

Pokémon Platine : Nuzlocke « Inédit »

Introduction

Chers lecteurs, chères lectrices, amateurs de Pokémon ou non, et que vous ayez lu l'intégralité (c'est long) de mon premier Nuzlocke sur Pokémon Diamant ou non, 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 (et pour celles et ceux qui ont lu le Nuzlocke sur Diamant, soyez prêt(e)s à plus ou moins lire la même introduction à chaque fois). Après une première aventure emplie de nostalgie où j'ai ressorti mon tout premier jeu vidéo Pokémon, je m'attaque au jeu emblématique de la région de Sinnoh, le « vrai » jeu Pokémon de la quatrième génération (sans compter Or HeartGold et Argent SoulSilver qui sont d'excellents jeux aussi), terreau de tous mes prochains Nuzlocke : Pokémon Platine, sorti en 2008 (ou 2009). Mon nom est Yann (aussi connu sous le pseudonyme de Toyeca), et voici donc ma deuxième aventure Nuzlocke, première sur Pokémon Platine.

Qu'est-ce qu'une aventure Nuzlocke ?

Alors forcément, si vous n'avez pas lu mon Nuzlocke sur Pokémon Diamant, votre première question en lisant ce document est la suivante : **qu'est-ce qu'un Nuzlocke ?** Et pour cela je vais me contenter de copier-coller la définition et les règles énoncées dans le paragraphe introductif du document sur le Nuzlocke précédent : 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 (ou relâché). 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 officielle 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 Platine, votre prochain champion d'arène est alors Lovis, le spécialiste de type Eau, et son meilleur Pokémon est un Mustéflott au niveau 37 ; au moment où débute le combat contre Lovis, tous vos Pokémon doivent avoir un niveau inférieur ou égal à 37 (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 Lovis un membre de votre équipe monte au niveau 38), 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 Platine 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 ?).

Qu'est-ce qu'un Nuzlocke dit « Inédit » ?

Ce paragraphe-là s'adresse plutôt aux personnes qui ont lu mon premier Nuzlocke sur Pokémon Diamant ; lors de cette aventure singulière, j'ai eu l'occasion d'attraper tout un tas de créatures diverses et variées (que j'ai utilisées un peu, beaucoup, à la folie, voire pas du tout...). Le Pokédex régional de Pokémon Diamant et Perle est réputé pour être très salement limité, ne contenant que 151 Pokémon (ou 150 si l'on exclut le Pokémon fabuleux Manaphy), en référence directe aux 151 Pokémon de Kanto. Avec Platine, toutes les nouvelles évolutions de quatrième génération de nombreux Pokémon de générations précédentes (telles que Magnézone, Phyllali, Givrali, Noctunoir, Momartik...) ainsi que d'autres espèces revenues parmi nous (telles que Altaria ou Démolosse) sont

désormais de la partie, passant le total de Pokémon dans le Pokédex régional à 210. Dans ce Nuzlocke décrété « inédit », toute capture et utilisation d'un Pokémon déjà **capturé** sur mon aventure sur Pokémon Diamant est **interdite** (à l'exception des Pokémon utilisés exclusivement pour les CS), ainsi que ses évolutions ; par exemple, même si mon Archéomire sur Pokémon Diamant n'a jamais été utilisé et n'a donc jamais évolué en Archéodong, je n'ai pas le droit d'utiliser ni Archéomire ni Archéodong dans ce Nuzlocke. Voici donc la liste (longue) des Pokémon, listés par famille d'évolution, que je ne peux pas utiliser (à moins de m'en servir exclusivement comme esclave à CS) :

- » Ouisticram, Chimpenfeu et Simiabraz (car Salma a été utilisée sur Diamant)
- » Étourmi, Étourvol et Étouraptor (car Alizée a été utilisée)
- » Keunotor et Castorno (car Clémentine a été utilisée)
- » Crikzik et Mélokrik (car Alain a été capturé)
- » Lixy, Luxio et Luxray (car Sara a été utilisée)
- » Magicarpe et Léviator (car Yi a été utilisé)
- » Rozbouton, Rosélia et Roserade (car Léon a été utilisé)
- » Nosferapti, Nosferalto et Nostenfer (car Bruce a été utilisé)
- » Racailleu, Gravalanch et Golem (car Pierre a été capturé)
- » Onix et Steelix (car Roxanne a été capturée)
- » Machoc, Machopeur et Mackogneur (car Gilles a été capturé)
- » Psykokwak et Akwakwak (car Daisy a été capturée)
- » Chenipotte, Armulys, Charmillon, Blindalys et Papinox (car Couette a été capturée)
- » Pachirisu (car Bobby a été capturé)
- » Mustébouée et Mustéflott (car Leeloo a été utilisée)
- » Sancoki et Tritosor (car Tristan a été utilisé)
- » Fantominus, Spectrum et Ectoplasma (car Chérif a été utilisé)
- » Cornèbre et Corboss (car Mireille a été utilisée)
- » Barloche et Barbicha (car Charlotte a été capturée)
- » Korillon et Éoko (car Clochette a été capturée)
- » Moufouette et Moufflair (car Marcel a été utilisé)
- » Méditikka et Charmina (car Emmanuelle a été capturée)
- » Archéomire et Archéodong (car Camille a été capturée)
- » Ponyta et Galopa (car Luc a été capturé)
- » Mime Jr et M. Mime (car Anne a été capturée)
- » Ptiravi, Leveinard et Leuphorie (car Célia a été utilisée)
- » Mélo, Mélofée et Mélodelfe (car Méline a été capturée)
- » Riolu et Lucario (car Salim a été utilisé)
- » Axoloto et Maraiste (car Fabien a été capturé)
- » Goélise et Békipan (car Albert a été capturé)
- » Girafarig (car Hannah a été capturée)
- » Rémoraid et Octillery (car Hugo a été capturé)
- » Blizzi et Blizzaroi (car Marc a été capturé)
- » Farfuret et Dimoret (car Juliette a été capturée)

La liste est longue, mais les Pokémon complètement évolués auxquels nous avons toujours le droit sont tout de même nombreux : Torterra et Pingoléon (les deux autres Pokémon de départ), Alakazam, Charkos, Bastiodon, Cheniselle, Papilord, Apireine, Ceriflor, Scarhino, Capidextre, Lockpin, Poissoroy, Simularbre, Pijako, Raichu, Noarfang, Spiritomb, Carchacrok, Ronflex (bon courage pour l'avoir celui-là), Zarbi, Hippodocus, Azumarill, Dracore, Coatox, Vortente, Luminéon, Tentacruel, Milobellus et

Démanta. Et à ceux-là se rajoutent encore tout un tas de Pokémon inédits sur Platine : Motisma, Scorvol, Tarinorme, Gardevoir, Gallame, Coudlangue, toutes les « évolutions » (Aquali, Voltali, Pyroli, Mentali, Noctali, Phyllali et Givrali), Altaria, Togekiss, Démolosse, Magnézone, Bouldeneu, Yanmega, Tropius, Rhinastoc, Noctunoir, Porygon-Z, Cizayox, Élekable, Maganon, Mammochon, Oniglali, Momartik et Absol. Soyons honnêtes, même en excluant toutes les captures de Pokémon Diamant, on a encore beaucoup de marge de manœuvre pour se constituer une équipe de choc.

Dernière petite chose avant de passer au vif de l'aventure, sachez qu'un Nuzlocke sur Pokémon Platine 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.

Pour la petite information, j'utilise une ROM Pokémon Platine (extraite du jeu d'origine bien entendu... hum) 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. À peine mon aventure commence dans ma chambre, dans ma chère maison que mon rival et ami (que j'ai cette fois appelé Wizdom, encore 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), déboule en un éclair et veut qu'on aille voir d'urgence le Professeur pour qu'il puisse nous offrir nos premiers Pokémon (un début d'aventure donc qui change assez radicalement de Pokémon Diamant et Perle), et une fois n'est pas coutume, ce cher rival me demande de lui donner beaucoup d'argent si je suis en retard.

À peine sorti de chez moi que le climat change déjà radicalement par rapport à Pokémon Diamant ; des dépôts de neige recouvrent le sol par endroits, ce qui met en avant la « froideur » de la région de Sinnoh et qui manquait cruellement aux deux autres opus de la génération. Vers le nord, route 201, Wizdom m'attend comme prévu, et m'incite à m'engager sans la moindre prudence dans les hautes herbes ; c'est alors que nous sommes interrompus par le Professeur Sorbier. Celui-ci nous assène de questions sur la véracité de notre passion pour les Pokémon, effaré par notre imprudence (ou du moins celle de mon rival) ; et après un aveu et des excuses de Wizdom, le Professeur accepte de nous donner un Pokémon. Aurore, l'assistante du Professeur, arrive alors pour ramener la mallette de ce dernier. Une fois la mallette sur place, mon rival et moi 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.

Ouisticram étant interdit par les règles imposées à ce Nuzlocke (car Salma a longuement été utilisée sur Pokémon Diamant) et Tiplouf étant réservé à un prochain Nuzlocke exclusivement constitué de

Pokémon de type Eau, je décide d'y aller avec Tortipouss, le Pokémon de type Plante. Celui-ci, comme tout Pokémon de départ dans tout jeu Pokémon, est au niveau 5. Wizdom quant à lui, prend, comme toujours, le Pokémon de type avantage au mien, et choisit donc Ouisticram, qui est de type Feu. Une fois nos deux Pokémon choisis, le Professeur repart, avec son assistante, dans son laboratoire à Littorella, la ville voisine, tandis que mon rival me défie directement, avec le Pokémon suivant :

 Ouisticram Nv 5 Feu Talent : <i>Brasier</i>	Moveset
	Griffe
	Groz'Yeux
	-
	-

Forcément, à niveau égal, la seule bonne stratégie consiste à envoyer des attaques Charge en boucle jusqu'à ce que le Pokémon adverse tombe K.O. Et tandis que le chimpanzé adverse se contente de lancer quelques Groz'Yeux pour baisser ma défense, quatre attaques Charges auront eu raison de lui. Par la même occasion, mon Tortipouss monte également au niveau 6. Suite au combat, Wizdom et moi rentrons à nos maisons respectives, où je suis équipé des *Chaussures de Sport* (je vais pouvoir enfin courir !). Une fois les chaussures en ma possession, je peux retourner à l'aventure directement.

J'en profite pour vérifier toutes les diverses statistiques techniques (Talent, IV, EV, nature, etc.) de mon starter, afin de voir si j'ai eu de la chance. Parlons d'abord du talent : Tortipouss, comme tout Pokémon de départ de type Plante, possède le talent *Engrais*, qui augmente la puissance des capacités de type Plante lorsque le Pokémon a moins d'un tiers de ses PV. Mon Tortipouss (que je n'ai pas encore pu nommer à ce stade de la partie) est un mâle (comme 87,5% des Pokémon de départ), et possède une nature *Brave*, qui augmente son Attaque et diminue sa Vitesse ; excellente nature pour un Pokémon qui de toute façon est supposé être plutôt lent de base et bien encaisser les coups, autant dire que la Vitesse est loin d'être une nécessité ; et pour une espèce qui agit sur le plan physique (et a intérêt à utiliser son Attaque physique au lieu de l'Attaque Spéciale), une nature augmentant l'Attaque est une très bonne chose. Parlons aussi des IV, ces valeurs individuelles qui font que deux Pokémon de même niveau et espèce auront des statistiques différentes : ceux de mon Pokémon sont plutôt étranges, à commencer par un piètre 7 IV en Attaque (compensé par la nature favorable, mais sur 31 IV au maximum c'est dommage), et des IV médiocres dans les deux défenses ; cependant, les 27 IV en PV sont salués. Globalement, le tirage me convient, on aurait pu avoir pire comme IV et nature.

Cap sur la Route 201, où Wizdom m'attend pour me parler d'un Pokémon légendaire au Lac Vérité, et veut que je l'accompagne dans l'espoir de le capturer. Nous allons rapidement en direction du Lac, vers l'ouest, alors que nous apercevons un homme assez étrange, aux cheveux bleus, dénommé Hélios, et dont nous ignorons tout à ce stade du jeu ; mais au vu de son apparition précoce, il y a fort à parier que ce personnage sera important dans l'aventure. D'ailleurs, sa volonté de s'emparer du temps et de l'espace ne laisse présager rien de bon. Quoi qu'il en soit, Hélios quitte le lac en nous adressant un sec « Hors de mon chemin » ; il y a moyen que ce personnage nous cause de gros ennuis au cours de notre aventure. Mon rival et moi entendons alors le cri du Pokémon légendaire du lac, avant que Wizdom réalise que nous n'avons pas de Poké Balls. Nous rebroussons alors rapidement chemin, la prochaine destination étant Littorella, la ville où se trouve le laboratoire du Professeur Sorbier.

À peine arrivé sur Littorella qu'Aurore m'attend et m'accompagne au laboratoire, duquel ressort au même moment mon impatient rival. Une fois dans le labo, Sorbier me fait finalement cadeau du Tortipouss, qui a visiblement l'air heureux avec moi. Je peux enfin nommer mon Pokémon, et puisque, comme sur Pokémon Diamant, nous utiliserons quasiment uniquement des prénoms humains comme surnoms, je décide de le nommer Xavier (en hommage à un de mes potes de Supelec dont le pseudo

est « Tortue »). Xavier est donc officiellement le premier membre de l'équipe. Et suite à ma discussion avec Sorbier, ce dernier me confie le Pokédex, ainsi que la Capsule Technique CT27, contenant la capacité *Retour* (une capacité de type Normal dont la puissance augmente avec le bonheur du Pokémon) 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.

Route 202, l'arrivée à Féli-Cité, et un nouveau combat contre le rival...

Puisque toutes les rencontres possibles sur les Routes 201 et 202 ont déjà été capturées sur Pokémon Diamant, aucun nouveau membre ne peut rejoindre notre équipe, et Xavier reste seul pour le moment. Quoi qu'il en soit, avant de partir en direction de la route 202, je dois retourner prévenir ma mère de mon périple. La mère de Wizdom débarque aussitôt et demande où est passé son fils ; il va falloir que j'aille lui transmettre un certain colis. Je prends alors le colis, et une fois ma mère prévenue, il est temps de repartir pour l'aventure et d'enfin s'aventurer route 202. Je capture au passage un Keunotor, qui me sera d'une grande utilité pour lui enseigner tout un tas de Capsules Secrètes indispensables à mon aventure, comme Coupe, Éclate-Roc, Surf... tout en continuant d'entraîner Xavier sur des Pokémon sauvages, et sur les dresseurs qui croisent notre route ; les diverses rencontres permettent à Xavier de monter au niveau 8, puis 9, où il apprend alors Vol-Vie, une capacité régénératrice de type Plante, malheureusement spéciale. Cap sur le nord après avoir traversé l'intégralité de la route 202, et c'est alors que nous arrivons à Féli-Cité.

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. Aurore me retrouve là-bas pour me présenter l'École de Dresseurs, et nous tombons nez à nez avec un membre des « Forces de Police Internationales ». Celui-ci se présente sous le nom de Beladonis, et nous informent que des bandits volent les Pokémon des autres dresseurs ; peu après, il m'offre le Magnéto VS, qui permet d'enregistrer des combats. Une fois Beladonis parti, je retrouve Wizdom à l'École et lui offre le colis ; deux dresseurs permettent pendant ce temps là, grâce à deux combats, de continuer d'entraîner Xavier, encore seul (et ça risque de durer un certain temps, malheureusement). 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	 Ouisticram Nv 9 Feu Talent : <i>Brasier</i>	Moveset
	Vive-Attaque		Griffe
	Rugissement		Groz'Yeux
	-		-
	-		-

Possédant un seul Pokémon de mon côté (je n'ai pas vraiment le choix du fait des restrictions du Nuzlocke), je m'engage durement dans le combat ; il est temps d'envoyer de longues attaques Charge sur Étourmi afin de le tuer, encaissant au passage trois capacités Rugissement qui diminuent l'Attaque

de mon Pokémon d'un total de trois niveaux. Une fois Étourmi tué, Xavier monte au niveau 11, et c'est alors que Wizdom envoie son starter, Ouisticram. Celui-ci lance deux Groz'Yeux, alors que j'utilise d'abord une Vol-Vie (résistée, mais qui ne tente rien n'a rien), puis une Charge qui rate. Il est temps d'envoyer mon esclave à CS au combat (ou plutôt au rebut), principalement pour réinitialiser les diminutions de statistiques de Xavier du fait des nombreuses attaques Rugissement du Étourmi. Et alors que le Pokémon du rival continue d'envoyer des Groz'Yeux pour baisser la Défense de mon Tortipouss, celui-ci finit par tuer son adversaire à force d'attaques Charge. Mon Tortipouss bénéficie de nombreux gains en expérience au vu des dresseurs à affronter, monte par la même occasion au niveau 12 puis 13, et c'est assez inquiétant compte tenu du niveau maximum possible avant la première arène (le Kranidos de Pierrick est en effet au niveau 14). Quoi qu'il en soit, il est temps d'éviter au maximum les combats contre dresseurs afin de préserver Xavier d'un malencontreux gain d'expérience qui lui ferait dépasser la limite de niveau.

Charbourg et le premier badge

L'arrivée à Charbourg et la découverte de la mine

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. Quoi qu'il en soit, je traverse la grotte en évitant les deux dresseurs présents (autant les combattre au retour de Charbourg, une fois que la limite de niveau aura augmenté).

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. Et comme cette aventure Nuzlocke est la mienne, je décide de m'interdire les Pokémon obtenus par échange ; puis de toute façon je n'ai pas de Machoc. En explorant la ville, je tombe sur mon cher rival Wizdom qui se tient devant l'arène, et me confirme que le champion est à la mine ; ni une ni deux, je pars à l'aventure dans la mine, toujours en unique compagnie de Xavier, faute de recrues inédites. Tout au fond de la mine se trouve Pierrick, le champion d'arène ; celui-ci nous effectue une démonstration de la capacité Éclate-Roc en éclatant un rocher devant lui, puis rentre dans son Arène. Ça y est, mon Tortipouss peut enfin combattre divers dresseurs afin de monter au niveau 14 et d'égaliser le niveau du Kranidos du champion. Lors des combats contre les dresseurs de la mine, Xavier monte au niveau 13 et apprend sa première attaque **physique** de type Plante, la capacité Tranch'Herbe. Ça y est, mon Pokémon de départ bénéficie enfin d'une attaque STAB physique.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Pokémon, il est temps d'expliquer ce qu'est le STAB ; acronyme de *Same Type Attack Bonus*, ou « Bonus d'attaque de même type » en français, il s'agit du bonus de puissance obtenu lorsqu'un Pokémon utilise une attaque de son type. Ce bonus confère alors une augmentation de la puissance de l'attaque de 50%. Tranch'Herbe possède une puissance de base de 55, donc grâce au STAB, c'est comme si cette attaque possédait une puissance de 80. Au passage, une attaque n'étant pas du même type que le Pokémon est appelée attaque de « couverture », et idéalement un Pokémon en possède au moins une afin de couvrir ses potentielles faiblesses. C'est par exemple ce que j'ai fait en enseignant la capacité Séisme à Yi, mon Léviator sur Pokémon Diamant, afin de lui permettre de faire leur fête aux Pokémon de type Électrik.

Sans plus tarder, quittons la mine et revenons sur nos pas pour aller affronter Pierrick.

Un Pierrick dur comme la roche

L'arène qui nous attend est spécialisée dans le type Roche, un type excellent pour Xavier puisque celui-ci peut simplement utiliser Vol-Vie et Tranch'Herbe pour attaquer, ces deux attaques étant super efficaces sur le type Roche. 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) ; quoi qu'il en soit, voici l'équipe qui nous attend :

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

La principale menace reste évidemment son Kranidos ; d'une statistique d'Attaque de base colossale (125 c'est tout bonnement énorme pour un Pokémon non évolué), même si tout le reste est à désirer, ce Pokémon peut infliger de lourds dégâts s'il n'est pas tué en un coup ou s'il a l'occasion d'attaquer. Mais je reste quand même confiant ; la faiblesse au type Plante sera fatale pour l'intégralité de l'équipe du champion, y compris avec un seul et unique Pokémon dans mon équipe.

Le combat commence avec Pierrick qui invoque son Racaillou. Quant à moi, j'envoie Xavier au combat, qui utilise une Vol-Vie directement mais manque malheureusement de tuer le Pokémon du champion. Celui-ci rétorque alors avec un Piège de Roc, une capacité « piège » qui inflige des dégâts à tout Pokémon adverse entrant sur le terrain ; inutile de dire que dans le cadre de ce Nuzlocke, cette capacité n'a aucun effet contre l'unique membre de mon équipe. Quoi qu'il en soit, Pierrick profite de l'occasion pour soigner son Pokémon avec une Potion ; ce soin n'aura eu que peu d'intérêt puisque Racaillou succombe à une Tranch'Herbe au tour suivant. Un Pokémon décédé du côté du champion, qui rétorque alors avec son deuxième Pokémon : Onix. Plus rapide que mon Tortipouss, il entame le combat en lançant une attaque Jet-Pierres, qui ne fait que très peu de dégâts compte tenu de la piètre statistique d'Attaque d'Onix. Xavier rétorque alors avec une Vol-Vie, qui encore une fois manque de tuer. Le peu de PV restants au Onix adverse incite Pierrick à utiliser sa deuxième Potion, mais son Pokémon meurt peu après suite à une Tranch'Herbe bien placée. Dommage pour lui, deux Pokémon de défaites, et les deux objets de soin du champion ont été utilisés, alors que Xavier monte au niveau 15 pendant le combat.

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, comme je l'ai évoqué juste au-dessus, une menace sur le plan offensif : 125 en statistique de base en attaque ! Heureusement, ses capacités sont Coup d'Boule et Poursuite, qui ne bénéficient pas du STAB de type Roche (étant respectivement de type Normal et Ténèbres). Kranidos a également la singularité (parmi les Pokémon de Pierrick) d'être uniquement de type Roche, et non de type Roche et Sol, ce qui signifie que les attaques de type Plante n'ont qu'une efficacité doublée (et non quadruplée) à son encontre ; cependant, cette relative « résistance » au type Plante (notez bien les guillemets) est compensée par une défense physique quasi inexistante ; j'ai envie de croire qu'une Tranch'Herbe peut tuer en un coup. Il est temps d'attaquer ; Kranidos est plus rapide, il décide de lancer une Poursuite et effectue de piètres dégâts, tandis qu'une

Tranch'Herbe laisse littéralement un unique PV au Pokémon adverse. Dommage, il va falloir encore encaisser une attaque du Pokémon adverse avant d'en venir à bout. Et l'attaque n'est pas à prendre à la légère puisqu'au tour suivant, Kranidos lance un puissant Coup d'Boule, qui laisse Xavier dans le jaune ; ce dernier rétorque avec une attaque Vol-Vie et achève le Pokémon du champion, montant au niveau 16 par la même occasion. Ça y est, Pierrick est désormais défait.

Une fois le combat terminé, le champion d'arène me récompense de ma victoire contre lui en me donnant le Badge Charbon, qui permet à mes Pokémon d'utiliser Éclate-Roc en dehors des combats ; la capacité est enseignée aussitôt à mon Keunotor, mon esclave à CS capturé pour l'occasion. Il me donne également la Capsule Technique CT76 qui contient Piège de Roc. Cette capacité très prisée des stratèges permet, comme dit plus haut, 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, tout en récupérant du côté de la mine certains objets sympathiques tels qu'un Tesson Jaune et une Écaille Cœur ; ces objets nous serviront franchement, mais ce n'est pas le moment de nous étaler dessus.

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 Xavier et de nos quelques prochaines recrues au cours de notre aventure.

Floraville et les premiers vrais antagonistes

Route 204, la Team Galaxie et l'accès à Floraville

Retour sur Féli-Cité, où nous tombons nez à nez avec Beladonis, qui nous informe que personne de suspect ne réside dans la ville et continue ses aventures. Rien de bien intéressant pour notre Nuzlocke, cap directement sur le nord, 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 Xavier et le Tiplouf d'Aurore. Xavier monte au passage au niveau 17 et apprend une excellente capacité de boost : Malédiction ; cette capacité diminue la Vitesse d'un niveau et augmente l'Attaque et la Défense d'un niveau si le Pokémon qui l'utilise n'est pas de type Spectre. M'est d'avis que ce sera bien plus utile que Repli.

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. Une fois cette CT récupérée, sortons rapidement de la grotte, pour rejoindre la partie Nord de la Route 204. Il est temps d'éviter les dresseurs qui sont évitables, pour éviter que Xavier ne se retrouve avec un niveau trop élevé, tout en récupérant 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. Je ne l'utiliserai pas, du moins pas sur Xavier (Tranch'Herbe étant une bien meilleure option pour lui).

Nous arrivons alors à Floraville, une ville réputée pour son immense champ de fleurs, qui, quelle surprise, 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. Dans une maison, une fillette nous offre la Capsule Technique CT88, contenant la capacité Picore ; cette

capacité permet de manger une baie tenue par un adversaire. 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. L'accès à ladite route est également bloqué par deux autres 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.

Toujours seul membre de l'équipe, Xavier en profite pour monter au niveau 18 ; il est désormais à la moitié du niveau maximal pour Flo. Mais, plus important, ce niveau 18 lui permet d'évoluer en Boskara, et d'être plus puissant ; ce gain de puissance est nécessaire pour la menace à venir dans la Centrale du parc éolien, j'y reviendrai plus bas dans les lignes qui vont venir.

L'accès à la Centrale... et le miel

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. Leurs Pokémon ne sont pas bien compliqué à achever, mais ils permettent encore un gain d'expérience assez embêtant à Xavier, qui a vraiment besoin d'une nouvelle recrue à ses côtés. Les deux sbires achevés, l'homme retenu en otage nous remercie, et nous offre une *Clé Centrale*, une clé qui permet probablement d'ouvrir la centrale des Éoliennes après que l'autre sbire s'est enfermé à l'intérieur ; m'est d'avis que nous devons retourner là-bas. Il me donne également son Miel ; ce miel servira à attirer des Pokémon sur des arbres particuliers ; c'est probablement sur ces arbres que nous rencontrerons notre prochain Pokémon.

Parlons brièvement du fonctionnement des arbres à miel, que l'on a totalement oubliés sur Pokémon Diamant et qui peuvent faire apparaître des rencontres fort intéressantes (telles que Scarhino, Apitrini, ou, de façon beaucoup plus épisodique, Goinfrex) : il s'agit de verser du miel devant ces arbres, d'attendre six heures complètes, et de venir regarder si un Pokémon est apparu ; si tel est le cas, nous pouvons affronter et éventuellement capturer ce Pokémon. À noter que tous les arbres à miel (du moins, quasiment tous) sont sur des routes différentes, et comptent comme des rencontres sur leurs routes respectives ; si un Pokémon a été rencontré sur un arbre à miel à une route particulière, et qu'il s'agit d'une rencontre inédite, il est interdit de capturer quoi que ce soit d'autre sur cette route.

Ni une ni deux, je verse du miel sur l'arbre se trouvant au Pré Floraville, et je reviens dans six heures pour espérer y trouver un Pokémon. Pause sur l'aventure pendant six heures, et à mon retour... un **Cheniti** apparaît ! Cheniti est un Pokémon semblable à un ver caché dans une cape, ma rencontre est un mâle, au niveau 5. Il ne me servira pas à grand-chose, mais tant qu'un seul membre est présent dans notre équipe, un deuxième peut toujours faire l'affaire. Ni une ni deux, je capture ma rencontre et la nomme Hector (à l'instar du champion d'Arène de type Insecte dans la région de Johto). Hector possède le talent *Mue*, qui lui permet de soigner ses altérations de statut en muant. Et comme tout Cheniti, son moveset est assez déplorable ; il ne connaît que la capacité Abri, avant d'apprendre Charge au niveau 10. M'est d'avis qu'on ne l'utilisera pas tout de suite, en tout cas pas avant d'avoir intégré un nouveau membre à notre équipe (car sinon Xavier risque de dépasser la limite de niveau). De nature *Hardi* (qui est une nature neutre), Hector possède de bons IV en Défense, ce qui est un peu la seule chose que peut faire un Cheniti avant d'évoluer au niveau 20 en Papilord. Quoi qu'il en soit, revenons à la Centrale des Éoliennes et utilisons notre Clé Centrale pour ouvrir la porte. Nous tombons nez à nez avec le sbire vu plus tôt, qui 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.

Mars attaque !

Au bout des couloirs, nous arrivons enfin face à notre première réelle antagoniste : le commandant Mars. Jusque-là, nos seules rencontres avec la Team Galaxie n'étaient que de vulgaires sbires pouvant être pulvérisés tranquillement avec la force d'un Pokémon de départ bien chargé. 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 15 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Chaffreux (F) Nv 17 Normal Talent : <i>Isograise</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*). 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 17 ?!? Pokémon extrêmement rapide (112 de base en vitesse) et avec un total de statistiques de base énorme à ce stade du jeu, il pourrait signifier la fin de mon Nuzlocke. J'ai tout de même espoir qu'une Tranch'Herbe après une Malédiction puisse infliger des dégâts significatifs. J'équipe une Baie Pêcha à Xavier pour le soigner d'un potentiel empoisonnement causé par un Toxik, et je me lance au combat.

L'affrontement commence avec Mars qui envoie son Nosferapti, alors que Xavier est envoyé de mon côté. Puisque mon Boskara est plus lent que l'ensemble des Pokémon de la commandante, les effets négatifs d'une Malédiction (à savoir une baisse de vitesse) sont invisibles. Nosferapti est plus rapide et part sur un Vampirisme, qui fait de très légers dégâts, alors que Xavier place une première Malédiction. M'est d'avis que l'on peut en tenter une deuxième ; il est bien plus sage de se placer sur une petite chauve-souris peu dangereuse que sur Chaffreux (qui de toute façon peut toujours tuer avec un coup critique). Au tour suivant, Nosferapti inflige une Morsure à mon Pokémon et... apeure. Et alors que le Pokémon adverse continue de lancer Vampirisme sur Vampirisme, une Charge et une Malédiction permettent d'effectuer quelques dégâts et de monter à +2 niveaux en Attaque et en Défense. Une dernière charge se défait enfin de la chauve-souris de la commandante.

Celle-ci envoie alors sa menace, son Chaffreux, et c'est là que les problèmes commencent réellement. Chaffreux possède une vitesse remarquable (ce qui est étonnant pour un gros chat basé sur le chartreux), et des statistiques en Attaque et en Défense plutôt solides également. Au premier tour, le chat effectue un Bluff prioritaire, qui inflige de maigres dégâts (du fait de la défense doublée) mais apeure tout de même mon Pokémon. Au tour suivant, il est nécessaire pour Xavier d'attaquer et de tirer profit de la puissance de la Tranch'Herbe. Le Chaffreux adverse est plus rapide et lance une Feinte, qui fait quelques petits dégâts, tandis que mon Boskara rétorque avec une Tranch'Herbe qui laisse l'adversaire dans le rouge et active sa Baie Oran. Tant pis, une deuxième Tranch'Herbe fera l'affaire ; et après avoir encaissé une deuxième Feinte, Xavier se défait avec brio du félin de la commandante ; il monte par la même occasion au niveau 20... il va me falloir d'urgence un membre **viable** dans mon équipe (parce que non, un Cheniti n'est pas ce que l'on peut considérer comme viable).

Mars mise au tapis, elle et toute sa troupe quittent les lieux (on passera sur les moqueries du soi-disant « génie » ajouté à Pokémon Platine qu'est le commandant Pluton) et le père retenu en otage nous remercie de tout son cœur. Et à peine sorti de la centrale que nous tombons nez à nez avec ce bon vieux Beladonis, qui... est arrivé un peu trop tard, malheureusement. Dommage, tu attraperas les malfrats une prochaine fois. Je prendrai également le soin de revenir un peu plus tard à la Centrale, le vendredi, pour capturer un Pokémon qui vient devant le bâtiment uniquement ce jour-là : Baudrive. 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 va être une excellente addition à notre team, notamment pour le combat contre Flo, la deuxième championne d'Arène, et va encore être bien plus utile 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. Puisque toutes les autres espèces présentes aux Éoliennes ont été capturées sur Pokémon Diamant, Baudrive est une rencontre garantie à cet endroit. À présent, route 205, nous voilà !

Cap sur Vestigion pour un nouveau badge

Une forêt calme et paisible...

La route 205 est une route assez intéressante sur laquelle je vais pouvoir faire ma prochaine rencontre. Deux choix s'offrent à moi ; à l'état sauvage, la nuit, il m'est possible de capturer Hoothoot, que j'ai pour une certaine raison « oublié » de capturer sur Pokémon Diamant (en fait toutes les routes où il était présent avaient déjà une capture)... ou je peux également étaler du miel sur l'arbre présent au début de la route, et espérer une rencontre inédite. Je décide d'abord d'étaler du miel sur l'arbre (on sait jamais, au cas où un Pokémon intéressant comme un Apitrini femelle ou un Scarhino pourrait surgir si j'ai de la chance)... si dans six heures la récolte est infructueuse, je reviendrai la nuit pour aller capturer un Hoothoot. Et six heures plus tard... un **Ceribou** est apparu ! Il s'agit encore une fois d'un mâle, au niveau 7. Je l'affaiblis et le capture (difficilement...), et le nomme Florent (parce que ça ressemble à « fleur »). Florent possède le talent *Chlorophylle*, un talent qui multiplie par deux sa statistique de Vitesse sous le climat ensoleillé (tel que mis en place par la capacité Zénith). Sa nature est *Calme*, une nature qui diminue l'Attaque au profit de la Défense Spéciale ; très bonne nature pour un Pokémon qui de toute façon tapera de préférence sur le plan spécial. Ses IV sont également très bien répartis, avec un excellent 31 IV en Vitesse ainsi que de très bons IV en Attaque Spéciale ; malheureusement, il ne pourra pas utiliser cette jolie statistique avant d'apprendre *Feuillemagik* au niveau 19. Quoi qu'il en soit, j'entraîne ma nouvelle recrue sur les premières routes du jeu, tout en montant Hector en niveau par la même occasion. Mon nombre de membres dans l'équipe passe dès lors de un à trois, et je peux reprendre mon chemin.

Lors des montées en niveau de mes deux nouvelles recrues (des montées en niveau qui s'avèrent difficiles mais sûres), quelques attaques sympathiques sont apprises ; Hector apprend Charge au niveau 10 et peut désormais attaquer, faiblement mais sûrement, tandis qu'au même niveau, Florent apprend la capacité *Vampigraine* ; cette capacité « infecte » la cible en lui « volant » une proportion de ses PV à la fin de chaque tour. Quoi qu'il en soit, nos Pokémon peuvent se faire les griffes sur cette route en combattant les divers dresseurs (en faisant tout de même attention). Continuons ensuite vers le nord pour rejoindre la Forêt de Vestigion, en profitant bien entendu de la maison à notre disposition pour régénérer toute notre petite équipe, et ce alors que mes deux nouvelles recrues ont parfois besoin d'un coup de main de tonton Xavier pour se défaire des différents dresseurs ; c'est une chose embêtante pour mon Boskara qui se rapproche toujours plus du niveau 22, qui est rappelons-le le niveau limite pour Flo, la championne d'Arène dont le Roserade est à ce niveau.

C'est à peine arrivés dans la forêt que nous faisons la rencontre d'une dresseuse un peu timide nommée Sara (comme mon Luxio dans Pokémon Diamant). 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), mais avant d'aller plus loin, revenons route 205 pour continuer d'entraîner Hector, au moins jusqu'au niveau 15 pour qu'il puisse bénéficier d'une attaque de type Insecte : l'attaque *Piqûre*, une capacité qui vole la baie tenue par l'adversaire le cas échéant. Et une fois que notre Cheniti est au niveau 15, il est temps de retourner dans la Forêt. Dans cette forêt, accompagné de Sara, toutes nos rencontres avec des Pokémon sauvages sont des rencontres doubles ; si j'ai besoin d'une capture en particulier (et dieu sait qui je peux trouver dans cette forêt que je n'ai pas capturé sur Diamant), il me faut tuer le Leveinard de Sara d'abord, avant de m'en prendre aux Pokémon sauvages. Mes premières rencontres sont un Hoothoot et un Charmillon. Je tue le Charmillon rapidement puisque celui-ci représente un sacré danger pour l'intégralité de mon équipe. Et alors que mon bonheur est sur le point de se réaliser, une attaque du Leveinard de ma camarade tue la chouette que j'aurais pu capturer. Dommage, pas de rencontres à la Forêt Vestigion, mon équipe restera composée de trois membres (tous faibles au type Vol, faute d'avoir trouvé mieux...), à ma grande déception. Tant pis, je traverserai la forêt quand même pour aller récupérer Hoothoot à la Route 211, ce qui me permettra ensuite de revenir aux Éoliennes capturer Baudrive sans avoir une équipe complète faible au type Vol. Lors de la traversée de la forêt, Florent monte au niveau 19 et apprend finalement *Feuillemagik*, une capacité de type Plante spéciale qui a la particularité d'ignorer les changements de précision et d'esquive et qui par conséquent ne rate jamais.

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 si celui-ci gagne un niveau aux alentours. Mais je décide de l'ignorer pour cette aventure : d'une part, je n'obtiens Évoli qu'une fois arrivé à Voilaroc, offert par quelqu'un de particulier que je réévoquerai plus bas ; d'autre part, quitte à obtenir une « évolution », autant opter pour Voltali (excellentes Attaque Spéciale et Vitesse), Aquali (bon attaquant et de nombreux PV) ou Noctali (excellent défenseur). Il faut dire que Phyllali est sympathique, mais son type Plante le laisse en proie à de nombreuses faiblesses et il fait doublon avec le type Plante de Xavier ; quant à Givrali, la deuxième nouvelle « évolution » apparue dans cette génération, on ne peut l'avoir que très tard dans le jeu et le type Glace est tout aussi mauvais défensivement que le type Plante. En conclusion, pas de Pierre Mousse ni de Roche Givrée pour faire évoluer le Évoli que j'aurai à Voilaroc ; de bien meilleures options existent.

L'arrivée à Vestigion après une capture manquée...

Sortons de la forêt de Vestigion après le raté pour la capture de Hoothoot (si j'avais été prévoyant j'aurais réservé Hoothoot pour la route 211 et essayé de viser Laporeille dans la forêt, mais soit). Nos chemins se séparent avec Sara, qui me remercie de l'avoir guidée à travers la forêt, et me remet un objet bien utile : le Grelot Zen. Il n'est pas sans savoir qu'un Pokémon voit son bonheur augmenter naturellement, avec le nombre de pas et la montée en niveau notamment. Si un membre de l'équipe tient le Grelot Zen, son bonheur augmentera plus vite, ce qui est très pratique pour les évolutions au bonheur telles que Togepi en Togetic, ou Évoli en Noctali, par exemple. Après être arrivé à Vestigion, il est temps de monter Hector au niveau 20 pour le faire évoluer en Papilord, afin qu'il gagne le type Vol (même si ce double-type l'handicape un peu plus que ce qu'il ne l'aide...). Cependant, je préfère me calmer quant au combat de dresseurs ; deux nouvelles recrues attendent en effet en arrière-plan (comme je l'ai évoqué plus haut), et il faut pouvoir les monter jusqu'au niveau 22.

