

Pokémon Platine : Nuzlocke Aléatoire

Introduction

Chers lecteurs, chères lectrices, amateurs de Pokémon ou non, et que vous ayez lu l'intégralité (c'est long) de mes deux premiers Nuzlocke sur les jeux Pokémon, 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 puis sur Platine, soyez prêt(e)s à plus ou moins lire la même introduction à chaque fois). Après un Nuzlocke rempli de rebondissements, avec des Pokémon entraînés aux hormones et choisis selon ceux que je n'ai pas utilisés sur mon premier Nuzlocke sur Diamant, je connais très bien Pokémon Platine. Je connais ses dresseurs, ses rencontres, et y compris sa magnifique Maître de Ligue à la longue chevelure blonde qui répond au doux nom de Cynthia. Maintenant, imaginons une seconde que toute ma connaissance des difficultés de Pokémon Platine parte à l'eau du fait de rencontres aléatoires et d'adversaires aléatoires : que pourrait-il se passer ? Mon nom est Yann (aussi connu sous le pseudonyme de Toyeca), et voici donc une nouvelle aventure Nuzlocke sur Pokémon Platine, dans laquelle tous les Pokémon à notre disposition sont aléatoires.

Qu'est-ce qu'une aventure Nuzlocke ?

Alors forcément, si vous débarquez dans le milieu du Nuzlocke sur les jeux Pokémon, 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 ; si vous tuez cette rencontre, vous devez faire une croix sur le lieu en question. Une exception est faite pour les Pokémon chromatiques ou « shinies », qui peuvent être capturés sans condition compte tenu de leur rareté.
- » **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 officieuse mais qui a fini par rentrer dans l'usage est de **donner un surnom à tout Pokémon capturé** : ça permet de « renforcer le lien affectif entre un dresseur et ses rencontres » (oui, parce que certaines personnes font des aventures Nuzlocke pour raconter une histoire, et non, pas tout le monde joue un Nuzlocke pour le challenge).

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 et objets « + » 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 ; pour ma part, je m'oblige à fuir une rencontre que je possède déjà (en effet, dans de nombreux jeux il est possible de capturer Magiscarpe à différents endroits, et donc d'avoir plusieurs Léviator, ce qui au passage est complètement fumé). J'utilise également, pour plus de défi, la **Legends Clause**, qui m'interdit d'utiliser des Pokémon légendaires (parce que sinon c'est trop facile).

Aléatoire... qu'est-ce que ça veut dire précisément ?

En utilisant un logiciel adapté, il existe de nombreuses façons de « mélanger » ou « randomiser » un jeu Pokémon : l'on peut se contenter de changer les rencontres sauvages, ou également les Pokémon des dresseurs que nous affrontons (dresseurs lambda comme Champions d'Arène), tout en gardant chaque espèce intacte. L'on peut également y aller à cœur joie et changer les types des Pokémon, leurs talents, les capacités qu'ils apprennent, pour encore plus de folie ; il est aussi possible de changer les évolutions des Pokémon, ainsi que les objets ramassés au cours de l'aventure, les capacités apprises par les Donneurs de Capacités, les attaques contenues dans les CT et CS... il n'y a pas de limites à la randomisation, en d'autres termes. C'est pourquoi, je vais préciser tout un tas d'options que j'utilise pour rendre à la fois l'aventure plus « inattendue » mais tout de même rester dans le classique :

- » Les Pokémon en tant que tels restent les mêmes qu'ils sont à la base : leurs types, statistiques de base, capacités et autres restent **inchangés**. Par exemple, un Bulbizarre reste un Pokémon de type Plante et Poison, possédant le talent *Engrais* et avec la même palette de capacités qu'il peut apprendre dans un jeu Pokémon de quatrième génération. Il évolue toujours en Herbizarre au niveau 18 puis en Florizarre au niveau 36.
- » Les rencontres sauvages sont modifiées aléatoirement selon un principe de « un pour un » pour chaque lieu. Par exemple, la route 201 permet de capturer Étourmi et Keunotor, ainsi que Crikzik la nuit ; ces trois Pokémon sont remplacés par trois Pokémon aléatoires dans le Pokédex (par exemple Roucool, Medhyèna et Stalgamin).
- » Les dresseurs (champions d'Arène compris) voient leurs équipes remaniées avec des Pokémon à puissance équivalente ; cependant, à partir du niveau 36, un Pokémon adverse évoluera vers son stade final (par exemple, le Cornèbre de Hélios lors de son premier combat est au niveau 36 et peut être remplacé par Carmache, qui possède des statistiques équivalentes ; il évoluera alors vers sa forme finale, qu'est Carchacrok).
- » Les évolutions par échange (ces fameuses évolutions « impossibles » quand on n'a pas d'amis) sont remplacées par de simples évolutions en niveau ; ainsi, si Machoc évolue en Machopeur, il évoluera au niveau suivant en Mackogneur. Les niveaux d'évolutions ont également été abaissés, à 30 pour un Pokémon de base vers le premier stade, puis à 40 pour le stade final. Ça permet de pouvoir profiter de Pokémon tels que Dracolosse ou Tyrancif pendant un peu plus longtemps que le simple Conseil 4).
- » De façon analogue, les évolutions par « échange en tenant un objet » sont simplifiées : le Pokémon doit simplement tenir l'objet en question, et il évolue directement au niveau suivant.
- » Enfin, évidemment, les Pokémon de départ sont aléatoires et sont tous trois des formes de base avec deux évolutions. Par exemple, Tortipouss peut être remplacé par Obalie, Ouisticram par Aspicot et Tiplouf par Roucool).

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 la simple et unique raison que je ne possède pas de cartouche originelle de Pokémon Platine, et il est beaucoup plus facile d'ajouter de l'aléatoire avec un logiciel de randomisation sur une ROM que sur une vraie cartouche (où autant vous dire que sans Action Replay c'est tout bonnement impossible). Les évolutions par échange sont un non problème comme précisé plus haut puisque toutes ces évolutions sont remplacées par des évolutions par montée de niveau. 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 Tymar, 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, Tymar 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 Tymar, 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 : **Togepi**, un petit Pokémon œuf de type Normal qui évolue en Togekiss (que je connais très bien), **Parecool**, un paresseux de type Normal qui évolue en Monaflemit, et **Porygon**, un Pokémon dit « virtuel » de type Normal. J'opte pour cette dernière option, qui me semble la mieux adaptée. Porygon-Z est un Pokémon très puissant sur le plan offensif, Togepi ne connaît aucune attaque à bas niveau et Parecool est doté du talent *Absentéisme* qui est... très préoccupant (n'attaquer qu'un tour sur deux est très problématique).

Pas de réelles techniques ne s'imposent pour ce combat si ce n'est de profiter du talent *Télécharge* qui augmente la statistique d'Attaque physique ou spéciale qui correspond à la défense la plus faible de l'adversaire, et de lancer des attaques *Charge* en boucle. Rien de bien compliqué, et après quelques attaques, le Togepi du rival est défait sans le moindre problème. Suite au combat, Tymar 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 : mon Porygon possède le talent *Télécharge*, un talent qui comme précisé plus haut augmente la statistique d'Attaque qui coïncide avec la Défense la plus faible de l'adversaire. Mon Pokémon est *Doux* de nature, une nature favorise son Attaque Spéciale au détriment de sa Défense (excellente nature pour un futur Porygon-Z), et possède des IV relativement corrects dans toutes les statistiques. Globalement, le tirage me convient, je suis assez content. Normalement, Porygon évolue deux fois par échange, et je me pose la question de s'il évolue par montée de niveau ou non.

