repasse à +3 niveaux d'Attaque (au lieu de +4). Léviator est moins costaud sur le plan physique que sur le plan spécial, et Crocs Givre, si elle réussit, peut, avec une infime chance, apeurer ou geler le Pokémon adverse. Yi effectue alors une attaque Crocs Givre ; qui laisse le Léviator adverse à un quart de ses PV mais le gèle. Mon propre Léviator profite alors du gel pour lancer une nouvelle attaque Crocs Givre et tuer. Mais Hélio utilise une Super Potion sur son Pokémon, qui revient à 60% de sa vie, alors que l'attaque rate de mon côté. Si la prochaine attaque Crocs Givre réussit, le Léviator adverse est tué ; sinon, je risque de mettre Yi à la merci d'un Giga Impact qui lui serait fatal (on parle d'une attaque à 150 de puissance). L'attaque réussit cette fois et tue le monstre adverse. Mon Yi sera ressorti victorieux de cet affrontement.

Troisième Pokémon envoyé par le Chef de la Team Galaxie qu'est son meilleur Pokémon : Dimoret, qui exerce une Pression sur Yi (à chaque fois que celui-ci attaque, il consommera 2 PP). Dimoret est un Pokémon extrêmement fragile, qui n'a aucun réel moyen de faire mal à mon Léviator si ce n'est sa Tranche-Nuit. Puisque ce même Pokémon, qui aura défait à lui seul Mars et Jupiter un peu plus tôt, est à +4 niveaux de Vitesse, il dépasse Dimoret largement et lance un Séisme, priant pour que le coup achève, avec une attaque multipliée par 2,5. Et c'est ce qu'il se passe, sans coup critique. Un Pokémon extrêmement dévastateur offensivement mais à l'inverse fragile sur le plan défensif (on appelle ce genre de Pokémon en stratégie des *Glass Cannon*, pour « canon de verre »), qui aura succombé à un simple Séisme après trois Danse Draco (techniquement quatre mais Yi a pris une Intimidation). C'est l'heure du dernier recours pour Hélio, c'est l'heure d'appeler la flèche, la chauve-souris qui dépasse tous les Pokémon du jeu : Nostenfer. Pokémon extrêmement rapide, il aurait été bien plus rapide que Yi si celui-ci n'avait pas pris la peine de placer des Danse Draco au début du combat (même si une seule Danse Draco aurait suffi pour dépasser en Vitesse). Sachant que Nostenfer est de type Vol, il est faible au type Glace et une attaque Crocs Givre tue sans le moindre doute. Mais il faut qu'elle réussisse. Mon Léviator n'a plus le choix, il faut agir ; il tente une attaque Crocs Givre, qui réussit (on n'est sûr de rien) et, sans surprise, tue en un coup. Après de longues péripéties, Hélio est désormais défait, et si vous, lecteurs et lectrices, devez retenir une chose de ces derniers combats, c'est bel et bien cet adage : ne négligez jamais les capacités de statut et les capacités de placement. La tâche aurait été beaucoup plus corsée sans toute la préparation de Yi avec toutes les capacités Danse Draco utilisées en début de combat. Mon Léviator, qui aura plié Hélio à lui seul, monte au niveau 47 à la toute fin du combat, et atteint au passage la limite de 510 EV possibles pour un même Pokémon.

Dialga, le Pokémon légendaire Maître du Temps

Alors que Hélio et tout le reste de la Team Galaxie mettent les voiles, Aurore et le professeur Sorbier nous rejoignent ; apparemment, Dialga attendait ma venue, pour « mettre un terme à sa folie », ayant été traîné de force jusqu'au sommet du Mont Couronné via la Chaîne Rouge. Il va falloir affronter Dialga, et vu ses capacités, ce n'est pas de tout repos. Je m'oblige à le tuer, puisque l'on ne capture pas un Pokémon légendaire dans une aventure Nuzlocke, ou du moins on ne l'utilise pas.

 Dialga Nv 47 Acier / Dragon Talent : <i>Pression</i>	Moveset
	Griffe Acier
	Pouvoir Antique
	Dracogriffe
	Hurle-Temps

Dialga, en tant que Pokémon légendaire, possède des statistiques de base hallucinantes, d'une somme de 680 incluant un redoutable 150 en Attaque Spéciale. Ma stratégie pour le mettre à portée de K.O sans risquer d'y laisser un membre de l'équipe, et d'envoyer Célia, mon Leuphorie, pour lancer des capacités Charme afin de diminuer son Attaque, et épuiser ses 5 PP d'Hurle-Temps ; cette capacité serait dévastatrice mais est heureusement spéciale (et Célia est impossible à tuer sur le plan spécial). Une fois que Dialga est à court de PP et est hors d'état de nuire, un Pokémon peut en venir à bout avec un Séisme ou un Close Combat bien placé. Il est temps de faire face au Maître du Temps, alors qu'une musique épique se lance en arrière-plan. Dialga est plus rapide que Célia et lance une Dracogriffe, qui fait de très lourds dégâts, mon Leuphorie est désormais à 40% de ses PV et active sa Baie Citrus, puis rétorque avec un Charme pour baisser l'Attaque physique du Pokémon légendaire de deux niveaux, afin de le rendre invulnérable (à moins d'un coup critique). Il est temps d'accumuler les soins, pour soigner Célia, qui pourrait y rester, contre un Pokémon légendaire ça fait mal... c'est parti pour lancer une E-Coque. Dialga utilise un Pouvoir Antique qui fait peu de dégâts, alors que Célia se soigne une première fois. Tour suivant, Dialga utilise une Griffes Acier alors que Célia utilise Charme pour baisser l'Attaque de deux niveaux supplémentaires. Vient ensuite un long moment du combat où mon Leuphorie épuise ses attaques tout en se soignant régulièrement, afin de faire tomber les cinq PP de la capacité Hurle-Temps du monstre en face de lui (et vu les dégâts, il y a intérêt car même Leuphorie perd un tiers de sa vie sur l'Hurle-Temps) ; je pourrais aussi utiliser Yi, en priant pour que l'Hurle-Temps ne tue pas, et commencer à placer des Danse Draco. Mais mon Leuphorie reste au combat, en priant pour que les attaques Dracogriffe ne fassent pas de coup critique. Aucun coup critique n'a jamais lieu de la part de Dialga, pendant tout le combat, alors que Leuphorie finit, petits dégâts par petits dégâts, à tuer la bête, sans l'aide des brutes qui constituent le reste de l'équipe, et reste en vie. Ça n'aura pas été de tout repos ! Dialga tombe K.O et rejoint finalement son monde d'origine. La Team Galaxie est défaite, la paix est revenue sur la région de Sinnoh ; il est désormais temps de reprendre l'aventure après toutes ces péripéties, maintenant que les antagonistes ont déserté les lieux.

En quittant le Mont Couronné et en rejoignant le Nord de la montagne, je récupère au passage la Capsule Technique CT02, qui contient Dracogriffe ; je ne l'apprendrai à aucun Pokémon de l'équipe, le type Dragon étant très limité offensivement, super efficace seulement contre lui-même et résisté par le type Acier. Une capacité offensive de type Dragon est parfaite sur un Pokémon de type Dragon car celui-ci peut bénéficier du STAB, mais sur un Pokémon quelconque, de meilleures options de couverture existent. Sorti du Mont Couronné, je récupère Bruce du PC et prends mon envol pour Verchamps. J'apprends également, via la CT46, la capacité Larcin à Marcel, mon Moufflair. Celui-ci pourra voler une Baie Parma à un Mustébouée ou Mustéflott sauvage. La Baie Parma divise par deux les dégâts occasionnés par une attaque super efficace de type Électrik, et sera très utile à Yi pour encaisser une première attaque Électrik malgré sa double faiblesse ; il pourra alors placer une Danse Draco sur un tour et infliger de puissantes attaques Séisme.

Périple électrique pour le huitième badge

Rivamar, une ville du tonnerre

Une fois arrivé à Verchamps et une Baie Parma en poche, je pars en direction de la Rive du Lac Courage. La coupure de courant à Rivamar a l'air d'avoir été rétablie, et on peut alors partir en direction de l'Est, vers la route 222. Aucune nouvelle rencontre ne s'offre à nous sur cette route, puisque tous les Pokémon qu'il est possible de voir à l'état sauvage sur cette route ont tous été capturés à des routes précédentes. Lors de la traversée de la route, un PNJ nous donne la Capsule Technique CT56, qui contient la capacité Dégommage. Cette capacité de type Ténèbres n'est utilisable que lorsqu'un Pokémon tient un objet, et permet de lancer l'objet tenu, infligeant des dégâts variables en fonction

du type d'objet tenu. De nombreux dresseurs nous attendent, utilisons notre équipe boostée aux hormones pour tous les défaire ; les pêcheurs et leurs Pokémon de type Eau ne peuvent aucunement résister à la puissance des attaques Tonnerre de mon Ectoplasma Chérif, tandis que Yi, mon Léviator, s'occupe de toute potentielle menace de type Électrik en balançant des attaques Séisme dévastatrices. Quant à Alizée et Salma, elles s'occupent des Pokémon restants.

De l'autre côté de la route, nous arrivons à Rivamar. Un homme étrange aux cheveux rouge flamboyant et à la coupe afro nous aborde ; celui-ci se présente comme Adrien, membre du Conseil des 4 de la Ligue Pokémon. Adrien nous informe que le champion de l'Arène locale, Tanguy, spécialiste des Pokémon de type Électrik, a totalement perdu goût aux combats, ne trouvant plus de dresseurs à son niveau, et il me demande de remédier à cela en offrant à Tanguy un combat digne des plus grands. Ni une ni deux, j'accours vers la ville pour essayer d'aider mon « collègue ». Rivamar est une ville à l'image de son champion d'Arène : très axée énergie solaire et énergie électrique, un peu la « ville du futur » ; les routes en hauteur sont composées de panneaux photovoltaïques ! Je trouve dans cette ville un magasin de sceaux, qui permet de décorer mes Poké Balls. Rien de bien utile, mais là-bas, une PNJ offre à Yi le Ruban Effort, un ruban qui récompense un Pokémon qui aurait atteint 510 EV. C'est toujours un petit plus à avoir sur soi, après tout.

Vers le nord de la ville se trouve une plage. En m'y rendant, je fais la connaissance d'une championne d'Arène de la région de Johto, Jasmine (vous la connaîtrez plus en profondeur lorsque je ferai une aventure Nuzlocke sur Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver). Parcourons la ville en profondeur et parlons aux différents PNJ : dans une maison, une dame âgée nous raconte l'enfance du Chef de la Team Galaxie, Hélios, un jeune garçon solitaire mais brillant étudiant, elle ne sait pas ce qu'il est devenu (si elle savait elle en tomberait des nues, croyez-moi) ; nous observons aussi sur l'eau un gros rocher rappelant vaguement le Pokémon Goinfrex ; quelque part dans la ville se trouve aussi une Pierre Foudre, qui permet de faire évoluer Pikachu en Raichu (certes, mais nous Pikachu on ne l'utilise pas). Impossible de se rendre à l'Arène pour le moment : Tanguy n'y est pas revenu, il va falloir aller le chercher au Phare au sud de la ville.