En arrivant à Vestigion, je rencontre, dans une maison, l'Homme du Souterrain. Celui-ci m'offre un kit somme toute intéressant nommé l'Explorakit. C'est grâce à ce kit que nous pouvons aller nous aventurer dans le Souterrain de Sinnoh, et creuser dans les murs pour obtenir des pierres précieuses

nommées Sphères, des Tessons (qui nous seront bientôt utiles), des Écailles Cœur, ainsi que des pierres d'évolution voire des fossiles. C'est peut-être dans le Souterrain que je trouverai ma prochaine rencontre, sous forme de fossile. Mais là n'est pas le sujet pour le moment, continuons vers le nord pour explorer la ville. À peine quelques pas effectués que Wisdom nous rentre dedans sans faire trop attention ; il décide de m'amener vers la grande Statue Pokémon, au nord de Vestigion ; nous y voyons Hélios, encore une fois, visiblement intéressé par tout le mythe qui tourne autour de cette statue, avant de quitter les lieux rapidement en nous adressant un sec « Dégagez le passage ».

Revenons sur nos pas, vers l'intérieur de la ville, quand nous sommes abordés par une dresseuse au look un peu spécial, nommée Cynthia (retenez bien ce nom !). Cette dresseuse passionnée de mythologie nous reparle brièvement de la 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. C'est ce que l'on fera une fois notre équipe un peu étoffée. Après un long passage dans le souterrain à piocher, faire effondrer des murs, déterrer des trésors en tout genre et récupérer tout un tas de Tessons de toutes couleurs et d'Écailles Cœur, je récupère enfin un fossile, le Fossile Armure. J'irai amener ce Fossile à Charbourg afin de récupérer ma nouvelle recrue, Dinoclier, un Pokémon de type Roche et Acier inspiré du tricératops avec un bouclier en guise de tête. Inutile de dire qu'à ce stade de la partie, Dinoclier (puis son évolution Bastiodon) va permettre d'apporter un peu de diversité à l'équipe, constituée (un peu trop) de Pokémon de type Plante, et Insecte.

(Note : par souci d'honnêteté et de transparence, j'explique quand même le souci auquel j'ai eu droit ; le Souterrain de Sinnoh est inaccessible si l'on ne possède pas la connexion sans-fil DS, et sur émulateur une erreur surgit lorsque l'on essaie d'accéder au souterrain. J'utilise donc PK Hex pour changer le nombre de Tessons, Pierres et Fossiles dans mon sac, en le calquant sur mes fouilles sur Pokémon Diamant, où j'ai accès au Souterrain. Lorsqu'un objet est déterré sur Pokémon Diamant, il sera ajouté manuellement à l'inventaire sur Platine. Je préfère que mes lecteurs sachent les obstacles logiciels auxquels j'ai dû faire face, plutôt que de prétendre que j'ai réellement passé des heures dans le Souterrain sur Pokémon Platine... Sachez simplement que j'aurais fait cet effort si j'avais effectivement accès à ce Souterrain, déterrer des objets c'est un passe-temps incroyable.)

Élargissement d'équipe avant la championne

Suite à mon exploration (ou presque) dans le Souterrain de Sinnoh, comme prévu, je reviens sur mes pas et retourne rapidement du côté de Charbourg afin de faire revivre mon cher fossile. La route est longue, et il faut faire attention aux potentiels Laporeille sauvages au niveau 13. En effet, Laporeille apprend à ce niveau la capacité *Frustration*, l'exact opposé de *Retour*, qui inflige des dégâts d'autant plus que le niveau de bonheur du lanceur est faible. Et, comme si ça ne suffisait pas, ce lapin est trouvé à l'état sauvage avec un taux de bonheur de 0 (contre 70 pour la plupart des espèces) ; la puissance de Frustration est alors maximale, de 153 (en comptant le STAB de type Normal). Pour ainsi dire, une Frustration d'un Laporeille au niveau 13 handicape Florent, mon Ceribou au niveau 19, de la moitié de ses PV, c'est tout bonnement énorme. Mais j'arrive enfin à Charbourg, et donne mon Fossile au scientifique présent dans le Musée à l'est de la ville. Après quelques instants, mon Fossile a pris vie et, comme prévu, a donné naissance à un **Dinoclier** mâle. Ce Pokémon très faible offensivement possède de grandes défenses, et peut donc encaisser de nombreux coups. Je décide de l'appeler Carlos (parce que c'est un « mur » et que vous connaissez les clichés sur le Portugal), et je retourne sur Vestigion aussitôt, avec une équipe constituée exclusivement de mâles, et désormais au nombre de quatre.

Parlons dans un premier temps de notre nouvelle recrue : Carlos possède le talent *Fermeté*, qui l'immunise, dans cette génération, aux attaques de nature « K.O en un coup » que sont Abîme,

Guillotine, Glaciation et Empal'Korne. De nature *Pudique*, sans influence sur ses statistiques, ses IV sont assez variables : si ses IV dans les statistiques physiques sont très bons (autant l'Attaque que la Défense), ceux en Attaque Spéciale et en Défense Spéciale sont à désirer... espérons au cours de notre partie que notre Dinoclier ne tombe pas K.O des suites d'une Aurasphère ou d'une Telluriforce doublement super efficace. Car même si le type Acier donne de nombreuses résistances à ce Pokémon, la combinaison de ce type avec le type Roche laisse Dinoclier avec deux double faiblesses aux types Combat et Sol, qui sont extrêmement courants sur le plan offensif (notamment par le biais d'attaques de couverture telles que Séisme).

Je constate que Carlos, malgré sa piètre vitesse de base en tant que Dinoclier, dépasse heureusement un Abra au niveau 5 à IV et nature les plus favorables possibles (heureusement que mon Dinoclier a 15 niveaux de plus et peut compenser cette faible vitesse par un grand écart de niveau...). Pourquoi cette information est-elle si utile à savoir ? Tout simplement parce que, route 203, se trouve une rencontre inédite que l'on n'a pas prise sur Pokémon Diamant : Abra, que l'on peut trouver au niveau 4 ou 5. Abra possède une vitesse fulgurante et a pour seule attaque Téléport, ce qui lui permet de fuir sans soucis un combat, et rend sa capture extrêmement difficile à l'état sauvage. Le capturer au moment de m'aventurer sur la route 203, au début de l'aventure, était donc très improbable. Cependant, Carlos connaît la capacité *Provoc*, qui force l'adversaire à utiliser des attaques offensives ; un Abra sauvage sous Provoc ne pourra donc plus utiliser Téléport pendant quelques tours, le temps pour moi de lancer quelques Poké Balls pour tenter de le capturer. Cap sur la route 203 afin de voir si je peux capturer Abra et rajouter un nouveau membre à mon équipe, une fois qu'il aura évolué en Kadabra.

Après quelques minutes apparaît alors ma seule et unique rencontre non capturée sur Pokémon Diamant à la route 203 : un **Abra**, mâle au niveau 5. Ni une ni deux, je démarre avec Carlos afin de lancer une Provoc directement afin qu'il ne puisse pas s'enfuir, et je lance mes Poké Balls ; à ma grande surprise, la première tentative de capture réussit directement. C'est alors que ma nouvelle recrue, Éric le Abra (hommage à Éric Antoine, bien évidemment), intègre l'équipe. Les quelques niveaux à monter pour qu'Éric rejoigne le reste de l'équipe sont difficiles, mais à force d'entraînement, ce dernier monte au niveau 16 et évolue en **Kadabra** ; il apprend la capacité *Choc Mental*, une capacité de type Psy pouvant rendre confus, directement après avoir évolué, ce qui lui permet enfin d'attaquer. Parlons talent et statistiques : Éric possède le talent *Synchro*, un talent qui permet de copier les changements de statut infligés par l'adversaire pour les lui infliger également, utile en cas d'empoisonnement par Toxik ; de plus, si Éric est en tête d'équipe, les Pokémon sauvages rencontrés auront 50% de chance d'avoir la même nature que lui. Quant à la nature, justement, Éric est de nature *Foufou*, ce qui diminue sa Défense Spéciale et augmente son Attaque Spéciale ; excellente nature pour un Pokémon qui est destiné à frapper sur le plan spécial. Ses IV sont également très encourageants, avec de jolis 25 et 20 IV respectivement en Attaque Spéciale et en Vitesse. Il n'y a pas à dire, j'ai eu de la chance ce coup-ci, même si le type Psy n'est plus aussi dévastateur que dans les premières générations. Au passage, lors de l'entraînement intensif qui permet de faire évoluer Éric en Kadabra, une autre évolution a lieu en parallèle : Hector, mon Cheniti, atteint le niveau 20 et évolue en **Papilord**, un Pokémon de type Insecte et Vol inspiré de la mite ; son nouveau talent est alors *Essaim*, un talent qui augmente la puissance des capacités de type Insecte si le Pokémon a moins d'un tiers de ses PV. Un double échange par émulateur permet également de faire rapidement à nouveau évoluer Éric vers sa forme finale, un puissant **Alakazam**, et celui-ci devient directement mon membre le plus fort de l'équipe sur le plan spécial.

La nuit tombée, cap sur la route 211 pour effectuer une nouvelle rencontre, encore un « oublié » de Pokémon Diamant : **Hoothoot**, Pokémon de type Normal et Vol inspiré de la chouette, encore un mâle, au niveau 15 (à croire que mes premières rencontres sur les différentes routes sont toujours des mâles). Je le capture rapidement, et le nomme Nikita (parce que ça ressemble à « nyctalope ») ;

malheureusement, la capture de ce Pokémon nécessite que je me débarrasse de l'un des membres de mon équipe ; Florent sera envoyé dans le PC, car son type Plante fait doublon avec le type Plante de Xavier et son rôle d'attaquant spécial est désormais détrôné par Éric, bien plus puissant. Désolé Florent, la vie nécessite de laisser des membres de l'équipe de côté... tu auras bien combattu tout de même, tu n'auras pas totalement servi à rien. Parlons rapidement de Nikita : comme tout Hoothoot, Nikita possède le talent *Insomnia*, qui l'immunise au sommeil induit par les capacités comme Hypnose. *Relax* de nature, une nature qui favorise la Défense au détriment de la Vitesse, mon Hoothoot possède de très bons IV dans la plupart des statistiques, avec notamment 28 IV dans les deux statistiques offensives et en Vitesse ; lorsqu'il évoluera en Noarfang, au niveau 20, il bénéficiera d'une Attaque Spéciale assez solide, et peut être une solution au Roserade de Flo, au même titre qu'Éric.

Avant de se frotter à la championne, lors de la montée en niveau de toute mon équipe jusqu'au niveau 22, plusieurs petites choses sympathiques se produisent. En vrac : Xavier apprend la capacité Morsure (qui sera toujours plus utile que Charge), Nikita évolue en Noarfang au niveau 20, il apprend également la capacité Choc Mental au niveau 22... bref, que de bonnes choses. Lors des combats contre les dresseurs et de mon exploration vers la Route 211, je trouve également la Capsule Technique CT12, contenant la capacité *Provoc* que j'ai déjà évoquée plus haut. Et une fois que ma petite équipe est sur pied, cap vers l'Arène.

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. La tâche n'est pas des plus faciles même si, sur le papier, Hector, mon Papilord, semble être la réponse adéquate grâce à l'attaque *Piqûre* super efficace. L'équipe de la championne est composée des Pokémon suivants :

 Tortipouss (M) Nv 20 Plante Talent : <i>Engrais</i>	Moveset	 Ceriflor (F) Nv 20 Plante Talent : <i>Don Floral</i>	Moveset
	Nœud-Herbe		Nœud-Herbe
	Tranch'Herbe		Vampigraine
	Zénith		Rune Protect
 Roserade (F) Nv 22 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset		Feuillemagik
	Nœud-Herbe		Para-Spore
	Feuillemagik		Dard-Venin
	Para-Spore		

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 *Feuillemagik*, une capacité qui ne rate jamais. De plus, elle peut paralyser un membre de l'équipe avec *Para-Spore*, ou encore l'empoisonner avec *Dard-Venin*. Ceriflor n'est pas non plus à prendre à la légère de par sa statistique d'Attaque Spéciale plutôt correcte, et peut devenir plus puissant grâce à son talent *Don Floral*, qui lui permet de prendre sa Forme Ensoleillée si Tortipouss a pu placer un *Zénith* en amont. Heureusement, cette Forme Ensoleillée augmente sa statistique d'Attaque et non d'Attaque Spéciale, donc autant dire que la menace reste moindre. Quoi qu'il en soit, j'équipe mes deux Baies Ceriz à Éric et à Hector, et je pars défier la championne.

Le combat commence peu après et comme prévu, le premier Pokémon envoyé par Flo est Tortipouss, alors que je démarre avec Éric, mon Alakazam. Choix étrange, mais Éric peut faire de très lourds dégâts

grâce à une excellente statistique en Attaque Spéciale (135 en statistique de base), donc je décide d'y aller avec lui. Éric démarre très fort en lançant un puissant Choc Mental, qui laisse la tortue adverse avec un quart de ses PV ; l'adversaire rétorque alors en plaçant une *Protection*, capacité qui divise par deux la puissance des capacités physiques sur cinq tours. J'anticipe une guérison de la championne, mais je décide tout de même qu'Éric restera au combat en lançant un deuxième Choc Mental, au cas où. Chose étonnante, Flo ne guérit pas son Tortipouss, et le Choc Mental le tue. La réponse de la championne est immédiate : Ceriflor. Possédant une bonne défense spéciale, un Choc Mental ne tue jamais en un coup, mais j'ai espoir que deux coups puissent tuer. Il est temps de passer à l'action, avec une nouvelle attaque Choc Mental, qui laisse la fleur adverse à 40% de ses PV ; Ceriflor rétorque avec un Nœud-Herbe qui effectue un coup critique et laisse Éric à la moitié de ses PV. Il est temps de retirer Éric du combat et de changer de stratégie : place alors à Hector, mon Papilord, qui grâce à son type Insecte et Vol possède une double résistance au type Plante ; Dans le même tour, Ceriflor lance une Feuilemagik, qui ne retire quasiment rien à Hector. Au tour suivant, le Pokémon adverse est plus rapide et utilise une Rune Protect, qui entoure l'équipe adverse d'un voile et empêche tout problème de statut causé par une capacité ; Hector rétorque avec une Piqûre, qui tue. Dans le même temps, le mur de Protection posé par le feu Tortipouss prend fin.

Place alors au dernier Pokémon de la championne, l'adversaire le plus coriace : Roserade. Celui-ci possède une Baie Citrus, qui lui rend 25% de ses PV s'il tombe en-dessous de la moitié de sa vie ; il va falloir profiter de la capacité Piqûre d'Hector pour la lui dérober. Roserade est bien plus rapide et lance une Feuilemagik, qui effectue quelques petits dégâts (merci la double résistance au type Plante) ; Hector répond avec une Piqûre, dérobe la Baie Citrus de l'adversaire, la consomme à sa place, et regagne l'intégralité de ses PV. Au tour suivant, même schéma : Feuilemagik du Roserade adverse, puis Piqûre de mon Papilord. Le Pokémon adverse est désormais dans le rouge, à un doigt de tomber K.O., donc j'anticipe un soin de la championne ; elle ne laisserait jamais mourir son dernier Pokémon. Il est temps de remettre Éric au combat pour profiter de la faiblesse de Roserade au type Psy (car elle est de type Poison), alors que Flo soigne effectivement son Roserade. Maintenant, il est temps de prier pour qu'un Choc Mental tue en un coup. Au tour suivant, Éric lance donc l'attaque... et laisse le Pokémon adverse avec un nombre de PV qui se compte sur les doigts de la main ! Mon Alakazam risque d'y rester suite à une Feuilemagik critique, mais Roserade décide plutôt de partir sur une Para-Spore, pour paralyser Éric. De deux choses l'une : premièrement, Éric est guéri de sa paralysie grâce à la Baie Ceriz ; deuxièmement, son talent Synchro s'active et la plante adverse se retrouve paralysée à son tour. Finalement, un dernier Choc Mental de mon Alakazam se défait de l'adversaire, et Flo est désormais battue.

Petite parenthèse : j'ai dit plus haut qu'une Rune Protect lancée par Ceriflor empêchait les problèmes de statut causés par une capacité pendant cinq tours. Et effectivement, si un membre de mon équipe avait utilisé Para-Spore ou Hypnose, l'attaque aurait immédiatement échoué. En revanche, les problèmes de statut causés par les effets secondaires d'un talent sont eux bel et bien conservés, et c'est pourquoi le Roserade de Flo a pu, malgré la Rune Protect, être paralysé grâce au talent *Synchro* de mon Alakazam. Cette paralysie n'aurait pas changé grand-chose cependant, puisque de toute façon le Pokémon de la championne mourait au tour suivant.

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, la nuit, et cette rencontre est cruciale puisqu'elle nous permettra d'avoir un Pokémon extrêmement intéressant à posséder dans son équipe, de par un double type Spectre et Électrik ainsi qu'un talent Lévitacion qui lui confèrent au total trois immunités (aux types Normal, Combat et Sol), et de par une lourde statistique d'Attaque Spéciale.

Mais j'y reviendrai assez rapidement. Flo me remet également la CT86, contenant la capacité *Nœud-Herbe* ; cette capacité de type Plante inflige des dégâts d'autant plus que l'adversaire est lourd, à voir si on l'utilise et sur qui on l'utilise le cas échéant.

Notre équipe continue alors sa petite route avec un deuxième badge en poche. On peut également désormais augmenter le niveau de nos Pokémon jusqu'au niveau 26, le niveau du Magirêve de Kiméra, en faisant tout de même attention car un affrontement très difficile s'offre à nous dans quelques instants.

Toujours plus de Team Galaxie... et un vélo

Retour dans la Forêt de Vestigion

Avant de continuer notre aventure, revenons sur nos pas. Maintenant qu'il est possible de couper les arbres présents sur la route grâce au Badge Forêt, il est temps de récupérer quelques objets sympathiques, notamment la Capsule Technique CT46, contenant la capacité *Larcin*. Cette capacité de type Ténèbres vole l'objet de la cible ; ça peut être sympathique, mais je ne sais pas encore si je l'utiliserai ni sur qui l'utiliser. Je peux aussi désormais accéder à un recoin extérieur à la Forêt de Vestigion, pour y récupérer quelques baies sympathiques, ainsi qu'une autre Capsule Technique, la CT82, contenant la capacité *Blabla Dodo*, une capacité qui permet d'attaquer tout en dormant, en sélectionnant une des trois autres attaques présentes dans le *moveset* (les quatre capacités que peut utiliser un Pokémon à un instant T) du lanceur. Retour aussi sur la Route 203 pour une troisième Capsule Technique, la CT78, contenant la capacité *Séduction*. Cette capacité permet de baisser l'Attaque Spéciale du Pokémon adverse de deux niveaux si celui-ci est de sexe opposé au lanceur ; intéressant mais peu utilisable en pratique. Une fois toutes ces joyeusetés récupérées, retour dans la forêt de Vestigion, puis cap sur le Vieux Château maintenant que les petits arbres qui bloquent l'entrée peuvent être coupés.

Le Vieux Château est un manoir hanté qui regorge de Fantominus, et ces rencontres massives ne peuvent malheureusement pas être capturées puisqu'il ne s'agit pas d'une rencontre inédite (en effet, Fantominus a déjà été pris sur Pokémon Diamant, a évolué en Ectoplasma et a d'ailleurs longuement servi pendant l'aventure). Une seule rencontre subsiste alors, la nuit, dans une télévision au premier étage : Motisma, Pokémon inspiré du plasma et du paratonnerre, de type Électrik et Spectre, au niveau 20. Après un sommeil par une Hypnose d'Hector et un affaiblissement (qui facilitent grandement sa capture, ce Pokémon étant très difficile à capturer), la deuxième tentative de capture réussit, et Momo (c'est le surnom que j'ai décidé de lui donner) fait désormais partie de l'équipe. De par son type Spectre, Momo possède déjà deux immunités aux types Normal et Combat, et à cela s'ajoute une troisième immunité au type Sol, grâce à son talent *Lévitiation*. Il possède également une nature fort sympathique (*Foufou*) qui favorise son Attaque Spéciale (sa statistique la plus élevée), au détriment de la Défense Spéciale, ainsi que des IV plutôt corrects (sauf en PV et en Attaque, mais l'Attaque importe peu puisque Motisma n'est jamais joué sur le plan physique). Une fois Momo récupéré, je l'entraîne jusqu'au niveau 22 pour qu'il apprenne la capacité *Onde de Choc*, une capacité de type Électrik qui ne rate jamais, tout en récupérant au passage la Capsule Technique CT90, qui contient *Clonage*, une capacité qui crée un clone avec un quart des PV du lanceur, et le clone va encaisser toutes les attaques adverses jusqu'à ce qu'il soit brisé. Attaque fort intéressante, à voir qui en bénéficiera.

Jupiter mais pas Macron...

Une fois que toute notre équipe est au niveau 24, il est temps de visiter un bâtiment dans Vestigion qui nous est encore inconnu : le Bâtiment Galaxie. Rentrons 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. Son équipe est composée des Pokémon suivants :

 Nosferapti (F) Nv 21 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Moufflair (F) Nv 23 Poison / Ténèbres Talent : <i>Puanteur</i>	Moveset
	Morsure		Brouillard
	Cru-Aile		Gaz Toxik
	Giga-Sangsue		Tranche Nuit
Talent : <i>Attention</i>	-	Talent : <i>Puanteur</i>	Grincement

Antagoniste mais pas des moindres puisque son Pokémon principal, Moufflair (une grosse moufette de type Poison et Ténèbres), est assez redoutable (encore une arnaque que d'en posséder un au niveau 23 alors que Mouffouette n'évolue en Moufflair qu'au niveau 34). Et encore ce qualificatif est un euphémisme ; disons il peut mettre au tapis nombre de protagonistes de mon équipe (en particulier Éric et Momo qui sont faibles au type Ténèbres et à la Tranche-Nuit). Ce Pokémon est une véritable menace offensive et défensive de par ses 93 points de statistique de base en Attaque et ses nombreux PV ; il est également plutôt rapide, dépassé dans mon équipe uniquement par Éric et éventuellement Momo (bien que ce soit beaucoup plus incertain pour ce dernier). Autre élément qui risque de compliquer le combat : le Moufflair de Jupiter possède une Baie Citrus, qu'il est susceptible de consommer s'il descend sous la moitié de ses PV ; il me faudra récupérer cette baie via la capacité Piqûre que connaît Hector. Quoi qu'il en soit, j'équipe une Baie Oran à tous les membres de mon équipe (afin qu'ils puissent récupérer quelques PV en cas de nécessité) sauf Hector, qui reçoit la Plaque Insecte trouvée à côté du Vieux Château (qui permet d'augmenter la puissance des capacités de type Insecte de 20%), et je me lance au combat, la boule au ventre pour mes chers Pokémon.

Le combat commence sans plus tarder alors que Jupiter envoie son Nosferapti. De mon côté, c'est Nikita, mon Noarfang qui ouvre le bal. Mais pas question d'attaquer au premier tour ; ma chouette place une Protection, qui divise par deux la puissance des capacités physiques pendant cinq tours, alors que la chauve-souris adverse fait de piètres dégâts avec une Cru-Aile. Il est temps de préparer le terrain en envoyant Hector, mon Papilord ; celui-ci encaisse une autre Cru-Aile, super efficace, mais qui ne fait que peu de dégâts du fait de la Protection en place. Au tour suivant, ma mite est plus rapide, et lance une attaque Choc Mental super efficace, qui tue la chauve-souris adverse directement. 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 qu'Hector. Je décide tout de même de laisser mon Pokémon au combat. La chose n'est pas aisée puisque Moufflair lance directement une attaque *Brouillard*, qui baisse la précision de mon Papilord et fait rater sa Piqûre. Tant pis, rebelote au tour suivant, alors qu'une Tranche-Nuit de la part de la moufette adverse effectue de lourds dégâts malgré la Protection (notez qu'un coup critique aurait tué). Hector rétorque alors avec une Piqûre, qui inflige 40% des PV de l'adversaire et dérobe sa Baie Citrus ; la Protection prend fin suite à ce tour. Il me faut agir ; une Tranche-Nuit serait dévastatrice, mais il me faut replacer une Protection, donc Nikita revient au combat et encaisse une première Tranche-Nuit qui l'handicape d'un tiers de ses PV. Hors de question de se laisser marcher dessus cependant ; il faut replacer le mur de protection pour éviter que les Tranche-Nuit soient fatales. Nikita encaisse une deuxième Tranche-Nuit avec seulement 19 PV restants sur 84, et peut replacer la Protection. Il est désormais temps de ramener Hector sur le devant de la scène ; celui-ci encaisse encore une Tranche-Nuit. Au tour suivant, j'anticipe une nouvelle Tranche-Nuit, et fait lancer un Abri à Hector pour le protéger ; Moufflair part comme je l'avais prévu sur cette attaque, qui échoue. Mais tout n'est pas fini ; au tour suivant, la moufette empoisonne mon Papilord avec un Gaz Toxik, tandis que celui-ci rétorque avec une Piqûre, qui laisse

l'adversaire à moins d'un quart de ses PV. Je sais qu'une Tranche-Nuit critique tue Hector, mais il est temps de tenter, c'est du quitte ou double ; il faut agir et lancer une potentielle dernière Piqûre. C'est ce qu'il se passe : après avoir encaissé une nouvelle Tranche-Nuit non critique de la part de Moufflair, mon Papilord termine le Pokémon adverse avec une toute dernière Piqûre. Jupiter appartient désormais au passé, et merci à Nikita, mon Noarfang, pour avoir placé la Protection, car sans ça le combat aurait été bien plus difficile.

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 !

Avant de dévaler à toute vitesse la piste cyclable au sud de Vestigion à bord de notre nouveau vélo, il me faut d'abord revenir aux Éoliennes. Il est en effet vendredi, et un Pokémon bien particulier nous attend devant l'entrée de la Centrale : Baudrive, que j'ai déjà évoqué plus haut. Notre rencontre est un mâle au niveau 15, que je m'empresse de capturer rapidement après l'avoir endormi. La première capture réussit et, ni une ni deux, Gaëtan le Baudrive rejoint l'équipe (un de mes camarades de prépa s'appelait Gaëtan Beaud-de-Brive, et son nom de famille m'a fait penser au Pokémon, d'où le surnom). Baudrive a accès à deux talents : le premier, le talent *Boom Final*, enlève un quart des PV de l'adversaire lorsqu'il met le Pokémon K.O par une attaque de contact ; le deuxième, le talent *Délestage*, double la Vitesse du Pokémon quand celui-ci utilise ou perd son objet. C'est ce talent que possède Gaëtan ; excellent talent puisqu'il lui suffit de consommer la baie qu'il tient et sa vitesse double dans l'immédiat, ce qui lui permet de prendre le dessus avec de puissantes attaques spéciales. Gaëtan est *Doux* de nature, ce qui favorise son Attaque Spéciale au détriment de sa Défense ; très bonne nature qui compense des IV malheureusement plutôt faibles. Mais ce n'est pas grave ; plus solide défensivement qu'Hector et possédant un meilleur type défensif (le type Insecte c'est sympa trente secondes mais ça ne casse pas trois pattes à un canard), ma nouvelle recrue peut remplacer Hector, qui aura bien combattu et qui risque de commencer à fatiguer au fur et à mesure du jeu. Ni une ni deux, j'équipe l'objet Multi Exp à Gaëtan afin qu'il puisse gagner de l'expérience avec tout le reste de la troupe.

Avant d'emprunter la piste cyclable, je tombe nez à nez avec Cynthia, qui m'offre un œuf de Pokémon. Cet œuf éclosa dans un futur plus ou moins proche, et j'ai ma petite idée de ce qui en sortira. Mais quoi qu'il en soit, cap vers le sud ; il est enfin temps de dévaler à pleine vitesse la piste cyclable qui surplombe la route 206, en battant l'intégralité des dresseurs que nous rencontrons. Grâce à l'aide de Momo et Éric et du Multi Exp, Gaëtan monte déjà au niveau 18, ce qui fait qu'il ne lui reste plus que 10 niveaux avant d'évoluer en Grodrive. Au sud se trouve la Route 207, qui permet de nous ramener à Charbourg ; puisque toutes les rencontres sur cette route ont déjà été rencontrées, on peut cependant verser du miel sur l'arbre à miel, dans l'espoir d'un nouveau Pokémon à ajouter à l'équipe (Scarhino ?) ; pendant ce temps, cap sous la piste cyclable, route 206, pour une nouvelle rencontre, et également deuxième rencontre n'existant que sur Pokémon Platine (après Momo le Motisma) : Scorplane, un Pokémon de type Sol et Vol inspiré du scorpion. Notre rencontre est une femelle (enfin !), au niveau 18, que je m'empresse de capturer ; je la nomme Solène (parce que ça commence par « Sol »), et elle intègre l'équipe en lieu et place de Nikita (qui reste quand même une roue de secours afin de pouvoir utiliser l'attaque Hypnose sur des rencontres sauvages pour les capturer plus facilement).

Il est temps de profiter des possibilités offertes par notre nouveau vélo : nous pouvons grimper des pentes de sable en allant suffisamment vite, emprunter des tremplins pour sauter par-dessus certains rochers ou encore rouler sur de petites bordures sablonneuses. Tout au fond de la route 206 se trouve la Grotte Revêche : pénétrons par l'entrée principale dans un labyrinthe où la vision est difficile ; nous récupérons au passage la Capsule Technique CT32, contenant la capacité Reflet. Tout au bout du labyrinthe, une jeune fille du nom de Maïté s'est perdue ; je la guide vers la sortie après avoir combattu l'intégralité des dresseurs présents. Et après avoir quitté la grotte... l'œuf que m'avait confié Cynthia éclot enfin pour donner un autre Pokémon inédit : un Togepi, bébé Pokémon de type Fée et Vol (ou plutôt Normal et Vol en génération 4), mâle au niveau 1, que je surnomme Gabriel (car son stade final, Togekiss, fait vaguement penser à un ange). J'équipe à Gabriel le Grelot Zen afin d'augmenter plus rapidement son bonheur ; il évoluera alors bien plus vite en Togetic.

Retour du côté de la route 206 en empruntant cette fois-ci l'entrée secrète de la Grotte Revêche ; de nombreuses bonnes choses nous attendent au sous-sol. Tout d'abord, une rencontre extrêmement intéressante mais également très difficile à capturer : Griknot, Pokémon de type Dragon et Sol inspiré du requin-marteau. Après l'avoir affaibli et avoir manqué de l'endormir, j'essaie de le capturer tant bien que mal, et à ma grande surprise, la troisième Poké Ball lancée réussit à capturer la bête. C'est parti, Aragon (du nom du membre du Conseil 4 de Hoenn spécialisé dans le type Dragon) intègre l'équipe comme potentielle menace sur le plan physique, et pourra faire des ravages une fois évolué en Carchacrok (bien qu'il me faille faire un choix entre lui, Xavier et Solène pour le représentant du type Sol dans mon équipe). Mais là n'est pas la question, assez parlé de ma nouvelle recrue, j'y reviendrai plus bas ; il est temps de continuer l'exploration de la grotte. Et après une longue série de tremplins et poutres dûment passés avec ma chère bicyclette, j'arrive de l'autre côté de la Grotte, dans une petite cavité perdue, où j'y trouve la Capsule Technique CT26. Cette CT est un des meilleurs cadeaux du jeu, contenant la capacité Séisme, une capacité de type Sol dévastatrice. Mais il va me falloir choisir entre Solène et Aragon pour ce qui est du Pokémon à qui cette capacité sera enseignée.

De nouvelles rencontres mais pas des moindres...

Entre Solène, Gabriel et Aragon, mes nouveaux Scorplane, Togepi et Griknot, les nouveaux membres de l'équipe pleuvent ; parlons-en brièvement dans les lignes ci-dessous. Tout d'abord, Solène, le Scorplane de la route 206 : Solène possède le talent *Hyper Cutter*, un talent qui empêche toute baisse de statistiques (comme celle causée par le talent Intimidation ou les attaques comme Grincement, par exemple). Comme tout Scorplane, sa statistique de Défense est colossale et est amplifiée par de très bons IV (26) ; cependant, ce sont ses seuls bons IV, et le reste est assez affligeant, malheureusement. Solène est de nature *Foufou* (ou « fofolle » plutôt), ce qui augmente son Attaque Spéciale ridicule au détriment de sa Défense Spéciale ; nature plutôt neutre donc puisque sans influence sur ses statistiques physiques, qui sont les seules statistiques importantes sur un Scorplane qui sera surtout investi en PV et en Vitesse. Dernière chose : Scorplane évolue en Scorvol par le biais d'un Croc Rasoir la nuit, et je sais où en trouver un sur Pokémon Platine ; Solène deviendra rapidement un membre important de l'équipe.

Ma deuxième recrue n'est autre que Gabriel, le bébé Togepi tout droit sorti de l'œuf de Cynthia. Togepi peut avoir un talent parmi deux : le talent *Agitation* augmente la puissance des capacités physiques mais baisse leur précision, les capacités spéciales restant inchangées (donc un talent sans effet sur un futur Togekiss qui de toute façon n'attaque que sur le plan spécial) ; quant au talent *Sérénité*, il double les effets secondaires de toutes les capacités lancées par le Pokémon ; c'est ce deuxième talent que possède Gabriel. Le talent *Sérénité* est un excellent talent, et la meilleure façon de vous le faire comprendre est d'illustrer les effets de ce talent par un exemple : la capacité *Lame d'Air* est une capacité spéciale de type Vol qui en plus d'infliger des dégâts possède 30% de chances d'apeurer la

cible si le lanceur est plus rapide. Grâce au talent *Sérénité*, la probabilité d'apeurer passe à 60%, et l'adversaire a donc moins d'une chance sur deux d'attaquer ; c'est d'ailleurs ce talent précisément qui rend Togekiss aussi terrible à jouer contre en compétition. Gabriel possède globalement de bons IV, notamment un parfait 31 IV en Vitesse et un excellent 26 IV en Attaque Spéciale ; ses seules mauvaises statistiques sont ses deux statistiques défensives, en réalité. Sa nature cependant ne lui rend pas service ; étant de nature *Brave*, sa Vitesse s'en voit diminuée au profit de l'Attaque... plutôt dommage. Quoi qu'il en soit, j'ai espoir que Gabriel, une fois évolué en Togekiss, pourra à la fois être un Pokémon redoutable offensivement (grâce à des capacités comme *Lame d'Air* ou *Aurasphère*) et un joli soutien (via des capacités telles que *Bâillement* ou *Encore*) qui permettra au reste de l'équipe de se placer.

Enfin, dernière recrue mais pas des moindres : Aragon, le Griknot rencontré dans les sous-sols de la Grotte Revêche. Aragon possède le talent *Voile Sable*, qui augmente son esquive de 20% sous la tempête de sable ; talent excellent au point qu'il a été banni en compétition VGC, en combat double ou triple. En effet, c'est un talent qui était souvent joué avec le talent *Sable Volant* (notamment possédé par Hippodocus), le talent qui permet d'instaurer un climat de tempête de sable dès lors que le Pokémon rentre en combat. Le Pokémon possédant *Voile Sable* bénéficiait alors directement d'une esquive augmentée, et une grosse part de hasard rentrait dans le combat, ce qui peut vite être pénible. Aragon est *Mauvais* de nature, ce qui augmente son Attaque au détriment de sa Défense Spéciale ; excellente nature pour un Pokémon offensif physiquement, qui compense les malheureux 5 IV dans la statistique d'Attaque. En tant que type Sol, il fait malheureusement doublon avec le type Sol de Solène, et il me faut faire un choix ; Solène est finalement mise au rebut au profit d'Aragon, puisqu'on reverra un Scorplane (puis un Scorvol) dans un prochain Nuzlocke de type Vol. Ni une ni deux, Aragon apprend alors Séisme via la Capsule Technique récupérée plus tôt dans la partie, et devient directement une force offensive majeure alors qu'il n'a même pas encore évolué en Carmache.

Unionpolis, les Super Concours et le troisième badge

Hélio, encore et toujours...

Reprenons notre chemin en direction de la route 207 et du Mont Couronné. Avant même d'entrer dans la grotte, Aurore nous rejoint pour nous offrir un objet fort sympathique : le *Cherche VS*. Cet objet permet d'affronter de nouveau des dresseurs déjà battus ; ce qui est très utile si l'on souhaite un gain d'expérience plus rapide et plus sûr que le sempiternel affrontement avec des Pokémon sauvages. Cependant, l'appareil demande d'effectuer 100 pas pour être rechargé et être utilisable à nouveau, ce qui nécessite de courir un peu dans tous les sens avant d'affronter en boucle certains dresseurs intéressants, qui auraient des Pokémon donnant des EV dans les statistiques qui intéressent l'équipe. Lors de l'entraînement de nos Pokémon, Aragon monte assez rapidement au niveau 24 et évolue en Carmache ; pour ce qui est du reste, peu de choses à signaler si ce n'est qu'à force de courir à droite à gauche, le niveau de bonheur de Gabriel a augmenté de façon assez significative, même si l'évolution en Togetic est encore loin.

Lors de notre brève traversée dans le Mont Couronné, nous tombons nez à nez avec un personnage déjà vu auparavant, et dont les brèves interactions avec nous ne laissaient présager rien de bon : Hélio, le personnage aux grandes ambitions qui désirait s'emparer des Pokémon légendaires des lacs de Sinnoh. Ce dernier évoque 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 » (ça annonce l'état d'esprit du gars...), et continue sa route sans vraiment prêter la moindre attention à nous. Peu nous importe, continuons vers l'Est et sortons du Mont Couronné, direction route 208.

Une fois les divers dresseurs de la route combattus et les objets récupérés (et alors que de plus en plus de nos protagonistes atteignent le niveau 26), il est temps de descendre en direction des hautes herbes, où nous ferons notre prochaine rencontre. Cette rencontre est un Tarsal, un petit Pokémon de type Psy, femelle au niveau 18. Et malheureusement, en tentant de l'affaiblir avec une Rafale Psy d'Éric (puisque le type Psy résiste au type Psy), l'attaque tue ; j'avais oublié que Tarsal était extrêmement fragile sur tous les points et que j'attaquais avec un Pokémon possédant une statistique d'Attaque Spéciale de base de 135... tant pis, pas de nouvelle rencontre sur cette route, de toute façon un Tarsal femelle ne peut évoluer qu'en Gardevoir, qui est... juste un Alakazam en moins bon. Et de toute façon Gardevoir faisait partie de mon équipe finale sur Pokémon Émeraude, et j'ai pu énormément jouer avec, alors qu'Alakazam beaucoup moins. Tant pis !

Une ville au mille concours... et un nouveau Pokémon !

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 donne rendez-vous à l'arène. Mais pas tout de suite : une maison à côté du centre Pokémon de la ville est la résidence d'une certaine Amelle ; cette jeune fille s'occupe du système de boîtes pour les PC qui se trouvent dans les centres Pokémon, et qui nous permet de ranger les Pokémon qui n'auraient plus de place dans l'équipe. Amelle nous offre rapidement un Évoli ; ce Pokémon très emblématique de type Normal possède pas moins de sept évolutions différentes (aussi appelées « évolutions ») : Aquali, Voltali, Pyroli, Mentali, Noctali, Phyllali et Givrali. Et j'ai déjà mon idée de ce à quoi va ressembler mon nouveau chouchou : il deviendra un Noctali, l'évolution de type Ténèbres. Et oui, deux évolutions au bonheur (avec Togepi) c'est compliqué à gérer, je sais, mais je n'en ai rien à faire : Aquali sera réservé à un prochain Nuzlocke de type Eau, Voltali serait encore une autre brute sur le plan spécial avec Momo, Éric, Gaëtan..., et les autres évolutions sont bien moins intéressantes. Mais puisque je dois déjà gérer le bonheur de Gabriel, mon petit Togepi, Nicolas (c'est le surnom que j'ai donné à mon Évoli parce que ça sonne bien avec « Noctali ») restera dans le PC pour le moment.