Cap sur la Route 201, où Tymar 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 Tymar 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 Porygon, qui a visiblement l'air heureux avec moi. Je peux enfin nommer mon Pokémon, et puisque

Porygon est un Pokémon généré par ordinateur, je vais simplement le nommer Windows (exit la règle des prénoms humains, c'était dans le Nuzlocke précédent ça). 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 cinq, 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 les premières captures...

Puisque le Pokémon de départ est considéré capturé sur la route 201, la première route qui nous octroie une capture est la route 202, où nous rencontrons un **Chamallot**, Pokémon de type Feu et Sol inspiré du chameau, femelle au niveau 3. Je la capture et la nomme Braise (parce qu'elle est... chaude comme la braise). Parlons-en brièvement : Braise possède le talent *Benêt*, qui l'immunise à l'attraction par un Pokémon de sexe opposé. Elle est *Hardie* de Nature, sans influence sur ses statistiques, et possède de bons IV globalement (sauf en Vitesse...). M'est d'avis qu'elle peut nous être utile dans certaines conditions de par son très bon type offensif (même si défensivement le double type Feu/Sol est assez mauvais), surtout une fois qu'elle aura évolué en Camérupt au niveau 33. Quoi qu'il en soit, je l'amène rapidement au niveau 6. Dans la foulée, Windows monte au niveau 7 et apprend la capacité *Rafale Psy*, une puissante capacité de type Psy qui fait des ravages à ce stade de la partie, et Braise apprend la capacité *Flammèche*, afin d'avoir une autre option que sa simple attaque *Charge* pour frapper. 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.

Avant de continuer l'aventure vers la route 203 pour se frotter à notre cher rival, il est temps de se munir de la *Canne à Pêche*, une canne qui permet de pêcher des Pokémon. En théorie, cette canne ne permet que de pêcher des Magiscarpe, mais puisque nos rencontres sont aléatoires, tout est possible. Et... ma rencontre est pour le moins étonnante puisqu'il s'agit d'un... **Altaria** ? Oui, l'évolution de Tylton, ce Pokémon potentiellement très dangereux avec sa *Danse Draco*. Malheureusement, avec une *Rafale Psy* critique en tentant de l'affaiblir, Windows tue le Pokémon adverse. Pas d'Altaria dans l'équipe, et c'est fort dommage... Mais les endroits pour pêcher sont nombreux, à commencer par ma ville natale, Bonaugure. J'y trouve un **Nidoran mâle**, au niveau 4, que je m'empresse de capturer. Je le nomme Nino, et il m'est d'avis que si je trouve une *Pierre Lune* plus loin dans ma progression, Nidoking

sera une recrue extrêmement intéressante. Au sud de Littorella se trouve la route 219, où je peux pêcher aussi ; j'y trouve un **Lippouti**, bébé Pokémon de type Glace et Psy (qui évolue notamment en Lippoutou au niveau 30), que je capture au bout de deux tentatives après l'avoir affaibli. Cette rencontre est une femelle au niveau 8, que je décide de nommer Maria (comme mon arrière-grand-mère). Cap ensuite au nord sur la route 204, pour un cinquième Pokémon à ajouter à l'équipe : **Crustabri**, au niveau 4... qui est malencontreusement tué par une *Flammèche* critique de ma Braise. Décidément, les grosses rencontres, ce n'est pas pour tout de suite ! Altaria, Crustabri... voilà le genre de Pokémon que je manque ! Mais je garde la tête froide, je peux retenter ma chance plus au nord, au Chemin Rocheux qui permet de rejoindre Floraville (bien que l'accès à Floraville ne soit pas possible pour le moment) : ma rencontre est un **Galeking**, Pokémon de type Roche et Acier, au niveau 5, que j'affaiblis considérablement avant de le capturer. Pour vous faire à l'idée : Galekid évolue en Galegon au niveau 32, puis en Galeking au niveau 42 ; posséder la forme finale du Pokémon au niveau 5 est un exploit dont peu peuvent se targuer (et qui n'est surtout pas possible sans un logiciel qui randomise les rencontres). Je nomme ma capture Brutus (bien que ce soit une femelle, ne me posez aucune question, sincèrement...), et l'intègre à l'équipe après l'avoir montée au niveau en combattant des Pokémon sauvages tels que Ludicolo ou... Lugia ?

Parlons brièvement de nos trois nouvelles recrues :

- » Nino, mon Nidoran mâle, possède le talent *Point Poison*, un talent qui lui permet d'avoir une chance d'empoisonner l'adversaire si celui-ci le touche avec une attaque directe ; talent intéressant qui peut être utile. *Sérieux* de nature (une nature neutre encore une fois), Nino possède malheureusement de faibles IV dans toutes ses statistiques sauf en Défense et en Vitesse... comme si dans un jeu aléatoire j'allais investir mes Pokémon de toute façon...
- » Maria, mon Lippouti, possède le talent *Prédiction*, qui indique l'attaque de l'adversaire qui inflige le plus de dégâts. Elle est *Calme* de nature (ce qui augmente sa Défense Spéciale au détriment de l'attaque), et possède malheureusement des IV déplorables dans toutes les statistiques... malchance quand tu nous tiens, et c'est dommage car son type Glace peut être intéressant offensivement.
- » Enfin, Brutus, mon Galeking, possède le talent *Tête de Roc*, qui lui empêche de prendre des dégâts de contrecoup lorsqu'il (ou plutôt « elle », c'est une femelle à la base) utilise des capacités telles que *Bélier* ou *Damoclès*. Ses IV sont plutôt médiocres un peu partout, et elle est *Naïve* de nature, ce qui augmente sa Vitesse au détriment de sa Défense Spéciale. Mouais... au moins je possède dans l'équipe un Pokémon impossible à tuer sur le plan physique.

Deuxième combat contre le rival, et d'autres captures...

Une fois toute l'équipe au niveau 9, quittons Féli-Cité et partons vers l'est pour rejoindre la route 203 et tomber nez à nez avec Tymar, notre cher rival. Aucune description des Pokémon de son équipe n'est donnée puisque celle-ci est totalement aléatoire, je ne sais pas du tout à quoi je vais m'attendre. Il est temps de découvrir les Pokémon de Tymar ; celui-ci en possède deux, qui correspondent à Étourmi et au Pokémon de départ dans le jeu d'origine. Le premier Pokémon envoyé par le rival est un Chuchmur au niveau 7 (qui correspond en fait à Étourmi), alors que Nino ouvre le bal de mon côté. Mon Nidoran envoie l'adversaire au tapis directement avec un *Double Pied* super efficace, et monte par la même occasion au niveau 10. Quant au Togepi (qui est le Pokémon de départ), il n'a aucun moyen d'attaquer si ce n'est via *Métronome* qui peut être assez imprévisible ; un *Double Pied* s'en défait également, bien que la tâche soit facilitée par le fait qu'un des deux coups de l'attaque soit critique.