Montons au sommet du phare pour y trouver ce cher champion d'Arène. Comme nous l'a raconté Adrien plus tôt, Tanguy a perdu goût au combat, et ayant fini la rénovation de l'Arène, il n'a plus besoin de rester à Rivamar. Cependant, ayant le pressentiment que mon combat contre lui peut le mettre en sérieux danger, il décide d'accepter de me défier, et retourne à son Arène. Avant même de se frotter à lui, il va falloir monter mes principaux protagonistes au niveau 49 afin d'égaliser le niveau de son Luxray, et une idée qui me vient également à l'esprit est, exclusivement pour ce combat, de sortir une carte maîtresse qui était jusque-là restée dans le PC : Tristan, mon Sancoki. Celui-ci s'avère une meilleure alternative à Yi, étant immunisé aux attaques de type Électrik au lieu d'y être doublement faible ; cependant, il ne possède pas la capacité Séisme, qui reste la meilleure capacité possible de type Sol pour faire des dégâts. À voir, si Yi peut placer une Danse Draco il peut terminer l'Arène à lui seul, mais il faut tout de même rester vigilant, encore une fois à cause de la double faiblesse au type Électrik. Chérif peut également infliger de lourds dégâts sur le plan spécial grâce aux Lunettes Choix. Cap dès lors sur l'Arène pour dans un premier temps terminer tous les dresseurs qui sont présents ; nous battons le champion dans un second temps, après avoir monté toute notre équipe au niveau 49. Lors de sa montée au niveau 49, Alizée apprend la dernière attaque de son moveset définitif, qui remplace Aéropique : la capacité Rapace. Très puissante capacité de type Vol, elle a l'inconvénient de faire subir au lanceur le tiers des dégâts infligés à la cible.





Avant de nous lancer dans l'Arène, quelques petites choses sympathiques sont à récupérer à l'Entrée Charbourg, que nous n'avons pas pu visiter plus tôt par manque de CS et que j'avais complètement oublié de révérifier ; trois Capsules Techniques en particulier retiennent notre attention :

- » La CT70, contenant la capacité Flash, une capacité mignonne qui diminue d'un niveau la précision du Pokémon adverse ;
- » La CT01, contenant la capacité Mitra-Poing, une capacité de type Combat dévastatrice mais qui ne fonctionne que si le lanceur n'est pas attaqué par l'adversaire ; pour maximiser son intérêt, il est nécessaire de la coupler avec une capacité d'endormissement telle que Hypnose ou Spore, ou avec la capacité Clonage, qui permet de créer un clone qui prendra les dégâts à la place du lanceur, et donc de ne pas se faire déconcentrer par l'adversaire si ce dernier tape ;
- » La CT31, contenant la capacité Casse-Brique, une capacité de type Combat qui permet de passer les murs de protection défensifs générés par les capacités Protection et Mur Lumière.

Tanguy et ses éclairs de génie

Une fois toutes ces CT récupérées, revenons rapidement à Rivamar pour battre Tanguy. J'équipe au préalable des Baies Ceriz à Yi et Salim, mes deux potentiels protagonistes, pour les soigner d'une potentielle paralysie du Raichu du champion, celui-ci connaissant la capacité Cage-Éclair. J'ai confiance en mon Léviator qui, malgré sa double faiblesse au type Électrik, peut encaisser une attaque Rayon Chargé (à moins bien entendu d'un coup critique). Si celui-ci peut placer une Danse Draco, il balaiera alors l'intégralité de l'Arène de puissantes attaques Séisme (bien que Capidextre et Octillery ne soient pas faibles au type Sol). C'est un coup à prendre ou à laisser, un quitte ou double mais il peut être intéressant de le tenter. Une autre stratégie consiste à arriver avec Salim ; étant neutre au type Électrik, il encaisse tranquillement les attaques des Pokémon du champion. Avec cet avantage vient malheureusement un inconvénient : impossible de dépasser le Raichu et le Capidextre du champion sur la vitesse, puisque mon Lucario ne peut pas augmenter sa vitesse. Son moyen d'action est de placer une ou deux capacités Danse-Lames, et balayer avec des attaques Charge-Os ou Close Combat (la première étant de type Sol et la deuxième étant un K.O garanti après une Danse-Lames). Malheureusement, si Salim peut tuer sans problème, les Pokémon plus rapides peuvent avoir raison de lui après un Close Combat. Une troisième alternative qui est juste du bourrin pur et simple consiste à venir avec Chérif, mon Ectoplasma, et balancer de puissantes attaques Bomb-Beurk ; n'étant résistée par aucun Pokémon de l'équipe, j'ai espoir qu'une Bomb-Beurk tue tout le monde en un coup grâce au STAB Poison, aux Lunettes Choix et à la colossale statistique d'Attaque Spéciale de Chérif.

Il est temps d'aller défier Tanguy, dont l'équipe est constituée des Pokémon suivants :

 <u>Raichu (M) Nv 46</u> Électrik Talent : <i>Statik</i>	Moveset	 <u>Octillery (M) Nv 47</u> Eau Talent : <i>Sniper</i>	Moveset
	Cage-Éclair		Octazooka
	Mur Lumière		Balle Graine
	Casse-Brique		Onde Boréale
 <u>Capidextre (M) Nv 47</u> Normal Talent : <i>Technicien</i>	Moveset	 <u>Luxray (M) Nv 49</u> Électrik Talent : <i>Rivalité</i>	Moveset
	Rayon Chargé		Crocs Éclair
	Onde de Choc		Cage-Éclair
	Relais		Mâchouille
	Hâte		Rayon Chargé
	Machination		

C'est l'équipe de ce champion qui démontre dans un premier temps le côté lacunaire du Pokédex de Pokémon Diamant et Perle : seuls deux Pokémon de types Électrik existent, et Tanguy est obligé de compléter son équipe par un Octillery et un Capidextre, qui ont au moins le mérite de fournir une diversité de type (ces deux Pokémon sont remplacés par Voltali et Élekable sur Platine et permettent au champion de composer une équipe complète de type Électrik). Attendez également de voir l'équipe d'Adrien quand on le défiera au Conseil 4.

Aucun des Pokémon ci-dessus n'est particulièrement facile à casser, et même si Rayon Chargé n'est pas une attaque très puissante, elle peut augmenter l'Attaque Spéciale du Pokémon qui la lance, et peut tout de suite devenir bien plus problématique. La présence d'Octillery et Capidextre dans l'équipe empêche un balayage total par une attaque comme Séisme qui serait super efficace sur l'ensemble des Pokémon (manquait plus qu'un Pokémon de type Vol pour être immunisé à Séisme...). Si Yi ne peut pas balayer l'équipe de Tanguy après une Danse Draco, il y passe. J'ai tout de même envie de voir un Léviator, doublement faible au type Électrik, mettre une déculottée au champion. Quoi qu'il en soit, il est temps de passer à l'action.

Le combat commence rapidement alors que Tanguy envoie son Raichu ; de mon côté, j'envoie Yi, mon Léviator, en priant pour que la stratégie Danse Draco fonctionne ; pour le statut, j'anticipe une Cage-Éclair de la part du champion et décide que Yi lance une Danse Draco. À ma grande surprise, mon Léviator est plus rapide que le Raichu adverse, et lance une Danse Draco pour augmenter son Attaque et sa Vitesse d'un niveau. Raichu riposte avec une Cage-Éclair, qui plonge mon Pokémon dans une paralysie vite guérie par la Baie Ceriz. Il est temps d'agir suite au boost de vitesse ; Yi lance un Séisme dévastateur, auquel le Raichu adverse ne survit évidemment pas. Suite au K.O de son Pokémon, Tanguy décide de lancer au combat son Capidextre. Pokémon peu dangereux sur le papier, celui-ci peut devenir une véritable plaie, ayant tout un tas d'attaques très stratégiques en lui : il peut monter son Attaque Spéciale avec Machination et sa vitesse avec Hâte, puis transmettre ces augmentations à un autre Pokémon avec Relais. Son talent Technicien multiplie également par 1,5 la puissance de son Onde de Choc (ce qui compense l'absence de STAB). L'inconvénient de Capidextre est qu'il est très fragile, possédant de faibles défenses. J'ai envie de prendre le pari qu'un Séisme tue en un coup, et profiter d'Octillery pour placer une deuxième Danse Draco, ce qui sera beaucoup moins dangereux pour Yi. C'est donc parti pour un deuxième Séisme de la part de mon Léviator, qui... laisse l'adversaire avec très peu de PV, et lui permet de riposter avec une puissante Onde de Choc, qui retire un bon 40% des PV de mon Pokémon. Le capucin adverse ayant très peu de points de vie, il y a fort à parier que Tanguy utilisera une Hyper Potion sur lui pour le guérir, et que placer une deuxième Danse Draco est sans risque. Et comme prévu, Tanguy guérit son Pokémon en utilisant une Hyper Potion, qui le ramène au maximum de la vie ; Yi en profite alors pour placer une deuxième Danse Draco. Désormais à Attaque et Vitesse doublées, mon Léviator a la voie libre pour plier absolument toute l'équipe adverse, et c'est ce que j'ai envie de voir ; dans la vie, il faut faire des sacrifices. Nouvelle tentative de Séisme de la part de mon cher « dragon », qui cette fois-ci tue le Capidextre adverse sans sourciller.

J'anticipais l'Octillery du champion, mais celui-ci préfère finalement envoyer en troisième son Pokémon le plus fort : Luxray. N'ayant pas le talent Intimidation (ce qui est bizarre), le lynx électrique de l'adverse laisse l'Attaque de Yi comme telle, celui-ci est alors toujours à +2 niveaux d'Attaque. Et grâce à l'augmentation de statistiques obtenue au préalable grâce aux deux Danse Draco, un nouveau Séisme, super efficace sur Luxray, tue encore une fois en un coup. La « carte maîtresse » du champion est désormais défaite, alors que celui-ci envoie enfin son dernier Pokémon, son Octillery. Bombe offensive mais fragile défensivement, il y a fort à parier que cette pieuvre aquatique décède également en un coup après un Séisme de mon Léviator. Ni une ni deux, celui-ci lance son Séisme, et sans surprise, le Pokémon adverse succombe. Tanguy est désormais défait... par un seul et unique Pokémon de mon équipe, possédant qui plus est une double faiblesse au type Électrik (si ce n'est pas un comble !). Visiblement amusé par ce combat, le champion me remet alors le Badge Phare, huitième et dernier badge de la région de Sinnoh, qui me permet d'utiliser la capacité Cascade en dehors des combats. Il m'offre également la Capsule Technique CT57, qui contient la capacité Rayon Chargé, que j'ai évoquée plus haut. Il est désormais temps de partir en direction de la plage, au Nord, pour rejoindre la tant convoitée Ligue Pokémon, alors que Jasmine m'offre la CS07, contenant Cascade, que j'apprends immédiatement à Yi, qui au passage est monté au niveau 50 pendant le combat contre Tanguy.

Destination finale : la Ligue Pokémon

Périple marin, niveaux et provisions

Avant de passer à la suite de l'aventure, vous vous demandez probablement pourquoi j'ai décidé d'équiper la capacité Cascade à mon Léviator et la capacité Surf à mon esclave à Capsules Secrètes qu'est Clémentine, mon Castorno, et non l'inverse. Tout simplement pour la raison suivante : Cascade est une capacité physique alors que Surf est spéciale. Une attaque Surf ne profiterait pas à un Pokémon comme Léviator qui possède une grosse statistique d'Attaque physique, mais une statistique d'Attaque Spéciale médiocre ; il faut que ce Pokémon agisse sur le plan physique. De plus, Surf, en tant que capacité spéciale, ne bénéficie pas de l'augmentation d'Attaque fournie par la Danse Draco, alors que Cascade en bénéficie. La capacité Cascade remplacera alors, pour Yi, l'attaque Hydroqueue ; même si cette dernière était plus puissante, elle est moins précise (Cascade possède 100% de précision contre 90% pour Hydroqueue), et ainsi Cascade est plus « fiable ». Et soyons honnêtes, passer de 90 de puissance de base à 80 (ou de 135 à 120 en prenant en compte le STAB de type Eau), ce n'est pas non plus quelque chose de très inquiétant.