Parlons de notre nouvelle recrue : Nicolas possède le talent *Adaptabilité*, qui donne une augmentation de puissance sur les capacités de même type que le Pokémon ; dans le cas d'un Évoli, le gain en puissance s'applique aux capacités de type Normal ; un talent plutôt sympathique même s'il n'est pas conservé à l'évolution. Sa nature est *Calme*, ce qui favorise sa Défense Spéciale au détriment de la statistique d'Attaque, et ce qui est une plutôt bonne nature pour un futur Noctali. Ses IV sont assez déplorables cependant, autant dire qu'on aurait pu trouver mieux. Mais je m'en contenterai.

Dans le même temps, je remarque que Solène, mon Scorplane, peut apprendre la capacité Feinte au niveau 23 ; cette capacité de type Ténèbres ne rate jamais et est super efficace contre l'intégralité des Pokémon de Kiméra ; m'est d'avis que mon Scorplane pourrait être la solution temporaire à cette

championne d'arène du démon, qui, soyons honnêtes deux secondes, me fait beaucoup plus peur sur Pokémon Platine que sur Pokémon Diamant, pour des raisons que je vais évoquer sous peu. Une fois Solène montée au même niveau que le reste de l'équipe, cap vers l'Arène.

Lors de mon entraînement, une nouvelle rencontre inédite surgit au Mont Couronné, alors même que je ne m'y attendais pas du tout : Tarinor, Pokémon « Boussole » inspiré du moai de l'Île de Pâques, de type Roche, mâle au niveau 18 (Solène reste encore et toujours ma seule femelle). Je l'affaiblis et le capture, et nomme ma nouvelle recrue Johnny (ne me demandez pas pourquoi). Parlons talents et statistiques : Johnny possède le talent *Magnépiège*, ce qui bloque les possibilités de fuite du Pokémon adverse si celui-ci est de type Acier, et permet hors combat d'augmenter les chances de rencontrer des Pokémon de type Acier (tels que Magnéti, Steelix ou Archéomire). Il est de nature *Malin*, une nature qui favorise sa Défense déjà très élevée au détriment de son Attaque Spéciale... on aurait pu faire mieux, soyons honnêtes. Ses IV sont moyens, sans plus, avec cependant de bons IV en Défense ; inutile de dire que notre petit Tarinor peut faire office de mur physique. À voir si cette nouvelle recrue sera utile plus tard dans la partie, alors que Solène continue de monter en niveau pour atteindre elle aussi le niveau 26.

Kiméra, une championne qui fait peur

Une fois les principaux protagonistes de mon équipe montés au niveau 26, il est temps de me défaire de cette chère championne d'Arène ainsi que de son équipe de Pokémon de type Spectre :

 Skelénox (F) Nv 24 Spectre Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset Feu Follet Poursuite Ombre Portée Prescience	 Spectrum (F) Nv 24 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset Griffes Ombre Coup Bas Hypnose Onde Folie
 Magirève (F) Nv 26 Spectre Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset Onde Folie Rafale Psy Ball'Ombre Feuilemagik		

Kiméra, pour beaucoup de joueurs, est la championne d'Arène la plus difficile à défaire de tout le jeu. Et pour cause, son Magirève, son Pokémon principal. Si, par rapport à Pokémon Diamant et Perle, Grodrive et Ectoplasma ont été remplacés par Skelénox et Spectrum (qui ne représentent pas de grosses menaces), son Magirève est en revanche identique. Et là où les Pokémon de la championne sur Diamant et Perle étaient au niveau 36 (et l'on pouvait donc profiter de notre côté d'une équipe presque complètement évoluée et de Pokémon puissants), son Magirève est au niveau 26 sur Pokémon Platine. Et bien évidemment, à une telle limite de niveau, les Pokémon de notre équipe sont globalement plus faibles et peu d'entre eux ont atteint leur stade final. Et comme si ça ne suffisait pas, les deux membres les plus forts de mon équipe offensivement (Éric l'Alakazam et Momo le Motisma) sont tous les deux faibles au type Spectre ! Hors de question donc de prendre le moindre risque et d'envoyer le moindre membre de l'équipe au tapis. Magirève est un Pokémon très rapide, qui tape très fort, qui possède une belle couverture de type grâce aux attaques *Rafale Psy* et *Feuillemagik*, et qui est par conséquent plutôt dangereux à aborder ; il m'est d'avis que Solène peut bien faire les choses grâce aux attaques *Feinte* et *Sabotage*, qui auront au moins le mérite d'empêcher Magirève de consommer sa Baie Citrus. Pour maximiser la puissance de ces attaques toutes deux de type Ténèbres, j'équipe une *Plaque Ombre* à mon Scorplane, une Baie Oran au reste de l'équipe, et je me lance au combat, la boule au ventre pour mes Pokémon chéris.

À peine arrivé que Kiméra commence à nous insupporter de son air hautain et son franglais 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 Skelénox. Pour ma part, je démarre avec Solène, mon Scorplane, et à peine le match démarré qu'une Feinte critique de mon Pokémon envoie l'adversaire au tapis. Un Pokémon de moins du côté adverse, mais la célébration est de courte durée : la championne envoie en effet son Magirève en second. Pas le choix, il est temps d'agir, et puisque ce Pokémon possède une Baie Citrus, il est nécessaire de la lui enlever. Mais les choses vont vite se compliquer : Magirève est plus rapide et rend Solène confuse via une Onde Folie. Solène passe tout de même outre la confusion pour ce tour et utilise un Sabotage sur le Pokémon adverse ; cette attaque fait tomber sa Baie Citrus et l'empêche de se soigner (même si Kiméra elle-même possède deux Super Potions...). Au tour suivant, Magirève lance une puissante Ball'Ombre, qui retire une part conséquente des PV de mon Pokémon et le laisse à un tiers de sa vie : notez qu'un coup critique tuait Solène. Celle-ci ne se démord pas, sort de sa confusion et lance une Feinte, qui inflige de sérieux dégâts. Le Magirève est désormais à environ 30% de ses PV ; à mon avis, c'est trop pour que la championne guérisse son Pokémon. Dans ma tête, c'est la panique : Magirève est plus rapide, une Ball'Ombre tue Solène sans l'ombre d'un doute, et aucun de mes Pokémon n'est en mesure d'en encaisser une. Il va me falloir faire un sacrifice, la boule au ventre : Solène doit succomber. Au tour suivant, Magirève est plus rapide mais décide de lancer une Rafale Psy, pour une raison obscure, et contre toute attente, mon Scorplane tient avec uniquement 4 PV (sur 72). Celle-ci lance alors une ultime Feinte, et tue l'adversaire. Une catastrophe aura été évitée.

La plus grosse menace est derrière nous, mais tout n'est pas fini : Kiméra envoie son dernier Pokémon, Spectrum. Celui-ci peut endormir nos Pokémon avec *Hypnose*, les rendre confus avec *Onde Folie*, mais offensivement rien n'est très intéressant. Puisque Solène est faible en PV, j'anticipe un Coup Bas de la part du spectre adverse et décide de changer de Pokémon pour que l'attaque échoue ; Aragon, mon Carmache, sera alors de la partie. Une fois le changement de Pokémon effectué, Aragon encaisse une Griffes Ombre de la part de l'adversaire, qui retire un quart de ses PV. Au tour suivant, Spectrum est plus rapide et rend Aragon confus via une Onde Folie (c'était à prévoir...), mais mon Pokémon passe à travers la confusion et lance une Draco-Rage qui inflige de très lourds dégâts (une attaque qui retire toujours 40 PV est dévastatrice à ce stade du jeu). Il est temps de prier pour ne pas se faire endormir, ni se blesser dans la confusion au tour suivant. Et la chance joue en notre faveur ; après avoir encaissé une deuxième Griffes Ombre, Aragon passe encore une fois outre la confusion et lance une deuxième attaque Draco-Rage, qui tue le spectre adverse. Le stress retombe, l'intégralité de mon équipe est encore en vie, et merci mille fois à Solène et sa Feinte, même si je ne pense pas l'utiliser dans mon équipe finale en tant que Scovol.

Après un combat *very exciting*, Kiméra est désormais *defeated*, et nous sommes *ready* à obtenir notre *third* badge d'Arène, le Badge Fantôme ; *thanks to* ce badge, nous pourrions utiliser la capacité Anti-Brume *outside* du combat, et pouvoir *remove* le brouillard qui se dessine à certains endroits dans 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 mais de type Spectre quoi...). À voir qui va en bénéficier, sachant que de nombreuses rencontres inédites nous attendent encore sur les prochaines routes. Et maintenant, direction Voilaroc pour le quatrième badge d'arène, et toute notre équipe peut désormais monter jusqu'au niveau 32, qui est le niveau du Lucario de Mélina, la championne.

Rival, mon beau rival...

Une fois notre nouveau badge en poche, il est temps de sortir d'Unionpolis, et la route 212 au sud étant bloquée pour le moment, nous n'avons pas d'autre choix que de partir vers l'est, en direction de la route 209. Et à peine quelques pas effectués que nous tombons nez-à-nez avec Wisdom, notre cher ami et rival de toujours.

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

 Étourvol (M) Nv 25 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Mustébouée (M) Nv 23 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset
	Cru-Aile		Pistolet à O
	Vive-Attaque		Vive-Attaque
	Effort		Poursuite
 Rosélia (M) Nv 23 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset	 Chimpenfeu (M) Nv 27 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset
	Méga-Sangsue		Roue de Feu
	Dard-Venin		Mach Punch
	Vampigraine		Combo-Griffe
	Para-Spore		Groz'Yeux

Le combat démarre rapidement avec nos deux meneurs respectifs : Wisdom envoie son Étourvol, tandis que je démarre avec Momo, mon Motisma. Le talent *Intimidation* de l'oiseau adverse agit directement et Momo perd un niveau en Attaque dès le début du combat ; autant dire que l'intérêt est limité quand on est un Motisma et que notre force de frappe est spéciale, et non physique. Sans discuter, Momo est plus rapide et lance directement une Onde de Choc super efficace, qui tue le Pokémon adverse en un coup. La réponse de Wisdom est immédiate : Mustébouée, une petite belette de type Eau. M'est d'avis que Momo est plus rapide, mais je dois tout de même faire attention car Mustébouée connaît l'attaque *Poursuite*, qui est super efficace sur mon Motisma. Mais cette attaque n'aura pas pu être utilisée ; Momo est, comme je le pensais, plus rapide, et une Onde de Choc permet de se débarrasser du Pokémon adverse sans l'ombre d'un doute. Deux Pokémon défaits, mais les deux restants ne sont pas des moindres !

Car c'est à ce moment que mon rival envoie son Pokémon le plus fort : Chimpenfeu, son Pokémon de départ avantagé sur le mien ; il est temps d'agir. Momo est plus rapide et plonge le Pokémon adverse dans la confusion ; celui-ci se blesse au lieu d'attaquer. J'ai désormais le choix ; évidemment, Éric, mon Alakazam, pourrait finir l'intégralité de l'équipe adverse grâce à deux bonnes Rafales Psy ; mais je n'ai aucune idée de s'il tient une Roue de Feu de la part du singe adverse. Quoi qu'il en soit, je décide de changer de Pokémon et d'envoyer Éric, alors que le Chimpenfeu du rival continue de se blesser dans sa confusion. À partir de maintenant, la voie est libre, et pour moi le combat est déjà gagné : Éric est plus rapide et lance une puissante Rafale Psy, qui tue l'adversaire en un coup. Le starter du rival désormais défait, celui-ci envoie enfin son dernier Pokémon : Rosélia, le Pokémon rosier de type Plante et Poison qui est juste la pré-évolution de Roserade. Et encore une fois, Éric est sans pitié ; une nouvelle Rafale Psy tue en un coup. Notre rival défait pour la troisième fois, cap sur 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 (Ponyta remplace Chimpenfeu 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 quatrième badge...

Une rencontre mielleuse

Après moult tentatives pour récupérer une nouvelle rencontre sur l'arbre à miel de la route 207, nos efforts payent enfin et un Pokémon plus que sympathique se présente à nous : un Scarhino, Pokémon de type Insecte et Combat inspiré du scarabée avec une énorme corne. Notre rencontre est une femelle (ça fait du bien après tous les mâles que nous avons rencontrés, à bas le patriarcat), au niveau 15 ; je m'empresse de l'affaiblir avec une Draco-Rage d'Aragon (qui ne tue jamais car un Scarhino possède plus de 40 PV à ce niveau), et de la capturer avec une Filet Ball puisque ce genre de Poké Ball donne un gros bonus au taux de capture si le Pokémon est de type Eau ou Insecte. Ça y est, Eva (me demandez pas pourquoi) rejoint l'équipe, et il est temps de l'entraîner sur des Pokémon sauvages pour qu'elle rejoigne le niveau du reste de l'équipe. Comme pour toute rencontre, parlons d'Eva, de son talent, de sa nature : Eva possède le talent *Essaim*, tout comme Hector, mon Papilord, mais ce talent pour un Scarhino est très peu utile. En effet, la seule attaque de type Insecte que peut apprendre Scarhino est *Mégacorne*, une attaque qui n'est apprise qu'au niveau 55 (donc uniquement avant d'aborder la ligue...). C'est dommage, j'aurais pu obtenir un Scarhino avec le talent *Cran*, nettement plus utile, tant pis. Eva est de nature *Doux* (ou plutôt « douce » en l'occurrence) : cette nature augmente son Attaque Spéciale et baisse sa Défense ; nature correcte puisqu'elle laisse inchangée les statistiques importantes pour un Scarhino que sont l'Attaque et la Vitesse. Quant aux IV, Eva possède des valeurs plutôt correctes en Vitesse et en Attaque, mais les autres statistiques sont plutôt déplorables. En particulier, entre la faible Défense, la nature défavorable pour cette statistique et l'absence d'IV en Défense, une capacité de type Vol physique tue sans problème mon Scarhino en un coup, déjà que la double faiblesse à ce type ne lui rend pas service. Mais Eva reste une dure à cuire, qui peut faire de lourds dégâts aux adversaires, sous réserve que je la maintienne loin des oiseaux... quoi qu'il en soit, j'amène Eva au même niveau que le reste de l'équipe, et elle apprend dans la foulée l'attaque *Casse-Brique*, au niveau 19, une capacité de type Combat qui permet de casser les murs instaurés par l'adversaire via les capacités *Protection* et *Mur Lumière*.

Une fois qu'Eva a rattrapé l'écart de niveau, cap sur la route 209 et je me rends compte qu'à force de courir dans tous les sens pour recharger le Cherche VS et enchaîner les combats contre les dresseurs, Gabriel, mon Togepi, a atteint un niveau de bonheur suffisant pour évoluer en Togetic ; c'est en effet ce qu'il se passe après un simple combat et une simple montée en niveau. Reste l'évolution finale en Togekiss, et pour cela j'ai besoin d'une pierre d'évolution nommée *Pierre Éclat* ; or cette pierre est introuvable avant d'avoir obtenu cinq badges et d'avoir accès à l'Île de Fer au nord de Joliberges ! Tant pis, une fois que Gabriel apprend les attaques *Encore* et *Bâillement* au niveau 19 (qui seront très utiles en tant que capacités de soutien aux côtés d'attaques dévastatrices telles que *Lame d'Air* ou la très célèbre *Aurasphère*), il est mis dans le PC jusqu'à nouvel ordre, et c'est au tour de Nicolas, mon Évoli futur Noctali, de voir sa jauge de bonheur augmenter progressivement. Pour la petite histoire, la capacité *Encore* bloque l'adversaire sur la même capacité pendant plusieurs tours (ce qui peut être utile pour le rendre quasi inoffensif en le bloquant sur une capacité peu dangereuse), et *Bâillement* endort l'adversaire après un tour (ce qui peut permettre de se placer offensivement) ; ce sont donc deux capacités fort intéressantes).

C'est sur la route 209 que s'offre à moi ma prochaine rencontre, que j'ai manquée de capturer sur la route 208 : Tarsal, à nouveau, mais cette fois-ci il s'agit d'un mâle au niveau 19. Pas d'affaiblissement risqué, je lance directement une Super Ball et la capture réussit du premier coup ; je vais dès lors pouvoir (peut-être) profiter d'un futur Gallame dans mon équipe. Je nomme ma rencontre Arthur, en référence à Arthur Pendragon qui a déterré Excalibur, ce nom va plutôt bien avec un Pokémon comme Gallame qui a des... lames en guise de bras et tire son nom du Prince Galaad. Quoi qu'il en soit, parlons

de notre nouvelle recrue : Arthur possède le talent *Synchro*, le même talent qu'Éric, à savoir que l'adversaire copie les changements de statuts qu'il inflige au Pokémon doté du talent : par exemple, supposons que l'adversaire lance une *Para-Spore* et paralyse ; il se retrouve paralysé à son tour. Arthur est de nature *Gentil*, une nature qui favorise sa Défense Spéciale au détriment de la Défense physique ; sa statistique d'Attaque reste inchangée, c'est ce qui compte pour un futur Gallame. Ses IV sont plutôt corrects sauf dans les statistiques offensives (bien que les 28 IV en Vitesse font plaisir), c'est un poil dommage. De manière générale, Tarsal possède deux évolutions une fois qu'il a évolué en Kirlia au niveau 20 : dans tous les cas, il peut évoluer en Gardevoir au niveau 30 et devenir un Pokémon très puissant sur le plan spécial ; autrement, un Kirlia mâle peut être exposé à une *Pierre Aube* et évoluer en Gallame, et devenir une force de frappe physique redoutable (c'est cette évolution que je préconise pour Arthur puisque Gardevoir est juste Alakazam en moins bon). Mais ce n'est pas pour tout de suite ; je ne trouverai pas de *Pierre Aube* avant mon arrivée à Verchamps. Tant pis !

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 tout en récupérant au passage la Capsule Technique CT47, contenant la capacité *Aile d'Acier*, simple capacité de type Acier ; m'est d'avis qu'elle aurait pu être profitable à Solène, mon Scorplane, pour que celle-ci ait un contre super efficace aux Pokémon de type Glace. La Tour Perdue est décrite 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). 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, nous en avons déjà eue un exemplaire de la part du Professeur Sorbier au tout début de l'aventure.

La nuit, un malencontreux événement se produit, alors que je me balade dans la Tour Perdue pour ma prochaine rencontre qu'est Skelénox, Pokémon de type Spectre inspiré de la faucheuse, et celui que je trouve est un mâle au niveau 19. Et alors que j'essaie de l'affaiblir, un mauvais calcul de PV de ma part m'est fatal, puisqu'une Draco-Rage s'est avérée mortelle pour le Pokémon sauvage ; en effet, un Skelénox au niveau 19 possède entre 36 et 42 PV, en fonction de ses IV, et Draco-Rage inflige toujours 40 PV de dégâts ; j'avais alors de gros risques de tuer, et c'est ce qu'il s'est passé. Et honnêtement, disons-le, une Sombre Ball pouvait capturer le Pokémon sauvage du premier coup sans même le besoin de l'affaiblir ; j'ai pris des risques inutiles. Tant pis, pas de Skelénox comme prochaine rencontre, c'est dommage car Téraclope (puis Nocturnoir) aurait pu être une excellente addition à l'équipe plus tard dans la partie, notamment contre le redoutable Lucio du Conseil 4, dont je reparlerai bien plus bas.

Au fur et à mesure que nous gravissons les étages de la Tour Perdue, le brouillard s'intensifie ; il va falloir récupérer la capacité Anti-Brume, que nous pouvons utiliser hors combat grâce à notre badge flambant neuf. M'est d'avis que la Capsule Secrète contenant Anti-Brume se trouve dans les Ruines à l'est de Bonville ; cap sur cette nouvelle ville pour aller explorer les ruines et récupérer de jolies choses.

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.

À l'est de la ville se trouvent les Ruines Bonville ; les seuls Pokémon que nous pouvons y capturer sont des Zarbi ; je pourrais me compléter tout l'alphabet pour le fun, mais j'ai d'autres chats et chattes à fouetter. J'explore alors les ruines de fond en comble en récupérant au passage tout un tas d'objets assez sympathiques, y compris des pierres d'évolution telles que la Pierre Feu ou la Pierre Eau (qui dans Pokémon Platine n'ont malheureusement d'intérêt que pour Évoli, mais c'est déjà pas mal), mais surtout la fameuse Capsule Secrète CS05, celle qui contient la capacité Anti-Brume. Il est temps de capturer un Étourvol ou un Nosferapti juste pour utiliser cette capacité temporairement, et de revenir sur la Tour Perdue en éliminant le brouillard qui nous empêche d'avancer. Pendant la montée de la tour, lors des combats contre les dresseurs, Momo, mon Motisma, monte au niveau 29 et apprend enfin une capacité de type Spectre spéciale, grâce à *Vent Mauvais*, une capacité de type Spectre qui a une certaine probabilité d'augmenter toutes les statistiques du lanceur ; c'est une sorte d'équivalent de type Spectre de la célèbre capacité *Pouvoir Antique* de type Roche. Une fois au sommet, deux grand-mères nous donnent une *Rune Sort*, un objet qui augmente la puissance des capacités de type Spectre ; à mon avis, Momo en fera bon usage.

Quoi qu'il en soit, ressortons de la Tour Perdue et retournons sur Bonville, en direction de la route 210. 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 Tylton sur cette route, et Tylton 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, puisque mon autre possibilité est Insécateur, qui est disponible... sur la route suivante. 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 ; à voir à qui cette capacité profitera ; idéalement elle serait profitable pour un Pokémon de type Vol, mais mon équipe n'en contient pas pour le moment. Un peu plus tard, lors de quelques combats, Éric monte au niveau 30 et peut bénéficier de guérison en combat via la capacité *Soin*. 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 ; c'est moins cher qu'une Super Potion pour deux fois plus de PV récupérés ! Battons dans la foulée les dresseurs se trouvant dans la maison, et reprenons notre route. Et 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, parmi de nombreuses rencontres inédites, et celle qui nous intéresse nécessite de revenir le lendemain, dès l'aube, à l'heure ou blanchit la campagne. Le lendemain, je prie ; j'ai 20% de chances d'obtenir un Marill, 15% de chances d'obtenir un Insécateur, et 10% de chances d'obtenir Excelangue, et des trois autant dire que c'est Insécateur qui m'intéresse le plus. Et effectivement, ma toute première rencontre est un Insécateur, Pokémon de type Insecte et Vol inspiré de la mante religieuse avec des... sécateurs au bout des « bras », et il s'agit d'un mâle au niveau 22. Un incident se produit cependant : pendant que j'essaie de le capturer, celui-ci met malheureusement au tapis, via une Cru-Aile bien placée, Éva, mon Scarhino. Pourquoi diable n'ai-je pas pris Aragon, mon Carmache, pour placer une Draco-Rage et pourquoi me suis-je évertué à envoyer Éva au combat pour l'affaiblir ? Tant pis, il va me falloir continuer sans Éva, qui aurait pu être un membre de l'équipe crucial pour la ligue. Et puisqu'un attaquant physique de type Insecte avec un total de statistiques de base de 500 peut remplacer un attaquant physique de type Insecte avec un total de statistiques de base de 500, c'est mon nouvel Insécateur qui prendra sa place. Celui-ci évolue en Cizayox s'il est échangé en tenant une *Peau Métal*, et le double-type Insecte et Acier de Cizayox peut être une addition extrêmement intéressante à l'équipe. C'est un mal pour un bien, on va dire... et une fois dans l'équipe, ma nouvelle recrue surnommée Arnaud (me demandez pas pourquoi) prend la place d'Éva et va venger la mort qu'il a lui-même engendré.

Parlons rapidement de notre nouvelle recrue : Arnaud possède le talent *Essaim*, le... même talent qu'Éva, qui augmente la puissance des capacités de type Insecte si les PV du Pokémon tombent en-dessous d'un tiers de la vie maximale ; ce talent lui est cependant plus utile qu'à Éva, compte tenu de la pléthore de capacités de type Insecte que peut apprendre Insécateur puis Cizayox (les capacités *Demi-Tour* et *Plaie-Croix* par exemple, on y reviendra plus bas). Arnaud est de nature *Sérieux*, une nature neutre pour ses statistiques, et ses IV sont... plutôt moyens, notamment un déplorable 4 IV en Attaque, qui est heureusement compensé par un excellent 31 IV en Vitesse. Il est temps d'entraîner Arnaud pour qu'il rattrape le reste de l'équipe, tout en apprenant par CT la capacité *Aile d'Acier*, qui lui sera plus utile que *Poursuite* étant donné qu'en aventure les Pokémon adverses et/ou sauvages quittent rarement le combat. En montant en niveau, il apprend la capacité *Tranche* au niveau 29, qui lui est plus utile que *Faux-Chage* (parce qu'en Nuzlocke, la capture de Pokémon n'est pas aussi capitale que dans une aventure classique).

Retour sur la route 215 une fois qu'Arnaud a rattrapé ses camarades, et 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). Plus loin, cachée derrière des arbres à couper, on peut trouver la Capsule Technique CT34, qui contient la capacité *Onde de Choc*, capacité spéciale de type Électrik qui ne rate jamais même si le lanceur voit sa précision diminuée. Momo connaît déjà cette attaque naturellement, mais il m'est d'avis qu'un deuxième Pokémon la connaissant peut être une bonne idée ; à voir laquelle de mes forces spéciales sera à même d'utiliser cette CT.

Voilaroc, nous voilà !

Nous voilà arrivés à Voilaroc après un long périple, alors qu'une bonne chose se produit : Xavier, mon Boskara, mon cher Pokémon de départ qui me suit depuis le tout début de l'aventure, monte au niveau 32 lors des combats contre les dresseurs et atteint la limite de niveau pour se frotter à Mélina, la championne d'Arène locale. Et cette montée en niveau n'est pas anodine pour plusieurs raisons :

- » Xavier apprend la capacité *Vampigraine*, une capacité de type Plante fort intéressante qui permet à chaque tour de drainer une petite proportion des PV adverses ; bonne occasion pour permettre à mon Pokémon de se soigner naturellement en combat.
- » C'est également à ce niveau qu'il évolue vers sa forme finale, en Torterra, et devient dès lors le membre le plus puissant de l'équipe (jusqu'à ce que tout le monde monte au niveau 48... je n'en dis pas plus) ; immédiatement après avoir évolué, il acquiert le double type Sol et apprend la capacité *Séisme*, qui grâce au STAB devient une attaque dévastatrice ; imaginez une attaque avec une puissance effective de 150, avec 100% de précision et sans aucun inconvénient de contrecoup... ça fait rêver, on est d'accord.

Mis à part cette évolution, parlons de la ville en elle-même. C'est là-bas qu'on y trouve le Centre Commercial de Voilaroc, qui nous permet d'acheter tout un tas de CT plutôt utiles telles que les CT16 et CT33 contenant les deux murs *Protection* et *Mur Lumière*, ou les CT38, CT25 et CT14 contenant respectivement les capacités *Déflagration*, *Fatal-Foudre* et *Blizzard*. Nous y trouvons également le Casino de Voilaroc, qui peut être une source complémentaire de Capsules Techniques sympathiques telles que la CT75 qui contient *Danse-Lames*. Ces deux endroits seront des endroits clés de notre aventure et nous y reviendrons acheter tout un tas de joyusetés au cours de l'aventure, mais parlons pour le moment aux PNJ dans la ville ; l'un d'eux m'offre la 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 Nicolas, notre Évoli, en Noctali une fois la nuit tombée. Nous trouvons également un autre PNJ très généreux qui m'offre une nouvelle recrue, qui peut éventuellement m'être utile pour plus tard une fois qu'il aura évolué : Porygon. Nous en parlerons un peu plus bas.

Cap dans un premier temps au Centre Commercial pour effectuer de nombreux achats compulsifs. J'y achète d'abord un PV Plus et un Zinc, deux boissons énergisantes permettant d'augmenter les EV en PV et en Défense Spéciale respectivement de 10 points ; c'est Nicolas, mon Évoli, qui en fera l'usage. Cap rapide sur l'étage des Capsules Techniques pour acheter tout un tas de joyeusetés. J'achète les CT16 et CT33 pour pouvoir profiter des capacités *Protection* et *Mur Lumière*, ainsi que la CT17, contenant *Abri*, en deux exemplaires. La capacité *Abri* est une capacité utile pour se protéger de la prochaine attaque de l'adversaire, et combinée à *Toxik*, que je récupérerai plus tard, elle peut permettre de gagner un tour de jeu alors que l'adversaire perd des PV suite à l'empoisonnement. C'est mon futur Noctali qui bénéficiera d'un exemplaire d'*Abri*. En apprenant *Onde Folie* au niveau 29, une attaque qui rend toujours confus, et grâce à la CT *Représailles* obtenue plus tôt, Nicolas deviendra une nuisance potentielle pour tout Pokémon qui n'est pas de type Acier. Notez l'utilisation du mot « nuisance » et non « offense » ; l'utilisation d'un Pokémon défensif comme Noctali (et Xavier dans une moindre mesure même si lui est autant offensif que défensif) permet avant tout d'embêter les adversaires pour que leurs Pokémon s'affaiblissent, et les forces de frappe physiques de l'équipe comme Arnaud ou Aragon sont là pour terminer le travail. Quand on vous parle d'esprit d'équipe ! J'achète également la capacité *Exploforce*, une capacité spéciale de type Combat surpuissante mais peu précise, en guise de couverture c'est Éric, mon Alakazam, qui en profitera, afin de pouvoir stopper sa principale menace que sont les Pokémon de type Ténèbres.

Cap ensuite au Casino après avoir reçu une *Boîte Jetons* de la part d'un PNJ ; le Casino présente un jeu de roulette type bandit manchot qui peut paraître chanceux au premier abord, mais qui peut nous rapporter énormément si l'on connaît le principe. Il suffit de tourner la roulette jusqu'à ce qu'une Poké Ball (Poké Ball classique ou autre type de Ball) apparaisse sur l'écran tactile, et prier pour qu'un Mélofée en sorte (plus rarement, un Métamorph déguisé en Mélofée ou un Mélofée chromatique peuvent sortir). À partir de ce moment, vous pouvez obtenir une rangée de 7 ou de symboles Galaxie pour obtenir 100 jetons supplémentaires (ce qui se produit après quelques tours de roue), et rentrer dans le mode « bonus ». Une fois le mode « bonus » activé, vous pouvez enchaîner les gains de 15 jetons pendant 15 tours d'affilée (c'est ce que l'on appelle un « round ») en suivant simplement les instructions du Mélofée sur l'écran tactile : il vous suffit d'arrêter les trois « tambours » de la roulette dans l'ordre indiqué (si le Mélofée pointe le tambour de droite, il vous faut arrêter celui-là par exemple). À la fin des 15 tours de jeu, si Mélofée rentre dans sa Poké Ball, le mode bonus prend fin, sinon un nouveau round de 15 tours commence. En résumé, chaque round permet (en comptant le jeton dépensé à chaque tour de roulette) de gagner 210 jetons, et ça va assez vite finalement.

Malheureusement, suite à une loi européenne, le jeu de roulette du Casino n'est pas disponible dans la version européenne de Pokémon Platine, mais je dispose du logiciel PK Hex que j'utilise dans la mesure du raisonnable pour contourner le problème : je fais des sessions de tours de roulette sur Pokémon Diamant (puisque le jeu de roulette y est disponible), et je rentre manuellement le montant gagné sur PK Hex pour bénéficier de mes gains sur Pokémon Platine. Et au bout de nombreuses sessions de tours de roue sur Pokémon Diamant, j'atteins un nombre de jetons suffisant (5000) pour récupérer quelques joyeusetés : l'objet *Lentille Zoom*, pour 1000 jetons, qui permet d'augmenter de 20% la précision des attaques (et potentiellement combler la lacune de précision de la capacité *Exploforce*), et la Capsule Technique CT75, pour 4000 jetons, contenant la capacité *Danse-Lames* : cette capacité bénéficiera à Aragon une fois évolué en Carchacrok. Après d'autres sessions de tours de

roue toujours plus longues (mais en compagnie de Mélofée on ne voit pas le temps passer !), je peux également acheter une deuxième CT75 pour permettre à Xavier, mon Torterra, d'apprendre *Danse-Lames*, qui, soyons honnêtes, reste une meilleure capacité de placement que *Malédiction*, ainsi que la CT89 contenant la capacité *Demi-Tour* ; cette capacité de type Insecte permet d'attaquer et de changer de Pokémon en un seul tour, et il m'est d'avis qu'Arnaud en fera très bon usage.

Retournons vite fait au nord de la ville, dans une maison où un PNJ nous offre gentiment son Porygon. Je décide de le nommer X Æ A-12 (ou plutôt X AE A-12 puisque le caractère Æ n'est pas disponible) comme le fameux fils d'Elon Musk, et si je suis amené à l'utiliser dans les lignes ci-dessous, je le dénommerai plus simplement « X ». Parlons-en rapidement : X est de nature *Sérieux*, sans influence sur ses statistiques (la même nature qu'Arnaud l'Insécateur, en fait), et il possède le talent *Calque*, qui lui permet de recopier le talent de l'adversaire au début du combat... mouais. Ses IV sont assez aléatoires, rien de vraiment alarmant mais rien de vraiment intéressant non plus. Quoi qu'il en soit, j'équipe l'objet *Améliorator* à X, et suite à un double échange, celui-ci évolue en Porygon2. Nul doute qu'une fois qu'il aura évolué en Porygon-Z il pourra devenir une force intéressante au sein de l'équipe de par son excellente Attaque Spéciale, mais Éric et Momo remplissent déjà son rôle pour le moment.

Il est désormais temps d'entraîner mes Pokémon afin que l'intégralité de l'équipe atteigne le niveau 32, et une fois cette limite de niveau atteinte, cap sans plus tarder sur l'Arène.

Une championne d'arène combattive !

Après avoir monté tous mes Pokémon au niveau 32, il est temps de se frotter à Mélina et à ses Pokémon de type Combat. Précisément, voici ce qui nous attend :

 Méditikka (F) Nv 28 Combat / Psy Talent : <i>Force Pure</i>	Moveset	 Machopeur (M) Nv 29 Combat Talent : <i>Cran</i>	Moveset
	Vampipoing		Poing-Karaté
	Choc Mental		Tomberoche
	Tomberoche		Force
	Bluff		Puissance
 Lucario (M) Nv 32 Combat / Acier Talent : <i>Impassible</i>	Moveset		
	Vampipoing		
	Griffe Acier		
	Forte-Paume		
	Charge-Os		

La principale menace de l'équipe de Mélina 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. Quant à Méditikka et Machopeur, ils partagent une faiblesse au type Vol. M'est d'avis qu'Arnaud et Xavier peuvent bien faire, le premier en attaquant de plein fouet grâce à une capacité de type Vol, le second grâce à son type Sol nouvellement acquis et grâce à la puissance de la Danse-Lames. J'équipe à Xavier l'objet *Vive Griffes*, qui lui permet occasionnellement d'attaquer en premier (et compense en partie sa faible statistique de vitesse), à Arnaud l'objet *Plaque Insecte* qui augmente la puissance de son Demi-Tour, et je me lance au combat.

L'affrontement démarre sans plus tarder avec nos deux leaders respectifs : Mélina envoie son Méditikka, tandis qu'Arnaud, mon Insécateur, ouvre le bal de mon côté. Le ton est donné directement par Arnaud, qui est plus rapide, et tue l'adversaire en un coup avec une simple attaque *Cru-Aile*. Un Pokémon de moins, mais le combat ne fait que commencer, et la réponse de la championne est immédiate : Machopeur. Je ne suis pas sûr qu'une attaque *Cru-Aile* puisse tuer en un coup, et si Machopeur survit et lance une *Tomberoche*, mon Insécateur y reste ; il est temps d'envoyer quelqu'un d'autre. Anticipant une *Tomberoche*, Arnaud effectue un *Demi-Tour* résisté qui retire un quart des PV du Pokémon adverse, et laisse la main à Xavier, mon Torterra, qui résiste à la *Tomberoche*. Et comme je l'avais prévu, Machopeur part sur une *Tomberoche*, mais celle-ci rate. Il est temps de faire ce pour quoi Xavier est sur le terrain ; placer une attaque *Danse-Lames* pour doubler la statistique d'Attaque. Machopeur se concentre dans le même tour avec une *Puissance* ; il va falloir faire attention aux prochaines attaques qui voient leur taux de coups critiques doublés ! Au tour suivant, et contre toute attente, Xavier est plus rapide, et un *Séisme* critique tue l'adversaire en un coup. Mais le combat n'est toujours pas fini.

En effet, un seul Pokémon reste du côté de la championne et celui-ci n'est pas des moindres puisqu'il s'agit de Lucario, son Pokémon principal et son plus dangereux, de par des statistiques d'Attaque et d'Attaque Spéciale colossales, et il peut faire mal. Cependant, il reste relativement fragile, et étant faible au type Sol, il ne tient jamais une attaque Séisme lancée par Xavier et doublée en puissance suite à la *Danse-Lames*. Il est temps d'agir, et par chance la *Vive Griffes* de Xavier s'active et lui permet d'attaquer en premier ; celui-ci lance alors un puissant Séisme qui, comme je le prévoyais, tue Lucario en un coup. Mélina appartient désormais au passé, et finalement ce combat se sera déroulé sans trop d'engagements avec seulement trois capacités offensives de la part de mon équipe, qui auront engendré trois K.O en un coup, alors que je n'ai même pas dépassé la limite de niveau imposée ! Suite à ce *balayage* (désolé mais le terme est légitime), la championne nous remet le Badge Pavé, quatrième badge que nous récupérons au cours de notre aventure. 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 je ne sais pas quel Pokémon de notre équipe (peut-être une future recrue que je trouverai sur mon chemin ?), on verra.

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, Éric s'allie au Mélofée d'Aurore et tient le début du combat à merveille en tuant en une Rafale Psy les deux Nosferapti ennemis. Il laisse ensuite la place à Aragon, mon Carmache, qui termine les Moufouette et Cradopaud restants du côté des sbires grâce à un simple Séisme, emportant malheureusement avec eux le Mélofée de ma partenaire (mais bon, les dommages collatéraux c'est un peu la norme chez moi...). Quoi qu'il en soit, les deux sbires sont désormais défaits et c'est alors que nous tombons nez à nez avec Beladonis, encore et toujours à la traque des criminels ; celui-ci nous demande de le suivre jusqu'au hangar de la Team Galaxie, où nous trouvons la Capsule Secrète CS02 contenant la capacité Vol que j'ai évoquée plus haut. Une fois la CS en ma possession, il est temps de partir vers le sud, en direction de la route 214 pour rejoindre les plages de Sinnoh, et Verchamps pour obtenir le cinquième badge. Et puisque le champion d'arène local, Lovis, possède un Mustéflott au niveau 37, toute mon équipe peut atteindre ce niveau-là.