Le rival défait, il est temps de s'aventurer dans les hautes herbes de la route 203, pour capturer une nouvelle recrue, qui n'est pas sans rappeler certaines aventures sur Pokémon Or HeartGold et Argent

SoulSilver : il s'agit en effet d'**Héricendre**, le célèbre hérisson de type Feu qui est un des trois Pokémon de départ de la région de Johto. Je le capture non sans mal (trois Poké Balls auront été utilisées), et le nomme Flamand. Parlons-en rapidement : comme tout Pokémon de départ de type Feu, Flamand possède le talent *Brasier*, qui booste la puissance des capacités de type Feu de 50% lorsque le détenteur du talent tombe à moins d'un tiers de ses PV. *Timide* de nature, son Attaque s'en voit diminuée au profit de la Vitesse ; tant mieux, de toute façon Typhlosion est un Pokémon plutôt axé offenses spéciales. Ses IV sont plutôt faibles (surtout en Attaque), mais on ne choisit pas en Nuzlocke, et puis investir un Pokémon dans une statistique pour le rendre plus fort alors que les rencontres sont aléatoires, c'est un peu la prise de tête maximale pour rien, soyons francs. Quoi qu'il en soit, Flamand rejoint l'équipe, et grâce aux dresseurs de la route 203, tous nos Pokémon montent au niveau 10. Il est temps de continuer notre route vers l'est.

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 et tombe sur une nouvelle rencontre : **Bouldeneu**, Pokémon de type Plante qui n'est que l'évolution du célèbre Saquedeneu en première génération, femelle au niveau 5. Je la capture non sans mal également, et la nomme Spaghetti. 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 Tymar 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, en faisant un détour par la route 207 pour profiter d'une nouvelle capture, tout en entraînant au passage ma boule de nœuds dont je reparlerai un peu plus bas. Sur la route 207, je trouve ma prochaine rencontre : **Tengalice**, Pokémon de type Plante et Ténèbres qui est l'évolution finale de Grainipiot et inspiré du *tengu* japonais. Je capture cette rencontre, qui est une femelle au niveau 5, et je la nomme Gardienne ; elle restera dans le PC, car il m'est d'avis que Spaghetti est un meilleur type Plante qu'elle et offre une défense physique qui est toujours appréciée. Nous en reparlerons un peu plus bas.

Une fois Spaghetti monté au niveau 9 voire 10 (il apprend au passage l'attaque *Vol-Vie* au niveau 8 qui lui offre enfin une offense intéressante à la place de *Constriction* qui ne sert strictement à rien), il est temps de partir à l'aventure dans la mine pour une nouvelle rencontre : **Wattouat**, Pokémon de type Électrik inspiré du mouton, femelle au niveau 8. Ni une ni deux, je la capture et la nomme Annabelle. Soyons honnêtes, si j'arrive à garder Annabelle en vie, elle sera très utile dans l'équipe en tant que Pharamp ; je parlerai de ses statistiques un peu plus bas. Un peu plus tard dans la mine, je rencontre un Magicarpe, que je ne peux malheureusement pas capturer ; c'est dommage, imaginez-moi deux secondes avec un Léviator dans mon équipe finale... que pourrait-il faire ? Peut-être balayer toute la fin du jeu avec *Danse Draco* ? Non, ce n'est pas du tout ce que j'avais fait sur Pokémon Diamant... à noter aussi que j'ai rencontré dans la même mine un Minidraco, et malgré son évolution tardive dieu sait à quel point Dracolosse est puissant... dommage. Mais Pharamp reste un atout phare à avoir dans une équipe, et il m'est d'avis qu'Annabelle pourra bien faire.

Progressons un peu plus bas dans la mine. Tout au fond 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. Il est désormais temps d'amener toute notre équipe au niveau 14 afin d'égaliser le niveau du Pokémon le plus fort de Pierrick, qui est... un Pokémon totalement aléatoire qui possède grosso modo le même total de statistiques de base que son Kranidos dans le jeu d'origine. Pendant ce temps, une jolie évolution se produit : Flamand, mon Héricendre, évolue en effet en Feurisson et atteint son stage intermédiaire (il faudra cependant attendre le niveau 36 pour qu'il évolue finalement en Typhlosion).

Un premier élargissement d'équipe avant le champion

Trois rencontres ont été effectuées de l'Entrée de Charbourg jusqu'à la Mine, parlons-en brièvement, à commencer par Spaghetti, le Bouldeneu femelle rencontré à l'Entrée de Charbourg. Spaghetti possède le talent *Feuille Garde*, un talent relativement situationnel puisqu'il bloque toute altération de statut (paralyse, gel, sommeil...) lorsque le climat est ensoleillé. *Modeste* de nature, sa statistique d'Attaque Spéciale s'en voit augmentée au détriment de sa statistique d'Attaque ; m'est d'avis que pour un Bouldeneu cette nature est plutôt intéressante. Ses IV sont globalement corrects sans être exceptionnels. Parlons capacités : les attaques apprises par montée de niveau pour un Bouldeneu sont plutôt peu utiles, si ce n'est l'accès à *Pouvoir Antique* de type Roche qui peut passer les Pokémon de type Feu. L'accès aux différentes poudres (*Poudre Dodo*, *Poudre Toxik*, *Para-Spore*) est très intéressant aussi quand il s'agit d'aider le reste de l'équipe à agir, bien que les 75% de précision des attaques sont déplorables sans le talent *Œil Composé* (auquel Bouldeneu n'a pas accès). Quoi qu'il en soit, il va probablement falloir utiliser quelques Capsules Techniques (l'accès à *Protection* et *Mur Lumière* peut être intéressant pour un Pokémon axé défenses afin que ses camarades puissent taper fort en sécurité), mais c'est un Pokémon qui peut être sympathique à avoir dans l'équipe, à voir comment les choses évoluent.

La deuxième capture, au nord de Charbourg sur la Route 207, est un Tengalice femelle, l'évolution finale de Grainipiot de type Plante et Ténèbres, que j'ai nommé Gardienne, pour rappel. Gardienne possède le talent *Chlorophylle*, qui double sa vitesse sous le climat ensoleillé. Puisque Tengalice est l'évolution de Pifeuil au contact d'une *Pierre Plante*, son **movepool** (ndlr : ensemble des capacités apprises par un Pokémon) par montée de niveau est assez désastreux ; je ne rentrerai pas dans les détails, mais à choisir un type Plante pour l'équipe, Spaghetti le Bouldeneu est une bien meilleure option (le type Plante est une calamité offensivement comme défensivement compte tenu de ses nombreuses faiblesses, mais mon Bouldeneu peut au moins compter sur de grosses statistiques défensives, et avoir une réponse à tout Pokémon de type Eau et Sol c'est toujours un petit plus). Gardienne possède des IV plutôt corrects dans l'ensemble (sauf en Défense Spéciale) ainsi qu'une nature *Assurée* qui augmente sa Défense et diminue son Attaque... pour un Pokémon axé offenses physiques ce n'est pas bon du tout. Quoi qu'il en soit, je décide de laisser Gardienne dans le PC puisque, comme dit plus haut, son type Plante fait doublon avec le type Plante de Spaghetti.

La dernière capture, dans la Mine de Charbourg, est Annabelle, le Wattouat femelle. Excellente rencontre puisqu'avoir un Pokémon de type Électrik dans l'équipe est toujours bon, et les évolutions de Wattouat en Lainergie puis en Pharamp s'effectuent à des niveaux plus que raisonnables (15 puis 30 à l'instar de la lignée de Luxray en quatrième génération). Sans compter sur le fait que Pharamp possède une excellente Attaque Spéciale ainsi que des défenses plutôt sympathiques, ainsi qu'une couverture de type plutôt correcte (ayant notamment accès à *Rayon Signal* et *Rayon Gemme* qui sont respectivement de type Insecte et Roche) ; il est malheureusement un peu gâché à partir de la 4^{ème} génération par le fait que *Poing Feu* et *Poing Éclair* sont désormais des capacités physiques, et que l'Attaque de Pharamp est plutôt faible. Annabelle possède le talent *Statik*, qui paralyse l'adversaire

avec une probabilité de 30% si celui-ci utilise une capacité de contact (ce talent porté également par la lignée évolutive de Pikachu m'aura bien énervé pendant le gain d'expérience dans mon Nuzlocke précédent sur Pokémon Platine...); talent toujours très utile. Sa nature est *Naïve*, ce qui lui confère un boost dans sa faible statistique de Vitesse au prix d'une diminution de sa Défense Spéciale, et ses IV sont... plutôt médiocres voire mauvais sauf ceux en PV qui sont excellents. Tant pis, en Nuzlocke on ne choisit pas, et Annabelle intègre tout de même l'équipe en lieu et place de Maria, le Lippouti, qui voit son avenir dans le PC, du moins pour le moment.