Quittons Rivamar après ces belles paroles pour rejoindre le chenal 223, grande route maritime qui se termine tout droit vers la Ligue Pokémon, et la Route Victoire. La Route Victoire, qui se présente sous la forme d'une grotte, est le dernier chemin de traverse entre nous et la Ligue Pokémon et est un lieu possédant de nombreux dresseurs et Pokémon sauvages de très haut niveau (plus de 45). C'est exactement ce qu'il va nous falloir pour monter l'ensemble de nos Pokémon à la prochaine limite de niveau : le niveau du Pokémon le plus fort du dernier membre du Conseil des 4. Celui-ci, Lucio, spécialiste de type Psy, possède un Archéodong au niveau 63 ; cela représente 14 niveaux à monter pour l'intégralité de l'équipe, et la tâche est loin d'être simple. Il est temps de remonter l'intégralité du chenal 223 ainsi que la Route Victoire pour augmenter ce qui est possible à augmenter, et tout le reste sera réalisé à force de combats acharnés contre les Pokémon sauvages que nous rencontrerons.

Pour faciliter notre entraînement, je décide de sortir un vieil objet de mon sac, un objet qu'Aurore, l'assistante du Professeur Sorbier, m'avait offert après ma traversée de la route 206 : le Cherche VS. Cet objet permet d'analyser les dresseurs présents à l'écran afin de savoir si l'un d'entre eux est prêt pour une revanche ; en l'utilisant sur les dernières routes du jeu, chacun des Pokémon de mon équipe pourra profiter d'une augmentation d'expérience non négligeable en décimant les dresseurs présents (notamment sur la route 222 où les dresseurs possédant des Machopeur, Luxio et Léviator permettent aux attaquants physiques de bénéficier de jolis gains d'EV en Attaque). Puisque j'aurai besoin de Clémentine, mon Castorno esclave pour les CS, pour passer la Route Victoire, je décide de surentraîner Alizée sur la route 222 jusqu'au niveau 57 avant de monter jusqu'à la Ligue Pokémon (et de la laisser ensuite dans le PC pour toute la durée de la Route Victoire pour la reprendre pour la Ligue). Avant de passer le cap, je décide d'aller au Centre Commercial de Voilaroc pour acheter trois Capsules Techniques qui peuvent être utiles : les deux premières, les CT33 et CT16, contiennent respectivement les capacités Protection et Mur Lumière, qui divisent par deux les dégâts reçus respectivement par les attaques physiques et les attaques spéciales ; la dernière, la CT52, contient la puissante capacité de type Combat Exploforce, capacité spéciale infligeant de lourds dégâts mais très imprécise (70% de précision, c'est comme si c'était précis à 50%). J'équipe une fois mon achat effectué la capacité Exploforce à Salma, qui lui sera plus bénéfique que Close Combat puisque cette dernière possède une statistique d'Attaque Spéciale plus importante et peut donc s'en servir autrement que par Lance-Flammes. Une fois toute notre préparation faite, cap sur la Route Victoire.

Lors du Chenal 223, nous observons une rencontre que nous n'utiliserons pas (car aucun intérêt) : un Babimanta, bébé Pokémon de type Eau et Vol inspiré de la raie Manta, mâle au niveau 34. Je le capture

car ça ne nous coûte rien de le faire, et puisqu'il s'agit d'un Pokémon difficile à capturer (alors que ni lui ni son évolution Démanta ne sont utiles à part éventuellement pour une aventure composée uniquement de types Eau et Vol... et là encore Léviator est meilleur dans tous les domaines), Salma tente de l'affaiblir par une Griffes Ombre. Et malheureusement, le coup critique tue le Pokémon sauvage. Tant pis, c'est pas comme si nous allions l'utiliser, et quitte à avoir une rencontre sur ce chenal, Tentacruel aurait été une bien meilleure rencontre. Continuons notre chemin après tout, et récupérons au passage la Capsule Technique CT18, contenant la capacité Danse Pluie. Cette capacité instaure pendant cinq tours un climat pluvieux, qui diminue la puissance des attaques de type Feu et augmente celle des attaques de type Eau ; Lance-Soleil voit également sa puissance diminuée et la puissante attaque Fatal-Foudre monte à 100% de précision contre les 70% de base.

Lors de l'entraînement, Salim, mon Lucario, monte au niveau 51 et apprend la capacité Vitesse Extrême, une capacité physique de type Normal qui a la particularité d'avoir une priorité de +3 (donc qui frappe avant toutes les autres capacités de priorité) ; ça lui sera toujours très utile couplée à la Danse-Lames. Au bout du chenal se trouve une cascade, que nous passons sans soucis grâce à Yi et qui nous permet de rejoindre l'entrée de la Route Victoire, au sud de la Ligue Pokémon.

Une route parsemée d'embûches...

Nous voici enfin à l'entrée de la Route Victoire après avoir soigné l'intégralité de notre équipe. Le chemin sera corsé, et nous aurons besoin de notre chère Clémentine pour nous permettre de passer les nombreux obstacles qui nous attendent. Cinq CS sont en effet nécessaires pour passer l'intégralité de la grotte : Surf, Cascade, Escalade, Force et Éclate-Roc ; et heureusement, Yi connaît Cascade et Clémentine connaît les quatre autres, donc nul besoin de faire beaucoup de sacrifices. Je me contente de simplement ranger, pour la durée de la traversée, Alizée l'Étouraptor dans le PC pour faire de la place dans l'équipe pour Clémentine, et je profiterai du voyage pour entraîner un peu au passage les cinq protagonistes restants, que sont :

- » Salma le Simiabraz, mon cher (ou plutôt « ma chère ») starter qui m'a suivi depuis le début de l'aventure sans mourir et sans me quitter, et dont les Lance-Flamme et Exploforce peuvent causer des ravages sur le plan spécial ;
- » Yi le Léviator, le redoutable *Dragon Dancer* qui aura balayé à lui seul les derniers gros combats de notre aventure par la magie de la Danse Draco ;
- » Salim le Lucario, le *Sword Dancer* rapide et impassible qui utilise la Danse-Lames pour balayer la concurrence d'un revers de main ;
- » Célia le Leuphorie, l'infirmière du groupe qui tient parfaitement les coups et peut se soigner tout en empoisonnant son ennemi ;
- » et enfin, Chérif l'Ectoplasma, le *Choice Specser* dévastateur qui profite des Lunettes Choix et de sa puissante Attaque Spéciale pour achever n'importe quel adversaire un peu fragile sur le plan spécial.

Une fois rentré dans la grotte, de nombreux dresseurs nous attendent ; je les présenterai rapidement car chacun est potentiellement dangereux. Le premier est un Kinésiste facilement défait par Chérif et ses puissantes Ball'Ombre, et nous permet d'obtenir un peu plus loin la CT41 qui contient Tourmente ; Tourmente est une capacité qui empêche l'adversaire d'utiliser la même capacité deux fois de suite (capacité sympathique mais peu utile en pratique). Le deuxième dresseur est une Ornithologue dont les oiseaux n'ont pas survécu à la puissance de Salim ; une Danse-Lames permet de rester à un niveau d'attaque suffisant malgré l'intimidation de son Étouraptor. Le troisième dresseur est un Topdresseur (oui j'ai bien dit « une »), qui possède entre autres un Leuphorie ; encore une fois, c'est Salim qui se sera défait de l'affaire à lui seul. Le quatrième dresseur est un autre Topdresseur dont le Charkos peut

infliger de lourds dégâts ; Yi s'en charge, étant super efficace sur l'ensemble des Pokémon du dresseur. Le cinquième dresseur est une troisième Topdresseur possédant notamment un Torterra ; et c'est, encore une fois, Salim et Yi qui auront raison d'elle et son équipe. Le sixième est un Vénérable, un « ancien » en d'autres termes ; son Étouraptor et son Hippodocus sont défaits par Yi qui encaisse au passage un Rapace d'Étouraptor. Deux dresseurs nous affrontent en combat Duo et possèdent un Étouraptor et un Barbicha ; afin d'éviter tout Séisme du Barbicha, Chérif et Yi s'allient pour faire le travail. Ces deux dresseurs-là sont importants car ils nous permettent d'accéder à un petit recoin dans lequel se trouve la Capsule Technique CT71 contenant la capacité *Lame de Roc* ; cette capacité de type Roche est très puissante et inflige souvent des coups critiques, mais au prix d'une précision réduite (80%) ; offensivement, *Lame de Roc* peut profiter à Salim plus souvent que *Vitesse Extrême*, permettant de frapper super efficacement les nombreux Pokémon de type Insecte et Vol qui nous attendent. À voir au moment où j'affronterai la ligue si je décide finalement de faire oublier *Vitesse Extrême* à Salim, au profit de *Lame de Roc*.





Continuons notre chemin au sein de la Route Victoire, alors que d'autres dresseurs s'offrent à nous. Le premier est un Karatéka possédant un Mackogneur ; j'aurais dû garder Alizée, car Salma manque de mourir suite à un Coup-Croix du Pokémon adverse (« manque » car un coup critique aurait tué, et Coup-Croix est fréquemment critique). Le deuxième est une Kinésiste, que Salma achève facilement à coup d'attaques *Griffe Ombre* ; comprenez que la couverture de type, c'est important. Un duo de dresseurs possédant un Léviator et un Charmina nous attendent plus loin ; c'est Yi et Chérif qui en font leur affaire. Plus loin, un autre Topdresseur et son Corboss montrent le bout de leurs nez ; Salim est sans pitié pour eux grâce à la puissance de *Close Combat* et de la *Danse-Lames*. Un Dracologue plus loin s'oppose à moi avec un Carmache qui succombe rapidement aux *Crocs Givre* de mon Léviator ; je récupère au passage la Capsule Technique CT59 contenant *Dracochoc*, simple capacité spéciale de type Dragon.

En remontant du sous-sol de la grotte vers le rez-de-chaussée pour aborder le dernier segment de la Route Victoire, avant de ressortir devant la Ligue Pokémon, je trouve la *Griffe Rasoir*, qui permet de faire évoluer Farfuret en Dimoret ; si je veux sortir Juliette du PC en cas d'extrême nécessité, je peux désormais la faire évoluer. Le dresseur suivant est un Vénérable qui possède *Tentacruel*, *Pingoléon* et *Golem* ; afin de faire de l'expérience, c'est autour de Célia de s'en charger, non sans mal, avant de passer le relais à Chérif pour se débarrasser de *Pingoléon*. Avant d'aborder le tout dernier dresseur de la Route Victoire, un petit détour à l'ouest de la grotte permet de récupérer une Capsule Technique potentiellement utile, peut-être pour Salma (à la place de *Griffe Ombre*) : la CT79, contenant la capacité *Vibroscure*, unique capacité spéciale de type Ténèbres, et pouvant apeurer l'ennemi. Finalement, Yi se défait du dernier dresseur, un Dracologue possédant deux *Griknot* et un Léviator, après quelques Séismes et Cascades bien placées. Une fois sorti de la Route Victoire, toute notre équipe atteint le niveau 53, ce qui (attention spoiler) égalise le niveau du starter du rival lors du dernier combat contre lui, juste avant les affrontements contre le Conseil 4. Salma apprend au passage la capacité *Plénitude* en lieu et place de *Mach Punch*, afin de booster ses puissantes capacités *Exploforce* et *Lance-Flamme* ; le *Lance-Flamme* boosté via *Plénitude* sera en particulier extrêmement utile contre l'Archéodong de Lucio pendant notre ascension dans la Ligue Pokémon.