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

Toujours plus de nouvelles rencontres

Au sud de Voilaroc se trouve la route 214, qui est notre nouvelle destination. Cette route regorge de dresseurs plus ou moins redoutables, et c'est également sur cette route que nous faisons la rencontre d'un potentiel nouveau membre pour notre équipe, qui peut s'ajouter à Xavier dans la catégorie des tanks physiques : Rhinocorne, Pokémon de type Roche et Sol inspiré du rhinocéros, mâle (encore) au niveau 24. Ni une ni deux, je le capture à l'aide d'une Sombre Ball puisque l'on est en pleine nuit (hors de question de refaire la même erreur qu'avec le Skelénox de la Tour Perdue), et Jawad, de son petit surnom (ne me demandez pas pourquoi), rejoint les rangs de notre équipe, bien qu'il n'en soit pas un membre capital pour le moment et qu'il ne servira probablement pas contre Lovis de par sa double faiblesse au type Eau. Jawad possède le talent *Tête de Roc*, qui l'immunise aux dégâts de contrecoup causés par les capacités telles que Bélier ou Damoclès ; en génération 4, c'est un meilleur talent que *Fermeté*, qui immunise simplement aux attaques « K.O en un coup » dans cette génération. De nature *Relax*, il voit sa statistique de Défense augmentée au détriment de la Vitesse ; très bonne nature pour un Pokémon dont le but principal est d'encaisser les coups sur le plan physique. Ses IV sont plus que corrects dans l'ensemble des statistiques, si l'on omet la statistique de Vitesse (de toute façon, au point où on en est...). Rhinocorne évolue au niveau 42 en Rhinoféros, et peut ensuite évoluer vers sa forme finale, en Rhinastoc, s'il est échangé en tenant l'objet *Protecteur* ; je ne sais pas si Jawad sera de l'équipe finale une fois évolué en Rhinastoc, mais il a un potentiel plutôt prometteur, et aurait été une excellente addition à l'équipe si son rôle de « tank physique » n'était pas déjà rempli par Xavier. Quoi qu'il en soit, une fois ma capture effectuée, je peux reprendre mon chemin, battre les dresseurs qui se frottent à moi et récupérer au passage l'objet *Magmariseur*, objet d'évolution qui permet de faire évoluer Magmar en Maganon ; je n'ai pas de Magmar pour le moment dans mon équipe mais ça ne saurait tarder...

Au cours de ma traversée, je repère une entrée de grotte ; à l'intérieur de cette grotte, 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 PNJ posé dans cette grotte et nommé « Ruinemaniac » me propose de capturer des Zarbi pendant que lui s'évertue à creuser un tunnel pour aller je ne sais où. Mais cela ne m'intéresse guère, je suis venu plutôt m'intéresser à une rencontre inédite (Racaillou étant déjà pris sur Pokémon Diamant, cette fameuse rencontre est garantie) : Hippopotas, Pokémon de type Sol inspiré de l'hippopotame, et ma rencontre est une femelle au niveau 22. Je la capture et la nomme Paulette (parce que j'en ai envie...). Paulette possède le talent *Sable Volant*, qui lui permet d'instaurer la tempête de sable dès son arrivée sur le terrain ; ce talent à lui seul justifie l'utilisation de Paulette pour annuler d'autres climats un peu pénibles tels que la grêle, j'y reviendrai une fois que j'aurai six badges. Sa nature est *Bizarre*, une nature neutre donc sans influences sur les statistiques, et elle possède des IV plutôt moyens bien qu'un nombre d'IV honorable en Attaque soit une mention honorable. Même si ma nouvelle recrue ne sera probablement pas un membre central de l'aventure, puisque j'ai déjà un nombre assez considérable de Pokémon de type Sol entre Xavier et Aragon, elle pourra avoir sa petite utilité à un moment précis...

Suite à ma traversée du nord au sud de la route 214 j'arrive à la Rive du Lac Courage, un des lacs de la région de Sinnoh, et une troisième recrue s'offre tout de suite à nous : un Malosse, Pokémon de type Feu et Ténèbres de l'ordre des canidés, femelle au niveau 28. Je profite de la nuit pour la capturer simplement grâce à une Sombre Ball, et la nomme Maëlys (ça doit être la première rencontre sur Pokémon Platine qui est nommée après une de mes élèves...) ; après de nombreux mâles, ça fait du bien d'ajouter quelques membres féminins à mon équipe. Parlons technique : Maëlys possède le talent *Torche*, qui lui permet d'absorber toute capacité de type Feu afin d'augmenter la puissance de ses

attaques. Sa nature *Rigide*, qui diminue son Attaque Spéciale au profit de l'Attaque, reste à désirer, compte tenu du fait que Malosse et Démolosse sont des Pokémon principalement axés offenses spéciales, et ses IV sont assez faibles mis à part dans les statistiques de PV et d'Attaque Spéciale. Puisque Maëlys apprend principalement des capacités physiques par montée de niveau, je vais plutôt cependant favoriser son Attaque physique (au lieu de favoriser sa « meilleure » statistique d'Attaque Spéciale) ; m'est d'avis que cette nouvelle recrue sera une réponse parfaite au bon moment de l'aventure. Quoi qu'il en soit, il est temps de continuer notre aventure, alors que Maëlys évolue rapidement en Démolosse et apprend la capacité *Crocs Feu* quelques niveaux plus tard, ce qui lui permet d'avoir une attaque de type Feu à son *moveset* et bénéficier du STAB sur ce deuxième type.

Continuons notre périple vers le Sud et rejoignons la route 213 avec sa magnifique plage et son Restaurant Sept Étoiles. Les quelques dresseurs présents nous permettent encore et toujours d'entraîner notre belle équipe, qui ne cesse de s'agrandir au fil du temps, et c'est loin d'être terminé ! En effet, je me rends compte que Nicolas, mon Évoli, a atteint un niveau de bonheur suffisant pour évoluer en Mentali ou en Noctali ; je décide donc d'attendre la nuit tombée afin de pouvoir faire évoluer Nicolas de la façon qui m'intéresse, c'est-à-dire en Noctali. Certes, son type Ténèbres fait doublon avec le type Ténèbres de Maëlys, mais puisque je n'utiliserai jamais les deux à la fois au sein de l'équipe et qu'ils remplissent des rôles différents (Maëlys est une attaquante mixte qui est surtout là pour plier quelques menaces plus tard dans la partie tandis que Nicolas est un tank spécial), ce n'est pas un réel problème. Plus loin, cachée derrière un rocher, j'obtiens la Capsule Technique CT40, qui contient la capacité *Aéropique* : cette capacité de type Vol ignore les modifications de Précision et d'Esquive, et n'échoue jamais ; à voir qui profitera de cette capacité. La CT92, contenant la capacité *Distorsion*, m'est également offerte ; cette capacité peut bénéficier à des Pokémon lents puisqu'elle inverse les vitesses pendant cinq tours, et permet à ces Pokémon manquant de vitesse d'attaquer en premier, et de prendre l'ascendant. Rhinastoc, Torterra et Hippodocus sont notamment des membres de l'équipe pouvant tirer parti de la distorsion, bien qu'aucun d'entre eux ne puisse apprendre l'attaque. Il est temps de partir vers l'ouest pour rejoindre notre nouvelle destination : Verchamps.

Verchamps et son Grand Marais

Nous arrivons enfin à Verchamps après un périple tumultueux. Nous croisons dans cette ville diverses personnes : tout d'abord, une jeune femme nous offre tous les jours une Baie particulière permettant d'affaiblir une capacité super efficace ; je viendrai lui rendre visite régulièrement. Le personnage le plus important que je croise cependant dans la ville (si l'on oublie Lovis, le champion d'Arène local) est le dénommé Maître des Capacités : celui-ci 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 des Écailles Cœur, nous en avons à foison suite à nos nombreux passages dans le Souterrain de Sinnoh. Ni une ni deux, je donne quelques Écailles Cœur au Maître des Capacités, et :

- » Maëlys, mon Démolosse, apprend la capacité *Crocs Éclair*, une sorte de morsure de type Électrik qui possède une certaine chance de paralyser l'adversaire, et qui est pratique pour se défendre face aux Pokémon de type Eau ;
- » Momo, mon Motisma, oublie la capacité *Reflet* et apprend, pour toujours plus enquiquiner ses adversaires, la capacité *Cage-Éclair*, qui paralyse à coup sûr, ce qui laisse seulement 37,5% de chances à l'adversaire d'attaquer si l'on combine la paralysie avec la confusion infligée par l'Onde Folie ;
- » enfin, Xavier, mon Torterra adoré qui me suit depuis le début de l'aventure, apprend la capacité *Martoboïs* en lieu et place de Tranch'Herbe ; cette capacité dévastatrice de type Plante, à la puissance de base de 120, a le malencontreux inconvénient d'infliger au lanceur un contrecoup égal à un tiers des dégâts envoyés à l'adversaire ; cependant, au vu de la

puissance de la capacité (et puisque Torterra est un Pokémon possédant beaucoup de PV et un moyen naturel de se régénérer grâce à la *Vampigraine*), ça vaut quand même le coup.

Je repasserai probablement régulièrement chez le Maître des Capacités afin que mes futures recrues apprennent des attaques sympathiques ; je sais déjà que Gabriel, mon Togetic, va y passer une fois qu'il aura évolué en Togekiss, puisque deux attaques sympathiques méritent d'être enseignées. Arnaud, mon Insécateur, a aussi son lot de capacités intéressantes à apprendre une fois qu'il aura évolué vers sa forme finale, en Cizayox.

L'attraction principale de la ville, mis à part son Arène, 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), Yanma (libellule de type Insecte et Vol qui peut évoluer en le redoutable Yanmega), ou Saquedeneu (ceux qui connaissent Pokémon connaissent forcément cette boule de lianes de type Plante qui possède désormais une évolution, qu'est Bouldeneu). 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 que Yanma et Tropius sont de ces Pokémon rares qui sont présents au Marais pour la journée ; cependant, capturer Yanma me priverait de Rapion et ferait doublon avec Arnaud, mon futur Cizayox (du fait de leur type Insecte). Peu m'importe, je cours vers le Grand Marais pour tenter ma chance, sachant que les Pokémon présents peuvent fuir en un rien de temps.

Pour 500 Pokédollars, j'entre dans le Grand Marais alors que 30 Safari Balls me sont octroyées ; il va me falloir jongler entre les appâts, la boue et ma trentaine de Poké Balls pour capturer un Pokémon sauvage, sachant que je ne peux utiliser aucun Pokémon pour affaiblir mes rencontres. Et une fois passé l'entrée du Grand Marais, à peine quelques pas réalisés dans la boue non loin de moi que je trouve ma nouvelle rencontre, et il s'agit effectivement d'un Yanma, femelle au niveau 22 (ce qui au passage constitue mon quatrième Pokémon de type Insecte... peut-être qu'un Nuzlocke, ou au moins une aventure classique, constitué uniquement de Pokémon de type Insecte est une idée qui s'envisage dans le futur ?). La deuxième Safari Ball lancée réussit sa capture, et Nina (c'est son petit surnom) intègre l'équipe. Nina possède le talent *Œil Composé*, qui augmente la précision de toutes ses attaques de 30% ; ce talent est un excellent talent pour apprendre à un Pokémon des capacités imprécises telles que Déflagration, Fatal-Foudre ou Blizzard, pour peu que le Pokémon en question puisse les apprendre. *Docile* de nature (donc sans influence sur ses statistiques), Nina possède malheureusement des IV plutôt médiocres (son maximum étant 19 IV en Attaque Spéciale), et les capacités qu'elle apprend par montée de niveau sont assez désastreuses ; m'est d'avis qu'on ne l'utilisera pas tout de suite...

Avant d'aller se frotter à Lovis, cap rapide vers la route 212 et ses marécages ; ce n'est qu'après quelques pas que nous récupérons une magnifique *Pierre Aube* cachée dans la gadoue. Ni une ni deux, Arthur s'ajoute à l'équipe et évolue assez rapidement en Kirliia, puis en Gallame au moyen de la pierre évolutive récupérée plus tôt, et apprend la capacité *Lame-Feuille* grâce au Maître des Capacités. Il est temps d'effectuer de longues montées en niveaux pour qu'Arthur rejoigne le reste de l'équipe, en devenant un nouvel allié de poids sur le plan physique. En évoluant, Arthur perd le talent *Synchro* au profit du talent *Impassible*, qui augmente sa statistique de Vitesse d'un niveau chaque fois qu'il est apeuré, ce qui peut être utile contre toute menace possédant notamment la capacité *Bluff*. Lors de son entraînement intensif, Arthur apprend les capacités *Danse-Lames* (une capacité qu'on commence à bien connaître qui augmente la statistique d'Attaque de deux niveaux) et *Coupe Psycho*, une sorte de Tranche de type Psy, qui lui permet enfin d'avoir une attaque physique bénéficiant du STAB. Je décide également d'utiliser sur mon Gallame la Capsule Technique contenant *Vampipoing*, à la place de la capacité *Tranche* (cette dernière faisant doublon avec Coupe Psycho).

Marécages, pluie... et le Manoir Pokémon

Deux choix s'offrent à nous : continuer sur la Route 212 et aller taper les dresseurs présents avant de se frotter à Lovis, afin que le reste de notre équipe monte au niveau requis pour le champion ; ou alors, s'occuper de l'Arène dans un premier temps avant de continuer notre chemin, sachant qu'un combat rival nous attend juste avant la quête du cinquième badge. Je décide de faire un mélange des deux options ; entraîner les membres de mon équipe pour quelques niveaux supplémentaires et m'occuper du rival et de l'Arène au milieu de l'entraînement, en réservant Lovis en dernier une fois que tous mes Pokémon seront au niveau 37. Donc, pas de temps à perdre, cap sur la route 212 en battant les dresseurs qui se dressent sur ma route, et en récupérant au passage la Capsule Technique CT06 qui contient la capacité *Toxik* ; excellente addition de pouvoir empoisonner gravement un Pokémon, et c'est Nicolas, mon futur Noctali, qui en fera usage, pour bien embêter ses adversaires et les épuiser sur le long terme (et pourquoi ne pas rajouter à tout ça une belle *Onde Folie* ?).

Un peu plus loin, dans une maison, se trouve un Maître des Capacités ; celui-ci peut enseigner une capacité à un de nos Pokémon, moyennant quelques tessons trouvables dans le Souterrain de Sinnoh ; et ça tombe bien, des tessons, j'en ai à foison ! Mais pas question d'enseigner n'importe quelle capacité à n'importe quel membre de l'équipe ! Pour le moment, le seul Pokémon à même de bénéficier des enseignements de ce Maître est Arthur, mon Gallame, qui va apprendre l'attaque *Poinglace*, un coup de poing de type Glace qui peut geler l'adversaire ; cette capacité lui sera plus utile que *Lame-Feuille*, car bien qu'elle soit moins puissante, son type Glace est bien plus intéressant offensivement que le type Plante, permettant notamment de taper de façon super efficace les Pokémon de type Dragon et Vol. Une fois la capacité *Poinglace* apprise à Arthur, il est temps de continuer notre chemin, en ramassant en même temps, au bout d'une longue poutre que l'on traverse avec brio sur notre bicyclette, 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.

Au milieu des dresseurs et des marécages en tout genre se pose notre nouvelle rencontre : Cradopaud, Pokémon de type Poison et Combat inspiré du crapaud, femelle au niveau 24. Je la capture, non sans mal, et la nomme Jeannine (à l'instar de la championne d'Arène de type Poison à Kanto qui a remplacé son père Koga dans Pokémon Or/Argent/Cristal). Jeannine possède le talent *Anticipation*, qui lance une alerte si l'adversaire possède une attaque super efficace. Sa nature *Prudente* augmente sa Défense Spéciale au détriment de l'Attaque Spéciale, c'est un peu dommage pour un Pokémon principalement axé offenses. Enfin, ma nouvelle recrue possède des IV plutôt intéressants si l'on omet la Vitesse. Quoi qu'il en soit, Jeannine est déposée dans le PC pour le moment, à voir si elle nous sert plus tard dans l'aventure, son type Poison peut être intéressant. Dans le même temps, une fois la nuit tombée, Nicolas évolue enfin en Noctali, et apprend sur le tas (grâce aux Capsules Techniques que j'ai dans mon sac) les capacités *Toxik*, *Abri* et *Représailles*. Il apprend également la capacité *Onde Folie* quelques niveaux plus tard, et devient désormais le cancer tant redouté par nombre de dresseurs, étant difficile à tuer et pouvant épuiser ses adversaires à petit feu via l'empoisonnement et la confusion. En évoluant, il perd également son talent *Adaptabilité* au profit de *Synchro*, un talent que vous, qui lisez ces lignes, commencez à bien connaître.

Continuons notre chemin vers le nord de la route 212, où nous trouvons, après avoir écrasé quelques 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. Sur notre chemin se trouve un somptueux manoir aussi connu sous le nom de Manoir Pokémon ; m'est d'avis que ce manoir est un passage plus ou moins obligé. Nous y trouvons une ménagère qui nous donne un nouveau *Grelot Zen*,

nous en avons déjà eu un à la sortie de la Forêt Vestigion, offert par Sara ; pour rappel, le Grelot Zen qui augmente plus rapidement la jauge de bonheur du Pokémon qui le tient (et qui a bien servi à Gabriel et Nicolas qui ont pu évoluer plus rapidement en Togetic et Noctali). 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, au Jardin Trophée, se trouve notre prochaine rencontre, que nous nous empressons de capturer, mais que nous n'utiliserons probablement pas : Pichu, un bébé Pokémon de type Électrik qui n'est autre que la pré-évolution du célèbre Pikachu. Notre rencontre est au niveau 22 et il s'agit d'un mâle, que nous nommerons Guillem (comme mon cousin). Guillem possède le talent *Statik*, qui permet de paralyser l'adversaire (avec une certaine probabilité) si celui-ci utilise une attaque de contact. De nature *Docile* (donc qui laisse ses statistiques inchangées), ses IV sont médiocres malheureusement (si l'on omet la Défense Spéciale), et même si Raichu en tant que Pokémon est un bon Pokémon, Guillem restera dans le PC pour tout un tas de raisons : tout d'abord, l'évolution de Pichu en Pikachu est une évolution qui se produit lorsque le Pokémon est suffisamment heureux et ce genre d'évolutions me court sur le haricot (on a déjà perdu beaucoup de temps pour faire évoluer Togepi en Togetic et Évoli en Noctali, je pense que c'est amplement suffisant) ; ensuite, puisque Momo, mon Motisma, est déjà un Pokémon plutôt solide qui peut frapper fort sur le plan spécial avec son type Électrik, un deuxième n'est pas nécessaire, disons-le franchement.

Le retour du rival...

Retour sur Verchamps après tout ce périple le long de la Route 212, et une fois que toute notre équipe est proche du niveau requis pour affronter le célèbre Lovis le Teigneux (c'est son nom de catcheur, j'y peux rien s'il a un nom stupide...), je me rends à l'Arène, mais à peine arrivé devant l'enceinte du bâtiment que Wizdom arrive à nous en un éclair pour nous défier, afin de vérifier qu'on est bien « dignes » d'être à la hauteur du défi qui nous attend. Son équipe n'a pas évolué si ce n'est quelques montées en niveaux :

 Étourvol (M) Nv 34 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Mustébouée (M) Nv 32 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset
	Cru-Aile		Aqua-Jet
	Vive-Attaque		Vive-Attaque
	Effort		Poursuite
 Rosélia (M) Nv 32 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset	 Chimpenfeu (M) Nv 36 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset
	Méga-Sangsue		Roue de Feu
	Dard-Venin		Mach Punch
	Vampigraine		Combo-Griffe
	Feuillemagik		Groz'Yeux

Le combat commence de manière assez similaire au précédent avec Wizdom qui envoie Étourvol, tandis que je démarre en envoyant Momo, mon Motisma. Dès le début du combat, Momo est intimidé par l'oiseau adverse, mais étant un Pokémon qui tape sur le plan spécial, l'Intimidation n'a aucun réel effet sur lui. L'histoire se répète : Momo tue l'adversaire d'une simple *Onde de Choc*, et Wizdom rétorque avec sa belette d'eau, Mustébouée. Ce Pokémon connaît l'attaque *Poursuite* qui est super efficace, et peut désormais taper en premier en utilisant *Aqua-Jet*. Mais il n'aura pas l'occasion d'étaler ses prouesses offensives car Momo le tue également d'une deuxième *Onde de Choc*. Deux Pokémon de moins déjà du côté du rival, alors que mon Motisma possède toujours l'intégralité de sa vie.

Contrairement au combat précédent, Wizdom décide de garder son meilleur Pokémon pour la fin, puisqu'il envoie son Rosélia en troisième. Je pourrais enlever mon cher Momo du terrain, puisque, compte tenu de la Défense Spéciale élevée de la plante adverse, une attaque *Vent Mauvais* ne tue probablement pas en un coup ; mais je décide de le laisser au combat, afin qu'il mette à bien une stratégie dévastatrice nommée « para-fusion » : combiner la paralysie et la confusion. Momo est plus rapide et plonge Rosélia dans la confusion grâce à une simple *Onde Folie* ; le Pokémon adverse se blesse ensuite dans sa confusion. Au tour suivant, Momo paralyse Rosélia grâce à l'attaque *Cage-Éclair*, et laisse à l'adversaire moins de 40% de chance d'attaquer ; cependant, la chance est de son côté puisque la plante adverse passe outre la confusion et la paralysie et lance une *Feuillemagik* qui retire 40% des PV de Momo. Mon Motisma est désormais à la merci d'un coup critique, mais il est temps d'agir ; mon Pokémon lance une attaque *Vent Mauvais*, qui laisse l'adversaire à 25% de sa vie ; celui-ci sort de sa confusion, mais la paralysie l'empêche d'attaquer. Ni une ni deux, un deuxième *Vent Mauvais* se défait de Rosélia.

Dernier Pokémon du côté de mon rival mais pas des moindres, puisque son Pokémon le plus fort, son propre starter, Chimpenfeu, débarque au combat. Chimpenfeu est plutôt fragile défensivement, mais je ne suis pas garanti qu'une attaque de Momo tue, et si le Pokémon adverse survit, le mien meurt d'une *Roue de Feu*. Puisque nombre de mes Pokémon ont une faible défense physique ou sont faibles au type Feu, il est temps de sortir, malgré sa faiblesse au type Combat, Nicolas, mon Noctali ; ses défenses élevées lui permettent d'encaisser une Roue de Feu sans aucun souci, et c'est effectivement sur cette attaque que l'adversaire part. Au tour suivant, j'anticipe un *Mach Punch* super efficace ; cependant, le singe adverse, qui est plus rapide, décide plutôt de partir sur une attaque *Groz'Yeux*, qui baisse la Défense de mon Pokémon. Dans le même tour, Nicolas rétorque aussitôt avec l'attaque qui a jusque-là fait sa fierté lors des combats sauvages : *Toxik* ; l'attaque réussit et le chimpanzé adverse s'en voit gravement empoisonné. Un switch me paraît risqué, puisque je ne suis pas garanti que Chimpenfeu utilise *Mach Punch* au tour suivant. Il est alors temps pour mon Noctali de faire ce qu'il sait faire de mieux : spammer *Abri* le temps que l'adversaire meure du poison. Et effectivement, au tour suivant, le Pokémon adverse utilise *Mach Punch*, qui échoue du fait de ma protection. Puisqu'un deuxième *Abri* d'affilée n'est pas garanti de réussir, Nicolas lance une *Onde Folie* après avoir encaissé une nouvelle *Mach Punch* super efficace avec la moitié de ses PV ; l'attaque plonge le singe de feu dans la confusion. Au tour suivant, un nouvel *Abri* de la part de mon Noctali fait échouer une autre attaque *Mach Punch* ; puisque je possède un Pokémon de type Ténèbres, l'adversaire a l'air de s'évertuer à utiliser l'attaque de type Combat ; m'est d'avis que changer de Pokémon pour Éric, mon Alakazam, est une option intéressante car celui-ci, de par son type Psy, résiste au type Combat. Et effectivement, une fois au combat, Éric encaisse largement une nouvelle attaque *Mach Punch* de Chimpenfeu, et rétorque sans tarder au tour suivant avec une puissante *Rafale Psy*, qui met le singe adverse au tapis. M'est d'avis qu'utiliser Nicolas pour simplement pivoter et envoyer Éric directement après aurait été une solution également envisageable, puisque mon Alakazam est bien plus rapide que l'adversaire et aurait largement tué avec une *Rafale Psy*. Quoi qu'il en soit, Wizdom est défait une quatrième fois.

Une fois le rival défait, il est temps de pénétrer dans l'Arène de Verchamps, plier les dresseurs qui se frottent à nous et leurs Pokémon de type Eau, et continuer d'entraîner les principaux protagonistes de l'équipe jusqu'au niveau 37 ; m'est d'avis que Xavier et Momo peuvent bien faire. Dans le même temps, en équipant le Multi Exp à Gabriel, mon Togetic, pour qu'il gagne quelques niveaux, celui-ci apprend deux capacités qui lui seront probablement utiles en tant que Togekiss : *Encore* et *Bâillement*. La première de ces attaques bloque l'adversaire sur la même capacité pendant un certain nombre de tours (de deux à cinq) ; quant à *Bâillement*, il s'agit d'une capacité de statut en deux tours qui endort le Pokémon adverse si celui-ci n'est pas retiré du combat. Éric apprend également la capacité *Plénitude* afin de pouvoir augmenter en combat ses statistiques spéciales et taper encore plus fort.

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

Après ces quelques nouveaux combats, le rival et les dresseurs de l'Arène défaits, et 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 qu'est Lovis le Teigneux. Son équipe est la suivante :

 Léviator (M) Nv 33 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Maraiste (M) Nv 34 Eau / Sol Talent : <i>Moiteur</i>	Moveset
	Saumure		Tir de Boue
	Cascade		Tomberoche
	Morsure		Vibraqua
 Mustéflott (M) Nv 37 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset		Bâillement
	Saumure		
	Crocs Givre		
	Mâchouille		
	Aqua-Jet		

Aucun Pokémon n'est particulièrement « gratuit » et tous ont leur niveau de dangerosité à plus ou moins grande échelle : Léviator et son talent *Intimidation* peuvent directement mettre à mal toute menace physique, et effectuer de gros dégâts avec Cascade ; Maraiste peut être une plaie du fait de la confusion pouvant être induite par *Vibraqua* et peut endormir un membre de l'équipe avec la capacité *Bâillement* ; enfin, Mustéflott est une redoutable force de frappe, très rapide de surcroît, et peut infliger de lourds dégâts à n'importe quel Pokémon de type Plante via la capacité *Crocs Givre*. En cas de confusion induite par *Vibraqua*, je dote Momo et Arthur d'une *Baie Kika* avant le combat ; Xavier garde sa *Vive Griffes* pour avoir des occasions de frapper en premier, et Arnaud tient toujours sa *Plaque Insecte* pour augmenter la puissance de ses attaques Demi-Tour. Je rapprends également *Jet de Sable* à Nicolas, mon Noctali, car après mûres réflexions, une baisse de précision est toujours plus utile et plus efficace qu'une confusion qui peut disparaître. Et une fois mon équipe prête, il est temps de se « jeter à l'eau ».

Après s'être bien vanté de la puissance des Pokémon de type Eau, Lovis démarre le combat et envoie son Léviator ; une fois n'est pas coutume, c'est Momo le Motisma qui ouvre le bal de mon côté pour subir l'*Intimidation* du Pokémon adverse. Léviator représente une menace offensivement du fait de son importante statistique d'Attaque et de la capacité Morsure super efficace, il est donc nécessaire de s'en débarrasser rapidement ; Momo est plus rapide et se défait du danger par une simple *Onde de Choc*. Un Pokémon de moins, mais la célébration n'est que de courte durée, car le type Spectre de Momo incite Lovis à envoyer directement son Pokémon le plus fort : son Mustéflott. Mustéflott est un Pokémon extrêmement rapide qui dépasse Momo sans l'ombre d'un doute ; et une *Mâchouille* super efficace tue mon Motisma. Pas le choix, il me faut changer de Pokémon et anticiper une *Mâchouille* adverse ; j'envoie donc au tour suivant mon seul Pokémon réellement capable d'encaisser une telle attaque : Nicolas, mon Noctali. Et une fois Nicolas au combat, il encaisse effectivement une *Mâchouille*, qui fait très peu de dégâts car résistée. Au tour suivant, il est temps de faire ce que Nicolas sait faire de mieux, c'est-à-dire empoisonner, sachant qu'un Aqua-Jet peut faire de lourds dégâts. Mustéflott est plus rapide, et part sur une attaque *Crocs Givre*, qui effectue quelques dégâts, mais ne gèle pas ni n'apeure pas ; mon Noctali répond par un *Toxik*, qui réussit et empoisonne gravement la belette adverse. Au tour suivant, le Pokémon du champion lance encore une attaque *Crocs Givre* à laquelle Nicolas se protège grâce à *Abri*. Maintenant, deux solutions s'offrent ; riposter à la prochaine attaque adverse avec *Représailles*, ou baisser la précision via *Jet de Sable*. Une nouvelle attaque *Crocs Givre* du Mustéflott adverse apeure malheureusement mon Pokémon.

C'est alors que le tour suivant représente un tournant décisif pour le combat ; grâce à un nouvel *Abri*, Nicolas se protège de l'attaque suivante, et l'empoisonnement grave causé par l'attaque *Toxik* en début de combat emmène l'adversaire sous la moitié de ses PV ; la *Baie Citrus* du Pokémon s'active alors et le ramène à environ 60% de sa vie maximale. Il est temps d'attaquer ; après avoir encaissé une nouvelle attaque *Crocs Givre* sans être ni apeuré ni gelé, mon Noctali riposte avec une violente attaque *Représailles*, qui laisse Mustéflott avec un petit quart de ses PV, et permet à l'empoisonnement grave d'achever la belette, qui aura tout de même réussi à bien endommager mon Nicolas (à qui il reste un peu moins de la moitié de ses PV après avoir activé une *Baie Oran*). Quoi qu'il en soit, un seul Pokémon reste du côté du champion, et j'ai confiance en mon équipe : Maraiste est envoyé au combat. Nicolas reste au combat pour un tour, le temps de lancer une nouvelle fois une attaque *Toxik* afin que le poison fasse effet ; le Pokémon adverse rétorque avec une faible *Tomberoche*. Au tour suivant, un *Abri* de Nicolas permet de se protéger d'une deuxième *Tomberoche*, alors que le poison continue de consumer la vie de mon adversaire. Mon Noctali a bien combattu, il est alors temps d'envoyer un autre Pokémon au combat ; puisque j'anticipe une autre *Tomberoche* de Maraiste, il m'est nécessaire d'apporter un Pokémon qui y résiste, tout en restant plus rapide que l'adversaire malgré la baisse de Vitesse. Et au tour suivant, je retire effectivement Nicolas du combat pour envoyer Arthur, mon Gallame ; pendant ce temps, le Maraiste adverse lance bel et bien une nouvelle *Tomberoche*, qui rate. Désormais à seulement 60% de ses PV des suites de l'empoisonnement, il m'est d'avis que l'adversaire peut succomber à une simple *Coupe Psycho* ; c'est ce que je veux vérifier. Arthur est bien plus rapide, mais la *Coupe Psycho* ne tue pas, et laisse le Maraiste du champion à environ un quart de ses PV ; celui-ci rétorque avec un *Tir de Boue*, qui rate, et finit par tomber K.O de l'empoisonnement grave démarré par mon Noctali. Lovis appartient désormais au passé.

Lovis désormais défait, il nous remet le Badge Palustre, qui nous permet d'utiliser la Capacité Secrète Surf (que nous récupérerons plus tard) en dehors du combat. Cette capacité permet de naviguer sur les mers et lacs de Sinnoh, et nous sera pratique pour atteindre la prochaine destination qu'est Joliberges. En plus de ce merveilleux 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, alors que notre équipe peut désormais atteindre la prochaine limite de niveau, qui est fixée par Charles, le champion d'Arène de Joliberges, qui possède pour meilleur Pokémon un Bastiodon au niveau 41.

À peine sorti de l'Arène que Wizdom débarque en nous parlant du sbire Galaxie présent devant le Grand Marais ; il nous informe que ce sbire prévoit de faire exploser une bombe, et à l'annonce de cette nouvelle, Lovis sort de son Arène, furieux ; il ne laissera pas passer ça. Quelques instants plus tard, la « Bombe Galaxie » explose dans le Grand Marais, le sbire ressort victorieux, et il est alors temps de le poursuivre sans relâche jusqu'à la Rive du Lac Courage, aidé par Beladonis, qui nous a rejoint pour courser le vilain. Une fois arrivé aux abords de ladite rive, le sbire est essoufflé, et compte finalement en finir avec nous ; autant dire qu'Arthur, mon Gallame, est sans pitié face au Cradopaud de l'ennemi qui succombe avec une simple *Coupe Psycho*. Suite à ce combat, nous tombons nez à nez avec un visage qui nous est familier : Cynthia, que nous avons déjà rencontrée à Vestigion plus tôt dans l'aventure. 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 pour continuer notre périple.

Célestia, et le premier combat contre Hélios

L'arrivée à Célestia après le brouillard

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, en entraînant au passage toute notre fine équipe contre tout un tas de Pokémon sauvages et de dresseurs. 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. Et alors que le brouillard s'est dissipé, une nouvelle rencontre pointe rapidement le bout de son nez : Tylton, Pokémon aviaire de type Normal et Vol, mâle au niveau 27. Je le capture et le nomme Antoine (en hommage à l'aviateur Antoine de Saint-Exupéry) ; m'est d'avis que cette nouvelle recrue pourra être intéressante une fois qu'il aura acquis le type Dragon en évoluant en Altaria, à surveiller. Comme tout Tylton, Antoine possède le talent *Médecin Nature*, qui guérit automatiquement ses problèmes de statut lorsque le Pokémon est retiré du combat ; talent sympathique qui a son utilité. Il est de nature *Brave*, nature qui favorise son Attaque au détriment de sa Vitesse ; la baisse de vitesse est assez handicapante mais l'augmentation d'attaque fait toujours plaisir. Et si l'on oublie les IV en PV, les IV dans les autres statistiques sont plus que corrects, donc il m'est d'avis qu'Antoine peut être bon en combat. Fait notable : Antoine peut apprendre la capacité *Danse Draco* par montée de niveau, qui est une excellente capacité de boost qui augmente l'Attaque et la Vitesse d'un cran lorsqu'elle est utilisée. En combinant une Danse Draco aux bonnes statistiques défensives, mon futur Altaria peut vite devenir une menace à prendre très au sérieux. Quoi qu'il en soit, une fois Antoine dans l'équipe, je lui apprend la capacité *Vol*, et je continue mon chemin en récupérant au passage la Capsule Technique CT30, qui contient *Ball'Ombre*, une capacité spéciale de type Spectre infligeant de lourds dégâts ; Éric peut être un candidat potentiel pour la recevoir et mettre les Pokémon de type Spectre au tapis, à voir.

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 20% ; Nicolas en fera bon usage pour augmenter la puissance de ses *Représailles* (bien que son utilité première n'est pas d'attaquer mais d'épuiser l'adversaire), mais Maëlys peut aussi en profiter pour augmenter la puissance de ses attaques *Mâchouille*. 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 ; un objet extrêmement utilisé en stratégie sur des Pokémon offensifs qui tapent sur le plan spécial.

Avant de m'occuper du sbire Galaxie qui se tient devant l'entrée des Ruines Célestia, je décide d'entraîner Antoine, mon Tylton, pour qu'il rejoigne le reste de l'équipe ; cela représente une dizaine de niveaux à monter, sachant que la courbe d'expérience de la montée en niveaux de Tylton ne joue pas en sa faveur à ces niveaux-là. Et évidemment, lors d'un combat contre dresseurs où j'ai vu les choses en grand, Antoine succombe des suites d'une confusion, suite à une *Vantardise* et une *Vendetta* critique d'un Cradopaud adverse. Moi qui comptais utiliser Altaria plus tard dans mon aventure, il va falloir malheureusement que je fasse une croix dessus, le cœur lourd. C'est souvent dans les combats les plus insignifiants qu'on dénombre les pertes les plus lourdes, et je l'ai encore une fois appris à mes

dépens. Repose en paix Antoine, tu aurais pu avoir un brillant avenir, mais un vieux crapaud de poison a eu raison de toi, quelques minutes après ta capture. Tu n'auras malheureusement servi à rien.

Après cette perte regrettable, retour sur Célestia, où je récupère l'objet *Croc Dragon*, qui à défaut de servir à mon désormais défunt Antoine peut tout de même servir à l'autre Pokémon de type Dragon de mon équipe, Aragon, mon Carmache. Un PNJ m'offre également 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). Une fois ces deux objets récupérés, il est temps de se défaire du sbire Galaxie qui bloque l'entrée des ruines ; celui-ci compte détruire entièrement la ville de Célestia au moyen d'une Bombe Galaxie ; ni une ni deux, Aragon, mon Carmache, lui fait mordre la poussière de ses puissantes attaques, merci, au revoir.

D'étranges ruines... et le retour d'Hélio

Une fois ce sbire à l'égo surdimensionné 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 doyenne de la ville m'explique toute la symbolique autour de cette peinture : deux Pokémon très puissants et anciens considérés comme des divinités, et trois autres Pokémon qui garantissaient l'équilibre du monde, et formaient « comme un triangle ». Il s'agit d'une ancienne légende, racontée encore à Célestia, me dit la doyenne. Et à peine ces mots doux prononcés qu'un personnage familier nous rejoint, dans le but d'en savoir plus : Hélio. Celui-ci envisage de, selon ses termes, « mettre un terme aux conflits qui peuplent ce monde », et de créer un monde qu'il considère « idéal », un « monde sans conflit » ; et pour cela, l'équilibre formé par les trois Pokémon légendaires doit être rompu, et la peinture rupestre des ruines doit être détruite. Il va falloir donner tort à cet Hélio, dont l'équipe est constituée des Pokémon suivants :

 Farfuret (F) Nv 34 Ténèbres / Glace Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Nosferalto (M) Nv 34 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset
	Grincement		Onde Folie
	Poinglace		Morsure
	Tranche		Tranch'Air
 Cornèbre (M) Nv 36 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset		Crochetvenin
	Ténèbres		
	Feinte		
	Étonnement		
	Bec Vrille		

Je constate tout de suite mon erreur d'avoir laissé Arthur, mon Gallame, au rebut ; grave erreur de préparation. Hélio démarre avec Farfuret, tandis que, faute de préparation, c'est Aragon qui ouvre le bal de mon côté. Aragon possède une double faiblesse au type Glace et succomberait à un *Poinglace* ; de plus, Farfuret est un Pokémon très rapide et qui peut faire extrêmement mal sur le plan physique. J'ai peur pour mes Pokémon, mais une seule et unique solution me semble venir dans l'immédiat : Éric, mon Alakazam. Celui-ci connaît *Exploforce*, une capacité de type Combat à laquelle Farfuret possède une double faiblesse, et peut, je l'espère, tenir une attaque *Poinglace*. Le moyen le plus sûr de continuer le combat est de pivoter sur Nicolas, mon Noctali, et de voir s'il peut encaisser un coup. J'envoie donc mon Noctali au combat, et celui-ci perd 20% de ses PV des suites d'un *Poinglace*. Au tour suivant, il est temps d'agir ; et alors que Farfuret lance un *Grincement* qui divise la défense de Nicolas par deux, celui-ci rétorque avec un *Toxik* qui empoisonne gravement le furet adverse. Au tour suivant,

l'*Abri* empêche mon Noctali de subir les suites d'un deuxième *Poinglace*, alors que le poison continue de faire effet. Il est temps d'envoyer Éric, qui subit un *Grincement* du Farfuret ennemi une fois au combat. Puisqu'un changement de Pokémon remet les défenses à la normale, je me dois de remettre Nicolas au combat au tour suivant ; si l'*Exploforce* d'Éric rate, celui-ci succombe à un *Poinglace* adverse. Une fois mon Noctali remis au combat, celui-ci encaisse une nouvelle fois un *Poinglace*, et se protège au tour suivant via l'utilisation d'*Abri*, alors que le poison continue lentement mais sûrement de faire son effet. Au tour suivant, Éric reprend le relais au devant de la scène, et... Hélios soigne son Farfuret d'une *Hyper Potion* ; le médicament ramène la belette au maximum de sa vie, mais heureusement pour moi l'empoisonnement continue de faire de plus en plus de dégâts. Il est temps de prier et d'en finir ; Éric est plus rapide et tente une *Exploforce*, qui réussit (84% de précision grâce aux *Lunettes Zoom* ça laisse tout de même une chance sur six à l'attaque de rater, donc on n'était sûrs de rien). Et sans grande surprise, le Farfuret ennemi est mis au tapis.