Lors de l'entraînement de l'équipe, en plus de l'évolution de Flamand en Feurisson, Annabelle apprend la capacité *Cage-Éclair* au niveau 14 et peut désormais avoir un moyen viable de paralyser l'adversaire, bien entendu à condition que celui-ci ne soit pas de type Sol.

Un Pierrick dur comme la roche... ou presque

Une fois que l'équipe est au niveau, cap sur l'Arène de Charbourg, où nous attend Pierrick, le Champion d'Arène de type Roche... enfin si l'on en croit le jeu d'origine où son équipe était composée d'un Racaillou, d'un Onix et d'un Kranidos. Évidemment, dans cette aventure, tous ses Pokémon sont aléatoires, et nul ne sait si Pierrick possèdera des Pokémon de type Roche, nul ne sait d'ailleurs s'il en possèdera ne serait-ce qu'un seul ! Exit les Pokémon de type Plante, Eau et Combat qui sont d'habitude les grands gagnants de cette arène, là nous découvrirons les Pokémon du Champion sur le tas. Le seul truc que je sais des Pokémon adverses est que leur moveset est constitué des quatre dernières capacités qu'ils apprennent par montée de niveau.

Le combat commence rapidement alors que j'envoie Flamand, mon Feurisson au combat, tout en découvrant le Pokémon qui va remplacer Racaillou dans l'équipe de Pierrick : il s'agit de Stalgamin, un Pokémon de type Glace. Il possède les capacités *Groz'Yeux*, *Poudreuse*, *Refllet* et *Morsure* au niveau 12. *Refllet* peut être pénible puisqu'elle augmente l'esquive du Pokémon et nos attaques peuvent rater ; il faut donc agir vite. Flamand est plus rapide et lance une *Flammèche* qui laisse l'adversaire à un seul et unique PV (ou deux) ; celui-ci rétorque en plaçant un *Refllet*... les choses vont vite se corser ! Pierrick décide de guérir son Pokémon d'une *Potion* qui ne le ramène pas à la totalité de sa vie, Pokémon qui décède finalement d'une deuxième *Flammèche*. Un Pokémon de défait, et Flamand monte au niveau 15 dans la foulée.

Le combat semble continuer à notre avantage puisque Pierrick envoie son deuxième Pokémon, l'équivalent d'Onix : Yanma, Pokémon de type Insecte et Vol... possédant lui aussi une faiblesse au type Feu ! Ses attaques au niveau 12 sont *Charge*, *Clairvoyance*, *Vive-Attaque* et *Refllet* ; encore un Pokémon qui peut augmenter son esquive, visiblement. Mais peu importe : Flamand s'en défait d'une simple *Flammèche* et monte directement au niveau 16. Plus qu'un Pokémon du côté du Champion, et il est temps de voir quel est l'heureux élu qui remplace son Kranidos du jeu d'origine : il s'agit de Germignon, le célèbre Pokémon de départ de type Plante de la deuxième génération. Son moveset au niveau 14 est le suivant : *Rugissement*, *Tranch'Herbe*, *Poudre Toxik* et *Synthèse*. Visiblement l'arène aura été à l'avantage de notre hérisson de type Feu (alors que les Pokémon de type Feu sont faibles et peu efficaces contre le type Roche préconisé par Pierrick dans le jeu de base) ; une *Flammèche* inflige de lourds dégâts et laisse l'adversaire dans le rouge, qui rétorque avec une faible *Tranch'Herbe*. Pierrick profite de l'occasion pour guérir son Pokémon par une *Potion* avant de voir les PV de ce dernier retomber dans le rouge suite à une deuxième *Flammèche*. Finalement, une *Vive-Attaque* clôt le combat contre le Champion d'Arène en envoyant au tapis son dernier Pokémon. Félicitations à Flamand qui aura eu l'occasion de briller ; et si c'était lui mon véritable Pokémon de départ, et non mon Porygon ?

Une fois le combat terminé, Pierrick me donne le *Badge Charbon*, qui permet à mes Pokémon d'utiliser *Éclate-Roc* en dehors des combats ; à voir qui va profiter de cette capacité sachant qu'on va éviter,

pour cette aventure, d'utiliser des esclaves à Capsules Secrètes comme on le fait trop souvent. Je me décide finalement : c'est Brutus, mon Galeking, qui bénéficiera de la capacité. Le désormais déchu champion d'arène me donne également la Capacité Technique CT76 qui contient *Piège de Roc*. Cette capacité très prisée des stratèges permet de poser un piège fait de rochers du côté adverse, de telle sorte que des dégâts de proportion seront infligés aux Pokémon adverses qui rentrent en combat, en fonction de leurs faiblesses ou résistances au type Roche. À voir plus tard ce que je fais de cette CT, et à quel Pokémon je la donne (m'est d'avis que Brutus peut en faire bon usage). Là n'est pas la question pour le moment. Quittons Charbourg au plus vite, et continuons notre périple, alors que toute notre petite équipe est encore en vie. Et maintenant que Pierrick est battu, notre équipe peut monter jusqu'au niveau 22, limite imposée par le Pokémon le plus fort de Flo (qui ne sera pas Roserade pour cette fois, à moins d'un pur hasard).

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, munie de son Parecool. Par pur hasard, je démarre le combat avec Annabelle, mon Wattouat, et les sbires possèdent... un Tiplouf et un Mustébouée, deux Pokémon faibles au type Électrik ! Vous vous en doutez, le combat est une partie de plaisir pour Annabelle, qui se défait des menaces adverses par la simple puissance de l'*Éclair*.

Une fois les sbires défaits, nous nous rendons au nord, vers le Chemin Rocheux, où nous récupérons la CT39, qui contient *Tomberoche*. Cette capacité de type Roche a une précision de 80% et baisse la Vitesse de la cible d'un niveau lorsqu'elle réussit ; Brutus en fait usage à la place de *Charge*, et peut désormais attaquer avec une capacité sur laquelle il bénéficie du STAB (car Galeking est lui-même de type Roche). Dans le même temps, Annabelle monte au niveau 15 et évolue en Lainergie. telle capacité, afin de couvrir le type Roche et taper les Pokémon de type Vol qui peuvent lui faire très mal. Sortons de la grotte et partons route 204. Quelques dresseurs nous défient, éliminons-les en un claquement de doigts et récupérons au passage une autre Capsule Technique, la CT09 contenant *Balle Graine*. Cette capacité physique de type Plante tape l'ennemi de deux à cinq fois d'affilée, chaque coup étant un potentiel coup critique. Nous ne l'utiliserons pas pour le moment, contentons-nous juste d'avancer en direction de Floraville, alors que notre fine équipe continue son entraînement. Petite anecdote qu'il est sympathique de mentionner : parmi les dresseurs que nous combattons, l'un d'entre eux possède un Munja. Cette mue de cigale de type Insecte et Spectre possède un unique point de vie, mais est dotée du talent *Garde Mystik* qui fait échouer toute attaque directe qui n'est pas super efficace ; heureusement pour moi, Nino s'en défait avec la capacité *Picpic* de type Vol. Je trouvais intéressant de mentionner ce Pokémon puisqu'en le possédant dans l'équipe, de par son talent très singuliers, certains adversaires ne peuvent purement et simplement pas vous toucher.