Dernier affrontement contre le rival

Puisque la route jusqu'au niveau 63 (pour égaliser le niveau du Archéodong de Lucio, qui est le plus haut niveau d'un Pokémon du Conseil 4, je le rappelle) est longue et ardue (gagner 14 niveaux depuis le Luxray de Tanguy n'est pas chose aisée), je décide de faire une pause dans l'entraînement de mes Pokémon, lorsque toute mon équipe est au niveau 57. Salma prend un peu plus de temps à monter au niveau puisqu'elle s'entraîne à Bonaugure, sur des *Psykokwak* et *Akwakwak* sauvages, pour garantir

des EV en Attaque Spéciale. En même temps, une petite culture de baies s'impose pour obtenir des baies très utiles : les baies Grena, Alga, Qualot, Lonme, Resin et Tamato qui permettent de retirer 10 EV respectivement en PV, Attaque, Défense, Attaque Spéciale, Défense Spéciale et Vitesse ; ces baies permettront d'optimiser la répartition des EV sur les six Pokémon de mon équipe. À mon retour dans la ligue Pokémon, un dresseur bloque l'accès au Conseil 4 et veut s'assurer que j'aie bien les huit badges de Sinnoh en ma possession ; ni une ni deux, je lui montre les badges et peux désormais accéder aux combats contre les dresseurs les plus redoutables de la région de Sinnoh... enfin du moins après avoir d'abord prouvé à Neyah, mon rival de toujours, que j'ai le niveau pour me frotter au Conseil 4. Celui-ci m'affronte avec les Pokémon suivants, son équipe finale :

 Étouraptor (M) Nv 48 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Roserade (M) Nv 49 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset
	Close Combat		Direct Toxik
	Aéropique		Giga-Sangsue
	Aile d'Acier		Ball'Ombre
 Galopa (M) Nv 49 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset	 Scarhino (M) Nv 50 Insecte / Combat Talent : <i>Essaim</i>	Moveset
	Déflagration		Close Combat
	Zénith		Éboulement
	Rebond		Tranche-Nuit
 Ronflex (M) Nv 51 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Moveset	 Pingoléon (M) Nv 53 Eau / Acier Talent : <i>Torrent</i>	Moveset
	Plaquage		Saumure
	Mâchouille		Aéropique
	Séisme		Griffe Acier
 Ronflex (M) Nv 51 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Repos	 Pingoléon (M) Nv 53 Eau / Acier Talent : <i>Torrent</i>	Griffe Ombre

Son équipe ne change pas énormément par rapport au dernier affrontement si ce n'est la présence de Ronflex, un Pokémon extrêmement solide qui tient parfaitement les coups, et peut se soigner avec la capacité Repos ; le talent Vaccin l'immunise également à l'empoisonnement. Quant au reste de l'équipe, ils ont tous pris leur forme finale pour ce combat : Ponyta a évolué en Galopa, Rosélia en Roserade, et son cher starter, qui avait démarré en Tiplouf, a également évolué une deuxième fois pour devenir Pingoléon ; par là il gagne le type Acier, qui lui donne de nombreuses résistances mais annule en contrepartie sa traditionnelle résistance au type Feu tout en ajoutant de fâcheuses faiblesses aux types Combat et Sol.

Parlons stratégie. Yi, mon Léviator de toujours, pourrait balayer le rival à lui tout seul (puisque son oiseau ne peut pas faire grand-chose sur le plan offensif, la Danse Draco est possible), mais je préfère faire croquer tout le monde dans l'équipe. Je décide d'équiper une Baie Maron à Alizée et à Salma (pour les réveiller d'une Siff'l'Herbe de Rosélia), ainsi qu'une Baie Fraive à Yi pour le soigner d'une potentielle brûlure par le Feu Follet de Galopa. Salim bénéficiera quant à lui d'une Baie Citrus. Une fois les préparatifs effectués, il est temps de se lancer, et quoi qu'il en soit, ce combat ne me semble pas très difficile, puisque, pour se préparer au Conseil 4, tous mes Pokémon ont quatre niveaux de plus que son Pingoléon... normalement la tâche devrait être plutôt aisée. Voyons ce qu'il en est.

Je démarre le combat avec Chérif, mon Ectoplasma, alors que Neyah envoie son Étouraptor ; Chérif est directement intimidé, mais cela ne l'importe pas vraiment puisqu'il attaque dans le spécial, et non dans le physique. Mon Pokémon est plus rapide et lance directement une attaque Tonnerre super efficace, qui tue évidemment en un coup. Un Pokémon est désormais défait du côté du rival sans la moindre égratignure pour mon équipe. La réponse de Neyah est rapide : son Pokémon le plus fort,

Pingoléon. Son type Acier lui permet de résister à de nombreux types, mais il lui reste une faiblesse parmi d'autres : le type Électrik. Et même si Pingoléon connaît Griffon Ombre, qui peut être dangereuse pour Chérif à cause de son type Spectre, j'ai envie de prendre le pari que mon Ectoplasma, désormais bloqué sur Tonnerre à cause des Lunettes Choix, tue en un coup également. Aussitôt dit, aussitôt fait, Tonnerre effectue de lourds dégâts sur le pingouin du cher rival et... tue effectivement en un coup. Deux Pokémon en moins, quatre restent, et il va falloir envisager un changement également.

Car c'est alors que Neyah envoie sa plante de toujours, désormais évoluée : Roserade. Celle-ci, de par son type Plante, résiste au type Électrik, donc Chérif ne pourra pas compter sur la puissance du Tonnerre pour tuer ; il lui faut se retirer. C'est donc Alizée qui prend part au combat et intimide directement le Pokémon adverse, qui réplique dans le même tour par une attaque Siffle l'Herbe et plonge mon propre oiseau dans le sommeil ; heureusement, la Baie Maron la réveille directement. Tour suivant, il s'agit d'attaquer, et Alizée possède la réponse parfaite au type Plante : la capacité Rapace. Super efficace sur Roserade, cette capacité dévastatrice tue encore une fois en un coup, au prix malheureusement de lourds dégâts de contrecoup qui retirent quasiment un quart des PV d'Alizée. Neyah répond d'une façon qui, disons-le, est peu compréhensible : il envoie Scarhino, qui possède... une double faiblesse au type Vol. Bien, Alizée restera donc en combat, pour lancer un deuxième Rapace. La capacité est sans pitié, tout d'abord pour le Scarhino adverse qui succombe directement au coup, mais aussi pour mon Étouraptor qui s'inflige un lourd contrecoup qui le descend sous la moitié de ses PV. Quand on vous dit qu'utiliser Rapace sans modération c'est dangereux !




Plus que deux Pokémon côté adverse, mais pas des moindres : Neyah envoie désormais Galopa, son cher poney de feu désormais évolué, et Alizée peut succomber si elle reste ; il est temps d'envoyer quelqu'un d'autre. Mon Pokémon est plus rapide et lance une attaque Demi-Tour, qui lui permet d'infliger de petits dégâts (car Galopa résiste au type Insecte de la capacité), à hauteur de 30% des PV de l'adversaire, tout en permettant d'envoyer quelqu'un d'autre au combat. La réponse au type Feu est évidente : c'est Yi, mon Léviator, qui va se charger de Galopa, et celui-ci intimide directement l'adversaire. Puisque le tour n'est pas fini, le poney adverse rétorque avec un Feu Follet, qui brûle Yi ; la brûlure est cependant directement guérie par la Baie Fraive équipée au préalable. J'aime prendre le pari que, grâce à un investissement massif en Vitesse et au vu de la différence de niveaux, mon Pokémon dépasse celui du rival, et ai envie de tenter une Cascade. Yi est, comme je l'avais prévu, plus rapide et lance une puissante attaque Cascade ; la capacité super efficace tue évidemment en un coup. Cinquième Pokémon défait, mais Neyah répond finalement avec sa nouvelle recrue : le redoutable Ronflex. Yi est le contre parfait : le seul risque encouru est une potentielle paralysie causée par un Plaquage. Pas de Danse Draco, il est temps de voir les dégâts causés par une Cascade, et mesurer la menace offensive que peut représenter le Pokémon adverse. La Cascade retire un peu plus de la moitié des PV de Ronflex, qui réplique avec un puissant Plaquage, qui retire un tiers des PV de mon Pokémon... et paralyse ! Yi ne peut pas rester comme ça, il est temps d'envoyer une autre menace offensive : Salim, mon Lucario. Même si Lucario est faible au Séisme de Ronflex, j'ai envie de prendre le pari que l'adversaire n'utilisera pas cette attaque directement, puisque Yi est de type Vol et est immunisé au Séisme. À voir si le pari fonctionne ; Yi est retiré du combat au tour suivant pour laisser place à Salim. Et effectivement, Ronflex n'utilise pas Séisme ; il opte plutôt pour Repos afin de se guérir entièrement, au prix d'un sommeil sur deux tours. Il est temps de profiter de cette petite sieste adverse pour, dans un premier temps, placer une Danse-Lames, et dans un second temps, lancer un Close Combat en priant pour tuer en un coup. C'est ce que fait Salim, qui utilise le Repos adverse à son avantage pour tuer tranquillement Ronflex grâce à un Close Combat super efficace à la puissance doublée par la Danse-Lames ; même si le Pokémon dormeur possède de nombreux PV et est relativement solide défensivement, il ne tient pas une attaque aussi dévastatrice. Voilà le rival désormais défait, qui repart entraîner ses Pokémon pour espérer un jour « devenir le Maître ». Pas cette fois, mon grand !

Neyah appartenant désormais au passé, il est temps de reprendre l'entraînement pour monter l'intégralité des Pokémon de l'équipe au niveau 63 et pouvoir s'attaquer au Conseil 4 dans les meilleures conditions.

Le Conseil 4... et Cynthia

Mon équipe finale

Avant toute chose, il me semble sage de présenter mon équipe finale, dans l'état dans lequel elle se présente aux portes du Conseil 4, prête à en découdre :

 Étouraptor (F) Nv 63 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Ectoplasma (M) Nv 63 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Rapace		Ball'Ombre
	Retour		Bomb-Beurk
	Close Combat		Tonnerre
 Leuphorie (F) Nv 63 Normal Talent : <i>Médic Nature</i>	Moveset	 Lucario (M) Nv 63 Combat / Acier Talent : <i>Impassible</i>	Moveset
	Toxik		Vit. Extrême
	Charme		Lame de Roc
	Nœud-Herbe		Close Combat
 Léviator (M) Nv 63 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Simiabraz (F) Nv 63 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset
	Cascade		Lance-Flamme
	Séisme		Exploforce
	Crocs Givre		Griffe Ombre
	Danse Draco		Plénitude

Parlons brièvement de chacun d'eux :






- » Alizée, mon Étouraptor femelle, rencontrée sur la route 203 quasiment au début de l'aventure à l'état d'Étourmi, est une de mes Intimidants phares, avec Yi que j'évoquerai plus bas ; elle est là pour infliger de lourds dégâts avec une jolie couverture de type et deux attaques STAB dévastatrices. Elle fait partie des Pokémon de l'équipe qui peuvent être très intéressants sur le plan physique grâce aux capacités Retour, Demi-Tour, Close Combat et Rapace.
- » Chérif, mon Ectoplasma mâle du vieux Château, rencontré en tant que Fantominus, est le principal attaquant spécial ; il est là pour balayer toute équipe manquant de diversité. Équipé des Lunettes Choix, il peut être amené à combattre à des moments cruciaux pour éliminer une potentielle menace qui serait fragile sur le plan spécial grâce à deux monstrueuses attaques STAB et une excellente couverture de type via les capacités Tonnerre et Psyko.
- » Célia, mon Leuphorie femelle née d'un œuf à Unionpolis en tant que Ptiravi, est le Pokémon de soutien phare de l'équipe ; elle est là pour affaiblir les attaquants physiques grâce à son Charme, se soigner si ses PV viennent à manquer, empoisonner l'adversaire grâce au Toxik, voire infliger quelques dégâts sur le plan spécial grâce à Nœud-Herbe, qui peut lui être utile notamment contre la spécialiste de type Sol, Terry.
- » Salim, mon Lucario mâle né d'un œuf à Joliberges en tant que Riolu, est une des brutes de l'équipe sur le plan physique ; muni de la capacité Danse-Lames (ce qui fait de lui ce qu'on appelle couramment un *Sword Dancer*), il peut rapidement profiter d'une Attaque colossale et balancer de puissantes attaques Close Combat, Vitesse Extrême et Lame de Roc pour se défaire de nombreuses cibles, notamment les Pokémon de type Vol.