La présence d'Éric et de son type Psy sur le terrain force Hélios à envoyer en deuxième son Pokémon le plus fort : Cornèbre. Celui-ci connaît l'attaque *Feinte*, qui ne rate jamais et qui est super efficace sur Éric ; il est temps de le retirer du combat, et c'est Aragon qui prend le relais, lourdement endommagé par une *Feinte* critique qui lui laisse un tiers de ses PV... oups, j'aurais dû équiper mon Carmache d'une *Baie Citrus*, encore un défaut de préparation de ma part. Mais je reste confiant : la présence du *Croc Dragon* augmente la puissance des attaques *Dracogriffe* d'Aragon, et Cornèbre est un Pokémon extrêmement fragile ; je veux prendre le pari qu'une simple attaque tue l'adversaire en un coup. Il est temps d'agir ; contre toute attente, Cornèbre est plus rapide et lance une *Feinte*... qui met mon cher Carmache K.O. Je suis dévasté. Pour moi, la partie est déjà perdue, j'ai fait mettre au tapis un membre extrêmement important de mon équipe, qui aurait pu plier l'intégralité du jeu à lui tout seul. Je suis en larmes, il me faut prendre une décision et payer le prix de mon manque de préparation ; ce décès tragique aurait pu être évité avec une simple *Baie Citrus* ! Il me faut agir ; et c'est Arnaud, mon Insécateur, qui va venger la mort de son camarade ; celui-ci est à la fois plus rapide, plus puissant et plus costaud que Cornèbre, et il m'est d'avis qu'un *Demi-Tour* peut faire très mal. Arnaud est bien plus rapide, et la vengeance est à la hauteur puisqu'un *Demi-Tour* critique tue le corbeau adverse ; œil pour œil, dent pour dent, même si la perte de ce qui aurait pu devenir un Carchacrok est extrêmement regrettable. Le *Demi-Tour* est bénéfique pour moi puisqu'il me permet, alors qu'Hélios envoie son dernier Pokémon, son Nosferalto, de pivoter sans crainte sur Éric, mon Alakazam. Et au tour suivant, Éric est beaucoup plus rapide et achève la chauve-souris adverse d'une *Rafale Psy* super efficace. Hélios est désormais défait même s'il a emporté avec lui potentiellement mon meilleur Pokémon.

Une fois le leader de la Team Galaxie battu, celui-ci s'en va, toujours résolu à créer son « monde idéal », et la grand-mère de Cynthia nous rejoint, et nous offre la Capsule Secrète CS03, contenant la capacité *Surf*, qui nous permet de naviguer sur les lacs et mers qui brodent la région de Sinnoh ; nous pouvons utiliser cette capacité directement puisque nous possédons le *Badge Palustre* en notre possession, signe de notre victoire contre Lovis, le champion de l'Arène de Verchamps. Et en sortant des ruines, Cynthia nous rejoint et, 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, j'attrape un Castorno sauvage dans l'unique but de lui enseigner *Surf* et je pars, en surfant à dos de castor en direction de notre prochaine destination.

Surf, Joliberges, et le sixième badge d'Arène

Un nouveau mode de transport...

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 naviguer sur l'eau. 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. C'est sur les mers que nous trouvons notre prochaine rencontre, une rencontre de type Eau que j'ai visiblement manqué sur Pokémon Diamant (alors qu'on le trouve littéralement partout ?) : Tentacool, un Pokémon de type Eau et Poison inspiré de la méduse, femelle au niveau 25. Ni une ni deux, je la capture, et Naada (encore une collègue ça) rejoint l'équipe. Rien que de par son type Eau, Naada est une excellente addition à une équipe qui était bien sèche ; en effet, la plupart des rencontres de type Eau ont été capturées sur Pokémon Diamant (donc hors de question de les utiliser sur Pokémon Platine), Marill est un Pokémon franchement faible encore en génération 4 (car Aqua-Jet ne s'obtient que par reproduction et le talent *Coloforce* n'est pas garanti du tout), et Aquali est indisponible puisque j'ai déjà fait évoluer l'Évoli qui m'a été offert en Noctali. Avoir un Tentacool au sein de l'équipe était alors une quasi obligation. Ni une ni deux, Naada rejoint l'équipe et apprend la capacité *Surf* pour infliger de lourds dégâts par sa statistique d'Attaque Spéciale plus que correcte.

Parlons technique : Naada possède le talent *Suintement*, un talent plutôt situationnel qui agit sur les capacités drainant des PV telles que *Vampigraine* ou *Vampipoing* de sorte que l'utilisateur de ces capacités est blessé au lieu d'être régénéré ; dommage, j'aurais préféré que Naada puisse bloquer toute diminution de statistiques grâce à *Corps Sain*, mais on ne choisit pas. La nature de mon Tentacool est assez regrettable : ma nouvelle rencontre est de nature *Prudente*, une nature qui augmente sa Défense Spéciale... au détriment de l'Attaque Spéciale ! Cerise sur le gâteau, ses IV dans les statistiques offensives sont assez déplorables, bien qu'ils soient sauvés par des IV excellents dans tout le reste dont un magnifique 31 IV en Vitesse, qui peut clairement faire la différence si mon Pokémon est bien investi. Quoi qu'il en soit, il m'est d'avis que mon Tentacool peut devenir une menace, surtout une fois qu'il aura évolué en Tentacruel à partir du niveau 30. Après un bref coup d'œil, j'observe que Tentacruel peut apprendre les capacités *Bomb-Beurk* et *Laser Glace*, qui seront deux capacités fondamentales pour Naada, la première afin qu'elle puisse bénéficier d'une attaque de type Poison, la deuxième pour lui permettre de se défaire des nombreux Pokémon de type Plante, Sol, Vol et Dragon qu'il nous reste encore à affronter. M'est d'avis qu'on tient là un membre important pour l'équipe.

Continuons notre route en écrasant toujours plus de dresseurs et de Pokémon sauvages ; après un premier entraînement intensif, Naada monte effectivement au niveau 30 et évolue en Tentacruel. Dans le même temps, Xavier, mon Torterra, monte au niveau 39 et apprend la capacité *Synthèse*, afin de lui donner une possibilité de récupérer des PV en plein combat. Un peu plus tard, c'est au tour d'Éric d'apprendre une nouvelle capacité ; lors de sa montée en niveau, il apprend la capacité *Psyko* au niveau 40, qui est simplement une *Rafale Psy* en plus puissante. Dans les hautes herbes au bout de la route 221 se trouvent quelques baies que nous récupérons sans hésiter, 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 ne peut l'apprendre dans notre équipe à part Arnaud, mon Insécateur ; et soyons honnêtes, la capacité *Demi-Tour* lui est bien plus utile. Une fois tout cet attirail récupéré, je m'envole vers Féli-Cité pour ensuite rejoindre les routes 204 et 205.

La route 204 n'apporte aucun objet réellement intéressant si ce n'est un médicament *PV Plus*, un accélérateur qui donne simplement 10 EV dans la statistique de PV d'un Pokémon. 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. M'est d'avis qu'une telle capacité peut être fort utile, à voir qui de l'équipe ou d'une future rencontre peut en bénéficier. Non loin de cette Capsule Technique, je récupère également un objet nommé *Électriseur*, objet d'évolution qui permet de faire évoluer Élektek en Élekable ; tout comme pour Magmar, je n'ai pas d'Élektek pour le moment dans mon équipe mais ça ne saurait tarder...

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 (qui permet de faire évoluer Évoli en Pyroli). Au bout de quelques pas, dans les hautes herbes, se trouve une nouvelle rencontre : Magnéti, Pokémon de type Électrik et Acier inspiré des aimants, au niveau 30. Je le capture rapidement, et nomme ma nouvelle recrue Jo (quoi de mieux qu'un diminutif tout bête pour nommer un Pokémon asexué ?). Parlons un peu : Jo possède le talent *Fermeté*, qui dans cette génération l'immunise aux attaques dites « K.O en un coup » (j'en ai déjà parlé) ; un talent peu utile en quatrième génération (il faut attendre la cinquième génération pour que talent soit remanié). Mon Magnéti est *Naïf* de nature : sa Vitesse s'en voit augmentée au détriment de sa Défense Spéciale ; c'est une nature plutôt neutre pour un Magnéti qui voit sa meilleure statistique, l'Attaque Spéciale, laissée intacte. Ses IV sont plutôt corrects avec un joli 31 en PV, et des valeurs moyennes dans les statistiques intéressantes que sont l'Attaque Spéciale et la Vitesse. Quoi qu'il en soit, une fois Jo dans l'équipe, cap rapide vers le sud, au Pré Floraville, pour récupérer quelques objets, dont une *Pierre Plante*. Et il est dès lors temps d'entraîner un peu ma nouvelle recrue, afin qu'il rejoigne le reste de la troupe. Et à mon grand désarroi, Jo n'apprend pas la capacité *Tonnerre* par montée de niveau, et doit se contenter d'une faible *Étincelle* physique pour taper ; j'utilise alors la CT24 récupérée un peu plus tôt pour que mon Magnéti puisse s'entraîner décemment (puisque'on ne va pas bien loin avec une *Étincelle* physique sur un Pokémon avec une statistique d'Attaque aussi faible). Et plusieurs choses sympathiques se passent sous nos yeux : dès la montée au niveau 31, Jo évolue en Magnéton (puisque l'évolution de Magnéti en Magnéton s'effectue normalement au niveau 30) ; ensuite, cap rapide au Mont Couronné lorsque Jo monte au niveau 32 pour qu'il évolue une deuxième fois vers sa forme finale, Magnézone, sous le champ magnétique particulier de la montagne.

Revenons à la Forge Fuego une fois que Jo a évolué en Magnézone, et pénétrons dans l'usine. En navigant tant bien que mal sur les dalles directionnelles et en combattant les différents dresseurs présents dans la forge (grâce à un travail groupé partagé entre Arnaud, Jo et Naada), nous arrivons au propriétaire, monsieur Fuego. Celui-ci nous remercie de lui avoir rendu visite et nous octroie un sympathique *Morceau Étoile* ; je lui échange ma collection de Morceaux Étoile contre des Tesson de toutes les couleurs, que je vais pouvoir ensuite offrir au Donneur de Capacités de la route 212 pour qu'il apprenne tout un tas de capacités sympathiques à mes Pokémon. 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 ; à mon grand désarroi, aucun de mes principaux attaquants spéciaux n'est en mesure d'apprendre une telle capacité ; tant pis ! Et une fois que plus rien n'est à signaler dans la Forge Fuego, et que nous avons récupéré tous objets visibles et cachés, 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. Cachée au nord-est de la ville, dans un recoin isolé, se trouve une *Pierre Lune*, une

Pierre d'évolution particulière qui permet notamment de faire évoluer Mélofée en Mélodelfe (mais puisque j'ai capturé un Mélofée sur Pokémon Diamant, je n'ai pas le droit d'en utiliser un sur cette aventure). Une fois cette pierre évolutive récupérée, cap sans plus tarder vers Unionpolis, puis sur la route 212 au sud à la recherche d'autres coins à surfer. Sur un recoin de terre ferme perdu, sous la petite pluie fine qui s'ennuie, nous trouvons 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, malheureusement aucun membre de mon équipe ne peut en tirer pleinement profit, donc passons. Une fois que la route 212 a été passée au crible, 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 spéciale de type Plante vole la vie de l'adversaire, et il m'est d'avis que Naada, mon Tentacruel, pourrait en faire un excellent usage ; je lui apprends donc l'attaque sans plus tarder. Cap enfin sur Voilaroc puis sur les routes 214 puis 213 pour d'autres cadeaux désormais accessibles maintenant que l'on peut surfer ; au milieu de quelques trésors marins sympathiques s'offre à nous une *Pierre Eau*, pierre évolutive qui permet à Évoli d'évoluer en Aquali.

Joliberges, ses ports, sa bibliothèque... et le rival

Une fois toutes nos petites provisions récupérées, une dernière chose reste à faire avant de partir pour Joliberges : continuer de monter en niveau mes deux nouvelles recrues, Jo et Naada, pour que leurs niveaux soient de pair avec tout le reste de l'équipe ; même si cela ne représente que quatre ou cinq niveaux à récupérer, le gain d'expérience est toujours bon à prendre. En parallèle, je décide de m'envoler une dernière fois vers Célestia, à l'aube, afin de récupérer dans la boutique les *Lunettes Choix*, cet objet fort intéressant que j'ai déjà évoqué précédemment lors de mon arrivée dans cette ville riche en histoires. En effet, il m'est d'avis qu'un tel objet peut être très utile pour Naada, qui possèdera quatre capacités spéciales (mon Tentacruel connaît déjà *Surf* et *Giga-Sangsue*, et *Laser Glace* et *Bomb-Beurk* viendront compléter ces deux capacités plus tard) ; l'intérêt des *Lunettes Choix* est alors de permettre à Naada de profiter d'un gain de puissance sur le plan spécial, afin de compenser sa statistique d'attaque spéciale un peu décevante. Une fois que tout cela est effectué, 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... Wizdom, notre très cher ami et rival de longue date, qui veut « contrôler notre aptitude à battre le champion d'Arène », selon ses termes (et selon les nôtres, ça veut dire « combat »). Son équipe a pris du galon depuis la dernière fois :

 Étouraptor (M) Nv 36 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Scarhino (M) Nv 37 Insecte / Combat Talent : <i>Essaim</i>	Moveset
	Aéropique		Casse-Brique
	Bélier		Aéropique
	Vive-Attaque		Tranche-Nuit
 Roserade (M) Nv 35 Plante / Poison Talent : <i>Médec Nature</i>	Moveset	 Mustéflott (M) Nv 35 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset
	Giga-Sangsue		Aqua-Jet
	Pics Toxik		Poursuite
	Vampigraine		Vive-Attaque
 Simiabraz (M) Nv 38 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset		Moveset
	Casse-Brique		Météores
	Roue de Feu		
	Mach Punch		
	Aéropique		

Avant d'entamer le combat, il est intéressant de noter que l'intégralité des Pokémon de Wizdom présents la dernière fois ont atteint leur forme finale : Étourvol a évolué en Étouraptor, Rosélia en Roserade, Mustébouée en Mustéflott, et enfin son Pokémon de départ, Chimpenfeu, a évolué en Simiabraz. On note également la présence de Scarhino comme nouvelle recrue dans l'équipe, ce qui n'est pas sans rappeler ma défunte Éva (c'est vraiment pas gentil...). Le défi est donc de taille pour l'intégralité de mon équipe qui va devoir redoubler d'efforts ; cependant, je peux désormais compter sur Jo, mon Magnézone, qui me semble être un *check* voire un *contre* à Mustéflott et à Étouraptor (en stratégie, un *check* est un Pokémon qui peut mettre K.O en un coup un Pokémon adverse ; un *contre* est un *check* particulier qui peut venir sur une attaque adverse sans risques). En réalité, il m'est d'avis que Jo peut remplir le rôle qu'avait Momo en tant qu'offense spéciale de type Électrik, tout en ayant de bien meilleures défenses (au détriment d'une vitesse réduite et d'une double faiblesse au type Sol). Mais assez discuté ; place au cinquième affrontement avec Wizdom.

Une fois n'est pas coutume, le combat va commencer de manière électrique puisque notre rival envoie Étouraptor, son cher oiseau qui a désormais, comme je l'ai dit plus haut, atteint sa forme finale ; de mon côté, je démarre avec Jo, mon Magnézone, ma nouvelle recrue « du tonnerre » (haha). Jo prend directement l'*Intimidation* du Pokémon du rival, mais en tant qu'attaquant spécial, cela ne lui est pas d'une grande importance. Sans grande surprise, Étouraptor est plus rapide et lance un *Reflét* afin d'augmenter son Esquive ; cependant, Jo arrive tout de même à le toucher avec une puissante attaque *Tonnerre* qui, sans réelles surprises, tue l'oiseau adverse en un coup. Un Pokémon de moins déjà du côté du rival, mais la victoire est de courte durée puisque celui-ci rétorque avec son Pokémon de départ qui lui aussi a atteint sa forme finale, son chimpanzé de feu : Simiabraz. Celui-ci est un *check* pour Magnézone puisque ses deux types Feu et Combat sont super efficaces dessus du fait du type Acier ; il me faut retirer Jo du combat. Et la réponse est évidente : Naada, mon Tentacruel, mon deuxième ajout récent à l'équipe, qui peut faire couler le primate avec un simple *Surf* ; ma méduse encaisse un *Casse-Brique* résisté qui lui enlève tout de même un petit cinquième de ses PV. Au tour suivant, il est temps de voir si les *Lunettes Choix* permettent à Naada de se débarrasser de Simiabraz avec une simple attaque *Surf* ; ma méduse est plus rapide, et l'attaque tue effectivement en un coup. Le Pokémon le plus fort du rival est désormais au tapis.

Une fois sa menace la plus forte (sur le papier) mise au rebut, Wizdom rétorque avec une petite nouveauté qui n'est pas sans rappeler notre défunte Éva : Scarhino. Celui-ci possède une Attaque et

une Vitesse absolument terrifiantes, qui peuvent faire couler nombre de protagonistes qui n'y résistent pas ; même si ses attaques *Aéropique*, *Tranche-Nuit* et *Koud'Korne* ne bénéficient pas du STAB, elles restent quand même couplées à une statistique d'Attaque de base de 125, sur un Pokémon qui de surcroît est très solide défensivement sur le plan spécial. Je commence à stresser ; trois des Pokémon de mon équipe sont faibles à l'*Aéropique* (bien que Xavier puisse largement en encaisser une), deux autres d'entre eux sont faibles à la *Casse-Brique* (même si Nicolas possède des défenses en béton, il est tout de même faible au type Combat), et Naada ne tient pas très bien les coups sur le plan physique. Le coup critique peut être fatal pour ma méduse, mais après quelques recherches, Naada peut tenir une attaque ; il est temps d'affaiblir l'adversaire. Mon Tentacruel est plus rapide et lance un puissant *Surf*, qui laisse le scarabée adverse à 40% de ses PV ; celui-ci rétorque dans le même tour avec une *Tranche-Nuit* critique, qui laisse Naada avec tout juste 20% de sa vie. Mais il est temps d'agir ; je n'ai plus le choix, je sais que Wizdom ne guérira pas son Pokémon avec autant de PV restant, et que celui-ci succombe par une deuxième attaque de ma méduse. Donc au tour suivant, Naada achève le scarabée adverse d'un deuxième *Surf*.

Ce choix était probablement mon pire choix possible ; j'aurais dû retirer ma méduse du combat avant de tuer Scarhino. En effet, le décès du scarabée adverse pousse mon rival à envoyer Mustéflott, sa belette de type Eau. Problème : le Pokémon adverse connaît *Poursuite*, une attaque qui frappe avant le changement de Pokémon et qui effectue des dégâts doublés le cas échéant, et *Vive-Attaque*, une capacité de priorité. De plus, Naada est bloquée sur la capacité *Surf* du fait des *Lunettes-Choix* donc aucun soin de type Plante à l'horizon. J'ai peur, mais je n'ai pas le choix, il me faut changer de Pokémon, et prendre le risque que mon Tentacruel succombe à une *Poursuite*, auquel cas ma potentielle réponse à la toute fin du jeu est réduite en pièces. Et au moment où je décide de changer de membre pour envoyer Jo, mon Magnézone, au combat, Mustéflott lance une *Poursuite* qui achève ma méduse. Il reste trois badges à récupérer et une Ligue Pokémon à vaincre, mais pour moi la partie est déjà finie, dans ma tête tout est perdu. J'ai envie d'effacer le fichier de sauvegarde, et ne plus jamais entendre parler de Pokémon après cette deuxième perte regrettable. Mais pas le choix, il me faut continuer et venger la mort de Naada. Une fois Jo au combat, celui-ci envoie la belette adverse au tapis d'un puissant *Tonnerre* après avoir encaissé un *Aqua-Jet* qui n'a fait que très peu de dégâts. Un *revenge kill* simple et efficace, mais qui malheureusement ne suffira jamais à panser entièrement les blessures liées à la perte d'un Pokémon phare de l'équipe. Quoi qu'il en soit, seul le Roserade du rival, sa chère plante qui a également évolué depuis la dernière fois, reste dans l'équipe adverse, et il est envoyé au combat. Avant que Jo ne se retire, celui-ci paralyse le Pokémon adverse via une *Cage-Éclair* après avoir profité d'une *Siffi'Herbe* manquée ; il se retire ensuite du combat pour laisser place à Arthur, mon Gallame, de retour après une absence regrettable au combat contre Hélios. Profitant de la paralysie de Roserade pour être plus rapide et prendre l'ascendant, il se défait de la plante adverse d'une simple attaque *Poinglace* super efficace. Mon rival est désormais vaincu, mais cette victoire s'accompagne d'une regrettable perte, encore et toujours. On est loin des combats faciles de Pokémon Diamant !

Avant de nous frotter à l'Arène, m'est d'avis qu'un entraînement supplémentaire pour toute mon équipe pourrait être bénéfique, afin que mes Pokémon atteignent le niveau 41 pour égaliser le niveau du Bastiodon de Charles, le Champion d'Arène de Joliberges. Et avant de mettre les voiles pour l'Île de Fer, qui est l'endroit idéal pour entraîner tout le monde, je récupère, respectivement au sud de Joliberges et dans l'Entrée Charbourg, les Capsules Techniques CT89 et CT31 contenant les capacités *Demi-Tour* et *Casse-Brique* ; m'est d'avis que cette deuxième capacité peut être utile à un Pokémon que je récupérerai un peu plus tard. Et une fois ces deux capacités récupérées, cap sur l'Île de Fer au nord de Joliberges.

L'Île de Fer, et Armand...

Pour rejoindre l'Île de Fer, une seule solution : emprunter le bateau au sud de Joliberges, et mettre les voiles en direction du nord ; une fois arrivé, après avoir monté quelques escaliers, une grotte s'offre à nous, et avant d'y pénétrer nous faisons la connaissance d'un certain Armand, qui justement entraîne ses Pokémon dans la grotte. Cet Armand nous remet, avant de se remettre au travail, la Capsule Secrète CS04 qui contient la capacité *Force* ; cette capacité permettant de déplacer des rochers hors combat nécessite cependant de battre le champion d'Arène de Joliberges pour être utilisée. Peu m'importe, une fois la CS en poche, j'amène ma petite équipe dans les profondeurs de l'Île de Fer. 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, ainsi que l'objet *Protecteur*, qui permet de faire évoluer Rhinoféros en Rhinastoc. En descendant des escaliers, je retrouve justement cet Armand rencontré plus tôt, avec lequel je décide de m'associer pour parcourir les lieux ; celui-ci possède un Lucario (qui n'est pas sans rappeler Salim sur Pokémon Diamant, pour celles et ceux qui s'en rappelleraient). 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 41 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 Jo, mon Magnézone, qui profite de l'occasion pour continuer de gagner des points d'expérience, 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 ; étant un œuf de Riolu (et j'ai déjà utilisé un Pokémon de sa famille d'évolution sur Diamant), je ne l'utiliserai pas, et le garderai dans le PC ; de toute façon, mon équipe est pleine. Je sors ensuite de la grotte tout en récupérant avec moi deux objets cruciaux :

- » Le premier objet que je récupère est une *Pierre Éclat* ; ça y est, Gabriel, mon Togetic, peut désormais évoluer vers sa forme finale : Togekiss. Redoutable force de frappe sur le plan spécial, Gabriel va dès lors pouvoir frapper avec une *Lame d'Air* qui, grâce au talent *Sérénité*, a 60% de chances d'apeurer, bloquer l'adversaire sur une capacité peu gênante grâce à *Encore* ou l'endormir via *Bâillement* pour permettre au reste de l'équipe de se placer offensivement.
- » L'autre objet en ma possession est une *Peau Métal*, que je fais tenir à Arnaud, mon Insécateur ; après un double échange (encore une fois le « double échange » n'est pas réellement un échange puisque la communication sans fil de la DS ne peut pas être simulée par émulateur et je dois passer par PK Hex), mon Pokémon évolue lui aussi, en Cizayox. Il perd son double type Vol au profit du type Acier (ce qui lui laisse une unique, double certes mais unique, faiblesse au type Feu), et perd de lourds points en Vitesse au profit d'une Attaque et d'une Défense augmentées. M'est d'avis qu'Arnaud va devenir une force de frappe redoutable ; il apprend par la même occasion la capacité *Pisto-Poing*, qui est une capacité de type Acier prioritaire.

Une fois Gabriel évolué en Togekiss, cap rapide sur Verchamps, chez le Maître des Capacités, afin de faire apprendre à mon Pokémon la capacité *Lame d'Air* ; celui-ci se lance ensuite dans une série de meurtres sans peine sur des Psykokwak et Akwakwak sauvages afin d'augmenter ses EV en Attaque Spéciale ; il passe du niveau 24 au niveau 40 pendant ce long entraînement, et sur les Akwakwak qui ne succombent pas du premier coup à la *Lame d'Air*, je constate la puissance du talent *Sérénité* ; aucun de mes affrontements n'a pu attaquer. Cap dès lors sur l'Arène de Joliberges avec Maëlys, mon Démolosse, qui se sert de ses *Crocs Feu* pour se débarrasser de tous les dresseurs du bâtiment, afin d'éviter que les membres de mon équipe passent au-delà de la limite de niveau qui, rappelons-le, est fixée à 41 ; j'arrive rapidement devant Charles, le champion.

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>Magnéton Nv 37 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i></p>	Moveset	 <p>Steelix (M) Nv 38 Acier / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i></p>	Moveset
	Luminocanon		Luminocanon
	Tonnerre		Crocs Givre
	Triplattaque		Séisme
 <p>Bastiodon (M) Nv 41 Roche / Acier Talent : <i>Fermeté</i></p>	Moveset		Tempêtesable
	Fulmifer		
	Lame de Roc		
	Mur de Fer		
	Provoc		

La première chose à constater en regardant cette équipe est, de par leur type Acier et l'absence d'un Archéomire au talent *Lévitacion*, leur faiblesse commune au type Sol ; deux Pokémon sur les trois possèdent carrément une double faiblesse ; la stratégie est donc évidente : Xavier, Séisme, au-revoir. Cependant, il me faut faire attention à une chose en particulier : le Steelix du champion connaît la capacité *Crocs Givre* à laquelle ma tortue possède une double faiblesse (et même avec un Pokémon extrêmement solide défensivement, une double faiblesse est une double faiblesse). Mais je n'ai de crainte ; Torterra est plus rapide, et peut au moins placer une *Vampigraine* avant de prendre un coup. L'autre solution, plus risquée, est d'opter pour un balayage potentiel avec Éric, mon Alakazam, qui connaît *Exploforce* et peut taper de façon super efficace, mais cette capacité peut rater et mon Pokémon est extrêmement fragile. Une troisième possibilité consiste à envoyer Arnaud, mon Cizayox, qui (je l'espère) peut se placer sur Magnéton avec une *Danse-Lames* (voire deux), et balayer l'équipe adverse grâce à *Casse-Brique*. Voyons ce qu'il en est en pratique ; espérons que je ne laisserai personne au tapis pour ce combat... Quoi qu'il en soit, les membres de mon équipe se voient équipés d'une *Baie Citrus* pour récupérer des PV, et Arnaud voit la puissance de ses *Casse-Brique* augmentés grâce à la *Plaque Poing*. Une fois les préparatifs effectués, place à l'affrontement.

L'affrontement commence directement avec Charles qui envoie son Magnéton ; de mon côté, c'est Xavier, mon Torterra, qui ouvre le bal. Ma stratégie est simple : placer une *Vampigraine*, essayer d'inciter l'adversaire à attaquer avec *Luminocanon*, le bloquer sur cette attaque avec Gabriel qui connaît *Encore*, et envoyer ensuite Arnaud, mon Cizayox, au combat pour placer des *Danse-Lames* et tuer avec *Casse-Brique*. Le pari est risqué, mais il peut payer. En pratique, Magnéton est plus rapide et lance un puissant *Luminocanon* critique, qui laisse ma tortue avec un tiers de ses PV ; heureusement, mon Pokémon rétorque avec une *Vampigraine*, qui permet de vider progressivement l'adversaire de ses PV. L'attaque *Luminocanon* étant l'offense la plus puissante possible contre un Torterra, m'est d'avis que l'adversaire utilisera à nouveau cette attaque ; je peux donc envoyer Gabriel, mon Togekiss, au combat. Celui-ci, via un deuxième *Luminocanon*, perd un tiers de ses PV une fois au combat. Il est temps de mettre à bien ma stratégie : Gabriel lance un *Encore*, et bloque Magnéton sur *Luminocanon* ; une deuxième attaque adverse inflige quelques dégâts, mais baisse malheureusement la Défense Spéciale de mon Pokémon d'un niveau. Et maintenant que Magnéton est bloqué sur une attaque résistée, il est temps d'agir et d'envoyer Arnaud au combat ; celui-ci encaisse un *Luminocanon*, puis un

deuxième tout en plaçant au passage une première *Danse-Lames*. La deuxième attaque de l'adversaire baisse la Défense Spéciale de mon Cizayox cependant, mais je prends le pari que celui-ci peut en encaisser une troisième. Et au tour suivant, Arnaud place une nouvelle *Danse-Lames*, qui le monte à +4 niveaux d'Attaque (donc ses capacités physiques voient leur puissance triplée), tout en encaissant un nouveau *Luminocanon* ; l'effet de la *Vampigraine* permet cependant de le maintenir à plus de la moitié de ses PV. Finalement, il est temps d'agir, et Arnaud achève le Magnéton adverse d'un puissant *Casse-Brique*. Toute cette mise en œuvre aura servi à me placer, mais il m'est d'avis qu'elle est nécessaire pour que le reste du combat se déroule au mieux.

Charles rétorque alors, une fois son Magnéton mis au tapis, en envoyant son deuxième Pokémon : Steelix. Celui-ci peut effectuer de relativement lourds dégâts via la capacité *Séisme* (qui est d'une efficacité neutre mais ça ne l'empêche pas de faire très mal). Il me faut agir et voir si une *Casse-Brique* super efficace à la puissance triplée, et augmentée grâce à la *Plaque Poing*, peut K.O la bête qui possède tout de même une Défense de base colossale (200 de Défense !). Et au tour suivant, mon Cizayox agit, et se défait du lourd serpent de fer d'un simple *Casse-Brique* (je m'en doutais un peu mais on n'est jamais trop prudent) ; vous qui lisez ces lignes, ne négligez jamais les attaques de boost, ce n'est pas parce qu'une capacité n'inflige pas de dégâts qu'elle ne sert à rien ! Quoi qu'il en soit, la mort du Steelix adverse pousse le champion à envoyer sa carte maîtresse : Bastiodon, lourd Pokémon de type Roche et Acier qui n'est autre que l'évolution de Dinoclier. Celui-ci possède une double faiblesse au type Combat : pas de chance pour lui, une nouvelle attaque *Casse-Brique* boostée aux hormones par la *Plaque Poing* et deux *Danse-Lames* envoie le dinosaure au rebut sans sourciller. Charles appartient désormais au passé, et chers lecteurs, vous pourrez utiliser ce combat pour en apprendre beaucoup sur ce qu'est la cohésion d'équipe ; sans Torterra pour la *Vampigraine* et inciter l'adversaire à utiliser une capacité de type Acier, les choses auraient été bien plus difficiles.

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 59). 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 sans plus tarder, Jo, mon Magnézone, en bénéficie afin d'infliger de lourds dégâts de par son type Acier. À peine sorti de l'Arène que je suis abordé par Wizdom, 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 :

 Nosferalto (F) Nv 38 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Archéomire Nv 38 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Morsure		Mur de Fer
	Tranch'Air		Gyroballe
	Toxik		Tomberoche
 Coatoux (F) Nv 40 Poison / Combat Talent : <i>Anticipation</i>	Moveset		Ball'Ombre
	Direct Toxik		
	Vendetta		
	Feinte		
	Boue-Bombe		

Je me lance rapidement au combat pour montrer que mon équipe n'a rien à craindre de la Team Galaxie ; Arthur, mon Gallame, me semble être le Pokémon idéal, alors que Saturne démarre en envoyant son Nosferalto. Arthur est plus rapide et démarre sans discuter avec une puissante *Coupe Psycho* super efficace ; l'attaque tue la chauve-souris adverse en un coup. Le ton est lancé, et Saturne rétorque avec son mur défensif : Archéomire. Celui-ci peut faire de lourds dégâts avec la capacité *Ball'Ombre* super efficace, bien que la menace soit tout de même à relativiser ; Archéomire possède une maigre statistique d'Attaque Spéciale de base de 24, et mon Gallame est très costaud en terme de Défense Spéciale ; il m'est d'avis qu'une *Danse-Lames* est envisageable. Arthur se place alors avec une première *Danse-Lames*, mais l'Archéomire ennemi décide de monter sa Défense via *Mur de Fer*. Très bien, Arthur continue de se placer avec une nouvelle attaque *Danse-Lames* ; encore une fois, Archéomire décide d'augmenter sa défense, toujours avec *Mur de Fer*. Puisque le Pokémon adverse n'est pas décidé à attaquer, il est temps de lancer un *Vampipoing* ; l'attaque est neutre sur l'adversaire et lui retire la moitié de ses PV. Et suite à cela, mon Gallame encaisse une *Gyroballe* qui effectue très peu de dégâts. Très bien, deuxième *Vampipoing* pour mon Pokémon, qui... laisse Archéomire à un unique PV (ou du moins une infime quantité) ! Celui-ci peut alors placer une deuxième *Gyroballe* avant de succomber à une petite *Coupe Psycho* de la part d'Arthur. Deux Pokémon de défaites, et alors qu'Arthur possède une attaque triplée suite à deux *Danse-Lames*, Saturne envoie son dernier Pokémon : Coatoux. Celui-ci possédant une double faiblesse au type Psy, une simple *Coupe Psycho* l'envoie au tapis. Visiblement ce Saturne a l'air d'avoir l'égo aussi surdimensionné que ses pauvres sbires au cerveau aussi inexistant qu'une femme dans mon lit (l'autodérision tout ça tout ça...).

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 Malosse niveau 35 alors qu'il évolue en Démolosse au niveau 24, sincèrement ?), alors que ces sbires à l'égo aussi élevé que leur incompétence 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 38 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset Morsure Tranch'Air Toxik Ultrason	 Archéomire Nv 38 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset Mur de Fer Gyroballe Onde Folie Extrasenseur
 Chaffreux (F) Nv 40 Normal Talent : <i>Isograisse</i>	Moveset Bluff Tranche Feinte Hypnose		

Pas de réelle stratégie pour ce combat puisque l'équipe est beaucoup moins dangereuse que lors de notre premier affrontement ; en effet, le Chaffreux qui était surpuissant au niveau 17, lorsque notre équipe n'était constituée que d'embryons (soyons honnêtes deux secondes...), n'a pas trop changé alors que j'ai à ma disposition tout un tas de Pokémon plus ou moins puissants (malgré quelques regrettables pertes...). Quoi qu'il en soit, pas de temps à perdre : le combat commence avec Mars qui envoie son Nosferalto ; de mon côté, l'ambiance s'électrise rapidement puisque c'est Jo, mon cher Magnézone, qui ouvre le bal. La chauve-souris de la championne est plus rapide et utilise une attaque *Tranch'Air* doublement résistée (et qui fait donc très peu de dégâts) ; Jo réplique avec une puissante attaque *Tonnerre* qui met l'adversaire au tapis sans la moindre discussion. Un Pokémon en moins côté adverse, déjà ; la commandante envoie alors son Archéomire au combat en remplacement. Ni une ni deux, dès le tour suivant, je retire Jo du combat pour envoyer Gabriel, mon Togekiss ; celui-ci encaisse un *Extrasenseur* qui fait très peu de dégâts. Afin d'éviter l'*Onde Folie* (qui serait franchement gênante), Gabriel utilise *Encore* pour bloquer Archéomire sur sa faible capacité Psy ; le Pokémon adverse n'a pas d'autre choix que d'utiliser un nouvel *Extrasenseur*. Profitant des tours d'*Encore*, j'envoie tout de suite Arnaud, mon Cizayox, au combat, qui encaisse quelques nouvelles attaques *Extrasenseur* résistées. Et pendant ces quelques tours, Arnaud peut placer trois capacités *Danse-Lames*, pour augmenter son Attaque au maximum, avant de finalement tuer le « mur » adverse d'une simple attaque *Casse-Brique*. Un seul Pokémon reste du côté de la championne, et il s'agit de son Chaffreux, son Pokémon principal, qui n'a pas pris une ride. Le chat adverse est bien plus rapide que mon Cizayox, mais à quoi bon être rapide quand les capacités de priorité existent ? Après avoir encaissé un *Bluff* du Pokémon de la commandante (une attaque qui apeure toujours mais ne fonctionne qu'au premier tour où le lanceur est au combat), au tour suivant, Arnaud est prioritaire grâce à la capacité *Pisto-Poing*, qui effectue un coup critique et, sans réelles surprises après trois *Danse-Lames*, tue le chartreux adverse en un coup.

Après Saturne, c'est donc au tour de Mars d'être mise au tapis, 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

Avant de partir pour le Mont Couronné, maintenant que nous pouvons déplacer des rochers via la capacité *Force*, revenons sur nos pas en direction de l'Entrée Charbourg ; le sous-sol nous permet de

récupérer rapidement la Capsule Technique CT01 contenant la capacité *Mitra-Poing* : cette capacité de type Combat est dévastatrice mais ne fonctionne que si le lanceur n'est pas attaqué dans le même tour ; 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 (à noter que le combo *Clonage* + *Mitra-Poing* est assez connu en jeu compétitif).

Une fois cette Capsule Technique récupérée, rendons-nous dans un premier temps à Célestia, puis partons vers l'ouest pour rejoindre le Mont Couronné. En utilisant la capacité Force grâce au badge d'Arène de Joliberges, 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, et il m'est d'avis qu'elle pourrait être utile pour Xavier, mon Torterra. À voir si je préfère utiliser mon starter comme Pokémon qui peut se soigner, ou comme un Pokémon qui va augmenter sa Vitesse et son Attaque avec *Poliroche* et *Danse-Lames* puis balayer toute offense sur son passage. 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 dans la foulée les objets que je trouve sur mon passage. Et puisque la capacité *Demi-Tour* fait une très mauvaise synergie avec la capacité *Danse-Lames*, je décide de la retirer d'Arnaud et d'utiliser la capacité *Plaie-Croix* sur lui ; désormais, mon Cizayox est équipé pour devenir ce que l'on appelle couramment un « Sword Dancer » en stratégie : un Pokémon qui utilise *Danse-Lames* pour augmenter son attaque.

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 ferons notre prochaine rencontre sauvage une fois la nuit tombée. La route est encore longue, alors cap sans plus tarder au Nord, sur la route 217, sous toujours plus de neige et de grêle ; nous croisons sur notre chemin Mélina, la championne d'Arène de Voilaroc, qui compte elle aussi se rendre à Frimapic. Sur le chemin, nous y trouvons la Capsule Secrète CS08, contenant la capacité *Escalade* ; hors combat, cette capacité nous permet d'escalader des parois (mais pour l'utiliser j'aurai besoin de battre Gladys, la championne d'Arène de Frimapic). 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.