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 ; une potentielle rencontre de type Vol

pourra s'en servir, probablement. 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.

C'est dans les hautes herbes qui bordent ce parc éolien que nous faisons une nouvelle rencontre pour le moins... étrange : il s'agit de **Latios**, un Pokémon Éon légendaire mâle de type Dragon et Psy, au niveau 10. Pokémon extrêmement difficile à capturer (bien qu'affaibli par une *Tomberoche* de Brutus puis une *Cage-Éclair* d'Annabelle), seules cinq Poké Balls suffisent cependant, ce qui est très peu pour un Pokémon avec un taux de capture aussi faible. Je nomme ma rencontre Avion, mais ça m'embête tout de même... ai-je vraiment envie d'utiliser un Pokémon légendaire dans un Nuzlocke ? Bon, vous vous en doutez, la réponse est « non », j'ai des principes. Mais tout de même, avoir réussi à capturer un Latios avec moins de cinq Poké Balls classiques (sans le moindre bonus de capture), ça reste un exploit dont mon équipe peut se targuer. Je ne parlerai pas des statistiques d'Avion puisque je ne l'utiliserai pas, sachez juste que Latios (comme son homologue féminin Latias d'ailleurs) possède le talent *Lévitation*, qui l'immunise aux attaques de type Sol. Maintenant vous le savez. Et vous saurez aussi que Latios et Latias ont un total de statistiques de base de 600, ce qui va de pair avec nombre d'autres Pokémon légendaires et fabuleux (comme Mew, Heatran ou Cresselia) et pseudo-légendaires (que sont Dracolosse, Tyranocif, Drattak, Métalosse et Carchacrok en quatrième génération). Utiliser Avion relève donc purement et simplement de la triche à mes yeux, en tout cas à ce stade du jeu.

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, et ils permettent un gain d'expérience certain pour les membres de notre team. 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 l'arbre du Pré Floraville que nous rencontrerons notre prochain Pokémon. Par ailleurs, Nino monte au niveau 16 et évolue en Nidorino ; il s'agit maintenant de trouver une *Pierre Lune* pour le faire évoluer en ce tant convoité Pokémon qu'est Nidoking.

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. Notez qu'ici, toutes les rencontres ont été modifiées ; il n'est donc pas impossible de verser du miel sur un arbre, attendre six heures et tomber sur un Carchacrok une fois ces six heures passées ! Ni une ni deux, il est temps de verser du miel sur l'arbre du Pré Floraville et voir six heures plus tard ce qui nous attend.

Profitons de ce temps pour pêcher sur le pont au début de la route 205, l'occasion de faire une rencontre supplémentaire ; il s'agit, encore une fois, d'un Pokémon que nous connaissons très bien, puisqu'il s'agit de **Tortipouss**, le Pokémon de départ de type Plante de la région de Sinnoh, celui-là même que j'ai choisi dans mon Nuzlocke précédent, que j'ai nommé Xavier et que j'ai gardé avec moi jusqu'au combat contre Cynthia en tant que Torterra (et qui m'a notamment permis de pulvériser Tanguy de Rivamar et Adrien du Conseil 4). Ma rencontre ici est un mâle au niveau 6, que je m'empresse de capturer et que je décide de nommer Xavier2. À voir si je l'utilise cependant ; même si Torterra est un excellent Pokémon (et même si son type Sol est très utile pour la suite), utiliser un même Pokémon pendant deux Nuzlocke d'affilée me semble plutôt lassant ; j'ai déjà Spaghetti en tank défensif de type Plante. Parlons rapidement de Xavier2 : celui-ci possède le talent *Engrais* comme tout Pokémon de départ de type Plante ; ce talent lui confère une augmentation de puissance pour ses capacités de type Plante lorsqu'il descend en-dessous d'un tiers de ses PV. Xavier2 est *Hardi* de nature, qui est sans influence sur ses statistiques, mais possède malheureusement de faibles IV sauf peut-être en vitesse (et dieu sait à quel point la vitesse importe peu pour un Pokémon qui a accès à la capacité *Poliroche* pour la doubler et dépasser tout le monde... Xavier connaissait bien cette capacité !).

Six heures plus tard, vérifions au Pré Floraville qui est l'heureux élu (ou l'heureuse élue) qui rejoint l'équipe (ou non) : il s'agit de **Cheniti**, un Pokémon de type Insecte qu'on a déjà rencontré sur Pokémon Platine, mais il s'agit cette fois d'une femelle au niveau 13. Je capture cette recrue (que je n'utiliserai probablement pas, Cheniselle est un Pokémon plutôt correct avec la Cape Déchet mais ça s'arrête là...), et je la nomme Vermicelle (ah c'est parce qu'il y a « ver » dedans !). Parlons-en rapidement : Vermicelle possède le talent *Mue*, qui lui permet de se guérir des problèmes de statut à chaque tour avec une certaine probabilité. *Malpolie* de nature, elle possède de très bons IV à peu près partout, et peut également profiter d'une statistique de Défense Spéciale augmentée pour tenir quelques attaques sur le plan spécial (bien que, soyons honnêtes, ce n'est pas Noctali non plus...). Lorsque Cheniti femelle évolue en Cheniselle, elle peut prendre trois formes selon la cape qu'elle portait en tant que Cheniti : la Cape Plante si son dernier combat est en plein air, la Cape Sable si elle a combattu dans une grotte, ou la Cape Déchet si elle a combattu dans un bâtiment. Elle prend d'ailleurs respectivement le double type Plante, Sol ou Acier en plus de son type Insecte. Sachez que Cheniselle Cape Déchet possède comme seule et unique faiblesse le type Feu... certes, c'est une double faiblesse, mais c'est sa seule faiblesse. Mais quoi qu'il en soit, Vermicelle reste dans le PC pour le moment.

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

Mars attaque !

Jusqu'à là, nos seules rencontres avec la Team Galaxie n'étaient que de vulgaires sbires pouvant être pulvérisés tranquillement avec la force de toute une équipe de Pokémon soudée. Là, ce n'est plus le cas ; le commandant Mars (ou plutôt la commandante devrais-je dire) est une des antagonistes principales de la Team Galaxie. C'est elle qui utilise l'énergie de la Centrale pour en faire je ne sais quoi dans le but de réaliser je ne sais quel plan maléfique. Nous devons défaire Mars afin de libérer la Centrale de l'emprise de la Team Galaxie. Dans le jeu d'origine, cette coriace possède comme Pokémon le plus fort un Chaffreux, gros chat de type Normal possédant une vitesse colossale, et pouvant représenter un énorme danger à ce stade de la partie. Ici, Chaffreux n'est plus de l'équipe de Mars à moins d'un énorme hasard, mais son Pokémon principal possède des statistiques équivalentes. Un avantage se trouve cependant de notre côté : Brutus, mon Galeking, est une véritable machine

défensive (j'ai eu de la chance d'en avoir un au niveau 5 alors que Galekid n'évolue en Galegon qu'au niveau 32 puis en Galeking au niveau 42, rappelons-le) ; s'il doit venir sur une attaque adverse, il pourra l'encaisser sans souci du moment qu'il s'agit d'une capacité physique et qu'elle ne soit pas ni de type Combat, ni de type Sol (deux types auxquels mon Pokémon possède une double faiblesse). Je décide de lancer le combat en envoyant Nino, mon Nidorino, au combat, et adienne que pourra.