- » Yi, mon Léviator mâle, pêché en tant que Magicarpe sur la route 218, est l'autre brute physique de la bande : il est là pour faire très mal. Remplissant le rôle stratégique de *Dragon Dancer* grâce à la capacité Danse Draco, il peut atteindre une Attaque et une Vitesse remarquables en quelques tours et plier de nombreuses menaces grâce au STAB de type Eau sur l'attaque Cascade, et une excellente couverture de type via Crocs Givre et Séisme. C'est sur lui que j'espère compter pour, petit spoiler, plier Cynthia et en particulier son Carchacrok.
- » Enfin, Salma, mon Simiabraz femelle, Pokémon de départ alors qu'elle était encore qu'un petit Ouisticram, agit comme deuxième brute spéciale, qui peut se placer via la capacité Plénitude (elle remplit alors le rôle stratégique de *Calm Minder*, du nom anglais de Plénitude). Grâce à une augmentation de statistiques spéciales (tant l'Attaque Spéciale que la Défense Spéciale), Salma pourra venir en aide à Chérif sur le plan spécial notamment grâce à un type Feu qui est plus que nécessaire dans la région de Sinnoh.

Mes six protagonistes sont au niveau 63, niveau du plus haut Pokémon d'un membre du Conseil 4 (maître de ligue exclue), l'Archéodong de Lucio. Sans plus tarder, je franchis l'entrée de la Ligue Pokémon pour me frotter aux dresseurs les plus forts que je n'aie jamais eu à affronter.

Aaron, spécialiste de type Insecte

Le premier adversaire qui s'offre à moi se prénomme Aaron et a un penchant pour les Pokémon de type Insecte ; en témoigne son équipe :

 <u>Papinox</u> (M) Nv 53 Insecte / Poison Talent : Écran Poudre	Moveset	 <u>Charmillon</u> (M) Nv 53 Insecte / Vol Talent : Essaim	Moveset
	Bourdon		Bourdon
	Mur Lumière		Éco-Sphère
	Toxik		Ball'Ombre
 <u>Scarhino</u> (M) Nv 54 Insecte / Combat Talent : Essaim	Moveset	 <u>Apireine</u> (F) Nv 54 Insecte / Vol Talent : Pression	Moveset
	Mégacorne		Rayon Gemme
	Tranche-Nuit		Appel Soins
	Close Combat		Appel Attak
 <u>Drascore</u> (M) Nv 57 Poison / Ténèbres Talent : Armurbaston	Moveset		Moveset
	Aéropique		
	Poison-Croix		
	Crocs Givre		
	Plaie-Croix		

Combat dangereux en perspective bien que mon équipe arrive avec une différence de niveau assez significative (six niveaux de plus que Drascore) ; à noter que le meilleur Pokémon d'Aaron n'est pas de type Insecte (bien que Rapion, sa pré-évolution, le soit effectivement). Une stratégie me semble minimiser les risques, au vu des différentes attaques des Pokémon adverses : puisqu'Aaron commence toujours avec Papinox, je compte envoyer Alizée au combat pour lancer un puissant Rapace, qui tuera en un coup. Si Scarhino est envoyé directement après Papinox, Alizée en fera son affaire avec un deuxième Rapace, avant de laisser la place à Salim avec Demi-Tour. Sinon, Demi-Tour directement, et Salim fera de son mieux pour tuer, en profitant d'Apireine pour placer un maximum de Danse-Lames, afin de faire plier Drascore dans les meilleures conditions. Quoi qu'il en soit, le combat devrait se dérouler sans trop de soucis, alors que tous les membres de l'équipe se voient équipés d'une Baie Citrus, à l'exception de Chérif qui garde bien évidemment ses Lunettes Choix.

Le combat commence sans plus tarder, alors qu'Aaron envoie Papinox ; de mon côté, c'est Alizée qui ouvre le bal et Intimide directement l'adversaire. Je décide de mettre à exécution ma stratégie assez rapidement : Alizée envoie un puissant Rapace, qui tue le papillon adverse en un coup, mais a pour inconvénient d'infliger en contrecoup un quart des PV à mon Étouraptor. Un Pokémon de défait, alors qu'Aaron répond directement avec son Pokémon le plus fort, le seul qui n'est pas faible au type Vol (car pas de type Insecte) : Drascore. Ce Pokémon connaît la capacité Crocs Givre, qui est super efficace sur Alizée ; mon oiseau ne peut pas rester au combat. Ni une ni deux, celle-ci profite de la capacité Demi-Tour pour se retirer tout en infligeant des dégâts au scorpion adverse, à hauteur de 30% de sa vie. Je décide que Yi prendra le relais ; j'avais prévu d'envoyer Salim, mais Yi est bien plus adapté. En effet, il peut Intimider dès son arrivée au combat, est touché de façon neutre au maximum par les attaques de l'adversaire, et connaît Séisme, qui est super efficace sur Drascore. Yi arrive au combat et Intimide directement le Pokémon du spécialiste, avant d'encaisser une Plaie-Croix qui fait très peu de dégâts. Il est temps de montrer au champion la force offensive de Yi, qui lance un Séisme et tue Drascore en un coup. Le meilleur Pokémon du champion est désormais défait.

Aaron envoie dans un troisième temps Apireine ; cette Reine des abeilles connaît la capacité Rayon Gemme, de type Roche, qui peut être dangereuse pour Yi car celui-ci est de type Vol. Il est désormais temps d'envoyer Salim, anticipant un Rayon Gemme de la part de l'adversaire. Salim au combat, Apireine lance effectivement un Rayon Gemme, qui ne fait quasiment aucun dégât car doublement résisté. Le Pokémon adverse ne peut désormais rien faire, car mon Lucario résiste à toutes ses offenses. Il est alors temps de se placer (même si une Lame de Roc tuerait en un coup) ; Salim utilise une première Danse-Lames, puis une seconde au tour suivant, tout en encaissant un Appel Attak de la part de l'adversaire, alors que celui-ci utilise également un Appel Défens pour augmenter ses défenses. Désormais à une attaque triplée, j'ai espoir qu'une Vitesse Extrême, pour plus tard, tue Scarhino en un coup, mais je décide de miser le carton plein : place à une troisième Danse-Lames pour arriver au niveau d'Attaque maximal (de toute façon Apireine ne peut rien faire), alors que Salim encaisse un autre Appel Attak. Il est temps d'attaquer ; mon Lucario lance une Lame de Roc qui, sans réelles surprises, tue en un coup.

Toute cette préparation en amont permet de se préparer à la menace qui plane sur Salim : le Scarhino adverse, désormais envoyé au combat, pour répondre au type Acier de Lucario grâce à sa puissante capacité STAB Close Combat. Bénéficiant d'une Attaque quadruplée avec trois Danse-Lames, j'ai espoir que Salim tue en un coup grâce à une Vitesse Extrême. Et c'est ce qu'il se passe ; Scarhino tombe K.O en un instant suite à une Vitesse Extrême quadruplée. La plus grosse menace est désormais derrière Salim, alors qu'Aaron doit envoyer son dernier Pokémon : Charmillon. Peu dangereux, celui-ci ne peut taper Lucario que de façon neutre au maximum grâce à la capacité Psyko, et succomberait de toute façon à la moindre Lame de Roc. Il est temps de lancer l'offense, avec une capacité à 80% de précision... qui rate. Le papillon adverse rétorque alors avec une Éco-Sphère, à laquelle Salim résiste grâce à son type Acier. Il est temps de tenter encore une fois d'attaquer, encore avec une Lame de Roc... qui rate encore une fois ! Les capacités peu précises ne fonctionnent jamais quand on en a vraiment envie, de toute façon. Tant pis, mon Lucario finira le travail avec une Vitesse Extrême (au moins ce truc a 100% de précision) après avoir encaissé un Psyko qui le laisse à un gros tiers de ses PV. De par la puissance quadruplée de l'attaque, Charmillon succombe au coup sans réelles surprises, mettant au rebut le dernier Pokémon du spécialiste, et m'octroyant la première victoire contre le Conseil 4.

Plus que quatre adversaires à affronter (Cynthia incluse), alors que toute mon équipe est encore en vie. La tâche va rapidement se compliquer, alors gardons la tête froide et ne perdons pas pied ; il serait malheureux de perdre un membre de l'équipe sur une bêtise...

Terry, spécialiste de type Sol

Dans la salle suivante m'attend une dame à l'âge avancée, prénommée Terry (c'est la première fois que je vois ce prénom comme un prénom féminin...). Les Pokémon de type Sol sont son péché mignon, en témoigne son équipe :

 Maraiste (F) Nv 55 Eau / Sol Talent : <i>Moiteur</i>	Moveset	 Barbicha (F) Nv 55 Eau / Sol Talent : <i>Benêt</i>	Moveset
	Abri		Éboulement
	Tempêtesable		Abîme
	Tunnel		Psykoud'Boul
 Simularbre (F) Nv 56 Roche Talent : <i>Fermeté</i>	Moveset	 Golem (F) Nv 56 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset
	Coup-Bas		Gyroballe
	Marto-Poing		Casse-Brique
	Tempêtesable		Séisme
 Hippodocus (F) Nv 59 Sol Talent : <i>Sable Volant</i>	Moveset		Tempêtesable
	Séisme		
	Malédiction		
	Lame de Roc		
	Mâchouille		

Le combat contre Terry est assez particulier (on passera le fait que son Simularbre manque le type Sol et n'est que type Roche, ce qui est corrigé sur Platine où Maraiste et Simularbre sont remplacés par Scovor et Rhinastoc) ; il pourrait se passer à merveille comme très mal se passer. Je vois Célia comme un contre évident, de par sa capacité Nœud-Herbe qui tape trois des Pokémon de la spécialiste avec des dégâts multipliés par 4 (de par leur double faiblesse au type Plante). Attention tout de même au Maraiste qui peut se protéger grâce à la capacité Abri ou Tunnel, voire augmenter son esquive via Reflet. J'équipe Célia de la Plaque Herbe afin d'augmenter ses dégâts, et me lance au combat sans plus tarder. À voir comment tout cela se déroule.