À la fin de la route 217 se trouve une zone d'herbes, et nous y faisons notre prochaine rencontre inédite, qui pourrait devenir un membre plutôt important de notre équipe pour la fin de l'aventure, en particulier pour le Conseil 4 : Marcacrin (en particulier son évolution finale, Mammochon), Pokémon de type Glace et Sol inspiré du marcassin. Ma rencontre est une femelle, au niveau 33, que je m'empresse de capturer, et de nommer Olga (à l'image de la spécialiste de type Glace dans le Conseil 4 de la Ligue Indigo dans Pokémon Rouge/Bleu/Jaune). Olga possède le talent *Benêt*, qui l'empêche de tomber amoureux via des capacités telles que *Attraction* ou *Séduction*. Sa nature est *Foufou*, ce qui augmente son Attaque Spéciale au détriment de sa Défense Spéciale, ce qui est une nature plutôt neutre pour un attaquant physique bien qu'il faille faire attention aux *Lance-Flamme* et autres *Aurasphère* super efficaces... Finalement, Olga possède de très bons IV en moyenne dans toutes les statistiques, et il m'est d'avis que l'accès à la capacité *Éclats Glace* prioritaire peut être intéressant pour un combat à venir. Quoi qu'il en soit, j'entraîne Olga, qui monte rapidement au niveau 34 et

évolue directement en Cochignon (l'évolution s'effectue normalement au niveau 33) ; elle apprend ensuite la capacité *Pouvoir Antique* grâce au Maître des Capacités à Verchamps, afin d'évoluer au niveau suivant vers sa forme finale : Mammochon. En seulement deux niveaux, j'ai obtenu une menace offensive importante pour mon équipe, qu'il va me falloir absolument préserver (et ne pas la faire mourir bêtement comme j'ai pu le faire pour Naada...) ; il est temps d'amener Olga au niveau du reste de l'équipe en battant sans relâche les Pokémon sauvages adéquats, afin que ma nouvelle bête puisse gagner des EV en Attaque et en Vitesse. Et au niveau 40, mon Mammochon apprend la capacité *Séisme* et devient... un autre Pokémon faible au type Feu qui peut les taper super efficacement, avec Xavier. Il apprend également, encore via le Maître des Capacités, la capacité *Crocs Givre*, afin d'utiliser sa puissante statistique d'Attaque.

Traçons sans plus tarder pour rejoindre la Rive du Lac Savoir au Nord puis la ville de Frimapic, l'accès au lac étant bloqué pour le moment par une paroi rocheuse que nous ne pouvons pas escalader... pour le moment.

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 44 pour égaliser le niveau de son Momartik. 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 une raison bien précise qui est que 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. Sérieusement, ne faites jamais ça.

Avant même d'aller taper la championne, il me faut sortir deux atouts phares qui me seront très utiles contre les Pokémon de la championne : Paulette, mon Hippopotas, qui va évoluer en Hippodocus, et Maëlys, mon Démolosse. Ces Pokémon ont leur importance : d'une part, Paulette sert un peu de « sacrifice » afin d'enlever la grêle et la remplacer par la tempête de sable dès son arrivée au combat grâce au talent *Sable Volant*. L'intérêt est simple : annuler l'augmentation d'esquive de Momartik sous la grêle. Avec un peu plus de détails pour que vous compreniez : si Gladys envoie ses Pokémon dans l'ordre, Blizzaroi est lancé au combat avant Momartik, et son talent *Alerte Neige* instaure un climat grêleux sur le terrain. Momartik peut ensuite profiter de son talent *Rideau Neige* pour augmenter son esquive de 20% sous la grêle ; combinez à cela l'utilisation de la capacité *Refllet* qui augmente l'esquive également, et vous obtenez un Pokémon quasiment intouchable... sauf en utilisant une capacité qui ne rate jamais (telle que *Feinte*, de type Ténèbres, à laquelle Momartik est faible de par son type Spectre). C'est là que Maëlys entre en jeu : résistant à toutes les attaques de Momartik, elle peut user des attaques *Feinte* et *Crocs Feu* toutes deux super efficaces pour infliger de lourds dégâts. À noter

que Jo, mon Magnézone, peut, en théorie effectuer de sérieux dégâts également grâce à son attaque *Luminocanon* super efficace sur le type Glace, mais sa faible vitesse l'handicape un tantinet (bien que lui aussi résiste à toutes les attaques du Pokémon de la championne). Mais nous en reparlerons plus tard, lorsque nous irons nous frotter à la championne.

La nuit tombée, cap rapide sur la Rive du Lac Savoir pour une nouvelle rencontre : Stalgamin, Pokémon de type Glace, femelle au niveau 32. Je la capture, la nomme Lorelei (c'est le nom anglais de la membre du Conseil 4 Olga évoquée plus haut), et l'envoie dans le PC pour le moment ; je la ferai évoluer en Momartik lorsque j'aurai une nouvelle *Pierre Aube* (je peux en trouver une au Mont Couronné). Lorelei possède le talent *Attention*, un talent qui l'immunise contre la peur (notamment causée par les capacités telles que *Bluff* ou *Morsure*) ; elle le perdra en évoluant au profit du talent *Rideau Neige* (que j'ai déjà évoqué plus haut). Sa nature *Douce* lui confère un gain en Attaque Spéciale au détriment cependant d'une baisse de sa Défense ; quant à ses IV, la moyenne est tout à fait convenable avec d'excellentes valeurs en Attaque et en Défense Spéciale, et des valeurs bien moindres notamment dans les statistiques de PV et d'Attaque Spéciale. Lorelei peut être un bel ajout à notre équipe, bien que j'ai plus d'espoir en Olga, mon autre recrue de type Glace.

Il n'y a pas grand-chose à voir de particulier à Frimapic, donc la prochaine étape de l'aventure est l'Arène ; j'augmente le niveau de ma petite équipe jusqu'à 44, j'emporte Xavier le Torterra, Arnaud le Cizayox, Gabriel le Togekiss, Maëlys le Démolosse, Olga le Mammochon et Nicolas le Noctali avec moi et je me rends à l'Arène pour disputer mon septième badge ; m'est d'avis que Gabriel, Arnaud et Maëlys peuvent faire ça bien en coopérant comme il faut ; j'ai ma stratégie bien que rien n'est gagné d'avance.

Un nouveau vent de fraîcheur avec Gladys...

Comme vous vous en doutez, vous qui lisez ces lignes, Gladys, la championne d'Arène de Frimapic, est une spécialiste des Pokémon de type Glace, et son équipe est la suivante :

 Farfuret (F) Nv 40 Ténèbres / Glace Talent : <i>Attention</i>	Moveset	 Cochignon (F) Nv 40 Glace / Sol Talent : <i>Benêt</i>	Moveset
	Tranche		Avalanche
	Aéropique		Lame de Roc
	Feinte		Séisme
 Blizzaroi (F) Nv 42 Plante / Glace Talent : <i>Alerte Neige</i>	Éclats Glace	 Momartik (F) Nv 44 Glace / Spectre Talent : <i>Rideau Neige</i>	Moveset
	Avalanche		Blizzard
	Martoboïs		Reflot
	Vibraqua		Ball'Ombre
Exploforce	Psyko		

Tous les Pokémon ont leur niveau de danger plus ou moins important : Farfuret est une force de frappe physique en plus d'être un Pokémon extrêmement rapide, il est nécessaire de s'en débarrasser rapidement en profitant de ses faibles défenses ; Cochignon peut mettre au tapis n'importe quelle menace de type Feu grâce à *Séisme*, et possède également une puissante statistique d'Attaque physique ; Blizzaroi est un monstre difficile à tuer et qui peut poser de gros soucis en retour grâce à une excellente couverture de type (bien que sa capacité *Exploforce* soit célèbre pour sa faible précision, rappelez-vous que les attaques des adversaires échouent très rarement...) ; quant à Momartik, elle peut profiter de la grêle pour augmenter son esquive, et effectuer de puissantes attaques en retour. Cependant, j'ai une stratégie : Maëlys, mon Démolosse, démarre le combat en tuant Farfuret rapidement, et son type Feu devrait (emphase sur « devrait ») inciter Gladys à sortir Cochignon et à

lancer une puissante attaque *Séisme*. Afin d'anticiper l'attaque, je pivote sur Gabriel, de type Vol, et bloque Cochignon sur Séisme grâce à la capacité *Encore*, puis *Bâillement* va permettre d'endormir la bête. Je devrais alors pouvoir profiter du sommeil adverse pour placer Arnaud au combat et sortir une ou deux attaques *Danse-Lames*. Finalement, un *Pisto-Poing* augmenté a de larges chances de tuer (je peux aussi effectuer un *Demi-Tour* et renvoyer Maëlys au combat pour se débarrasser de Momartik). J'équipe une *Baie Citrus* à tous mes Pokémon, excepté Arnaud, qui bénéficiera de la *Lentille Zoom* afin de pouvoir espérer gagner en précision sur Momartik en utilisant *Pisto-Poing*. Assez parlé de théorie, voyons comment tout cela se concrétise.

Le combat commence sans plus tarder ; Farfuret ouvre le bal du côté de Gladys, tandis que je démarre en amenant Maëlys, mon Démolosse, au combat. Farfuret est plus rapide et lance une puissante *Tranche* qui... effectue un coup critique (évidemment) et laisse Maëlys à un tiers de sa vie ; sa *Baie Citrus* s'active alors et la ramène à 60% de sa vie. Mon Pokémon rétorque avec une puissante attaque *Crocs Feu*, qui sans réelles surprises tue en un coup. Un Pokémon de moins du côté de la championne, mais la victoire n'est que de courte durée ; Gladys envoie alors son Cochignon au combat. Possédant la capacité *Séisme* super efficace sur Démolosse, cette montagne de poils peut envoyer Maëlys au tapis ; il me faut la retirer du combat et envoyer, comme je l'ai envisagé en théorie, Gabriel. Mais les choses se compliquent rapidement : Cochignon lance une puissante attaque *Lame de Roc*, qui retire la moitié de la vie de mon Togekiss ; sa *Baie Citrus* est consommée et Gabriel revient à 75% de ses PV. Mais je ne peux pas risquer une *Lame de Roc* critique ; je dois changer de Pokémon... et de stratégie. Je sais qu'Arnaud, mon Cizayox, encaisse toutes les attaques de Cochignon de façon au maximum neutre ; cependant, Nicolas, mon Noctali, me semble être une meilleure option, afin d'avoir un étalon de la puissance que peut encaisser mon équipe. Une fois envoyé au combat, Nicolas encaisse largement une *Lame de Roc*, et au tour suivant, il empoisonne le Pokémon adverse via *Toxik* tout en encaissant une deuxième *Lame de Roc*.

Il est temps d'empiler les tours d'empoisonnement : un premier *Abri* protège Nicolas d'une attaque, mais Cochignon lance de préférence la *Grêle*, qui endommage mes Pokémon petit à petit ; au tour suivant, un *Jet de Sable* baisse la précision adverse, et Cochignon lance une *Avalanche* peu puissante, tout en étant de plus en plus affaibli par le poison ; un nouvel *Abri* de la part de Nicolas empêche un *Séisme* adverse de faire de lourds dégâts. Il est temps de retirer Nicolas et d'envoyer le Pokémon qui peut sauver le match : Arnaud, mon Cizayox. Une fois Arnaud au combat, Cochignon entreprend un deuxième *Séisme*, mais grâce à la baisse de précision précédente, l'attaque rate. Le poison continue de faire effet, il m'est d'avis que Gladys va guérir son Pokémon ; c'est une aubaine pour Arnaud, en théorie, puisque celui-ci peut alors se placer. Et effectivement, Gladys guérit son Pokémon via une *Hyper Potion* (son Pokémon reste cependant empoisonné), ce qui permet à Arnaud de tranquillement poser une *Danse-Lames* et augmenter son attaque de deux niveaux. Au tour suivant, Arnaud place une deuxième *Danse-Lames* alors que Cochignon remet la *Grêle* qui s'était arrêtée un peu plus tôt. Une seule question se pose : Arnaud peut-il encaisser un Séisme ? M'est d'avis qu'il peut, place alors à une troisième *Danse-Lames*. Et pendant le même tour, Cochignon lance effectivement un *Séisme*, qui laisse mon Cizayox avec moins de la moitié de ses PV ; notez qu'un coup critique tuait, j'ai encore eu chaud. Quoi qu'il en soit, le poison s'empare finalement du mammoth adverse.

Deux Pokémon restent du côté de Gladys, mais pas des moindres : la championne envoie son Blizzaroi ; cependant, j'ai pleinement confiance en mon Pokémon et sa statistique d'Attaque, surtout après trois *Danse-Lames*. Arnaud est plus rapide, lance une puissante attaque *Casse-Brique* super efficace et... tue en un coup. Plus qu'un seul Pokémon reste du côté de la championne mais pas des moindres, puisqu'il s'agit de son meilleur Pokémon, sa carte maître : Momartik. Celui-ci possède une esquive augmentée sous la *Grêle* et peut rapidement placer une capacité *Reffet* pour l'augmenter encore ; j'ai alors équipé

Arnaud de la *Lentille Zoom*, qui lui permet de gagner en précision, en espérant contrebalancer l'augmentation d'esquive, même si rien n'est joué. Momartik étant plus rapide, il me faut jouer la carte de la priorité, et sur le papier la capacité *Pisto-Poing* est super efficace, la question est : est-ce que l'attaque va réussir ? Il est temps de tenter le tout pour le tout : Arnaud lance une attaque *Pisto-Poing* prioritaire, super efficace, à puissance multipliée par 4 ; comme je l'espérais, l'attaque réussit, et tue en un coup. Gladys est désormais défaite, mais rien n'était joué, et mon cœur battait comme jamais.

À l'issue du combat, la championne 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 : Wizdom 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), ainsi que l'objet *Tissu Fauche*, qui permet de faire évoluer Téraclope en Noctunoir. Je m'envole ensuite vers Voilaroc, afin d'en découdre définitivement avec la Team Galaxie.

Après quelques petits calculs, je me rends compte que la *Lentille Zoom* augmente la précision des attaques lancées par un Pokémon de 20%, ce qui contrebalançait effectivement l'augmentation d'esquive de 20% de Momartik sous la grêle ; une attaque comme *Pisto-Poing* qui possède 100% de précision tapait donc à coup sûr grâce à la *Lentille Zoom*. Tant mieux, mais nous ne sommes jamais trop prudents.

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* : cette capacité vole les PV d'une cible plongée dans le sommeil ; très situationnelle, je ne l'utiliserai pas. Une élévation au milieu de la route 213 m'octroie la CT05, qui contient la capacité *Hurllement*, une capacité qui force un changement de Pokémon côté adverse (et termine un combat contre un Pokémon sauvage) ; capacité intéressante en stratégie pour contrer les Pokémon adverses qui placeraient une stratégie avec des attaques de boost telles que *Danse-Lames* ou *Danse Draco*, cependant dans une aventure classique elle est peu utile compte tenu du fait que l'adversaire utilise rarement des attaques de boost. 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 ; Gabriel, mon Togekiss, peut s'en servir, mais j'estime que ses deux options offensives seront *Lame d'Air* et *Aurasphère*, et les capacités telles que *Encore* et *Bâillement* sont indispensables d'un point de vue stratégie (et surtout trop peu de Pokémon dans les combats à venir sont faibles au type Psy, bien que le talent *Sérénité* de Gabriel soit un excellent talent pour les capacités à effets secondaires). 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 ; si Naada était encore en vie, elle en aurait très probablement bénéficié, après tout il n'est pas rare de voir des Pokémon de type Eau bénéficier d'une capacité de type Glace. Tant pis !

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 tombons nez à nez avec Beladonis, qui décide de nous aider à coincer les bandits et commence à s'introduire dans le bâtiment sans plus tarder. 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. Nous récupérons aussi l'objet *CD Douteux* qui permet d'évoluer X *Æ A-12*, notre Porygon2, en Porygon-Z ; cette évolution assez particulière coupe les défenses du Pokémon au profit d'une Attaque Spéciale et une Vitesse boostées aux hormones. 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 également une Capsule Technique qui aurait pu être très utile : la CT36, qui contient la capacité spéciale de type Poison *Bomb-Beurk* ; encore une CT qui aurait pu être utile à Naada...

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 dirigeons-nous dans une salle possédant une télévision et un scientifique possédant un Porygon2, que nous battons sans problème ; empruntons le téléporteur ensuite pour continuer notre chemin.

Nous sommes téléportés à l'entrée d'une grande salle remplie de sbires Galaxie ; nous y retrouvons Beladonis, qui épie dans son coin ; celui-ci nous demande de prêter une grande attention à la situation. Ce qu'il se passe est en effet surréaliste : Hélio arrive, et au parlophone dans la grande salle, prononce un fabuleux discours à la gloire de la Team Galaxie. Lors de son discours, Hélio constate l'imperfection du monde, et souhaite le changer, « pour le meilleur » ; il estime que le monde devrait être plus « complet », afin que tout le monde, humains et Pokémon, puisse y vivre en paix, sans avoir à se battre quotidiennement ; il appelle tous ses sbires à la révolution, et le « monde parfait » qu'il envisage est sur le point de prendre forme, à la gloire des « camarades » et de l'ensemble de la Team Galaxie. Il conclut son discours par un puissant « puissent nos cœurs battre à l'unisson », et la réunion s'achève sous un tonnerre d'applaudissements de la part des sbires ; Hélio est ce leader charismatique dont

l'humanité a tant besoin... Beladonis nous avoue qu'il est effectivement impressionné par le charisme d'Hélio, « remarquable pour un homme de 27 ans » (croyez-moi, il en fait au moins le double). Le discours prononcé par le Chef de la Team Galaxie nous laisse interrogatifs : pourquoi un monde uniquement pour la Team Galaxie ? Un monde nouveau ?

Vous l'aurez sans doute compris compte tenu de nos précédentes rencontres avec ce personnage plus que douteux qu'est Hélio, mais son discours à la gloire de ses sbires et de la Team Galaxie n'est qu'une parfaite démonstration d'hypocrisie et s'apparente très largement au discours de n'importe quel dictateur dans l'histoire (Staline, Hitler, Mussolini avaient les mêmes discours populistes, pour celles et ceux d'entre vous qui auraient eu des cours d'histoire dans leur scolarité) : en vérité, comme nous le verrons un peu plus bas, Hélio se contrefiche complètement de l'avis de ses sbires, et même des commandants qui l'épaulent dans sa quête ; ce nouveau monde qu'il entreprend créer ne sera que pour lui, et lui seul. Et afin de rallier nombre de gens à sa cause, il décide de jouer sur leurs émotions, sur la compassion de ses interlocuteurs, et de les toucher en plein cœur avec des paroles et des idées avec lesquelles ils peuvent s'identifier. On est d'accord, pour quelqu'un qui méprise profondément la notion d'esprit et d'humanité, cette attitude est profondément hypocrite, et ça explique aussi pourquoi l'intégralité des sbires Galaxie ont un Q.I à un chiffre ; ils ne comprennent rien à la complexité du monde, et Hélio n'a eu aucune difficulté à leur laver le cerveau. Détail intéressant à ce propos : après les émissions télévisées défilent parfois quelques publicités, et l'une d'entre elles : « Notre paix sur votre monde. La Team Galaxie ». Très ironique quand on connaît l'envers du décor ! C'est pourquoi il est fondamental, cher(e)s lecteurs et lectrices, d'**éveiller au maximum votre esprit critique** !

Hélio, le retour...

Il est temps de continuer notre route, en nous reposant sur les lits mis à notre disposition ; deux sbires nous attendent pour en découdre ; ceux-ci sont facilement mis au tapis par Olga et Xavier, et ce dernier monte au niveau 45. Il apprend alors la capacité *Mâchouille*, qui remplace *Martobois* ; en effet, le type Ténèbres est bien plus intéressant offensivement pour la suite de l'aventure (surtout pour le Conseil 4) que le type Plante, et *Martobois* peut infliger un énorme contrecoup, surtout suite à une *Danse-Lames* ; tant pis si cela signifie faire une croix sur un potentiel type Plante pour le combat contre Terry, je n'en dis pas plus pour le moment. Quoi qu'il en soit, montons les escaliers vers le dernier étage du bâtiment Galaxie, ouvrons la porte grâce à la *Clé Galaxie*, pour nous retrouver face à Hélio. Celui-ci confirme ce que je vous évoquais plus haut : ses sbires ne lui sont en réalité d'aucune importance, la seule chose qui l'intéresse est sa propre personne (vous parlez d'un narcissiste !) ; il confirme également que ses « sous-fifres » sont un « ramassis d'indésirables » (ce sont ses propres termes), avant de nous rabâcher son sempiternel discours de « les émotions c'est nul », « la compassion et la pitié c'est pour les faibles » et de nous attaquer peu après avec les Pokémon suivants :

 Farfuret (F) Nv 44 Ténèbres / Glace Talent : Attention	Moveset	 Nostenfer (M) Nv 44 Poison / Vol Talent : Attention	Moveset
	Grincement		Ultrason
	Poinglace		Morsure
	Tranche		Tranch'Air
 Corboss (M) Nv 46 Ténèbres / Vol Talent : Insomnia	Moveset		Crochetvenin
	Ténèbres		
	Feinte		
	Étonnement		
	Bec Vrille		

Aucun Pokémon n'est particulièrement dangereux, surtout en présence de Jo, mon Magnézone, qui possède au moins une attaque super efficace pour chacun des Pokémon du chef ; Farfuret ne peut pas faire grand-chose étant un attaquant physique et voyant toutes ses attaques résistées, et peut succomber sans souci avec un *Luminocanon* bien placé ; les deux autres Pokémon crouleront sous la foudre. J'équipe tout de même une *Baie Kika* à Jo afin de se soigner d'une potentielle confusion engendrée par *Ultrason*, et je me lance tout de suite au combat.

Hélio envoie dans un premier temps son Farfuret, tandis que, comme évoqué dans le paragraphe ci-dessus, c'est Jo qui ouvre le bal de mon côté. Après avoir encaissé un *Poinglace* résisté de la part du Pokémon adverse, mon Magnézone lance un puissant *Luminocanon*, qui... tue en un coup. Un Pokémon de moins du côté d'Hélio, qui envoie par la suite son Nostenfer, qui est en réalité le Nosferalto du premier combat qui a évolué. M'est d'avis qu'un *Tonnerre* tue en un coup, mais au cas où, j'estime qu'une paralysie n'est jamais de trop. Nostenfer est plus rapide (évidemment) et tente de rendre confus mon Pokémon via *Ultrason*, mais l'attaque rate, et la chauve-souris adverse se retrouve paralysée suite à une *Cage-Éclair*. Au tour suivant, grâce à la paralysie, Jo est plus rapide et tue la bête d'un puissant *Tonnerre* super efficace, tout en montant au passage au niveau 46. Plus qu'un Pokémon du côté d'Hélio, qui est forcé d'envoyer sa botte secrète en disant simplement un « mon dernier Pokémon » vide de toute émotion : Corboss, qui est simplement son Cornèbre du premier combat qui a fini par évoluer. Malheureusement pour lui, son heure de gloire aura été de très courte durée ; Jo est plus rapide, et un *Tonnerre* critique super efficace tue également en un coup. Victoire sans équivoque qui permet de venger Aragon, mon désormais défunt Carmache, mort au premier combat.

Quoi qu'il en soit, une fois défait, Hélio reconnaît mon « courage de battre en solitaire », 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 Hélio 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, plus « complet » et plus « parfait » sans les imperfections du monde actuel ; comprenez qu'il s'agit pour lui de bâtir un monde qu'il pourra modeler de la façon dont il l'entend, à la manière d'un dieu.

Avant de passer à la suite, j'aimerais ouvrir une petite parenthèse : une fois défait, Hélio nous raconte qu'il a « tourné le dos aux émotions et aux sentiments ». Or, lors de son deuxième combat contre lui, il a fait évoluer son Nosferalto en Nostenfer, comme je l'ai précisé un peu plus haut. Cette évolution peut paraître anodine au premier abord, mais rappelons-nous d'une chose : Nosferalto n'évolue en Nostenfer que lorsque son niveau de bonheur est suffisamment élevé, donc lorsque le Pokémon est suffisamment « heureux ». Comment un Pokémon peut-il être heureux quand son maître rejette toute émotion, positive comme négative, et exècre l'esprit dans son ensemble ? Quand on se penche sur l'évolution du Nosferalto d'Hélio en Nostenfer, on se rend compte que cette évolution est significative encore une fois de l'hypocrisie dont sait faire preuve d'Hélio, et que son « rejet des imperfections de l'esprit » n'est qu'une mauvaise excuse pour façonner un monde dans lequel personne d'autre ne pourra exister à part lui, et dans lequel il pourra faire absolument ce qui lui chante. Ce que veut Hélio en réalité, c'est tout simplement faire table rase sur le monde actuel ; comprenez bien que la seule chose qui soit à l'image du « monde parfait » qu'il entend créer, pour lui, c'est lui-même.

Libération des Pokémon mirages

Empruntons 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 Créhelp, 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, accompagné du commandant Pluton. 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.

 <p><u>Nosferalto</u> (F) Nv 42 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i></p>	<p>Moveset</p> <p>Morsure</p> <p>Tranch'Air</p> <p>Toxik</p> <p>Onde Folie</p>	 <p><u>Archéomire</u> Nv 42 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i></p>	<p>Moveset</p> <p>Extrasenseur</p> <p>Gyroballe</p> <p>Onde Folie</p> <p>Ball'Ombre</p>
 <p><u>Coatoux</u> (F) Nv 44 Poison / Combat Talent : <i>Anticipation</i></p>	<p>Moveset</p> <p>Direct Toxik</p> <p>Casse-Brique</p> <p>Vantardise</p> <p>Plaie-Croix</p>		

Le combat commence rapidement alors que Saturne envoie son Nosferalto au combat ; de mon côté, Arnaud, mon Cizayox, ouvre le bal. La stratégie sur le papier est simple : *Danse-Lames*, puis *Pisto-Poing* dans tous les sens, au-revoir ; j'ai au préalable équipé Arnaud d'une *Baie Kika* pour le soigner d'une confusion. Contre toute attente, Arnaud est plus rapide (après quelques calculs il s'avère que les deux Pokémon avaient la même vitesse, et la différence s'est faite au pile ou face, c'est ce que l'on appelle le *speed tie*, pour « égalité de vitesse ») et place une *Danse-Lames* ; le Pokémon adverse le plonge aussitôt dans la confusion via *Onde Folie*, et la *Baie Kika* est alors consommée pour sortir mon Cizayox de la confusion. Au tour suivant, un *Pisto-Poing* prioritaire d'Arnaud handicape la chauve-souris adverse de deux-tiers de ses PV, et celle-ci rétorque avec une faible *Tranch'Air*. Une attaque *Pisto-Poing* plus tard, le Nosferalto de Saturne tombe enfin K.O, ce qui l'incite à envoyer son deuxième Pokémon : Archéomire. Si ce Pokémon est un véritable mur défensif, sa piètre statistique d'attaque laisse Arnaud sans danger ; et tout de même, malgré de bonnes défenses, un Archéomire ne fait pas le poids face à un *Demi-Tour* à puissance double (j'ai décidé de garder *Demi-Tour* sur mon Cizayox pour le moment, *Plaie-Croix* servira un peu plus tard). En pratique, même schéma, Arnaud est plus rapide et tue le Pokémon adverse d'un simple *Demi-Tour*, qui permet d'envoyer Olga, mon Mammochon, au combat pour faire face au Pokémon suivant, le dernier Pokémon de Saturne : Coatoux. Celui-ci, grâce à son talent *Anticipation*, voit arriver la menace que représente Olga de plein fouet. Et effectivement, Olga est sans pitié : un *Séisme* super efficace tue le crapaud adverse en un coup. Au-revoir Saturne ! 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, grâce à Saturne, qu'Hélio 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 » ; le commandant Galaxie ne sait rien d'autre des intentions d'Hélio à partir de ce point du jeu. 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 Hélio d'arriver à ses fins. Quant à Pluton, qui se tient aux côtés de Saturne... à part nous traiter de « moucheron » et se qualifier de « génie » alors qu'il n'a strictement rien fait de l'aventure pour la Team Galaxie (d'ailleurs il n'était à l'origine pas présent dans Pokémon Diamant et Perle), je ne sais toujours pas ce qu'il apporte à l'organisation.

Un long périple au Mont Couronné jusqu'aux Colonnes Lances

Il est également temps de me préparer sérieusement au combat double contre Mars et Jupiter, et à celui contre Hélios, au sommet des Colonnes Lances, et voir quels seront les Pokémon qui vont m'accompagner au Mont Couronné. Capsules Secrètes obligent, je ne peux prendre que cinq Pokémon de l'équipe avec moi (bien que je peux toujours modifier mon équipe entre Mars et Jupiter, et Hélios). Mon choix est fait : Xavier, mon Torterra et Pokémon de départ, m'accompagnera (le combo *Séisme* et *Mâchouille* après une *Poliroche* est extrêmement dangereux pour l'intégralité des Pokémon des deux commandantes) ; il sera accompagné de Jo, mon Magnézone (qui est une option parfaite pour inciter l'adversaire à lancer un *Séisme*), de Gabriel, mon Togekiss (qui va pivoter sur une attaque peu dangereuse et bloquer l'adversaire grâce à *Encore* et *Bâillement*) et d'Olga, mon Mammochon (qui peut lancer de puissantes attaques *Éboulement* ou *Crocs Givre* sur tout Pokémon faible au type Roche ou Glace (et dieu sait à quel point Hélios raffole de ces Pokémon). Quant à Arnaud, il restera malheureusement dans le PC pour le Mont Couronné ; il aura bien combattu, et j'en ai absolument besoin pour le Conseil 4 ; il me faut préserver ce qui peut être la clé de la victoire. Et puisque Xavier, Jo, Olga et Gabriel ne représentent que quatre Pokémon dans l'équipe, je sors des tréfonds du PC une arme de destruction massive, une oubliée qui a frappée comme une chef et survécu contre toute attente lors du combat contre Kiméra : Solène, mon Scorplane. J'utilise le *Croc Rasoir* en ma disposition dès la nuit tombée pour la faire évoluer en Scorvol, je lui fais apprendre les capacités *Crocs Éclair*, *Crocs Feu*, *Crocs Givre* et *Tunnel*, et après de nombreux massacres de Pokémon sauvages, Solène rejoint le niveau 45 et rattrape le reste de l'équipe. Solène est d'une importance capitale pour ce qui va suivre : de par ses deux immunités aux types Électrik et Sol, mon Scorvol sera un Pokémon parfait pour pivoter sur les attaques adverses, et pourra frapper très fort grâce à une excellente couverture de types ; tous les Pokémon d'Hélios possèdent au moins une faiblesse à une attaque de Solène, bien que Léviator et Dimoret peuvent faire très mal avec *Crocs Givre* et *Poinglace*.

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 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 ; Olga en bénéficie le temps de récupérer la CT contenant *Lame de Roc* plus tard dans l'aventure. Un peu plus loin se trouve une ouverture, autrefois bloquée par une peinture rupestre ; alors que je m'apprête à m'avancer, Beladonis arrive, et s'avoue impuissant face à la Team Galaxie ; c'est à moi seul que revient la tâche de les arrêter. Le membre des Forces de Police Internationales m'offre une *Flûte Noire* pour repousser les Pokémon sauvages, et 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 chemin risque d'être très long. Quoi qu'il en soit, après de nombreux *Repousse* utilisés pour éviter toute rencontre sauvage (parce que nos Pokémon sont déjà bien entraînés), et après de nombreux sbires Galaxie défaits, ceux-là même dont l'égo et la confiance en soi n'ont d'égal que leur stupidité et leur médiocrité au combat, et ceux-là même qui permettent à toute notre fine équipe d'atteindre le niveau 48 afin d'égaliser le Dimoret d'Hélios, nous arrivons enfin 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 Xavier. Solène prend également part au combat car son type Vol l'immunise au type Sol de *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 Xavier. Une fois les sbires battus, les vrais problèmes commencent.

Mars et Jupiter font leurs adieux

Après avoir battu comme il se devait les deux sbires Galaxie, quelques mètres plus loin, nous tombons nez à nez avec Hélio, accompagné de Mars et Jupiter. Alors que je m'apprête à me diriger vers Hélio, les deux commandantes arrêtent ma progression, et décident de me défier. Au même moment, Wizdom, mon ami et rival de toujours, arrive, prêt à en découdre également avec la Team Galaxie suite à sa défaite contre Jupiter au Lac Savoir, et s'allie avec moi. S'en vient alors un combat deux contre deux, Wizdom 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 44 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset Giga-Sangsue Tranch'Air Regard Noir Bomb-Beurk	 Nosferalto (F) Nv 44 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset Morsure Tranch'Air Crochetvenin Onde Folie
 Archéomire Nv 44 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset Éboulement Protection Onde Folie Extrasenseur	 Archéomire Nv 44 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset Mur Lumière Gyroballe Onde Folie Extrasenseur
 Moufflair (F) Nv 46 Poison / Ténèbres Talent : <i>Puanteur</i>	Moveset Direct Toxik Brouillard Tranche Nuit Lance-Flamme	 Chaffreux (F) Nv 46 Normal Talent : <i>Isograisse</i>	Moveset Hypnose Tranche Aéropique Griffes Ombre

Les Pokémon des commandantes sont à prendre très au sérieux ; les deux Archéomire peuvent à la fois placer *Protection* et *Mur Lumière*, ce qui peut diviser toutes les attaques de notre équipe par deux ; dans la précipitation, j'oublie complètement d'équiper mes Pokémon, et n'ai donc aucune stratégie réellement définie si ce n'est que je démarre avec Xavier, mon Torterra, qui connaît *Mâchouille* et peut donc taper les murs défensifs des commandantes de façon neutre en bénéficiant d'une excellente statistique d'Attaque. Il me faut me débarrasser du Archéomire de Jupiter en premier afin qu'il ne place pas la *Protection* ; pour ce qui est du reste, *Séisme* peut faire de très lourds dégâts. Quoi qu'il en soit, même si mon rival vient me prêter main forte, j'aurais pu mieux préparer ce combat.

Le combat commence très rapidement alors que Mars et Jupiter envoient leurs deux Archéomire (je m'attendais à Nosferalto, mais soit) ; de son côté, Wizdom envoie sa nouvelle recrue, Goinfrex, alors que je démarre avec Xavier comme je l'ai précisé dans le paragraphe précédent. C'est parti pour commencer énervé en tapant l'Archéomire de Jupiter directement via *Mâchouille* ; l'attaque enlève 40% des PV du Pokémon adverse, c'est moins que ce que je pensais. Les deux Archéomire adverses dépassent le Goinfrex du rival et placent les deux murs de protection, tandis que le Pokémon de mon allié lance un *Grincement* sur celui de Jupiter et divise sa Défense par deux, ce qui annule en quelque sorte la *Protection* pour ce Pokémon. Les Archéomire ne peuvent pas faire grand-chose offensivement, donc il est temps de préparer la suite du combat, et Xavier opte pour une *Poliroche* afin de doubler sa vitesse ; de cette façon, il dépasse l'ensemble des Pokémon des commandantes. Les Archéomire attaquent alors ; l'un d'entre eux utilise un *Extrasenseur* sur Xavier qui fait très peu de dégâts, et l'autre rend Goinfrex confus via *Onde Folie* ; celui-ci passe à travers la confusion et gonfle ses défenses avec *Stockage*. Au tour suivant, une nouvelle *Mâchouille* de Xavier laisse l'Archéomire de Jupiter avec très peu de PV, et celui-ci rétorque avec un deuxième *Extrasenseur*, ce qui fait tomber Xavier à 70% de sa

vie max via une *Gyroballe* à puissance augmentée (merci l'augmentation de Vitesse...); Goinfrex passe une deuxième fois outre la confusion via un deuxième *Stockage*, pour augmenter encore d'un cran sa Défense. C'est alors que l'Archéomire de Jupiter fait ses adieux, en succombant à une dernière *Mâchouille* de Xavier; celui de Mars lance un *Extrasenseur* sur le Pokémon de mon rival, qui se blesse ensuite dans sa confusion.

Jupiter envoie alors son Nosferalto; celui-ci peut faire mal à Xavier grâce à *Tranch'Air*, mais j'ai une meilleure solution: envoyer Olga, mon Mammochon, au combat, pour frapper fort grâce à une statistique d'Attaque de 130 et de puissantes capacités de type Glace. Une fois Olga au combat, elle encaisse successivement une *Tranch'Air* de la part du Nosferalto adverse, puis une *Gyroballe* super efficace de la part du Pokémon de Mars; finalement, Goinfrex divise par deux la Défense de Nosferalto via *Grincement*, et les murs de protection placés plus tôt par les deux Archéomire prennent fin. Il est temps d'agir: Olga est prioritaire et lance une puissante attaque *Éclats Glace*, qui profite de la fragilité du Nosferalto de Jupiter pour le tuer en un coup; rien d'autre de particulier ne se passe durant le tour, l'Archéomire de Mars remet simplement le *Mur Lumière* en place tandis que le Goinfrex de mon rival se soigne avec *Avale*. Le K.O de Nosferalto par Olga pousse Jupiter à envoyer sa carte maîtresse: Moufflair, un Pokémon dangereux sur le papier mais qui possède une faiblesse critique au type Sol. Olga est la première à attaquer et lance un puissant *Séisme*, qui... ne tue pas, à ma grande déception. La Baie Citrus du Moufflair s'active alors, et celui-ci peut rétorquer avec une attaque *Lance-Flamme*, que j'avais moyennement anticipée; Olga s'en sort avec quelques PV, avant de finalement succomber à une *Gyroballe*. Je suis dévasté; ma seule et unique réponse au Carchacrok de Cynthia à la fin du jeu... réduite en pièces. Mon Mammochon qui aurait pu être une clé de ma réussite a fini par mourir, et encore une fois cette mort est due à mon absence de réelle préparation; obnubilé par le combat à venir contre Hélios, j'ai oublié la menace que représentaient les commandantes. Tout le reste de mon équipe est en deuil, et il me faut prendre une revanche sur cette abomination du démon qu'est le Moufflair de Jupiter; Jo, mon Magnézone, sort au combat à la fin du tour, et venge la mort de son camarade avec brio: il se défait de la menace d'une simple attaque *Tonnerre*. Jupiter ne possède plus le moindre Pokémon, et le combat continue alors en deux contre un, en laissant malheureusement derrière moi une très regrettable perte.

Seul l'Archéomire de Mars reste au combat désormais, alors que le Goinfrex de Wizdom est également tombé K.O des suites d'un dernier *Extrasenseur* (désolé, j'ai fait ce que j'ai pu); mon rival envoie ensuite son Pokémon le plus fort, son Pokémon de départ: Simiabraz. Celui-ci est plus rapide que Jo et ouvre le tour suivant d'une puissante *Roue de Feu* qui handicape Archéomire des deux-tiers de ses PV, tandis que mon Magnézone le paralyse avec une *Cage-Éclair* (on n'est jamais trop prudent); le Pokémon de la commandante rétorque avec un *Extrasenseur* super efficace qui ne retire pourtant qu'un tiers des PV du chimpanzé de mon rival. Au tour suivant, un *Close Combat* se défait du premier Pokémon de Mars, après de nombreux tours à nous occuper de Jupiter; mon Magnézone lance alors un *Tonnerre* dans le vide. Mars envoie ensuite son Chaffreux, son Pokémon principal; celui-ci est plus rapide que nos deux Pokémon, et lance une puissante *Aéropique* sur le Simiabraz de mon partenaire, qui survit avec probablement avec un nombre de PV qui se compte sur les doigts de la main; celui-ci peut alors répondre avec un *Close Combat* dévastateur qui tue en un coup le chat adverse; encore une fois, Jo lance son attaque dans le vide (l'idée était de paralyser l'adversaire via *Cage-Éclair*). Plus qu'un Pokémon reste du côté de l'équipe adverse: le Nosferalto de Mars. Celui-ci n'a qu'une célébration de courte durée; une faible *Punition* de Simiabraz suivie d'un redoutable *Tonnerre* de mon Magnézone l'envoient rapidement au tapis. Ça y est, les commandantes appartiennent au passé, mais elles ont malheureusement emporté avec elles un Pokémon terriblement important pour la suite. Repose en paix, Olga, tu auras été brillante.