Le combat commence alors que Mars envoie l'équivalent de son Nosferapti dans le jeu d'origine : Arakdo, petite araignée d'eau de type Insecte et Eau. Celui-ci possède les attaques *Écume*, *Vive-Attaque* et *Doux Parfum* ; rien de bien dangereux pour un Pokémon qui peut le taper super efficacement avec *Picpic*. Nino est plus rapide et lance un *Picpic* qui retire plus de la moitié des PV du Pokémon adverse, qui rétorque avec une *Écume* qui inflige de faibles dégâts mais baisse tout de même la vitesse de mon Nidorino d'un cran, ce qui lui permet d'être plus rapide et lancer une deuxième *Écume*, avant de succomber à un deuxième *Picpic*. Un Pokémon de défait, et il est temps de voir quel Pokémon remplace le terrible Chaffreux du jeu d'origine : il s'agit de Séviper.

Ce Pokémon de type Poison inspiré de la... vipère (non, c'est vrai ?) a l'avantage d'être plutôt lent et peu défensif, mais ses statistiques offensives sont redoutables. Parlons capacités : si *Ligotage* n'est pas trop gênant à part pour empêcher le Pokémon de fuir, la capacité *Queue-Poison* bénéficie du STAB de type Poison et peut faire très mal (et empoisonner de surcroît). Nino ne peut rien faire, bien qu'il résiste à *Queue-Poison* ; je décide d'envoyer Windows, mon Porygon, au combat ; son talent *Télécharge* lui permet d'augmenter sa statistique d'Attaque Spéciale d'un cran, ce qui est parfait pour frapper fort avec *Rafale Psy* juste derrière ; Windows encaisse au passage une *Morsure*. Au tour suivant, le serpent adverse est plus rapide et lance une violente attaque *Queue-Poison* qui laisse mon Pokémon à un tiers de ses PV, avant de rétorquer avec une *Rafale Psy* qui manque de tuer à un ou deux PV et active la *Baie Oran* de Séviper... sérieusement ? L'attaque a toutefois l'avantage de rendre l'adversaire confus, mais mon Porygon peut désormais céder à la prochaine *Queue-Poison*. Il est temps de retirer Windows du combat pour envoyer Brutus, mon Galeking, afin que son type Acier fasse échouer la *Queue-Poison* préparée par Séviper, qui passe outre la confusion. Au tour suivant, Séviper est plus rapide mais se blesse dans sa confusion, avant de succomber à un *Coup d'Boule* de Brutus. Mars est désormais défaite, et Nino monte par la même occasion au niveau 18.

Une fois 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.

Cap sur Vestigion pour un nouveau badge

Une forêt calme et paisible...

Traversons la route 205 en combattant les dresseurs qui nous font face afin de garantir un nouveau gain d'expérience pour toute notre fine équipe. En continuant vers le nord, nous rejoignons la Forêt de Vestigion, où nous faisons la rencontre d'une dresseuse un peu timide nommée Sara. 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), alors que toutes nos rencontres (et combats) sont des rencontres doubles. Pour éviter toute catastrophe, je décide d'utiliser un maximum de *Repousse* le temps de traverser la forêt, et revenir plus tard, seul, pour capturer le Pokémon sauvage que je veux. Dans les jeux de base, Sara possède un Leveinard au niveau 20 ; celui-ci est remplacé par Insolourdo, un Pokémon de type Normal assez bizarre, très rare et qui a la chance de posséder le talent *Sérénité*

pour pouvoir apeurer plus souvent grâce à une attaque *Coup d'Boule*. Quoiqu'il en soit, traversons la forêt à deux en battant les dresseurs qui nous font face et leurs Pokémon tous plus aléatoires les uns que les autres (notamment une Fillette dont le Pachirisu est remplacé par Grahyaena, la hyène *Intimidante* de la région d'Hoenn). Lors de notre traversée, un dresseur me fait peur car celui-ci possède un Carmache, qui connaît l'attaque *Draco-Rage* : cette attaque retire toujours 40 PV et est dévastatrice à ce stade du jeu. Cependant, Spaghetti, mon Bouldeneu, et l'Insolourdo de Sara s'en chargent avec un combo de *Roulade* pour taper de plus en plus fort et de *Poudre Dodo* pour endormir ; on a évité le pire ! Sortons de la forêt de Vestigion après cette montée d'adrénaline ; 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 Nosferalto en Nostenfer, par exemple.

Une fois Sara partie, je retourne dans la forêt pour récupérer ma prochaine rencontre sauvage : **Nosferapti**, la célèbre chauve-souris de type Poison et Vol, femelle au niveau 11. Ni une ni deux, je la capture et la nomme Australie (parce que les chauve-souris sont... à l'envers ?), et celle-ci rejoint l'équipe à la place de Spaghetti (parce qu'avoir un Pokémon de type Vol dans l'équipe c'est important, même si devoir faire des allers et retours pour augmenter le bonheur afin que ma rencontre puisse évoluer en Nostenfer c'est pénible). Je lui équipe par la suite la capacité *Picore* contenue dans la CT88 afin qu'elle puisse attaquer décemment. Australie possède le talent *Attention*, qui l'empêche d'être apeurée. *Prudente* de nature (une nature qui favorise la Défense Spéciale au détriment de l'Attaque Spéciale), mon Nosferapti possède de bons IV en PV, et le reste est plutôt mauvais... dommage !

Évidemment, puisque ça m'arrive toujours d'être gourmand, lors d'un combat contre dresseurs après la sortie de la forêt (afin de la monter en niveau), Australie succombe des suites d'un *Choc Mental* de Tarsal, alors que je la pensais capable de tuer en un coup avec la capacité *Picore*. Gourmandise quand tu nous tiens, mon Nosferapti ne pourra jamais évoluer en Nostenfer et devenir la brute que j'imaginai. Tant pis, j'ai espoir de rencontrer plein d'autres Pokémon de type Vol au cours de mon aventure (même si on n'est jamais sûrs de rien) ; c'est juste stupide de faire mourir un Pokémon pour la seule et unique raison de ma gourmandise. Et j'ai le sentiment que cette mort ne sera pas la seule à arriver sous de telles circonstances...

L'arrivée à Vestigion

En arrivant à Vestigion, je rencontre une femme d'un âge avancé, qui me fait honneur de la Capsule Technique CT67 contenant la capacité *Recyclage*, une capacité qui permet de récupérer un objet (baie ou autre) utilisé précédemment ; c'est trop situationnel, je ne pense pas m'en servir. Je rencontre également 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 Tesson (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 Wizdom 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 ».

Cap dès lors à l'est de Vestigion pour pêcher dans le point d'eau qui s'offre à nous, et vers la route 211 ; cela nous permettra d'acquérir deux nouvelles rencontres. La première, dans l'eau, est un **Arcko**, le célèbre Pokémon de départ de type Plante de la région de Hoenn, femelle au niveau 4 ; je la capture et la nomme Liza (parce que ça somme comme « lézard »). Avoir un Pokémon de type Plante dans l'équipe est intéressant pour taper de façon super efficace les potentiels adversaires de type Eau et Sol, mais ce n'est pas forcément une nécessité. Quoi qu'il en soit, on parlera plus bas de cette rencontre, en attendant, cap sur la route 211 pour notre deuxième rencontre, encore un Pokémon de type Plante : **Ceriflor**, Pokémon floral de type Plante qui est l'évolution de Ceribou (qu'on a eu sur Pokémon Platine). Je le capture également mais ne l'utiliserai pas. J'obtiens au passage la Capsule Technique CT12 contenant la capacité *Provoc*, une capacité de statut de type Ténèbres qui force l'adversaire à utiliser des attaques directes (donc pas de *Rugissement*, *Toxik*, *Soin* et autres...).