Le combat commence rapidement alors que Terry et moi envoyons nos deux leaders respectifs : Maraiste du côté de la spécialiste et Célia, mon Leuphorie, de mon côté. Anticipant un Abri au premier tour, Célia lance un Charme, un peu dans le vent ; mais Maraiste n'utilise pas cette capacité et part sur un Reflet à la place, alors que son Attaque se voit diminuée de deux niveaux. Tant pis pour la suite, il faut attaquer et prier pour passer au travers de l'augmentation d'esquive : mon Leuphorie part sans plus tarder sur un Nœud-Herbe, qui profite de la double faiblesse du Pokémon adverse au type Plante pour tuer en un coup. Un Pokémon en moins du côté de la spécialiste, qui envoie la réponse : Simularbre. De type Roche uniquement, celui-ci possède Marto-Poing, capacité physique de type Combat qui peut faire très mal (et de surcroît tuer en cas de coup critique). Il est temps de Charmer le Pokémon adverse afin de faire baisser drastiquement sa puissante Attaque physique, au cas où il envisagerait un Marto-Poing. Mais celui-ci part plutôt sur une Tempêtesable, qui inflige des dégâts résiduels à chaque tour à tous les Pokémon qui ne sont pas de type Roche, Sol ou Acier ; Célia subit la tempête de sable. Au tour suivant, mon Leuphorie envisage un Toxik, qui rate, alors que le Marto-Poing adverse rate également. Pas de Toxik, il est temps d'attaquer : Célia lance un Nœud-Herbe... qui ne retire qu'un tiers des PV du Pokémon adverse, c'est beaucoup moins que ce que je pensais (il faut dire que Simularbre est un Pokémon léger) ; Simularbre rétorque avec un Séisme, qui n'inflige que peu de dégâts (merci le Charme, et les EV au maximum en Défense aussi au passage). Tour suivant, Simularbre tente un Coup Bas, prioritaire mais qui échoue, car Célia ne l'attaque pas frontalement, et

tente plutôt un Toxik, qui cette fois réussit. Il est temps de se soigner avec E-Coque en anticipant un Marto-Poing, mais Simularbre part plutôt sur un autre Coup Bas (qui échoue). Il est temps de profiter de l'empoisonnement adverse ; Célia utilise un Charme pour continuer de baisser l'Attaque du Pokémon adverse, qui rétorque avec un Séisme, alors que le poison continue de faire tranquillement son effet. Désormais à un quart de ses PV, Simularbre est à la merci d'un dernier Nœud-Herbe (et, au pire, d'un dernier tour de poison). Après avoir encaissé un Coup-Bas, Célia lance sa dernière attaque, qui met K.O l'unique Pokémon de la spécialiste qui n'est pas de type Sol.

Après deux Pokémon défaits, et non des moindres, Terry décide d'envoyer Golem, sa « boule » de type Roche et Sol. Beaucoup plus lourd que Simularbre et ayant une double faiblesse au type Plante, il m'est d'avis qu'il succombe sans aucun souci à un Nœud-Herbe. Et c'est effectivement ce qu'il se passe ; Célia est plus rapide et lance l'attaque de type Plante, qui tue en un coup. Plus que deux Pokémon du côté de la spécialiste, qui envoie alors sa carte maîtresse : Hippodocus, qui installe la tempête de sable directement grâce à son talent Sable Volant. Menace offensive franche en Attaque, il faut d'abord l'affaiblir pour minimiser les risques liés à un potentiel coup critique. Et c'est justement ce qu'il se produit : après avoir été Charmé, le Pokémon adverse lance une Lame de Roc, qui effectue un coup critique et inflige de très lourds dégâts à mon Leuphorie, qui survit avec un tiers de ses PV. Place au soin avec une E-Coque au tour suivant, alors qu'une deuxième Lame de Roc inflige de lourds dégâts. Après un Toxik manqué, Célia voit sa barre de vie retomber dans le jaune suite à un Séisme. Il est temps de se soigner une deuxième fois via E-Coque ; peu après, Célia encaisse une Mâchouille qui ne fait que peu de dégâts. Deuxième tentative d'empoisonnement via Toxik au tour suivant ; celle-ci réussit, alors qu'Hippodocus lance une Malédiction ; pour un Pokémon qui n'est pas de type Spectre, cette capacité baisse la Vitesse du lanceur d'un niveau et augmente son Attaque et sa Défense d'un niveau. Il est temps de placer un nouveau Charme pour rebaisser l'Attaque d'Hippodocus après la Malédiction, alors que celui-ci rétorque avec une Lame de Roc. Désormais à la moitié de ses PV, Célia se soigne à nouveau avec une E-Coque, alors que l'empoisonnement continue d'affaiblir l'adversaire petit à petit ; Hippodocus effectue pendant ce temps une deuxième Malédiction. Tour suivant, il est temps d'effectuer un nouveau Charme pour continuer de baisser l'Attaque adverse, alors qu'Hippodocus place une troisième Malédiction. L'empoisonnement grave retire désormais plus d'un quart des PV de l'adversaire à chaque tour, et le passe sous la moitié de ses PV, ce qui active sa Baie Citrus. Désormais, j'ai confiance : si le Nœud-Herbe ne tue pas le Pokémon adverse, il succombe de toute façon à l'empoisonnement, donc il est temps d'agir. Place à l'attaque ; Célia lance un Nœud-Herbe, qui inflige de lourds dégâts et tue l'hippopotame de sable adverse. C'était laborieux, mais nous avons réussi à nous défaire de la bête.






Place au dernier Pokémon de la championne : Barbicha, de type Eau et Sol, donc troisième Pokémon de son équipe à posséder une fâcheuse double faiblesse au type Plante. Cependant, étant léger et plus solide défensivement sur le plan spécial, le Nœud-Herbe ne tuera jamais en un coup. Il est donc temps de jouer la carte de la mort lente et douloureuse sur le long terme, grâce à ma carte maîtresse qui a fait le succès de Célia depuis le début du combat : Toxik. Barbicha est plus rapide, et lance directement une Hydroqueue, qui inflige de fâcheux dégâts mais rien de trop méchant non plus ; Célia rétorque alors avec un Toxik qui réussit. Barbicha n'est cependant pas une énorme menace offensivement, donc en se soignant un peu, impossible que mon Leuphorie succombe à un coup. Après avoir encaissé un Psykoud'Boul adverse, mon Pokémon se soigne avec une E-Coque, alors que l'empoisonnement continue d'agir. L'Hydroqueue de Barbicha inflige de sacrés dégâts avant que Célia effectue un Charme pour affaiblir l'adversaire ; désormais à la moitié de sa vie, il faut se soigner à nouveau. C'est ce qu'il se passe au tour suivant : après avoir encaissé un Psykoud'Boul, Célia utilise une nouvelle fois E-Coque, alors que le poison passe le Barbicha adverse sous la moitié de ses PV. Désormais, le Pokémon de la spécialiste est à la merci d'un KO par un simple Nœud-Herbe de la part de Célia (ou par l'effet du Toxik

à la fin du tour), donc il est temps d'attaquer. Au tour suivant, l'Hydroqueue effectue de faibles dégâts, tandis que Célia rétorque avec un Nœud-Herbe, qui finit par tuer Barbicha. Le combat fut long et laborieux, mais ma chère Leuphorie sera ressortie victorieuse. C'était son moment de gloire.

Deuxième victoire contre le conseil 4, plus que trois adversaires à affronter, et le suivant n'est pas chose aisée, même si j'ai ma petite idée de la stratégie à adopter.

Adrien, spécialiste de type Feu... enfin presque...

Le troisième adversaire qui se présente à moi est un visage tout à fait familier, rencontré une première fois lors de notre arrivée à Rivamar : Adrien, l'homme à la coupe afro rouge vif. Celui est spécialisé dans les Pokémon de type Feu... du moins en partie :

 Galopa (M) Nv 58 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset	 Lockpin (M) Nv 57 Normal Talent : <i>Joli Sourire</i>	Moveset
	Zénith		Voile Miroir
	Boutefeu		Charme
	Lance-Soleil		Zénith
 Grodrive (M) Nv 58 Spectre / Vol Talent : <i>Boom Final</i>	Moveset	 Steelix (M) Nv 57 Acier / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset
	Rebond		Poing de Feu
	Reflet		Tomberoche
	Relais		Crocs Feu
 Simiabraz (M) Nv 61 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset		Moveset
	Vent Mauvais	Feu Follet	Grincement
	Séisme		
	Poing-Éclair		
	Boutefeu		
	Mach Punch		

Adrien est le meilleur dresseur pour mettre en avant les limites du Pokédex régional de Pokémon Diamant et Perle ; ne possédant que deux Pokémon de type Feu (bien que tous ses Pokémon ont une attaque de type Feu), il est le dresseur spécialiste avec la plus grande diversité de type... puisque Galopa et Simiabraz sont les deux seuls Pokémon de type Feu disponibles. Ma stratégie pour mon combat contre lui est la suivante : Léviator, Danse Draco, au-revoir. Galopa ne peut pas faire grand-chose à Yi puisque Lance-Soleil est spéciale, Boutefeu est résistée (même s'il s'agit d'une attaque très puissante), et Rebond n'est pas si forte que ça (d'autant plus que Galopa sera Intimidé et verra son attaque diminuée) ; c'est donc un Pokémon plutôt idéal pour placer une ou deux Danse Draco, puis balayer le reste de l'équipe du champion avec Cascade (si le climat ensoleillé est présent, Séisme fera l'affaire). Attention quand même à Steelix dont la Tomberoche peut être très dangereuse, à Lockpin dont le Charme peut annuler l'augmentation d'Attaque, et à Grodrive qui est immunisé au Séisme, et qui peut brûler via Feu Follet (ce qui mettrait largement à mal ma stratégie). Attention aussi au Simiabraz adverse qui, s'il survit à une attaque, peut riposter avec un Poing Éclair et tuer mon Léviator en un coup. Pour empêcher une première brûlure, je décide d'équiper à Yi une Baie Fraive, ça peut toujours servir. Une fois les préparatifs effectués, il est temps de plonger pour un combat... pour le moins enflammé, si je puis me permettre.




Il est temps de se lancer dans un combat ardent alors qu'Adrien envoie son Galopa ; de mon côté, comme prévu, c'est Yi qui ouvre le bal et Intimide directement l'adversaire. Je décide de mettre à bien ma stratégie de balayage à base de Danse Draco, et mon Léviator utilise cette capacité au premier tour pour augmenter son Attaque et sa Vitesse d'un cran. Le Galopa adverse utilise alors la capacité Lance-

Soleil : sans le climat ensoleillé, c'est une capacité en deux tours ; l'adversaire se contente alors de « rayonner » au premier tour, en chargeant son énergie. Confiant sur la capacité de Yi à encaisser une capacité spéciale de type Plante sans trop d'égratignures, je décide de lui faire lancer une deuxième Danse Draco. Galopa lance alors son attaque au deuxième tour, et retire un quart des PV de mon Pokémon. Désormais à +2 niveaux d'Attaque et de Vitesse, il est temps pour Yi d'attaquer. Une attaque Cascade est sans pitié et tue le cheval de feu adverse en un coup. La réponse d'Adrien est sans appel : son Pokémon le plus fort, sa carte maîtresse, son puissant Simiabraz (Salma serait contente d'avoir un adversaire comme elle). Là où Salma est une attaquante spéciale, le Pokémon d'Adrien est purement orienté offenses physiques, avec notamment un violent Poing-Éclair, qui peut être fatal à mon Léviator. Mais j'ai confiance, après deux Danse Draco, une Cascade a de grandes chances de tuer. Mais pas de Poing-Éclair du côté du Pokémon adverse, qui préfère jouer la priorité avec un Mach Punch, avant de comme prévu succomber à la puissance destructrice de la Cascade.

Le « Salma » du champion désormais défait, celui-ci envoie Steelix ; ce Pokémon de type Acier et Sol possède entre autres Tomberoche comme capacité super efficace, en plus d'avoir une statistique de Défense hallucinante (200 de Défense de base ???). Pas le temps de niaiser, il est temps de voir si une Cascade après deux Danse Draco tue le serpent de métal en un coup. Et malgré la statistique de Défense stratosphérique de Steelix, celui-ci tombe effectivement en une simple Cascade ; il faut dire que le placement au début aura été d'une aide précieuse. Troisième Pokémon défait du côté du spécialiste, qui envoie alors Grodrive, son deuxième monstre défensif. Même si Cascade peut infliger de lourds dégâts, il s'avère que l'attaque Crocs Givre est un peu plus puissante car super efficace (car Grodrive est de type Vol et est faible au type Glace). Yi agit alors en effectuant une attaque Crocs Givre, qui... tue en un coup. Grodrive tombe K.O tout en emportant avec lui un quart de la vie de mon Léviator de par son talent Boom Final. Reste un Pokémon du côté d'Adrien : son Lockpin. Sans plus tarder, Yi inflige une nouvelle fois une Cascade, qui... tue encore une fois en un coup. La stratégie Danse Draco a fonctionné à merveille pour Yi qui monte au passage au niveau 64 à la fin du combat. Troisième triomphe sur le Conseil 4 alors que la difficulté va augmenter de deux crans pour la suite de la ligue.