Giratina et le Monde Distorsion

L'affrontement terminé, Wizdom guérit l'intégralité de mes Pokémon en un claquement de doigts (je ne sais pas comment il fait...), bien qu'Olga reste décédée des suites du combat contre Mars et Jupiter (m'est d'avis que Lorelei peut prendre sa place comme Pokémon de type Glace). Mon rival me laisse alors, tandis qu'Hélio se prépare à créer un monde nouveau. Celui-ci a récupéré avec brio la *Chaîne Rouge* à partir des trois Pokémon du lac, et peut désormais faire appel à Dialga et Palkia, les Pokémon légendaires Maîtres respectifs du Temps et de l'Espace. Le monde semble voué à sa perte, tout semble fini ; Hélio peut faire sien les pouvoirs des deux Pokémon, et en finir avec « ce monde incomplet et imparfait », pour bâtir un monde nouveau dans lequel l'esprit « n'a pas sa place ». C'est alors que les Pokémon du lac, libérés, apparaissent et s'envolent jusqu'aux Colonnes Lances pour tenter d'arrêter Dialga et Palkia, dont les pouvoirs ne semblent connaître aucune limite. Hélio se tourne vers moi, et m'indique à quel point l'esprit de tous les êtres qui me sont chers (et le mien, bien entendu) va s'apprêter à disparaître.

Cependant, une certaine pression se fait sentir alors. Face à Hélio surgit du sol une ombre maléfique, ayant visiblement répondu à l'appel : celle-ci crée une sorte de distorsion aux Colonnes Lances et emporte avec elle le Chef suprême de la Team Galaxie, tout en créant dans le sol un portail vers un « autre monde ». Les Pokémon lacustres, Créhelf, Créfollet et Créfadet s'aventurent alors dans ce monde, et dans le même temps, Cynthia, cette dresseuse charismatique adorée de tous que nous avons déjà croisée à plusieurs reprises, celle-là même qui nous a offert Gabriel plus tôt dans l'aventure, celle-là même qui nous a permis de nous débarrasser des Psykokwak de la Route 210, celle-là même qui nous a donné un soutien moral nécessaire au cours de notre progression (et celle-là même que nous devons défier à la fin du jeu...), vient nous voir. Celle-ci nous explique les mythes de Sinnoh, et la raison de l'apparition de cette « ombre maléfique » ; il s'agit d'un Pokémon légendaire nommé Giratina, dont le pouvoir égale celui de Dialga et Palkia réunis, et qui se tapit « dans un autre monde, de l'autre côté du nôtre ». Avant de nous aventurer dans cet autre monde, il nous est nécessaire de faire demi-tour, le temps de trouver un remplacement à notre défunte Olga ; Nicolas, mon Noctali, se joint alors à moi, du moins pour le combat contre Hélio (et je ne suis même pas certain de l'utiliser, j'ai déjà ma petite stratégie).

Nous voici, avec Cynthia, dans le Monde Distorsion ; c'est un monde plutôt étrange, sans aucun Pokémon dans les environs, le temps y est « figé » et l'espace y est « instable », selon les mots de notre coéquipière. Il faut se dépêcher. Me voici, à courir et sauter sur les plateformes de pierre qui s'offrent à moi afin de me frayer un chemin vers Giratina. Une longue dalle de pierre me permet de descendre en profondeur dans ce monde bizarre, toujours accompagné de Cynthia. Un peu plus loin, Créfollet apparaît pour nous indiquer le chemin, alors que nous sautons de plateforme en plateforme sous l'effet d'une gravité changeante qui ferait pâlir les planètes dans Super Mario Galaxy. Un long puzzle s'offre à nous ; pas de temps à perdre, il nous faut trouver le bon chemin, et afin de multiplier nos chances de parvenir à nos fins, Cynthia et moi nous séparons. Je continue ma route, en activant toujours plus de plateformes sans pour autant réellement savoir où je vais, et je tombe nez à nez avec Hélio, qui constate la disparition de Giratina. Celui-ci m'explique la notion de gènes, et de l'ADN qui forme une structure de double hélice (merci frérot j'ai quand même eu des cours de SVT), en faisant le parallèle avec les deux mondes que sont le nôtre et le Monde Distorsion ; le but d'Hélio est de détruire Giratina, afin d'éviter que ce dernier intervienne pour empêcher le Chef Galaxie de construire le monde sans esprit qu'il chérit tant. Continuons notre chemin.

Après un nouvel ascenseur, nous tombons nez à nez avec Créhelf, le Pokémon légendaire du savoir ; celui-ci nous indique la nouvelle énigme à résoudre pour avancer ; pousser des rochers via la capacité *Force* afin de les faire tomber dans le trou indiqué par le Pokémon. Plus loin se trouve Créfollet, le

Pokémon légendaire des émotions ; celui-ci nous montre un deuxième rocher à pousser dans un trou ; ne perdons pas de temps et résolvons cette énigme, toujours sans savoir où cela va nous mener. Nous arrivons à un ascenseur, qui nous amène à un étage supérieur avec une nouvelle énigme « mirage » ; des blocs apparaissent et disparaissent au fur et à mesure de notre avancée. Je tente de me rassurer et de me frayer un chemin, jusqu'à un nouvel ascenseur ; toujours plus de plateformes apparaissant et disparaissant me créent des illusions (Zoroark avant l'heure). En descendant un ascenseur plus loin, j'observe Hélios en train de partir ; il va me falloir le suivre et le coincer ; il est temps de surfer un peu sur les points d'eau à ma disposition. En longeant la cascade, je tombe sur Créfadet, le Pokémon légendaire du courage, qui m'indique un nouveau rocher à pousser. Je descends, et retrouve les trois rochers poussés à l'étage inférieur ; il va me falloir les pousser à nouveau dans les trous qui se trouvent en face des trois Pokémon lacustres. Une fois ceci fait, un ascenseur apparaît sous mes yeux, alors que je retrouve Cynthia. Nous descendons tous les deux par l'ascenseur, en approchant toujours plus près de Giratina, quand nous tombons finalement nez à nez avec... Hélios.

L'affrontement final

Alors que Cynthia et Hélios sont en prise de tête, celui-ci, furieux (cocasse pour un personnage voulant se débarrasser de toute émotion d'être autant en colère), me défie finalement pour en finir avec moi, accompagné des Pokémon suivants :

 Démolosse (M) Nv 45 Feu / Ténèbres Talent : <i>Torche</i>	Moveset Vibroscur Lance-Flamme Feu Follet Crocs Éclair	 Nostenfer (M) Nv 46 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	Moveset Onde Folie Toxik Lame d'Air Poison-Croix
 Léviator (M) Nv 46 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset Séisme Cascade Crocs Givre Giga Impact	 Corboss (M) Nv 47 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset Tranche-Nuit Psyko Canicule Bec Vrille
 Dimoret (M) Nv 48 Ténèbres / Glace Talent : <i>Pression</i>	Moveset Plaie-Croix Poinglace Tranche-Nuit Bluff		

Équipe très dangereuse pour l'ensemble de mes Pokémon, mais suite à une préparation intensive en amont et un brainstorming chargé, j'ai une stratégie pour me défaire de son équipe ; Solène se charge de Démolosse en un coup de *Tunnel* bien placé, et fait venir Dimoret de par sa double faiblesse au type Glace ; Jo prend ensuite le relais grâce à *Luminocanon* pour tuer en un coup, et dépasse le Léviator et le Corboss du Chef Galaxie en vitesse, ce qui lui permet de les envoyer au tapis via *Tonnerre* ; Nostenfer ne peut ensuite rien faire de vraiment dangereux ; voyons ce qu'il en est réellement.

Le combat commence sans plus tarder ; Démolosse est envoyé du côté d'Hélios, tandis que c'est Solène, mon Scorvol, qui mène la danse pour y répondre. Solène est plus rapide, et elle se défait du canidé adverse via un simple *Tunnel*. Un Pokémon est tombé du côté d'Hélios, qui répond, comme je le pensais, avec son Dimoret, son Pokémon le plus fort. Celui-ci peut envoyer Solène au tapis d'un simple *Poinglace*, je décide donc d'envoyer Jo, mon Magnézone, au combat, pour encaisser l'attaque, qui ne retire quasi rien. Au tour suivant, Dimoret lance un deuxième *Poinglace*, et Jo rétorque avec un

Luminocanon dévastateur, qui manque cependant de tuer à rien ; la *Baie Citrus* de la belette adverse s'active alors et le ramène à un quart de ses PV maximaux. Finalement, après avoir encaissé un troisième *Poinglace* toujours avec plus de la moitié de sa vie, mon Magnézone se défait de l'adversaire avec un deuxième *Luminocanon*, tout en montant au passage au niveau 49.

Avec deux Pokémon en moins, déjà, le Chef Galaxie rétorque avec sa réponse potentielle à Jo : son Léviator, qui *Intimide* directement mon Magnézone et diminue son Attaque d'un cran (mais Jo est un attaquant spécial, vous connaissez). Léviator connaît l'attaque *Séisme*, à laquelle mon Pokémon possède une double faiblesse. Mais je sais, après moult calculs, que mon Magnézone est plus rapide, et qu'une attaque *Tonnerre* tue très largement en un coup. Je pourrais jouer la carte de la sécurité : envoyer Gabriel sur le *Séisme*, et utiliser *Encore* pour mettre Léviator hors d'état de nuire ; une succession de *Lame d'Air* sans relâche peut ensuite tranquillement mettre K.O la bête. Finalement, je décide de croire en Jo ; celui-ci est, comme je le pensais, plus rapide que le Léviator d'Hélio, et tue le Pokémon adverse d'un simple *Tonnerre* doublement super efficace. Une menace est défaite, et le Chef Galaxie répond sans plus tarder avec son deuxième Pokémon le plus fort : Corboss. Celui-ci possède l'attaque *Canicule*, une capacité de type Feu qui peut mettre à mal mon Magnézone ; cependant, sa lenteur l'empêche de prendre la tête et le laisse à la merci d'une attaque *Tonnerre*. Et c'est ce qu'il se passe ; encore une fois, Jo est plus rapide et se défait de l'oiseau adverse d'un simple *Tonnerre*.

Finalement, Hélio est poussé dans ses retranchements, avec un seul et unique Pokémon restant de son côté : Nostenfer. Celui-ci dépasse l'ensemble de mon équipe, et puisque ses options offensives sont... inoffensives face à Jo, je pense prendre le pari que la chauve-souris va rendre confus mon Pokémon. Et c'est ce qu'il se passe : Nostenfer est plus rapide et lance une *Onde Folie*, qui rend Jo confus ; celui-ci se blesse dans sa confusion, ce qui lui retire très peu de PV. Deuxième tour, Nostenfer lance une *Lame d'Air*, qui handicape encore mon Magnézone d'une partie de ses PV, et une deuxième confusion amène désormais mon Magnézone à un tiers de sa vie maximale. Hors de question de tenter la paralysie via *Cage-Éclair*, il faut que Jo puisse attaquer et mettre fin au combat rapidement (sachant qu'un *Tonnerre* tue sans l'ombre d'un doute). Mais les *Lame d'Air* successives, la trouille et la confusion finissent par amener mon Magnézone très bas en vie ; je ne peux pas risquer de le perdre ; il me faut changer de Pokémon et envoyer Gabriel, mon Togekiss, au combat. Celui-ci encaisse une nouvelle *Lame d'Air* puis un *Poison-Croix* en gardant la moitié de ses PV, avant de lancer un *Bâillement*, qui rend l'adversaire somnolent. D'après mes calculs, l'attaque *Poison-Croix* effectue toujours plus de dégâts qu'une *Lame d'Air* ; m'est d'avis que Nostenfer va lancer cette attaque à coup sûr puisqu'aucune des deux attaques ne tue (à moins d'un coup critique). Je décide alors de renvoyer Jo au combat malgré ses faibles PV, du fait de son immunité à *Poison-Croix* ; et Nostenfer part en effet sur cette attaque, qui échoue, avant de s'endormir des suites du *Bâillement*. Profitant du sommeil de son adversaire, mon Magnézone lance un violent *Tonnerre*, qui met la chauve-souris adverse au tapis. On a eu chaud, et merci à Gabriel pour son coup de main plus que nécessaire, qui a permis de garder Jo en vie. Hélio, et la Team Galaxie au complet, appartiennent au passé.

La rencontre avec Giratina

Une fois défait, le Chef Galaxie rentre dans une colère noire, et tente de me persuader que vaincre ou capturer Giratina précipitera la destruction du monde actuel, avant de s'en aller ; Cynthia soigne alors mes Pokémon entièrement, et me fait comprendre que les dires d'Hélio ne sont que mensonges afin de me dissuader de capturer le Pokémon légendaire ; il est temps d'aller à sa rencontre. Celui-ci est au niveau 47, et si la capture reste possible malgré mes remarques dans les précédents paragraphes (en réalité, la *Legends Clause* optionnelle en Nuzlocke interdit seulement l'utilisation d'un Pokémon légendaire en combat, et non sa capture), il reste cependant bien plus intéressant de le défier au combat. Giratina se présente sous sa « Forme Originelle » et possède les attaques suivantes :

 Giratina Nv 47 Spectre / Dragon Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset
	Vent Mauvais
	Pouvoir Antique
	Dracogriffe
	Revenant

Solène ouvre le bal et est la première à combattre Giratina ; elle est plus rapide et ôte au Pokémon légendaire 60% de ses PV grâce à une attaque *Crocs Givre* critique, avant d'encaisser une *Dracogriffe* qui retire environ 30% de sa vie. Au tour suivant, rebelote : Solène lance une deuxième *Crocs Givre*, tandis que Giratina utilise un *Pouvoir Antique*, qui inflige de lourds dégâts (merci la fragilité sur le plan spécial...) ; un coup critique ne tuait pas mais faisait tout de même très mal. Et alors que le Pokémon légendaire est dans le rouge, Solène ne veut pas risquer de rater une *Crocs Givre* (95% de précision mais on n'est jamais trop prudents), et laisse la place à Xavier, mon Torterra. Une fois que mon Pokémon de départ est au combat, Giratina disparaît ; il utilise en réalité l'attaque *Revenant* de type Spectre ; cette attaque en deux tours m'incite à envoyer Gabriel, mon Togekiss, qui est immunisé au type Spectre dans cette génération, avant l'apparition du type Fée en génération 6. Finalement, Gabriel vainc le Pokémon de l'Ombre d'une *Lame d'Air* bien placée, et Giratina « semble avoir compris le message », d'après Cynthia, qui nous rejoint après notre victoire. Furieux, Hélios nous accuse de faire perdurer ce monde irrationnel, et faire échouer son plan de « créer un nouveau monde » ; il nous promet cependant de consacrer le reste de sa vie et son savoir à l'élaboration de ce nouveau monde, un monde dans lequel « l'esprit sera banni à jamais ». Cynthia et moi sortons finalement du Monde Distorsion par un portail à notre disposition, et atterrissons à la Source Adieu.

Périple électrique pour le huitième badge

Retour dans le monde réel

Une fois le Monde Distorsion quitté, nous voici comme précisé plus haut à la Source Adieu, le « quatrième lac de Sinnoh, censé rester secret » ; nous y trouvons la Grotte Retour, qui fait le lien entre le Monde Distorsion et le monde réel mais dont l'entrée est pour le moment bloquée par Cynthia (en réalité, nous n'y avons pas accès avant d'avoir battu l'intégralité de la Ligue Pokémon), rendez-vous donc à la fin du jeu. Au lieu de cela, dirigeons-nous vers le nord, en escaladant la paroi vers les hautes herbes. Après quelques temps passé dans ces herbes, nous y faisons une de nos dernières rencontres : Téraclope, l'évolution de Skelénox, ce même Pokémon que j'ai manqué de capturer à la Tour Perdue il y a de cela bien longtemps en arrière (lorsqu'Arçon et Éva étaient encore en vie et que Gabriel et Nicolas n'étaient encore que des bébés). Notre rencontre est une femelle, au niveau 40, que nous capturons sans plus tarder et décidons de nommer Fantine, pour plusieurs raisons : parce que ça commence comme « fantôme », ça fait aussi écho à la mère de Cosette dans le roman *Les Misérables* de Victor Hugo, et enfin c'est également le nom anglais (« Fantina ») de la championne Kiméra que nous avons pu battre plus tôt dans l'aventure. Triple référence fort sympathique donc.

Parlons de notre nouvelle recrue : Fantine possède le talent *Pression*, qui force l'adversaire à utiliser deux PP au lieu d'un à chaque fois qu'il utilise une attaque offensive ; elle est également *Sérieuse* de nature, donc sans influence sur ses statistiques. Quant à ses IV, ils vacillent entre l'excellent (surtout en Défense) et le médiocre (notamment pour les PV) ; m'est d'avis que si Fantine rejoint finalement l'équipe, elle sera massivement investie en PV et en Attaque, pour en faire une brute capable d'encaisser de nombreux coups de par ses défenses (physique et spéciale) en béton armé, et ce malgré un nombre réduit de PV. Ni une ni deux, j'équipe à Fantine le *Tissu Fauche* trouvé plutôt à côté du Lac Savoir, et après un double échange, mon Téraclope évolue vers sa forme finale, en Nocturno, ce qui augmente sa statistique d'Attaque encore davantage.

Il est désormais temps de quitter la Source Adieu et de revenir vers la Route 214, pour remonter vers Voilaroc. La prochaine destination de notre aventure est Rivamar, une ville rayonnante dans laquelle nous récupérerons notre huitième et dernier badge contre Tanguy, le champion local. Celui-ci possède comme meilleur Pokémon un Élekable au niveau 50, il est donc temps d'entraîner toute la troupe pour qu'elle atteigne ce niveau-là, tout en trouvant les endroits adéquats pour les gonfler dans les bonnes statistiques. Fantine est dans un premier temps chargée en *PV Plus* et en *Protéines*, pour augmenter ses PV et son Attaque avant de continuer de taper des Sancoki et Maraiste sauvages (pour les Points Effort, ou EV, en PV) et des Machopeur et Mélokrik (pour les EV en Attaque). J'en ai peut-être parlé plus haut, mais les EV, pour rappel, sont des points permettant d'augmenter une statistique particulière, qui peuvent être amassés par des Pokémon lorsqu'ils combattent d'autres Pokémon ; 510 EV au maximum peuvent être répartis entre toutes les statistiques, avec 255 EV maximum pour une même statistique. Solène a déjà ses 510 EV répartis (dont 255 en Vitesse), et il est temps que les autres Pokémon de l'équipe gagnent ce privilège avant de se frotter à la dangereuse Ligue Pokémon. Et une fois l'ensemble de mes Pokémon bien investis et au niveau 49 (afin de se laisser un peu de marge pour l'Arène de Rivamar), cap sur le Mont Couronné à nouveau pour récupérer quelques objets que nous aurions manqué, notamment la Capsule Technique CT02, qui contient *Dracogriffe*, puissante capacité de type Dragon ; dommage, elle aurait pu bénéficier à Antoine, mon défunt Tylton s'il avait pu évoluer en Altaria avant de mourir. Notez que le nombre de morts dans l'aventure s'élève à cinq suite au combat contre Mars et Jupiter, ce qui est plutôt énorme... surtout en considérant que toutes ces morts sont causées par une inattention de ma part !

Rivamar, une ville du tonnerre

Revenons rapidement vers Littorella pour prévenir le Professeur Sorbier de notre victoire sur la Team Galaxie ; une fois ceci fait, je me rends du côté de la Rive du Lac Courage ; la coupure de courant à Rivamar semble avoir été rétablie. Il est alors temps de partir en direction de l'Est, vers la route 222. 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, Solène et Arthur s'en chargent sans sourciller afin de se rapprocher de plus en plus du niveau 50. C'est également sur cette route que je trouve probablement ma dernière rencontre de tout le jeu : Élektek, sorte de souris de type Électrik. Ma rencontre est un mâle au niveau 39, que je capture rapidement et nomme Voltaire (c'est parce qu'il y a « volt » dedans), mais je ne pense pas l'utiliser ; Jo fait déjà office de couverture de type Électrik (la discussion aurait pu être envisagée si j'avais eu Magmar au lieu de Magnéti à la Forge Fuego). Voltaire possède le talent *Statik*, un talent qui offre 30% de chances de paralyser l'adversaire si celui-ci effectue une attaque directe avec un contact (les capacités telles que *Séisme* ou *Psykoud'Boul* ne sont donc pas affectées). Il a également une nature *Modeste*, qui est la pire nature pour un futur Élekable puisqu'elle augmente son Attaque Spéciale au détriment de l'Attaque, et Élekable est une machine physique, et non spéciale (bien que 95 de base en Attaque restent très honorables) ; cependant, ses IV sont très bons dans l'intégralité des statistiques, ce qui offre un point positif à notre chère souris. Quoi qu'il en soit, Voltaire restera dans le PC, il vient beaucoup trop tard dans l'aventure pour nous être ne serait-ce qu'un tantinet utile pour la ligue ; dans le pire des cas, si l'un de nos membres meurt, mon Élektek fera office de remplacement. Rapidement, j'utilise l'*Électriseur* pour le faire évoluer en Élekable.

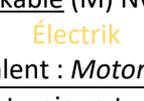
De l'autre côté de la route, nous arrivons à Rivamar. Un homme étrange aux cheveux rouge flamboyant et à la coupe afro nous aborde ; celui-ci se présente comme Adrien, membre du Conseil des 4 de la Ligue Pokémon. Adrien nous informe que le champion de l'Arène locale, Tanguy, spécialiste des Pokémon de 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 Solène 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, Hélio, 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 ou Évoli en Voltali ; cependant, nous n'utilisons pas de Pikachu dans l'équipe, et Nicolas a déjà évolué en Noctali (parce que je savais que j'allais obtenir un autre Pokémon de type Électrik plus tard, que ce soit Jo ou Voltaire), donc pas de Voltali non plus. Montons au sommet du phare pour y trouver Tanguy. Comme nous l'a raconté Adrien plus tôt, ce très cher champion d'Arène 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. Tous les protagonistes sont au niveau 50 ou presque (les dresseurs présents dans l'Arène vont permettre au reste de l'équipe de monter au niveau, notamment Solène et Xavier), il est donc temps de se lancer dans un affrontement électrisé, c'est le moins qu'on puisse dire.

Tanguy et ses éclairs de génie

Une fois tous les dresseurs de l'Arène battus et les énigmes résolues, il est temps de nous frotter à Tanguy, le huitième et dernier Champion d'Arène avant la Ligue Pokémon, le spécialiste de type Électrik, comme en témoigne son équipe :

 Raichu (M) Nv 46 Électrik Talent : <i>Statik</i>	Moveset	 Voltali (M) Nv 46 Électrik Talent : <i>Absorbe-Volt</i>	Moveset
	Exploforce		Cage-Éclair
	Vive-Attaque		Queue de Fer
	Rayon Signal		Vive Attaque
 Luxray (M) Nv 48 Électrik Talent : <i>Rivalité</i>	Rayon Chargé	 Élekable (M) Nv 50 Électrik Talent : <i>Motorisé</i>	Rayon Chargé
	Moveset		Poing Éclair
	Crocs Éclair		Poing de Feu
	Crocs Feu		Giga Impact
 Mâchouille	Crocs Givre	 Vive-Attaque	Vive-Attaque
	Mâchouille		

Tous les Pokémon du champion possèdent comme seul et unique type le type Électrik, ce qui signifie qu'ils sont tous faibles au type Sol. Solène et Xavier peuvent balayer l'intégralité de l'équipe respectivement grâce aux attaques *Tunnel* et *Séisme*. Xavier tape beaucoup plus fort, mais sa lenteur l'oblige à placer une *Poliroche* pour augmenter sa vitesse et potentiellement encaisser un *Rayon Signal* de la part de Raichu. Solène est plus rapide, mais *Tunnel* est une capacité de contact, qui peut laisser mon Pokémon paralysé si le talent *Statik* de Raichu se déclenche. En résumé, Solène et Xavier ont chacun leurs hauts et leurs bas, en plus de partager une double faiblesse commune au type Glace de l'attaque *Crocs Givre* de Luxray. Mais mis à part cette petite menace, je suis assez confiant ; après une

vérification, Xavier encaisse très largement un *Rayon Signal* de Raichu, y compris si le coup est critique ; il est donc possible de placer une *Poliroche* sans risque, afin de doubler la vitesse de mon Pokémon, pour que celui-ci puisse ensuite dépasser toute l'équipe de Tanguy et balayer toutes les menaces d'un simple *Séisme*. Quoi qu'il en soit, assez parlé, place maintenant au combat, après avoir équipé un *Sable Doux* à Xavier pour augmenter encore la puissance de ses *Séisme* (bien que ce ne soit pas franchement nécessaire).

Le combat commence sans plus tarder alors que Tanguy envoie son Voltali (je m'attendais à Raichu) ; de mon côté, j'envoie, comme dit plus haut, Xavier, mon Torterra. Voltali est plus rapide et lance une *Queue de Fer*, qui effectue de piètres dégâts, tandis que Xavier lance une *Poliroche* pour doubler sa Vitesse. Ça y est, mon Pokémon est plus rapide que l'ensemble de l'équipe adverse, il est donc temps de passer le karcher ; au tour suivant, Xavier lance un *Séisme* dévastateur, qui tue l'adversaire en un coup. Tanguy envoie alors Raichu, la célèbre évolution de Pikachu ; celui-ci tombe K.O directement des suites d'un deuxième *Séisme*. Déjà la moitié de l'équipe de Tanguy mise au rebut, alors que celui-ci envoie la menace la plus dangereuse pour mon Torterra : Luxray (qui n'est pas sans rappeler Sara sur Pokémon Diamant). Celui-ci connaît *Crocs Givre*, à laquelle Xavier possède une double faiblesse. Mais il ne peut pas agir : Xavier est plus rapide et met le Pokémon adverse au tapis d'un simple *Séisme*. Un seul et unique Pokémon reste du côté de Tanguy, il s'agit de sa carte maîtresse, son Pokémon le plus fort : Élekable. Celui-ci... est également défait d'un simple *Séisme*. Quatre Pokémon, quatre K.O en un coup, c'est un nettoyage pur et simple, et c'est probablement le Champion d'Arène qui m'aura posé le moins de soucis dans toute l'aventure. Huit badges, je suis (presque) prêt pour la Ligue Pokémon.

Une fois défait, et visiblement amusé par ce combat, Tanguy me remet 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* ; cette capacité de type Électrik possède 50% de chances d'augmenter d'un cran l'Attaque Spéciale du lanceur ; si Gabriel, mon Togekiss, pouvait l'apprendre, son talent *Sérénité* lui garantirait un boost d'Attaque Spéciale systématiquement, mais ce n'est pas le cas, dommage. 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*. Encore une capacité qui va bénéficier à un esclave à CS, et puisque cinq CS sont nécessaires pour gravir la Route Victoire, Gabriel, mon Togekiss, apprend temporairement la capacité secrète *Éclate-Roc* (qui sera remplacée par sa *Puissance Cachée* de type Plante une fois la Ligue Pokémon atteinte).

Destination finale : la Ligue Pokémon

Périple marin et souterrain

Quittons Rivamar après notre victoire contre Tanguy 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 comme Pokémon le plus fort un Gallame au niveau 59 ; cela représente 9 niveaux à monter pour l'intégralité de l'équipe, et même si la montée en niveau va relativement vite à force d'entraînement, ce n'est pas non plus immédiat. 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, ainsi que les revanches contre les derniers dresseurs rencontrés grâce au *Cherche VS*.

Lors de notre traversée maritime, nous 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. Ça peut être relativement intéressant notamment contre Adrien du Conseil 4 et ses redoutables Pokémon de type Feu ; à voir qui en bénéficie. Finalement, après une cascade à gravir, nous arrivons à l'entrée de la Route Victoire, au sud de la Ligue Pokémon ; j'en profite pour soigner mon équipe grâce au Centre Pokémon mis à disposition.

Après un bref soin, cap sur la Route Victoire, qui est une sorte de grotte périlleuse et très difficile, contenant de nombreux obstacles et possédant de nombreux dresseurs tous redoutables ; nous ne sommes jamais à l'abri d'une mort regrettable au sein de l'équipe. Muni de nombreux *Repousses* pour éviter de croiser la route de Pokémon sauvages (nous verrons l'entraînement dans un deuxième temps, lorsqu'il faudra amener tout le monde au niveau 59), je me lance dans la grotte accompagné de nombreux protagonistes qui vont probablement faire partie de l'équipe finale :

- » Xavier le Torterra, mon cher Pokémon de départ qui m'a suivi sans mourir et sans me quitter et dont les *Séisme* et *Mâchouille* peuvent être dévastateurs ;
- » Gabriel le Togekiss, un Pokémon de soutien via *Encore* et *Bâillement* qui peut également asséner de violentes *Lame d'Air* pour apeurer ses proies ;
- » Arthur le Gallame, un *Sword Dancer* rapide et impassible qui utilise la *Danse-Lames* pour balayer la concurrence d'un revers de main ;
- » Jo le Magnézone, un attaquant spécial redoutable qui résiste à un grand nombre d'attaques de par son type Acier et peut frapper fort avec *Tonnerre* ;
- » et enfin, Fantine le Noctunoir, un excellent pivot sur les attaques adverses de par son type Spectre qui lui octroie deux immunités, ses Défenses physique et spéciale gargantuesques, et une solide statistique d'Attaque qui lui permet de riposter fort.

Même si la présence de Fantine dans l'équipe qui va défier le Conseil 4 est encore incertaine, sa présence au sein de la Route Victoire va permettre d'avoir un certain potentiel défensif, qui est plus que nécessaire au milieu de cette équipe composée de monstres offensifs. Quelques CT et autres objets plus ou moins intéressants sont à récupérer, en vrac :

- » la CT41, contenant *Tourmente*, une capacité qui empêche l'adversaire d'utiliser la même attaque deux fois de suite (qui peut être sympa lorsque combinée avec *Encore* pour forcer l'adversaire à lutter) ;
- » la CT71, contenant *Lame de Roc*, une puissante capacité physique de type Roche qui inflige souvent des coups critiques, mais au prix d'une précision réduite (80%) ; un duo obligatoire est à combattre pour y accéder, Gabriel et Xavier s'en chargent avec brio (bien que j'aie grincé des dents pour eux du fait d'Étouraptor en face qui peut faire de très lourds dégâts) ;
- » la CT59, contenant *Dracochoc*, une capacité spéciale de type Dragon se contentant d'infliger des dégâts, sans effets secondaires ;
- » une *Griffe Rasoir* permettant de faire évoluer Farfuret en Dimoret ; nous avons pu en obtenir un peu plus tôt dans la partie (là où la Route Victoire est la seule façon d'en obtenir avant la Ligue sur Pokémon Diamant et Perle) ;
- » la CT79, contenant *Vibrobscur*, une capacité spéciale de type Ténèbres qui possède 30% de chances d'apeurer l'adversaire ; encore une fois, je vous laisse faire le calcul si cette capacité est apprise à un Pokémon ayant le talent *Sérénité*...

Une fois sortis de la Route Victoire, nos Pokémon sont prêts à reprendre l'entraînement de plus belle.

Dernier affrontement contre le rival

Les Pokémon les mieux entraînés dans l'équipe après ce passage difficile dans la Route Victoire sont au niveau 53 ; le reste des membres importants sont tous au moins au niveau 50. Dans le meilleur des cas, il reste tout de même six niveaux à gravir pour atteindre le niveau 59 et égaliser le niveau du Gallame de Lucio ; il est alors l'occasion de s'entraîner sur les bons Pokémon sauvages pour que mon équipe gagne des EV dans les statistiques importantes pour tout un chacun (par exemple, Arthur, mon Gallame, va chercher à gagner des EV en Attaque et en Vitesse pour être le plus rapide et puissant possible sur le plan physique). 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 que je vais garder dans mon équipe (on verra plus bas qui sont ces heureux élus). J'ai le pressentiment que Wizdom, mon cher rival, voudra aussi se frotter à la Ligue Pokémon, et qu'il va me falloir l'affronter rapidement avant d'aller taper le Conseil 4. Après quelques recherches, son Pokémon de départ, son cher starter qu'est Simiabraz, est son Pokémon au niveau le plus élevé, au niveau 51 ; en visant le niveau 56 ou 57 pour l'ensemble de mon équipe, je m'assure d'avoir encore un peu de marge pour les amener ensuite au niveau 59. 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 Wizdom, 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 Close Combat Aéropique Aile d'Acier Demi-Tour	 Roserade (M) Nv 47 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset Direct Toxik Giga-Sangsue Ball'Ombre Siffil'Herbe
 Mustéflott (M) Nv 47 Eau Talent : <i>Glissade</i>	Moveset Aqua-Jet Mâchouille Crocs Givre Casse-Brique	 Scarhino (M) Nv 48 Insecte / Combat Talent : <i>Essaim</i>	Moveset Close Combat Éboulement Tranche-Nuit Aéropique
 Ronflex (M) Nv 49 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Moveset Plaquage Mâchouille Séisme Repos	 Simiabraz (M) Nv 51 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset Lance-Flamme Exploforce Griffes Ombre Aéropique

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. Pour ce qui est du reste, on connaît, ils étaient déjà là à Joliberges et Mustéflott ne connaît plus l'attaque *Poursuite* (dieu merci, cette attaque m'a causé un stress post-traumatique). Parlons rapidement stratégie : si Gabriel, mon Togekiss, arrive à endormir Étouraptor via *Bâillement*, alors Arthur, mon Gallame, peut ensuite placer une *Danse-Lames* et balayer l'intégralité de l'équipe adverse : Étouraptor et Roserade avec *Poinglance*, Mustéflott et Ronflex avec *Vampipoing* et Scarhino et Simiabraz avec *Psyhoud'Boul*. M'est d'avis que ces deux là seront les grands gagnants de ce combat, j'équipe tout de même une *Baie Cobaba* à Arthur pour affaiblir une capacité de type Vol, et je me lance, l'air déterminé.

Je démarre finalement le combat avec Jo, mon Magnézone, alors que Wizdom envoie son Étouraptor ; Jo 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 de peu (merci la différence de niveaux) et lance directement une attaque *Tonnerre* super efficace, boostée grâce aux *Lunettes Choix* et au STAB de type Électrik ; l'attaque tue en un coup sans réelles surprises. Un Pokémon est désormais défait du côté du rival sans la moindre égratignure pour mon équipe. La réponse de Wizdom est rapide : son Pokémon le plus fort, Simiabraz. Le primate adverse possède une combinaison de types super efficaces sur Jo, et ses attaques les plus fortes sont toutes spéciales, plan sur lequel mon Pokémon est fragile défensivement ; pas le choix, il me faut envoyer quelqu'un d'autre. Et quoi de mieux que Gabriel, mon Togekiss, pour venir sur les attaques adverses ? Togekiss est en effet très solide offensivement comme défensivement sur le plan spécial, il semble sage de l'envoyer sur Simiabraz, sachant qu'une *Lame d'Air* tue en un coup. Gabriel est alors envoyé au combat, mais un *Lance-Flamme* du Pokémon du rival lui retire un gros tiers de ses PV et le brûle directement. J'ai tout de même confiance ; seule l'Attaque physique est divisée par deux lors d'une brûlure, et non l'Attaque Spéciale, donc une *Lame d'Air* tue tout de même en un coup. Et c'est ce qu'il se passe : Gabriel est plus rapide, lance l'attaque, et met effectivement le Pokémon adverse K.O sans discuter. Deux Pokémon en moins, quatre restent, et il va falloir envisager un changement une nouvelle fois.

Car c'est alors que Wizdom envoie sa maudite belette de toujours : Mustéflott (celui-là même qui a causé la mort de Naada via *Poursuite*). Anticipant une attaque *Crocs Givre* super efficace, je décide de remettre Jo au combat, qui résiste au type Glace. Une fois sur le devant de la scène, Jo encaisse effectivement une attaque *Crocs Givre* sans risques, et, très heureusement, l'attaque ne gèle pas. Jo peut donc lancer une puissante attaque *Tonnerre* augmentée aux *Lunettes Choix* au tour suivant, et tuer le Pokémon adverse en un coup (la différence de niveaux, l'investissement massif en vitesse, et la nature favorable expliquent pourquoi Jo est plus rapide malgré ses piètres 60 de statistique de base en Vitesse). Le rival répond avec un autre Pokémon très dangereux pour Jo : Scarhino, son scarabée à corne chéri. Celui-ci possède *Close Combat*, qui peut faire de très lourds dégâts, et puisque l'attaque a de grandes chances de tuer en un coup, il me faut changer de Pokémon. J'envoie alors Fantine, mon Noctunoir, qui ne prend aucun dégât du *Close Combat* grâce à son type Spectre. Au tour suivant, le scarabée adverse est plus rapide et lance une *Tranche-Nuit* super efficace, mais qui retire tout de même moins de 30% des PV de Fantine ; celle-ci répond en brûlant son agresseur via *Feu-Follet*, ce qui divise la puissance de ses attaques physiques par deux. Car le Scarhino du rival possède le talent *Essaim*, et non *Cran* ; ce dernier talent aurait été dangereux puisqu'il augmente l'Attaque lorsque le Pokémon est touché par un problème de statut (tel que le poison ou... la brûlure). Mais en l'état, nous ne craignons rien. Il s'ensuit sur deux tours un échange de *Poing Ombre* de la part de Fantine et de *Tranche-Nuit* de la part du Pokémon du rival, qui s'achève sur une victoire de Fantine, à qui il ne reste qu'un quart des PV.

Deux Pokémon restent du côté de Wizdom qui répond avec sa plante de toujours : Roserade. Ce Pokémon possède *Ball'Ombre*, qui compte tenu des PV qui restent à Fantine peut la tuer en un coup ; il me faut donc changer de Pokémon. La réponse est toute tracée : Maëlys, mon Démolosse, qui intègre pour de bon l'équipe finale à la place d'Arnaud, mon Cizayox, qui a... eu un petit souci d'ordre légal pendant l'entraînement (en d'autres termes, il est mort de décès parce que j'ai été gourmand...). Maëlys vient au combat pour anticiper la *Ball'Ombre* adverse, et l'anticipation est bonne ; l'attaque est résistée et ne retire pas grand-chose à mon molosse. Au tour suivant, Maëlys est sans pitié : un *Lance-Flamme* dévastateur tue en un coup. Cinquième Pokémon défait, mais mon rival répond finalement avec sa nouvelle recrue : le redoutable Ronflex (Pokémon très rare à l'état sauvage au passage). Celui-ci peut envoyer Maëlys au tapis directement via l'attaque *Séisme*, il me faut donc la retirer du combat et envoyer quelqu'un d'autre. Xavier, mon Torterra, mon propre Pokémon de

départ, est la réponse parfaite : aucune attaque de Ronflex ne lui est préjudiciable. Une fois au combat, Xavier encaisse effectivement un *Séisme* adverse, auquel il résiste. Après deux *Séismes*, tout en ayant encaissé un *Plaquage* qui, fort heureusement, n'a pas paralysé, mon Torterra se défait finalement de la menace adverse, et porte le coup de grâce à l'équipe du rival. Wizdom, désormais défait, repart de sitôt entraîner ses Pokémon pour espérer un jour « devenir le Maître ». Pas cette fois, mon grand !