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 au niveau 22.

Parlons rapidement de Liza et Florent2. Liza possède le talent *Engrais* que nous avons évoqué plus haut en parlant de Xavier2 et qui est commun à tous les Pokémon de départ de type Plante. De nature *Prudente*, sa Défense Spéciale est augmentée au détriment de son Attaque Spéciale (pire nature possible pour un Arcko au passage), et elle possède de très bons IV. Concernant les capacités apprises par montée de niveau, Liza, comme tout Arcko, possède un movepool principalement orienté offenses physiques (alors que sa statistique prédominante est sa statistique d'Attaque Spéciale) ; autant dire que la séparation physique/spécial arrivée en quatrième génération ne lui aura pas plu (alors qu'en troisième génération le type Plante était spécial). Peu d'intérêt de l'utiliser en pratique, donc Liza restera dans le PC. Quant à Florent2, il possède comme tout Ceriflor le talent *Don Floral*, qui lui permet de passer en Forme Ensoleillée sous le soleil et augmenter son Attaque et sa Défense Spéciale (aucun intérêt pour un Pokémon axé sur le plan spécial). *Malpoli* de nature (qui augmente sa Défense Spéciale au détriment de sa Vitesse), Florent2 possède des IV corrects surtout en PV et en Défense ; c'est convenable sans être excellent. Par montée de niveau, Florent2 possède tout un tas de capacités spéciales intéressantes, qui lui auraient bénéficié si son talent augmentait son Attaque Spéciale... quoi qu'il en soit, Pokémon peu intéressant en pratique que nous n'utiliserons pas non plus.

Flo, une championne presque en herbe

Une fois notre équipe bien entraînée, il est temps d'aller se frotter à Flo, la championne d'arène de type Plante... enfin sur le papier, puisqu'en pratique son équipe est totalement aléatoire, vous connaissez la chanson. Je ne sais pas du tout quels seront les Pokémon qui seront face à nous, bien que son Pokémon le plus fort aura un total de statistiques équivalent à son Roserade dans le jeu d'origine, c'est-à-dire aux alentours de 515. Il me faut alors me préparer à faire face à une véritable machine de guerre. Quoi qu'il en soit, je me lance au combat de plus belle.

Le combat commence rapidement alors que j'envoie Flamand, mon Feurisson, au combat, en attendant de savoir quel Pokémon va remplacer le Tortipouss de Flo... et il s'agit de Férosinge, Pokémon de type Combat. Au niveau 20, Férosinge connaît les attaques *Puissance*, *Combo-Griffe*, *Poing-Karaté* et *Frappe Atlas*. Rien de trop dangereux, donc il est temps de frapper fort ; une *Roue de Feu* de Flamand retire à l'adversaire la moitié de ses PV, alors que celui-ci se concentre via *Puissance* pour augmenter son taux de coups critiques. Au tour suivant, Flamand se défait du Pokémon adverse

avec une deuxième *Roue de Feu*, ce qui pousse Flo à envoyer le Pokémon qui remplace Ceriflor. Ironie du sort, il s'agit d'un autre Pokémon de type Plante : Vortente, Pokémon inspiré de la plante carnivore. Celui-ci connaît au niveau 20 les capacités *Étreinte*, *Morsure*, *Fouet-Lianes* et *Doux Parfum*. Rien de bien dangereux donc il est temps de frapper fort : à ma grande déception, une *Roue de Feu* super efficace de Flamand retire cependant moins de la moitié des PV (il faut dire que Vortente possède de belles défenses). Vortente réplique avec un *Doux Parfum* qui baisse l'esquive de mon Pokémon, puis lance une petite *Morsure* après avoir encaissé un *Groz'Yeux* de Flamand qui baisse sa défense (ce qui permet à mon Feurisson de frapper plus fort via *Roue de Feu*). Profitant des défenses affaiblies de l'adversaire, Flamand le tue avec une deuxième *Roue de Feu*, en montant au passage au niveau 23.

Il est temps de voir quel Pokémon va remplacer le Roserade de la championne, sachant qu'il possèdera quoi qu'il en soit un total de statistiques de base aux alentours de 500. Et il s'agit finalement de... Raichu, la célèbre évolution de Pikachu. Étant une évolution par pierre (la *Pierre Foudre*, soit dit en passant), son moveset est assez déplorable est consiste en les attaques *Éclair*, *Mimi-Queue*, *Tonnerre* et *Vive-Attaque*. L'attaque *Tonnerre* peut faire mal surtout venant d'un Pokémon de type Électrik (donc qui bénéficie du STAB), mais j'ai une solution : Spaghetti, mon Bouldeneu. Sur le papier, celui-ci résiste au type Électrik, il peut donc venir sur les offenses de Raichu. Une fois Spaghetti au combat, celui-ci encaisse une puissante attaque *Tonnerre* qui lui retire un quart de ses PV... aïe. Après avoir encaissé un deuxième *Tonnerre*, Spaghetti rétorque avec une *Poudre Toxik* afin d'empoisonner l'adversaire. Mais à la moitié de sa vie, mon Bouldeneu peut désormais succomber au prochain coup critique. Il est temps d'envoyer quelqu'un d'autre ; et c'est Annabelle, mon Lainergie, qui va prendre le relais, pour encaisser une nouvelle attaque *Tonnerre*, qui lui retire une vingtaine de PV ; même si mon Pokémon survit à un *Tonnerre* critique, il lui faut faire quelques petits dégâts. Annabelle reste au combat, et prend un *Tonnerre* non critique ; l'empoisonnement et un petit *Éclair* lui permettent de retirer quelques PV, mais il va falloir changer de Pokémon encore une fois. C'est dans ce genre de situation que je réalise qu'un Pokémon de type Sol aurait été très pratique, mais je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'en obtenir un. J'envoie Windows, mon Porygon, mais celui-ci tient avec un unique PV d'un *Tonnerre* critique de Raichu... il est temps de changer encore une fois. Sans trop y croire, j'envoie Brutus, mon Galeking, au combat, qui encaisse une *Vive-Attaque* de l'adversaire. Au tour suivant, Brutus perd plus de la moitié de sa vie d'un *Tonnerre* non critique de la part de Raichu, et réplique avec une *Tomberoche* ; le Pokémon adverse tombe dans le rouge avec probablement un PV ou deux, voit sa vitesse diminuer, et finit par succomber des suites de l'empoisonnement. On a vraiment eu chaud, j'étais à un doigt de perdre un membre de l'équipe, et je n'ose pas imaginer la panique si j'avais dû perdre mon Porygon...

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 ma prochaine rencontre. La championne m'offre 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 Magirève de Kiméra (ou du moins le niveau du Pokémon qui le remplace), 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 204 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 (du moins sur le jeu classique), et il est temps de faire quelques pas dans les lieux pour savoir quelle sera notre nouvelle recrue : il s'agit de **Roucarnage**, le stade final de la famille d'oiseaux de la première génération. Notre rencontre est un mâle, au niveau 17, et son addition serait incroyable pour pouvoir bénéficier d'un Pokémon de type Vol dans l'équipe. Et malheureusement, il m'est impossible de le capturer puisque celui-ci possède la capacité *Cyclone* qui contre un Pokémon sauvage met fin au combat. Évidemment... mais nous ne sommes pas là pour nous lamenter de l'échec d'une capture ; profitons-en pour récupérer 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. Quoi qu'il en soit, quittons le manoir et revenons à Vestigion, en entraînant au passage l'équipe jusqu'au niveau 23 pour préparer le combat à venir.