Lucio, spécialiste de type Psy

Le quatrième et dernier adversaire (avant Cynthia) du Conseil 4 est un prénommé Lucio, spécialiste des Pokémon de type Psy, qui dispose de l'équipe suivante :

 <p><u>M. Mime (M) Nv 59</u> Psy Talent : <i>Anti-Bruit</i></p>	<p>Moveset</p> <ul style="list-style-type: none"> Psyko Protection Mur Lumière Tonnerre 	 <p><u>Girafarig (M) Nv 59</u> Normal / Psy Talent : <i>Attention</i></p>	<p>Moveset</p> <ul style="list-style-type: none"> Psyko Coup Double Ball'Ombre Mâchouille
 <p><u>Charmina (M) Nv 60</u> Combat / Psy Talent : <i>Force Pure</i></p>	<p>Moveset</p> <ul style="list-style-type: none"> Vampipoing Poinglace Poing de Feu Poing-Éclair 	 <p><u>Alakazam (M) Nv 60</u> Psy Talent : <i>Synchro</i></p>	<p>Moveset</p> <ul style="list-style-type: none"> Psyko Exploforce Soin Éco-Sphère
 <p><u>Archéodong (M) Nv 63</u> Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i></p>	<p>Moveset</p> <ul style="list-style-type: none"> Psyko Gyroballe Plénitude Séisme 		

L'adversaire que je redoutais par-dessus tout, et qui me semble mettre mes Pokémon à bien plus rude épreuve que tout le reste du Conseil 4 ; je n'ai pas de stratégie particulière si ce n'est d'éviter au maximum que l'Archéodong tant redouté n'augmente ses statistiques spéciales avec Plénitude, car un Psyko serait fatal. M. Mime doit être défait très rapidement pour éviter de placer la Protection et le Mur Lumière ; Girafarig empêche un balayage par Chérif car immunisé au type Spectre (en plus d'avoir trois options offensives super efficaces sur lui) ; Charmina est extrêmement dangereux de par son talent Force Pure et ses puissantes capacités physiques ; Alakazam est une brute sur le plan spécial, qui peut décimer n'importe quel de mes Pokémon qui n'y résiste pas. Quant à Archéodong, il me semble être la fin de mon Nuzlocke. Les trois premiers adversaires étaient une partie de plaisir ; là, la rigolade est désormais terminée. Puisque Chérif ne peut pas balayer l'entière de l'équipe à lui seul, il n'a besoin que d'une Ball'Ombre pour taper les Pokémon de type Psy ; il reçoit donc une Plaque Fantôme pour augmenter la puissance de sa capacité de type Spectre, tandis que les Lunettes Choix sont données à Salma pour rendre ses Lance-Flammes bien plus puissantes, et en faire le contre parfait pour Archéodong. Alizée reçoit la Poudre Argentée pour donner plus d'impact à ses Demi-Tour et en faire le pivot idéal pour l'affrontement (étant super efficace sur la majorité de l'équipe adverse). Quant aux autres Pokémon de l'équipe, ils se voient tous équipés d'une Baie Citrus.

Il est temps, la boule au ventre pour mes Pokémon chéris, de se lancer au combat. Lucio envoie en premier son M. Mime, alors que Chérif ouvre le bal de mon côté. Pas de discussion de mon côté ; Chérif lance directement une puissante Ball'Ombre, qui tue en un coup. Plus que quatre Pokémon, sachant qu'aucune Protection ou Mur Lumière n'a été placé, c'est plutôt encourageant. La réponse est pour le moins étonnante : Lucio envoie Alakazam, alors que je m'attendais à Girafarig pour bloquer Chérif. Normalement, Alakazam est plus rapide qu'Ectoplasma, mais au vu de l'investissement massif en EV en Vitesse pour mon Pokémon, je prends le pari d'être prioritaire. Et c'est effectivement ce qu'il se passe ; Chérif attaque en premier avec une nouvelle Ball'Ombre, qui tue une deuxième fois en un coup. Deux Pokémon en moins alors que mon équipe est encore entièrement en vie et Chérif n'a pas eu la moindre égratignure.

Lucio décide alors de sortir en troisième sa carte maîtresse : Archéodong, le contre parfait pour Chérif. Mon Pokémon peut espérer effectuer de fâcheux dégâts, mais il succombe directement après. En effet : soit l'adversaire lance un Psyko, et tue car Ectoplasma est très fragile défensivement et est faible au type Psy ; soit il lance une Gyroballe, et tue car cette attaque inflige des dégâts en fonction de la rapidité de l'adversaire, et Chérif est **beaucoup** plus rapide. Ça me ferait très mal de devoir sacrifier ma brute spéciale pour pouvoir avoir le pivot facile sur Salma, qui peut cependant riposter lourdement avec Lance-Flamme. Archéodong étant de type Acier, la vieille stratégie de Toxik et Nœud-Herbe de Célia ne fonctionne pas non plus. De plus, le Pokémon du spécialiste possède la capacité Plénitude pour augmenter ses statistiques spéciales. Il est temps d'agir ; je décide finalement de retirer Chérif, et d'envoyer Salim, mon Lucario, à la place, anticipant un Psyko (qui peut faire mal mais Archéodong n'est pas non plus si dangereux que ça offensivement). Cependant, l'adversaire part plutôt sur une Gyroballe, qui heureusement est résistée. J'ai désormais un Pokémon de type Acier sur le champ de bataille ; je réalise alors mon erreur. J'ai équipé une Baie Citrus à Salim, alors qu'une Baie Jouca aurait été bien plus efficace pour diviser par deux les dégâts du Séisme. Close Combat ne tuera jamais en un coup, et j'ai espoir que mon Lucario encaisse quand même un Séisme ; place alors à la Danse-Lames. Après une augmentation de deux niveaux d'Attaque pour Salim, l'Archéodong adverse envoie, comme je l'avais prévu, un Séisme. L'attaque ne fait pas de coup critique, mais inflige quand même de très sérieux dégâts ; Salim tient cependant avec seulement 18 PV (soit 10% de sa vie maximale) et active sa Baie Citrus, qui le ramène à un tiers de ses PV. Maintenant, place au sacrifice. Impossible d'encaisser un autre Séisme : si Close Combat tue, mon Pokémon survit ; sinon, c'est la fin pour Salim. Bénéficiant d'une attaque doublée, mon Lucario part pour lancer sa fatidique attaque de type Combat, en priant


pour que le coup tue. Et c'est ce qu'il se passe ; l'Archéodong de Lucio succombe en un coup, alors que les deux statistiques défensives de mon Salim se voient diminuées d'un niveau.

Quatrième Pokémon du côté du spécialiste de type Psy, la réponse évidente à un Pokémon de type Combat : Charmina. Bénéficiant du talent Force Pure (qui double purement et simplement sa statistique d'Attaque physique) et après mes défenses diminuées, la moindre offense adverse met Salim au tapis, sachant que Charmina résiste également à Close Combat et à la Lame de Roc. Deux possibilités s'offrent à moi : tenter d'affaiblir au maximum Charmina avec une Vitesse Extrême à la puissance doublée, en priant pour que le coup tue puisque ce Pokémon est relativement fragile défensivement (autant profiter de la Danse-Lames) ; ou alors, je renvoie Chérif au devant de la scène en anticipant un Vampipoing, et une Ball'Ombre se défait du Pokémon adverse. Je décide d'opter pour la première option en profitant de l'Attaque doublée de Salim ; celui-ci lance une Vitesse Extrême, qui laisse Charmina dans le rouge.

Il est alors temps de faire mon premier adieu au sein de l'équipe finale : à la fin du tour, Charmina rétorque avec un Poing de Feu, super efficace, qui met Salim au tapis. Mon Lucario chéri aura succombé au combat, je n'en serai pas ressorti indemne. C'est le cœur gros que je dois dire adieu à un de mes principaux protagonistes, alors que le Pokémon adverse est encore en vie. Il est temps de venger la mort de Salim en envoyant la réponse parfaite au type Combat : Alizée, mon Étouraptor. À peine arrivée au combat, celle-ci Intimide le Charmina adverse, qui perd un niveau en Attaque. Et au tour suivant, puisque le Pokémon du spécialiste est sur le point de tomber K.O, celui-ci utilise une Guérison, pour le ramener au maximum de sa vie (les objets de soin, vous savez...). Mais cela n'importe que très peu : Alizée tue Charmina avec un puissant Rapace, emportant au passage un gros quart de ses PV du fait du contrecoup. Dernier Pokémon du spécialiste : Girafarig. Ce Pokémon n'est pas particulièrement dangereux offensivement ; je pourrais pivoter en utilisant Demi-Tour, puis laisser Yi finir le travail. C'est ce que je compte faire : Alizée utilise Demi-Tour pour laisser mon Léviator prendre le relais... et il s'avère que l'attaque tue Girafarig en un coup ! Le Conseil 4 est désormais derrière moi, ayant malheureusement emporté Salim avec lui.

L'affrontement final pour devenir maître : Cynthia

Il est désormais grand temps de se frotter au Maître de la Ligue Pokémon de Sinnoh, qui n'est autre que... Cynthia, que nous avons déjà rencontrée à plusieurs reprises. Son équipe est la suivante :

 Spiritomb (F) Nv 61 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	Moveset Vent Argenté Embargo Vibroscur Psyko	 Roserade (F) Nv 60 Plante / Poison Talent : <i>Médec Nature</i>	Moveset Extrasenseur Éco-Sphère Bomb-Beurk Ball'Ombre
 Tritosor (F) Nv 60 Eau / Sol Talent : <i>Glue</i>	Moveset Bomb-Beurk Ocroupi Lame de Roc Séisme	 Lucario (M) Nv 63 Combat / Acier Talent : <i>Impassible</i>	Moveset Dracochoch Aurasphère Psyko Séisme
 Milobellus (F) Nv 63 Eau Talent : <i>Écaille Spé.</i>	Moveset Voile Miroir Laser Glace Surf Anneau Hydro	 Carchacrok (F) Nv 66 Dragon / Sol Talent : <i>Voile Sable</i>	Moveset Dracocharge Giga Impact Séisme Casse-Brique

L'équipe de Cynthia est particulièrement redoutable ; d'une diversité de type inégalée (et sur Platine Tritosor est remplacé par Togekiss pour donner onze types tous différents), tous ses Pokémon sont plus ou moins dangereux ; présentons-les avant d'aborder le combat :

- » Spiritomb ne possède aucune faiblesse, de par son double type Spectre et Ténèbres, ainsi que trois immunités aux types Normal, Combat et Psy. Offensivement, il ne représente pas une énorme menace et est plutôt équilibré entre les différentes statistiques.
- » Roserade est un Pokémon extrêmement dangereux sur le plan spécial, de par son accès à Éco-Sphère (qui est un Psyko de type Plante) et Bomb-Beurk, ainsi que de par une étonnante couverture de type via Extrasenseur et Ball'Ombre.
- » Tritosor (tiens bonjour Tristan) peut faire de très lourds dégâts via Séisme, mais c'est surtout un sacré tank qui encaisse très bien les coups ; il faudra bien l'amocher pour s'en défaire.
- » Lucario (repose en paix mon Salim, ton aide contre Aaron aura été précieuse) est une grande force offensive qui peut compter sur de puissantes attaques spéciales telles qu'Aurasphère ou Psyko (étonnamment celui de la championne est plutôt axé spécial tandis que Salim était une brute physique).
- » Milobellus est un deuxième tank impossible à tuer, qui peut compter sur Laser Glace et Surf pour infliger de lourds dégâts, Anneau Hydro pour se régénérer à chaque tour, voire Voile Miroir pour renvoyer sans état d'âme toute capacité spéciale qui lui serait lancée (donc, attaques physiques requises).
- » Enfin, Carchacrok est son Pokémon principal et est redouté du fait de sa force offensive sans limite, de son total de statistiques de base de **600** (ce qui lui confère le statut de « pseudo-léendaire »), et de son double type Dragon et Sol très intéressant : un type Acier pour contrer l'attaque Dragon ? Hop Séisme STAB super efficace et le tour est joué.