Retour sans plus tarder à l'entraînement pour gagner quelques niveaux supplémentaires et utiliser nos derniers *Super Bonbons* pour monter l'intégralité des Pokémon de l'équipe au niveau 59, afin de 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 :

 Togekiss (M) Nv 59 Normal / Vol Talent : <i>Sérénité</i>	Moveset lame d'Air Puiss. Cachée (Plante) Encore Bâillement	 Démolosse (F) Nv 59 Feu / Ténèbres Talent : <i>Torche</i>	Moveset Lance-Flamme Crocs Éclair Mâchouille Retour
 Magnézone Nv 59 Électrik / Acier Talent : <i>Fermeté</i>	Moveset Tonnerre Luminocanon Cage-Éclair Vol Magnétik	 Gallame (M) Nv 59 Psy / Combat Talent : <i>Impassible</i>	Moveset Coupe Psycho Vampipoing Poinglace Danse-Lames
 Noctunoir (F) Nv 59 Spectre Talent : <i>Pression</i>	Moveset Ombre Portée Représailles Poing de Feu Feu Follet	 Torterra (M) Nv 59 Plante / Sol Talent : <i>Engrais</i>	Moveset Séisme Mâchouille Poliroche Synthèse

Parlons brièvement de chacun d'eux :

- » Gabriel, mon Togekiss mâle né de l'œuf offert par Cynthia à Vestigion en tant que Togepi, est un Pokémon qui assure à la fois de dangereuses offenses, ainsi qu'un rôle de soutien plus que nécessaire ; son talent *Sérénité* lui permet d'apeurer l'adversaire avec plus d'une chance sur deux via *Lame d'Air*, et les capacités *Encore* et *Bâillement* permettent de faciliter la tâche du reste de l'équipe, respectivement en bloquant l'adversaire sur une capacité et en l'endormant.
- » Maëlys, mon Démolosse femelle, rencontrée à la Rive du Lac Courage en tant que Malosse, peut offrir une bonne couverture offensive tant physique que spéciale via *Lance-Flamme* et *Mâchouille*, et son talent *Torche* est très pratique pour empêcher un adversaire d'utiliser une attaque de type Feu, nous verrons pourquoi lors du combat contre Adrien.
- » Jo, mon Magnézone (asexué, on le rappelle), rencontré à la Forge Fuego en tant que Magnéti, est un autre attaquant spécial très important ; possédant de grosses défenses physiques, un type Acier offrant de nombreuses résistances et une excellente Attaque Spéciale, il peut également assurer un pivot sur Gabriel en incitant l'adversaire à utiliser une attaque de type Sol (du fait de sa double faiblesse) ; Gabriel pourra venir sur une telle attaque, être immunisé, et bloquer l'adversaire sur cette attaque grâce à *Encore*.

- » Arthur, mon Gallame mâle, rencontré à la route 209 en tant que Tarsal, est mon principal attaquant physique. C'est la réponse au Carchacrok de Cynthia, et à Cynthia en général ; grâce à 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, récupérer ses PV grâce à l'attaque *Vampipoing* et balancer de puissantes attaques *Coupe Psycho* et *Poinglace*, pour les Pokémon qui résisteraient au type Combat.
- » Fantine, mon Noctunoir femelle, rencontrée à la Source Adieu en tant que Téracllope, est ma toute dernière recrue. C'est le « tank » de l'équipe ; bénéficiant de défenses (physique comme spéciale) redoutables, son rôle est de brûler l'adversaire, et de profiter de sa faible vitesse pour infliger de lourdes sentences via la capacité *Représailles* (à puissance doublée si le lanceur agit après l'adversaire). L'*Ombre Portée* prioritaire permet d'envoyer au tapis simplement un adversaire qui serait faible en PV, sans prendre de dégâts. Ses immunités aux types Normal et Combat sont également à saluer, et pourraient nous être très utiles.
- » Enfin, Xavier, mon Torterra mâle, Pokémon de départ alors qu'il était encore qu'un petit Tortipouss, agit comme deuxième brute physique. Il peut compter sur ses camarades pour l'aider à augmenter sa vitesse via *Poliroche* sans prendre trop de dégâts, et dépasser ensuite les adversaires en leur assénant de puissants *Séisme*. Il peut également compter sur ses belles défenses ainsi que sur sa capacité *Synthèse* pour accroître sa longévité au combat.

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. La tâche risque d'être difficile, bien que je me sois préparé dans les meilleures conditions, en m'aidant de nombreux calculateurs de dégâts pour maximiser mes chances de devenir Champion de Sinnoh, et ce alors que l'absence de Pokémon de type Eau dans mon équipe est regrettable (désolé Naada). L'absence d'Aragon, mon défunt Carmache, est également regrettable bien que Carchacrok soit un Pokémon vraiment redoutable et que la Ligue aurait été trop aisée si j'avais pu en posséder un.

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 :

 Yanmega (M) Nv 49 Insecte / Vol Talent : <i>Turbo</i>	Moveset	 Apireine (F) Nv 50 Insecte / Vol Talent : <i>Pression</i>	Moveset
	Bourdon		Rayon Gemme
	Lame d'Air		Appel Soins
	Demi-Tour		Appel Attak
 Cizayox (M) Nv 49 Insecte / Acier Talent : <i>Essaim</i>	Moveset	 Scarhino (M) Nv 51 Insecte / Combat Talent : <i>Essaim</i>	Moveset
	Reflot		Séisme
	Tête de Fer		Lame de Roc
	Vive-Attaque		Tranche-Nuit
 Drascore (M) Nv 53 Poison / Ténèbres Talent : <i>Armurbaston</i>	Moveset		Close Combat
	Tranche-Nuit		
	Plaie-Croix		
	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 Rapon, sa pré-évolution, le soit effectivement). Une stratégie peut être jouable compte tenu de la faiblesse au type Vol de trois des Pokémon du spécialiste : Togekiss, *Lame d'Air*, au-revoir. La *Lame de Roc* super efficace et le *Close Combat* dévastateur de Scarhino devraient inciter Aaron à l'envoyer en second, et sa double faiblesse au type Vol l'enverra facilement au tapis. Un souci subsiste : *Lame d'Air* possède une précision de 90% (99% si Gabriel est équipé de la *Loupe*), et l'attaque peut rater. C'est la seule menace. Et dans le pire des cas, Maëlys peut s'occuper de Cizayox et Xavier peut envoyer Drascore au tapis malgré l'attaque *Crocs Givre* de celui-ci. Quoi qu'il en soit, le combat devrait plutôt bien se dérouler ; j'équipe tout de même Gabriel de la *Loupe* pour maximiser ses chances de réussir ses *Lame d'Air*, les autres membres se voient quant à eux équipés d'une *Baie Citrus*.

Le combat commence sans plus tarder, alors qu'Aaron envoie son Yanmega ; de mon côté, c'est Gabriel qui ouvre le bal. Yanmega peut être dangereux si je ne le tue pas en un coup : il peut augmenter son esquive avec *Reflot*, et son talent *Turbo* augmente sa Vitesse d'un cran après chaque tour. Cependant, Gabriel est plus rapide, et une puissante *Lame d'Air* tue en un coup. Désormais un Pokémon défait du côté du spécialiste, mais celui-ci ne se démord pas et envoie, contre toute attente, Drascore, son Pokémon le plus fort (je m'attendais à Scarhino). Celui-ci possède *Crocs Givre*, qui est super efficace sur Gabriel, mais après quelques calculs l'attaque ne met même pas mon Pokémon K.O en trois coups. Inutile de partir sur un changement de Pokémon pour le moment ; Gabriel est plus rapide et lance une *Lame d'Air* qui envoie de lourds dégâts au Pokémon adverse, et active sa *Baie Citrus*, pour le ramener au-dessus de la moitié de ses PV. Drascore répond avec une attaque *Crocs Givre* qui retire un petit tiers des PV de mon Pokémon... et le gèle ! Ma stratégie tombe à l'eau... je n'ai pas le choix, il me faut changer de Pokémon en urgence. La réponse est toute trouvée : Jo, mon Magnézone. Celui-ci prend un *Crocs Givre* résisté qui ne fait presque aucun dégât, et répond au tour suivant par un *Tonnerre* dévastateur, qui tue le Pokémon adverse en un coup.

L'arrivée de Magnézone au combat et de sa faiblesse au type Combat pousse Aaron à envoyer sa plus grosse menace pour mon équipe : Scarhino. Celui-ci peut tuer avec *Close Combat* ou *Séisme*, et utilisera une des deux attaques complètement au hasard ; impossible de garantir un pivot sans risques. Cependant, je sais que Fantine peut venir sur un *Séisme* adverse et en encaisser quatre. Il me faut tenter le tout pour le tout en envoyant mon Noctunoir ; une fois au combat, celle-ci fait échouer un *Close Combat* de Scarhino. Au tour suivant, Fantine encaisse une *Tranche-Nuit* non critique en perdant au passage un tiers de ses PV, et répond avec un puissant *Poing de Feu* qui laisse le scarabée adverse dans le rouge. Il me faut en profiter : Aaron va guérir son Pokémon à coup sûr. Au tour suivant, le Scarhino du spécialiste est remis sur pied grâce à une *Guérison*, mais retombe dans le rouge après un nouveau *Poing de Feu* de la part de Fantine. Finalement, une *Ombre Portée* prioritaire de mon Pokémon achève l'adversaire.

Suite à la mort de son Scarhino, Aaron répond avec un autre possesseur de la *Tranche-Nuit* super efficace sur Fantine : Cizayox. De type Insecte et Acier, possédant une unique (double, mais unique) faiblesse au type Feu, Cizayox succombe à un *Poing de Feu*, mais une *Tranche-Nuit* critique peut être dévastatrice (même si mon Noctunoir survit au vu de ses PV). J'ai deux options : encaisser une *Tranche-Nuit*, et répondre avec un *Poing de Feu*, ou envoyer Maëlys au combat pour qu'elle résiste à l'attaque, et puisse se défaire de l'adversaire avec un *Lance-Flamme* bien placé. J'opte pour la seconde option, plus sûre. Maëlys est envoyée au combat, et une *Tranche-Nuit* résistée ne lui inflige que peu de dégâts. Aaron peut dès lors dire au-revoir à son Cizayox : un *Lance-Flamme* dévastateur de la part de mon Démolosse le tue en un coup. Le même supplice est réservé au dernier Pokémon du spécialiste, qu'est Apireine, même si celle-ci survit dans le rouge et booste ses défenses via un *Appel Défens*. Aaron guérit

son Pokémon au tour suivant, et malgré un *Appel Soins* qui soigne davantage Apireine, cette dernière tombe K.O après davantage de *Lance-Flamme* lancés par Maëlys, m’octroyant au passage la première victoire contre le Conseil 4. J’en profite pour soigner l’ensemble de mes Pokémon après le combat.

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 :

 Barbicha (F) Nv 50 Eau / Sol Talent : <i>Benêt</i>	Moveset	 Golem (F) Nv 52 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset
	Hydroqueue		Poing-Éclair
	Psykoud’Boul		Poing de Feu
	Telluriforce		Tempêtesable
 Hippodocus (F) Nv 52 Sol Talent : <i>Sable Volant</i>	Moveset	 Scorvol (F) Nv 53 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>	Moveset
	Bâillement		Crocs Éclair
	Lame de Roc		Crocs Feu
	Mâchouille		Crocs Givre
 Rhinastoc (F) Nv 55 Roche / Sol Talent : <i>Sable Volant</i>	Moveset		Séisme
	Avalanche		
	Mégacorne		
	Roc-Boulet		
	Séisme		

Le combat contre Terry est assez particulier : il pourrait se passer à merveille comme très mal se passer. Deux options s’offrent à moi : Jo, mon Magnézone, peut profiter de *Vol Magnétique* pour se conférer une immunité au type Sol pendant cinq tours, et taper super efficacement tous les Pokémon ayant le double type Roche grâce à *Luminocanon*. Ou alors, je peux partir sur cette deuxième option : profiter de l’aubaine qu’a Gabriel de posséder une *Puissance Cachée* de type Plante, à laquelle trois des Pokémon de la championne possèdent une double faiblesse. Ces trois Pokémon ont tous leurs dangers mais sont très lents, ou du moins se font tous dépasser par mon Togekiss. Jo peut également pivoter afin d’appâter une capacité de type Sol, et Gabriel peut utiliser *Encore* pour bloquer l’adversaire sur une capacité à laquelle il est immunisé. Il n’y a aucune raison que le combat se passe mal si je joue bien ; encore une fois, à voir comment tout cela se déroule.

Le combat commence rapidement alors que Terry et moi envoyons nos deux leaders respectifs : Barbicha du côté de la spécialiste et Gabriel, mon Togekiss, de mon côté. Il est temps de montrer la puissance d’attaque spéciale dont est capable Gabriel : sans discuter, une *Puissance Cachée* de type Plante tue le Pokémon adverse en un coup. La spécialiste envoie alors son Golem, deuxième Pokémon possédant une double faiblesse au type Plante ; celui-ci subit le même traitement que son défunt prédécesseur et tombe K.O en un coup de la *Puissance Cachée*. Terry envoie alors son Pokémon le plus fort : Rhinastoc. Celui-ci connaît *Avalanche* et *Roc-Boulet* et peut envoyer Gabriel au tapis facilement ; il n’en aura cependant jamais l’occasion puisque mon Togekiss est plus rapide et s’en débarrasse sans souci avec une nouvelle *Puissance Cachée Plante*. Les trois double faiblesses au type Plante sont

désormais derrière nous : les deux derniers Pokémon de la spécialiste tiennent sans trop de soucis une *Puissance Cachée* non critique.

Il est temps d'user de stratégie, alors que Terry envoie son quatrième Pokémon, déjà : Scorvol. Rappelant notre chère Solène (qui est toujours en vie, on peut la saluer au passage), celui-ci connaît les trois « crocs élémentaires » et peut faire des dégâts plutôt conséquents ; soit avec *Crocs Givre*, soit avec *Crocs Éclair*. Étant donné que Jo résiste à ces deux attaques et que Scorvol n'utilisera jamais *Séisme* sur un Pokémon qui y est immunisé (les failles de l'intelligence artificielle), il est temps de pivoter comme jamais. Jo est amené au combat et encaisse une attaque *Crocs Givre* qui fait... très peu de dégâts, vous vous en doutez. Maintenant que mon Magnézone est sorti, Scorvol peut lancer une attaque *Séisme* ; Gabriel est tout de suite renvoyé au combat pour faire échouer l'attaque. C'en est fini pour le scorpion adverse : dès le tour suivant, Gabriel utilise *Encore* et le bloque sur une attaque à laquelle il est immunisé. Mon Togekiss peut désormais placer autant de *Lame d'Air* que nécessaire pour faire plier le Pokémon adverse : c'est chose faite après deux attaques.

Dernier Pokémon du côté de Terry : Hippodocus, qui envoie une tempête de sable directement par son talent *Sable Volant*. Ce Pokémon possède *Lame de Roc*, qui est super efficace sur Gabriel. Il est temps d'user de la même stratégie que pour Scorvol : double pivot sur Jo puis sur Gabriel pour amener un *Séisme*, puis *Encore*, puis *Lame d'Air*. Mais pas de *Lame de Roc* à l'horizon : une fois Jo au combat, l'Hippodocus adverse utilise *Bâillement*, et rend mon Magnézone somnolent. Ça ne change rien à ma stratégie cependant : l'hippopotame de sable adverse prépare tout de même un *Séisme*, que Gabriel vient faire échouer une fois arrivé au combat. Le même traitement que pour Scorvol est appliqué à Hippodocus : bloqué sur *Séisme* via un nouvel *Encore* de Gabriel, il ne peut rien faire, et finit par succomber après deux *Lame d'Air*. Terry est désormais défaite, mon plan aura marché à merveille, et Gabriel et Jo seront sortis victorieux de ce combat, qui signe mon deuxième triomphe sur le Conseil 4. Mais le plus dur reste à venir.

Adrien, spécialiste de type Feu

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 :

 Démolosse (F) Nv 52 Feu / Ténèbres Talent : <i>Matinal</i>	Moveset	 Galopa (M) Nv 53 Feu Talent : <i>Fuite</i>	Moveset
	Lance-Flamme		Boutefeu
	Vibrobscur		Lance-Soleil
	Bomb-Beurk		Rebond
 Simiabraz (M) Nv 55 Feu / Combat Talent : <i>Brasier</i>	Moveset	 Pyroli (M) Nv 55 Feu Talent : <i>Torche</i>	Moveset
	Séisme		Surchauffe
	Poing-Éclair		Giga Impact
	Boutefeu		Feu Follet
 Maganon (M) Nv 57 Feu Talent : <i>Corps Ardent</i>	Moveset		
	Lance-Flamme		
	Tonnerre		
	Ultralaser		
	Lance-Soleil		

Équipe plutôt dangereuse car tous les Pokémon qui s'offrent à nous ont d'excellentes statistiques offensives : Démolosse peut faire très mal sur le plan spécial et instaurer un climat ensoleillé qui va donner de la puissance aux attaques de type Feu ; Galopa peut se débarrasser des Pokémon de type Roche, Sol et Eau sous le soleil grâce à *Lance-Soleil* qui ne dure qu'un seul tour ; Pyroli peut infliger de lourds dégâts grâce à *Giga Impact* et à sa statistique d'Attaque physique colossale ; quant à Simiabraz et Maganon, ce sont deux Pokémon très violents à la fois sur le plan physique que spécial. Cependant, une stratégie peut, en théorie, en venir à bout sans blessés : en démarrant avec Xavier, mon Torterra, celui-ci va inciter le Démolosse du spécialiste à utiliser *Lance-Flamme* à coup sûr ; j'envoie alors Maëlys, mon propre Démolosse, pour absorber l'attaque grâce au talent *Torche*. Sa résistance à *Vibroscur* va inciter le Démolosse adverse à utiliser soit *Bomb-Beurk*, soit *Zénith* pour instaurer le soleil ; occasion parfaite pour envoyer Gabriel au combat et utiliser *Encore* pour bloquer l'adversaire sur une attaque qui n'est pas *Lance-Flamme*. Xavier peut ensuite revenir au combat pendant ce temps, placer une *Poliroche* pour dépasser tout le monde, et se débarrasser de l'intégralité de l'équipe adverse simplement avec cinq attaques *Séisme* bien placées. Voyons voir ce qu'il en est en pratique.

Il est temps de se lancer dans un combat ardent alors qu'Adrien envoie son Démolosse ; de mon côté, c'est Xavier, mon Torterra, qui ouvre le bal comme prévu. À peine lancé que celui-ci est retiré aussitôt pour envoyer Maëlys, mon propre Démolosse, et mettre à bien ma stratégie ; le Démolosse adverse part, comme je l'avais prévu, sur un *Lance-Flamme*, qui est absorbé par le talent *Torche* de Maëlys. Au tour suivant, deuxième pivot afin d'envoyer Gabriel, mon Togekiss, au combat pour encaisser une potentielle attaque *Bomb-Beurk* ; mais le canidé adverse instaure plutôt un climat ensoleillé via *Zénith*. Ni une ni deux, Gabriel bloque Démolosse sur *Zénith* grâce à *Encore*, ce qui laisse à Xavier au moins trois tours pour placer une *Poliroche* puis balayer avec *Séisme* sans craindre le moindre dégât. Comme prévu en théorie, Xavier vient au combat, puis place une *Poliroche* au tour suivant alors que Démolosse ne peut rien faire. Mon Torterra dépasse désormais toute l'équipe adverse : il peut lancer simplement cinq attaques *Séisme*, et le combat est fini. Le canidé d'Adrien meurt en une attaque, et le même sort est réservé au reste de l'équipe. Pyroli est envoyé au combat, et à peine a-t-il eu le temps de dire bonjour qu'un lourd tremblement de terre se fait sentir sous ses pieds et le met au rebut directement. Adrien envoie son Galopa en troisième, à qui malheureusement la même sentence est appliquée ; un violent *Séisme* s'en défait sans sourciller, alors que les rayons du soleil placés plus tôt par *Zénith* finissent par s'affaiblir. Maganon vient en quatrième mais les jeux sont déjà faits : Xavier est incontrôlable, et un nouveau *Séisme* se défait du Pokémon le plus fort du spécialiste. Enfin vient Simiabraz, le dernier Pokémon du champion, et celui-ci peut donner beaucoup de fil à retordre à l'ensemble de mon éq... quoi qu'en fait peu importe, il tombe K.O d'un simple *Séisme* lui-aussi. Adrien est désormais défait après un combat embrasé et de nombreux tremblements de terre qui auront laissé un peu tout le monde dans un sale état (et moi y compris !)...

Blague à part, je pense que vous vous en doutez, mais ce combat était probablement le plus simple qu'ait eu lieu au Conseil 4 jusqu'à présent, et la présence de Maëlys était cruciale pour empêcher Xavier de succomber au feu ; sans elle, les choses auraient été bien plus difficiles. Là est toute la différence avec le combat contre Tanguy ; lors du huitième badge, Xavier pouvait se placer sans souci avec une *Poliroche* puisque l'attaque la plus puissante qui lui était destinée par le Voltali du champion était une piètre *Queue de Fer* ; il pouvait ensuite simplement balayer l'ensemble de l'Arène avec *Séisme*. Là ce n'est pas le cas, puisqu'un *Lance-Flamme* critique pouvait tuer, et il me fallait me creuser la tête un peu plus profondément. C'est encore une fois la lenteur de Xavier qui l'handicape et le force à utiliser une *Poliroche* ; un Pokémon plus rapide aurait eu simplement à cliquer cinq fois sur *Séisme*. Quoi qu'il en soit, troisième victoire 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 :

 M. Mime (M) Nv 53 Psy Talent : <i>Anti-Bruit</i>	Moveset Mur Lumière Protection Psyko Tonnerre	 Archéodong (M) Nv 54 Acier / Psy Talent : <i>Lévitation</i>	Moveset Gyroballe Plénitude Psyko Séisme
 Mentali (M) Nv 55 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset Ball'Ombre Psyko Rayon Signal Vive-Attaque	 Alakazam (M) Nv 56 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset Éco-Sphère Exploforce Psyko Soin
 Gallame (M) Nv 59 Psy / Combat Talent : <i>Impassible</i>	Moveset Coupe Psycho Lame-Feuille Lame de Roc Vampipoing		

L'adversaire que je redoute par-dessus tout, et qui me semble mettre mes Pokémon à bien plus rude épreuve que tout le reste du Conseil 4 ; m'est d'avis cependant que Maëlys et Fantine peuvent bien faire, et que ce combat sera principalement féminin. Fantine connaît *Ombre Portée* et est équipée de la *Plaque Fanto*, qui augmente la puissance des capacités de type Spectre. Grâce à une capacité de priorité à puissance augmentée, mon Noctunoir peut se défaire de M. Mime et d'Alakazam sans trop sourciller, mais Mentali peut faire mal avec une *Ball'Ombre*. C'est là que Maëlys entre en jeu et peut tuer d'une simple *Mâchouille*. Archéodong est dangereux sur le papier mais Fantine étant très lente, la *Gyroballe* ne fera que très peu de dégâts, alors que l'adversaire peut tomber en deux attaques *Poing de Feu*. Quant à Gallame, je n'ai pas vraiment de solution si ce n'est tuer en deux *Ombre Portée* de Fantine, en espérant tenir quelques coups. À voir comment tout cela va se dérouler, je me lance au combat, la boule au ventre pour mes Pokémon chéris.

Le combat commence sans plus tarder alors que Lucio envoie son M. Mime en premier ; de mon côté, c'est Fantine qui ouvre le bal. Le ton est rapidement donné : une *Ombre Portée* prioritaire tue l'adversaire en un coup ; vous qui lisez ces lignes, ne sous-estimez jamais la puissance offensive physique d'un Noctunoir. Mais la célébration est de courte durée ; Mentali est envoyé au combat du côté de l'adversaire. Celui-ci connaît *Ball'Ombre*, qui peut effectuer des dégâts conséquents sur mon Pokémon ; il est temps de pivoter. Gabriel est envoyé au combat et celui-ci, de par son immunité au type Spectre (rappel, on est en génération 4 et le type Fée n'existe pas encore), fait échouer la *Ball'Ombre* de Mentali. Anticipant un *Psyko*, il est temps d'envoyer Maëlys au combat ; et en effet, l'adversaire lance une puissante attaque *Psyko*, qui échoue de par l'immunité de mon Démolosse au type Psy. Au tour suivant, Maëlys est plus rapide et se défait du Mentali de Lucio d'une simple *Mâchouille*, alors qu'elle possède encore tous ses PV. Mais elle est en danger : le spécialiste envoie Gallame, son Pokémon le plus fort. Celui-ci peut mettre K.O mon canidé avec *Vampipoing* ou *Lame de Roc*, au choix. Il me faut changer de Pokémon, mais qui envoyer au combat ? Fantine peut venir sur *Vampipoing* en étant immunisée, ou Xavier peut venir sur *Lame de Roc* en résistant à l'attaque. Il me faut me résoudre à faire un choix, et c'est finalement Fantine qui va se lancer au combat ; celle-ci encaisse directement une *Lame de Roc* non critique. Encore une fois, il va falloir jouer la carte de la

priorité avec l’*Ombre Portée* ; l’attaque enlève un bon 75% des PV de Gallame, qui mange sa *Baie Citrus* pour revenir à un peu plus de la moitié de sa vie, alors que Fantine encaisse une *Coupe Psycho* sans trop sourciller. Je suis confiant : Gallame est à portée de K.O par une deuxième *Ombre Portée* ; et effectivement, une deuxième attaque se défait du meilleur Pokémon du spécialiste.

Dire que le plus dur est derrière moi serait cependant mentir : Lucio envoie Archéodong, un Pokémon très résistant défensivement. Celui-ci a une mince chance d’envoyer Fantine au tapis avec un *Psyko* critique (une chance sur cinq si le coup est critique, donc une chance sur 80 au total, j’ai calculé) au vu des PV qu’il reste à cette dernière (un peu moins de la moitié de sa vie) ; mais à l’inverse, deux *Poing de Feu* tuent à coup sûr, sachant que mon Noctunoir est plus rapide. Il faut tenter le tout pour le tout : Fantine lance un premier *Poing de Feu*, qui retire deux-tiers de la vie du mur défensif adverse. J’anticipe un *Psyko*, mais Archéodong est gourmand : il place une *Plénitude* pour gonfler ses statistiques spéciales et rendre ses attaques *Psyko* plus dangereuses. Sa gourmandise sera malheureusement fatale ; en effet, Fantine le met au tapis d’un deuxième *Poing de Feu* (l’attaque est physique et ne prend pas en compte l’augmentation de Défense Spéciale via *Plénitude*). Plus qu’un Pokémon reste désormais du côté du spécialiste : Alakazam. Véritable monstre offensif sur le plan spécial mais possédant des défenses en papier mâché, il ne tient aucunement une *Ombre Portée* augmentée par la *Plaque Fanto* lancée par mon Noctunoir. Et effectivement, Fantine décide de jouer la priorité en optant pour une *Ombre Portée*, qui tue en un coup. Le Conseil 4 est désormais derrière moi alors que toute mon équipe est encore en vie ; un spectaculaire six contre six nous attend, et puisqu’il s’agit du dernier combat de tout le jeu, on pourra jouer très agressif et faire des sacrifices si besoin.

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 58 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	Moveset Vent Argenté Ball’Ombre Vibroscur Psyko	 Roserade (F) Nv 58 Plante / Poison Talent : <i>Médecin Nature</i>	Moveset Extrasenseur Éco-Sphère Bomb-Beurk Toxik
 Milobellus (F) Nv 58 Eau Talent : <i>Écaille Spé.</i>	Moveset Voile Miroir Laser Glace Surf Dracochoch	 Lucario (M) Nv 60 Combat / Acier Talent : <i>Impassible</i>	Moveset Lame de Roc Ball’Ombre Aurasphère Vit. Extrême
 Togekiss (M) Nv 60 Normal / Vol Talent : <i>Agitation</i>	Moveset Lame d’Air Onde de Choc Aurasphère Vibraqua	 Carchacrok (F) Nv 62 Dragon / Sol Talent : <i>Voile Sable</i>	Moveset Dracocharge Giga Impact Séisme Lance-Flamme

L’équipe de Cynthia est particulièrement redoutable ; d’une diversité de type inégalée (onze types tous différents), tous ses Pokémon sont 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*, et peut gravement empoisonner les membres de notre équipe grâce à *Toxik*.
- » Milobellus est un tank impossible à tuer, qui peut compter sur *Laser Glace* et *Surf* pour infliger de lourds dégâts (ainsi que *Dracochoc* pour les Pokémon qui résisteraient aux deux attaques susmentionnées), ainsi que sur *Voile Miroir* pour renvoyer sans état d'âme toute capacité spéciale qui lui serait lancée (donc, attaques physiques requises).
- » Lucario est une grande force offensive qui peut compter sur de puissantes attaques spéciales, telles qu'*Aurasphère* ou *Ball'Ombre*, ou sur de puissantes offenses physiques via *Lame de Roc* voire *Vitesse Extrême*, pour la priorité.
- » Togekiss est un deuxième tank spécial (moins costaud sur le plan physique cependant), qui peut infliger de lourds dégâts avec une couverture de type incroyable et une Attaque Spéciale hors du commun ; cependant, son talent *Agitation* au lieu de *Sérénité* l'empêche d'être trop dangereux quant aux chances d'apeurer avec *Lame d'Air* ou de rendre confus avec *Vibraqua*.
- » 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-légendaire »), 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 un héros qui n'a pas encore vanté ses prouesses pendant le Conseil 4 peut se montrer désormais : Arthur, mon Gallame, ma carte maître pour ce combat. Celui-ci, grâce à un investissement massif en *Vitesse*, dépasse toute l'équipe adverse, et peut se placer avec *Danse-Lames* ; une fois placé, il peut (j'ai espoir) balayer les six Pokémon de Cynthia. Un danger subsiste cependant : Spiritomb. Celui-ci ne peut pas être touché ni par *Coupe Psycho* ni par *Vampipoing*, et un *Poinglace* même à attaque doublée ne tue pas ; à l'inverse, la *Ball'Ombre* de l'adversaire est un K.O certain en deux coups pour Arthur. C'est pour ça qu'un ange viendra aider mon Gallame : Gabriel, mon propre Togekiss. Grâce à une *Lame d'Air* (non critique si possible) puis *Bâillement* pour endormir, Arthur pourra venir sur une attaque au maximum neutre (car, encore une fois, Gabriel est immunisé à *Ball'Ombre* et Spiritomb ne fera jamais cette attaque si un Togekiss est au combat), puis placer une *Danse-Lames*, qui peut désormais permettre à *Poinglace* de tuer suite aux dégâts de la *Lame d'Air*. J'équipe la *Loupe* à Gabriel pour éviter au maximum que la *Lame d'Air* rate, une *Baie Cobaba* à Arthur pour lui permettre de survivre à une *Lame d'Air* critique de la part du Togekiss de Cynthia, et je me lance au combat juste après ; tous les membres sont équipés d'une *Baie Citrus* au cas où l'affrontement ne tournerait pas en ma faveur.

Le combat commence rapidement après que Cynthia me remercie brièvement pour les événements du Mont Couronné et du Monde Distorsion. La Maître de la Ligue envoie, comme prévu, Spiritomb, alors que Gabriel ouvre le bal de mon côté ; Gabriel ressent aussitôt la *Pression* du Pokémon adverse. Une *Lame d'Air* de mon Togekiss envoie directement l'adversaire sous la moitié de ses PV, qui réplique avec un *Vibroscur* qui retire un gros quart des PV de Gabriel. Au tour suivant, mon Pokémon lance un *Bâillement* pour rendre l'adversaire somnolent, et encaisse un second *Vibroscur* non critique. Il est temps de changer de Pokémon et, je l'espère, laisser la magie opérer. Arthur, mon Gallame, arrive au combat, et perd un gros quart de ses PV sur un *Vibroscur* de Spiritomb ; celui-ci s'endort directement après. Il est temps de profiter du sommeil pour placer une *Danse-Lames* et doubler l'attaque de mon Pokémon. Après un tour de placement (ne soyons pas trop gourmands), Arthur se défait du Pokémon adverse sans rechigner grâce à un *Poinglace* à efficacité doublée. Mon Gallame étant de type Combat, Cynthia répond avec, comme je l'avais prévu, son propre Togekiss, qui n'est pas un Togekiss *Sérénité* donc ne craignons rien. Celui-ci possède tout de même *Lame d'Air* qui peut faire très mal. Il est temps de récupérer l'ensemble de nos PV grâce à *Vampipoing* au tour suivant, et heureusement, car une

Lame d'Air critique (bien qu'elle soit affaiblie par la *Baie Cobaba*) renvoie Arthur dans le jaune avec un tiers de ses PV. Une deuxième attaque *Vampipoing* se défait finalement du Togekiss adverse, et permet à Arthur de repasser au-dessus de 50% de ses PV.

La victoire n'est que de courte durée, cependant : Cynthia envoie son Lucario. Celui-ci peut être dévastateur via une *Ball'Ombre* super efficace ; mais il est en retour faible au type Combat, et il m'est d'avis qu'un *Vampipoing* à puissance doublée peut tuer. C'est ce que je veux voir, on est là pour ça après tout. Lucario décide d'utiliser une *Vitesse Extrême* prioritaire, qui heureusement n'est pas un coup critique ; je vois les PV de mon Gallame descendre encore et encore jusqu'au rouge, sans savoir où cela va nous mener. Dieu merci, mon héros est encore en vie ! Celui-ci répond avec un *Vampipoing* super efficace, qui tue en un coup et lui permet de récupérer une part conséquente de sa vie, en remontant encore une fois à plus de la moitié de ses PV. La moitié de l'équipe adverse est désormais mise au tapis, et le combat ne fait que commencer, car Cynthia envoie alors sa carte maîtresse, son Pokémon phare qui fait l'intégralité de sa force et sa réputation : Carchacrok. Pokémon très puissant et rapide, celui-ci peut mettre Arthur au tapis d'une simple attaque, mais il m'est d'avis que mon Gallame est plus rapide grâce à un investissement en *Vitesse* conséquent. Et effectivement, Arthur est plus rapide : une attaque *Poinglace* doublement super efficace, à puissance multipliée par deux, se défait de la menace adverse en un coup. Le plus dur est derrière moi, mais il ne faut jamais crier victoire trop tôt. Milobellus est le suivant à venir, et un *Vampipoing* ne tue jamais en un coup. C'est ce que je me décide à vérifier : Arthur assène au serpent de mer adverse un puissant *Vampipoing* qui lui permet de revenir au maximum de ses PV, en laissant l'adversaire à 25% de sa vie, et encaisse un *Surf* juste après. À vue d'œil, Cynthia ne devrait pas guérir son Pokémon, donc une *Coupe Psycho* peut tuer sans aucun souci. Et effectivement, Cynthia ne guérit pas son Milobellus, qui tombe K.O des suites d'une *Coupe Psycho*. Ça y est, le plus dur est derrière moi, je suis déjà champion dans ma tête : Roserade est le seul Pokémon à rester du côté de la Maître de Ligue, et une *Coupe Psycho* critique s'en défait sans aucun souci, amenant au passage mon Gallame au niveau 60. Cynthia appartient désormais au passé, ses six Pokémon ont été mis au rebut par Arthur et la puissance de la *Danse-Lames*, comme je l'avais envisagé (bien que la *Lame d'Air* critique du Togekiss de la Maître m'aie fait grincer des dents). Je suis désormais officiellement Maître de la Ligue Pokémon de Sinnoh, alors que toute mon équipe finale est ressortie indemne de tout ce périple.

Finalement, Cynthia me remercie pour le combat et m'emmène au Panthéon des dresseurs, où mon nom est « gravé pour l'éternité ». Merci à Xavier pour sa puissance dévastatrice qui a permis de plier Adrien grâce à la puissance du *Séisme*. Merci à Fantine et Maëlys pour leur soutien sans faille qui leur a permis de plier Aaron et Lucio. Merci à Arthur sans qui le combat contre Cynthia n'aurait peut-être pas été possible. Et finalement, un grand merci à Gabriel et Jo pour leur assistance et leur synergie incroyable quant il s'agit de pivoter sur les attaques adverses ; sans eux, nul ne sait comment j'aurais pu m'en sortir. Toute mon équipe aura eu son mot à dire pendant l'intégralité des combats contre la Ligue Pokémon, et finalement, c'est une cohésion complète entre six membres déterminés qui aura pu triompher. Pensée également à tous les membres qui auront apporté leur pierre à l'édifice lors de cette aventure : Hector, mon Papilord, Momo, mon Motisma, Nicolas, mon Noctali, Aragon, Arnaud et Olga, mes défunts Carmache, Cizayox et Mammochon, et enfin Solène, mon Scorvol.

Conclusion de ce Nuzlocke

Cette aventure signe ma deuxième aventure Nuzlocke et se sera mieux déroulée que ce que je pensais, grâce à une préparation aux petits oignons avant chaque combat important ; cependant, j'ai par la même occasion sous-estimé les combats un peu secondaires, et cela m'aura coûté quelques morts regrettables (par exemple la mort d'Olga par *Lance-Flamme* ou celle d'Aragon par... mon inconscience

et ma gourmandise) ; il va falloir que je fasse attention à l'avenir, même si, bien évidemment, le déroulement des événements aurait pu être bien pire. Dans mon Nuzlocke sur Pokémon Diamant, en conclusion, j'ai dit que l'intérêt de cette deuxième aventure était de profiter au maximum du Pokédex régional étendu de Pokémon Platine. Constatez plutôt : quatre des Pokémon constituant l'équipe finale étaient des évolutions apparues en quatrième génération qui ne sont disponibles que sur Pokémon Platine (Togekiss, Gallame, Magnézone et Noctunoir) ; ça veut dire que j'ai plutôt atteint mes objectifs, non ? Quoi qu'il en soit, malgré quelques moments de stress et quelques pleurs suite à de regrettables pertes (voir plus haut), l'aventure était très amusante, et un peu de challenge ne fait jamais trop mal.

Maintenant, que faire de cette sauvegarde sur Pokémon Platine ? Peut-être envoyer mon équipe s'amuser pour le « post game » et aller arrêter Pluton au Mont Abrupt. Ou encore utiliser PK Hex pour constituer une équipe stratégique aux petits oignons avec des IV parfaits, 252 EV dans les bonnes statistiques, les natures parfaites et s'attaquer à la Tour de Combat.

D'autres aventures Nuzlocke s'envisagent à moi : dans un premier temps, un logiciel de randomisation peut permettre de rendre toute rencontre aléatoire, et apporter un peu d'inattendu à l'aventure ; utiliser l'ensemble des 493 Pokémon du Pokédex National sera l'occasion de composer des équipes qui changent un peu de l'ordinaire. Une version modifiée de Pokémon Platine (nommée « Pokémon Renegade Platinum ») à la difficulté accrue est également disponible. À voir ce que je vais envisager par la suite, mais il m'est d'avis qu'un **Nuzlocke Aléatoire** sur la ROM de base de Pokémon Platine peut être envisageable dans un premier temps. Je prévois également, parce que ça peut être un joli défi, de tenter un Nuzlocke Hardcore sur Pokémon Rouge Feu, avec une contrainte supplémentaire : le nombre de morts total dans l'aventure doit être de zéro. 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. ♥