Toute l'équipe de Cynthia représente un danger certain pour la mienne, cependant une stratégie semble venir de toute évidence : un balayage avec Yi via Danse Draco. Carchacrok est le plus gros danger de l'équipe adverse, mais il possède en contrepartie une double faiblesse au type Glace. Bien que mon équipe ne possède aucun Pokémon de type Glace (car je n'ai pas intégré Juliette, mon Dimoret, à mon équipe), mon Léviator possède la capacité Crocs Givre, et a espoir de tuer en un coup après s'être placé. Mon raisonnement est le suivant : puisque Spiritomb n'est pas très dangereux offensivement, Yi peut se placer dessus avec une (ou deux par sûreté) Danse Draco. J'ai alors espoir qu'une Cascade augmentée emporte Spiritomb et Tritosor, qu'un Séisme s'empare de Milobellus et Lucario, tandis que Roserade et Carchacrok succomberaient aux Crocs Givre. Je décide d'équiper Yi de la Plaque Glace pour augmenter la puissance des Crocs Givre (Chérif bénéficie quant à lui des Lunettes Choix comme solution de secours), et de vérifier expérimentalement si ma stratégie de Danse Draco fonctionne bien comme je l'entendais.

Le combat commence rapidement après que Cynthia me remercie brièvement pour les événements du Mont Couronné. La Maître de la Ligue envoie, comme prévu, Spiritomb, alors que Yi ouvre le bal de mon côté. Sitôt que mon Léviator intimide le Pokémon adverse, celui-ci exerce une Pression en retour ; toute offense lancée au Pokémon de Cynthia consommera deux PP au lieu d'un. Il est temps de commencer fort en se plaçant comme prévu, avec une Danse Draco pour monter l'Attaque et la Vitesse d'un niveau ; dans le même tour, Spiritomb place un Embargo sur Yi pour l'empêcher d'utiliser des objets (super utile dans un Nuzlocke me direz-vous !). Aucun dégât reçu, donc mon Léviator peut tranquillement placer une deuxième Danse Draco au tour suivant, en préparation du grand balayage qui va venir. En face, Spiritomb attaque avec un Vent Argenté, résisté par le type Vol de Yi. Hors de portée de K.O, celui-ci peut placer une troisième Danse Draco en toute sécurité (la principale menace qui pèse sur lui étant un simple Vibroscur). C'est donc parti pour une troisième augmentation de

statistiques, alors que Spiritomb lance une capacité Psyko, qui avec les dégâts du Vent Argenté précédent, retire au total un petit tiers de la vie de mon Léviator. Quoi qu'il en soit, une fois les préparatifs effectués, il est temps d'attaquer. Quatrième tour de jeu, alors à +3 niveaux d'Attaque et de Vitesse, Yi part pour une Cascade, qui, sans surprise après trois Danse Draco, tue en un coup.

La réponse de Cynthia est immédiate : Tritosor. De type Eau et Sol, il est touché de façon neutre par l'intégralité des capacités de Yi, et peut le taper super efficacement en retour grâce à la capacité Lame de Roc. Mais Yi est déjà en place, il est trop tard pour le Pokémon adverse qui lui aussi succombe en une seule et unique Cascade. Deux, c'est trop, et la Maître de Ligue décide d'envoyer son Pokémon le plus fort, son emblème redouté de tous : Carchacrok. Maintenant, c'est un « quitte ou double » : soit Crocs Givre réussit, et tue largement en un coup ; soit l'attaque rate et mon Léviator se retrouve à la merci d'un Giga Impact ou d'une Dracocharge meurtrière. Sachant la menace qui pèse sur mon Pokémon, je décide de lui faire lancer l'attaque Crocs Givre, priant pour qu'elle réussisse (c'est 95% de précision mais rien n'est jamais joué d'avance)... et l'attaque réussit ! Après trois augmentations d'Attaque et à cause de la double faiblesse de Carchacrok au type Glace, le Pokémon emblématique de la Maître de Ligue est évidemment K.O sans le moindre doute.

Cynthia envoie alors son quatrième Pokémon, son Lucario, qui n'est pas sans rappeler Salim, et alors que je me vois déjà futur Maître de la Ligue Pokémon de Sinnoh. De type Acier, il est faible au type Sol, et Yi possède évidemment la réponse à ce Pokémon : Séisme. Encore une fois, l'attaque tue assez largement en un coup, et la réponse de la Maître de Ligue est immédiate : Milobellus. Cinquième de ses Pokémon et très peu dangereux pour Yi puisque sa seule fenêtre d'offense est le plan spécial, sur lequel mon Léviator tient plutôt bien. Milobellus représente un danger pour les attaquants spéciaux du fait de la capacité Voile Miroir, mais un attaquant physique peut venir sur lui et faire de bons dégâts. C'est que je compte prouver ; puisque l'adversaire résiste à Cascade et à Crocs Givre, la seule fenêtre de tir reste la capacité Séisme. Il est temps d'attaquer ; Yi lance comme prévu un Séisme qui... laisse le Pokémon de Cynthia avec un nombre de PV qui se comptent sur les doigts d'une main ! Celui-ci peut alors rétorquer avec un Laser Glace qui retire un quart des PV de mon Léviator. Mais la revanche sera fatale, puisque j'anticipe une guérison adverse ; Yi peut alors placer une nouvelle Danse Draco sans craindre la moindre attaque. Et effectivement, Cynthia guérit son Milobellus, ce qui permet à Yi de placer une quatrième Danse Draco, pour monter à +4 niveaux d'Attaque. Ce nouveau gain en Attaque garantit le décès du Pokémon adverse, encore une fois avec un Séisme.

Il reste désormais un seul et unique Pokémon du côté de la championne : Roserade, un Pokémon de type Plante et Poison qui nous est très familier. Très fragile sur le plan physique, je suis confiant, dans ma tête le titre de Maître de Ligue est déjà à moi. Et même si Crocs Givre est super efficace, après quatre Danse Draco, même un Séisme tue. Il est alors temps de jouer la carte de la sûreté en utilisant une attaque à 100% de précision ; Yi lance un dernier Séisme, qui tue en un coup la plante adverse sans surprise, et permet au passage à mon Léviator de monter au niveau 65. Cynthia appartient désormais au passé, ses six Pokémon ont été mis au rebut par Yi et la puissance de la Danse Draco, comme je l'avais envisagé. Je suis désormais officiellement Maître de la Ligue Pokémon de Sinnoh, avec un seul décès sur l'ensemble des membres qui constituent mon équipe.

Finalement, Cynthia me remercie pour le combat et m'emmène au Panthéon des dresseurs, où mon nom est « gravé pour l'éternité ». Merci à Yi, Salma, Chérif, Salim, Alizée et Célia pour leur effort sans relâche au cours de ces cinq combats consécutifs, et force et honneur à tout jamais à Salim, mon Lucario, qui se sera hissé en martyr, mort pour la bonne cause. Salim, tu resteras à jamais une légende, tout le reste de l'équipe t'en sera à jamais reconnaissant pour avoir plié l'Archéodong de Lucio, qui était un des Pokémon que je craignais le plus au sein de la Ligue Pokémon.

Conclusion de ce Nuzlocke

Cette aventure, en guise de première aventure Nuzlocke, se sera plutôt bien déroulée ; seuls quelques décès mineurs (et Salim bien évidemment) sont à déplorer, et globalement ma gestion d'équipe était plutôt bonne ; j'avais l'avantage de m'être renseigné à l'avance sur les équipes de chaque champion d'Arène ou dresseur potentiellement dangereux, et donc je savais à quoi m'attendre. Quelques petits écueils sont à déplorer, notamment la répétition de combattants physiquement offensifs (Léviator, Étouraptor et Lucario) dans mon équipe, alors que j'aurais pu profiter de façon plus importante du domaine spécial, ou même des stratégies défensives (j'avais un Archéomire dans le PC que je pouvais faire évoluer en Archéodong et potentiellement donner un deuxième tank défensif en plus de Célia). Quoi qu'il en soit, un Hardcore Nuzlocke classique en étant bien préparé, c'est jouable, même si quelques moments de stress m'auront fait douter (bonjour Yi qui a failli mourir après le combat double aux Colonnes Lances). Et puis, un peu de stress, ça rend toujours les aventures Pokémon plus fun.

Maintenant, me direz-vous, que faire de cette sauvegarde sur Pokémon Diamant ? Eh bien pas grand-chose, si ce n'est s'amuser un peu avec le Poké Radar pour trouver quelques Pokémon chromatiques, par exemple, ou expérimenter avec de nouvelles espèces de Pokémon. Mais ces quêtes sont auxiliaires et ne seront pas détaillées dans les lignes de ce Nuzlocke, puisque l'aventure est considérée comme finie. En tout cas, cette sauvegarde sera gardée bien au chaud ; la suite des événements se déroulera sur Pokémon Platine.

Maintenant, quels défis tenter sur Pokémon ? Plusieurs réponses s'offrent à moi, et elles vont venir dans un ordre assez précis :

- » **Nuzlocke inédit** sur Pokémon Platine : le principe est simple, effectuer une aventure Nuzlocke sur Pokémon Platine en n'utilisant que des Pokémon qui n'ont pas été capturés ou utilisés sur cette aventure (donc pas de Simiabraz, Étouraptor, Lucario... pas même d'Archéomire ni de Racaillou ainsi que leurs évolutions, puisque même si je ne les ai pas utilisés je les ai capturés) ; l'intérêt de ce Nuzlocke est de profiter au maximum du Pokédex régional étendu de Pokémon Platine.
- » **Nuzlocke Eau** sur Pokémon Platine : encore une fois, il s'agit d'une aventure Nuzlocke sur Pokémon Platine, cette fois en n'utilisant que des Pokémon de type Eau, avec les avantages et inconvénients qui vont avec.
- » **Nuzlocke aléatoire** sur Pokémon Platine : dans cette aventure Nuzlocke, j'utilise un logiciel dit de randomisation pour pouvoir obtenir n'importe quel Pokémon du Pokédex National sur les routes ; les champions d'Arène et autres dresseurs verront également leur équipe agrémentée de Pokémon aléatoires.
- » **Nuzlocke Vol** sur Pokémon Platine : deuxième Monolocke sur Pokémon Platine, après le type Eau c'est le type Vol qui sera à l'honneur, type assez vaste possédant de nombreux Pokémon.

D'autres aventures peuvent être également envisagées sur Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver voire sur Pokémon Noir, Blanc, Noir 2 et Blanc 2... et pourquoi ne pas acheter une Nintendo Switch pour essayer Pokémon Écarlate et Pokémon Violet ?

Quoi qu'il en soit, de nombreuses ouvertures s'offrent à moi, et quant à vous, merci de m'avoir lu jusqu'ici. Je vous aime. ♥