En revenant dans le manoir pour entraîner Annabelle sur les Pokémon du vieux château, je me rends compte que le changement de Fantominus en un Pokémon quelconque est différent selon les salles du château. En ratant la capture de Roucarnage, je fais donc également une croix sur, en vrac : Sharpedo (une sorte de demi-requin de type Eau et Ténèbres possédant une grosse statistique d'Attaque), Posipi (petit lapin de type Électrik qui possède notamment la capacité *Encore*), Tentacool (la célèbre méduse de type Eau et Poison qui n'est pas sans rappeler Naada sur Pokémon Platine), Feunard (renard à neuf queues de type Feu), Persian (l'évolution du célèbre Miaouss), ou encore Spinda (un panda de type Normal assez bizarre). Tant pis !

Une fois que toute l'équipe est sur pied, il est temps de visiter un bâtiment dans Vestigion qui nous est encore inconnu : le Bâtiment Galaxie. Grâce à la capacité *Coupe*, nous pouvons rentrer dans ce bâtiment ; profitons-en pour dégommer tous les sbires se trouvant sur notre route et grimpons les divers étages, jusqu'à arriver au sommet.

Jupiter mais pas Macron...

Une fois au sommet du Bâtiment Galaxie, 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. Celle-ci possède un Moufflair au niveau 23, qui comme tout Pokémon est remplacé par un Pokémon aléatoire de total de statistiques de base équivalent (donc aux alentours de 480). Avant toute chose, je récupère l'*Améliorator* caché dans le coin de la salle pour pouvoir faire évoluer Windows en Porygon2 (comme précisé en introduction, les évolutions par échange ont été modifiées en simples évolutions par montées de niveaux, Porygon a alors simplement besoin de tenir l'objet d'évolution pour évoluer), et sans plus tarder, je lance le combat sans trop me poser de questions.

Le combat commence sans plus tarder en envoyant Windows, mon Pokémon de départ désormais évolué en Porygon2, tandis que Jupiter envoie le Pokémon qui remplace son Nosferapti ; il s'agit de Chuchmur, petit Pokémon bruyant mais pas bien méchant de type Normal. Au niveau 21, Chuchmur possède les capacités *Étonnement*, *Grondement*, *Brouhaha* et *Ultrason* ; rien de bien méchant si ce n'est la confusion causée par l'*Ultrason* qui peut être pénible. Ni une ni deux, Windows tue l'adversaire en un coup grâce à une violente *Rafale Psy* boostée par le talent *Télécharge* (qui a augmenté son Attaque Spéciale d'un cran). Un Pokémon de moins, et il est temps de voir quel Pokémon se cache derrière le Moufflair du jeu d'origine. La réponse est immédiate : Grotadmorv, Pokémon de type Poison. Une aubaine pour Windows, qui lance une deuxième *Rafale Psy* super efficace qui laisse le tas de boue adverse à un tiers de ses PV et active sa *Baie Citrus* ; l'adversaire rétorque avec un *Lilliput* qui augmente son esquive... aïe. Le reste de ses attaques est *Entrave*, *Boue-Bombe* et *Détritus* ; rien de bien dangereux pour mon Porygon2 qui peut cependant voir sa *Rafale Psy* entravée. Et, évidemment, la *Rafale Psy* de mon Pokémon rate suite à l'augmentation d'esquive, et le Grotadmorv adverse utilise *Entrave* pour bloquer la capacité. Il est temps d'envoyer Spaghetti, mon *Bouldeneu*, au combat, pour tenter d'endormir. Et Grotadmorv lance alors une attaque *Détritus* super efficace, mais non critique (heureusement), qui laisse mon Pokémon à un tiers de ses PV. Anticipant une nouvelle attaque *Détritus*, j'envoie ma machine de guerre, mon Brutus, mon Galeking, au combat, dont le type Acier bloque la capacité adverse de type Poison. Un *Coup d'Boule* inflige des dégâts relativement faibles, alors que Grotadmorv rate sa *Boue-Bombe*. Il me faut faire très attention, car une telle attaque peut tuer mon Galeking en un coup (celui-ci est fragile sur le plan spécial). Pas le choix, il me faut remettre Windows au combat, et celui-ci encaisse alors une *Boue-Bombe* qui fait peu de dégâts. Il est temps d'agir : une première *Rafale Psy* rate, et mon Porygon2 encaisse un premier *Détritus* ; au tour suivant, la *Rafale Psy* réussit et se défait de Grotadmorv, envoyant Jupiter au tapis.

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 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. Au sud se trouve la route 207, qui permet de nous ramener à Charbourg afin de soigner toute notre équipe, dont les membres sont tous montés au niveau 24 lors de la descente de la piste cyclable. Une fois mes Pokémon soignés, retour sur la route 206 pour la prochaine rencontre : Cerfrousse, un Pokémon de type Normal inspiré du cerf et peu inspirant, et il s'agit d'un mâle au niveau 17. Je le capture tout de même, le nomme Rodolphe, et ma recrue rejoint le PC aussitôt. Rodolphe possède le talent *Fouille*, qui permet d'indiquer l'objet adverse... super utile lorsque les adversaires ne font quasiment jamais tenir d'objets

à leur Pokémon ! Je suis passé à côté du talent *Intimidation* (qui diminue l'Attaque adverse d'un niveau dès que le détenteur du talent rejoint le combat), probablement un des meilleurs talents du jeu, donc effectivement ça m'ennuie un peu... Rodolphe possède une nature *Solo*, qui augmente son Attaque au détriment de sa Défense, ce qui est une nature très correcte pour un Cerfrousse, ainsi que des IV relativement conséquents. Dommage qu'il n'ait pas le bon talent, un Cerfrousse *Intimidation* aurait pu être un excellent pivot en combat avec un autre Pokémon possédant *Intimidation* afin de baisser l'Attaque adverse. Au passage, je suis passé à côté d'Étouraptor sur la même route, et j'aurais pu avoir un excellent Pokémon de type Vol pour tout le jeu (et qui possède *Intimidation* de surcroît). Tant pis !

Continuons du côté de la route 206 en empruntant la Grotte Revêche ; cette grotte possède une entrée principale et une entrée secrète. En pénétrant dans l'entrée secrète, je tombe nez à nez avec ma nouvelle rencontre : Chapignon, Pokémon de type Plante et Combat inspiré du champignon (et qui est l'évolution de Balignon), femelle au niveau 18. Je la nomme Hit-Girl (en référence à l'héroïne dans la série Kick-Ass), et elle rejoint l'équipe en lieu et place de Spaghetti. Encore une fois, la chance n'est pas de notre côté question talents : Hit-Girl possède le talent *Pose Spore*, qui donne une probabilité de 30% d'empoisonner, paralyser ou endormir un Pokémon qui utilise une attaque directe ; je suis passé à côté du talent *Soin Poison*, qui permet à un Pokémon empoisonné de gagner des PV au lieu d'en perdre à chaque tour. Mais à ce niveau on est habitué à ne jamais avoir de chance... De nature *Lâche* (qui augmente sa Défense et baisse sa Défense Spéciale), Hit-Girl possède des IV plutôt médiocres bien que ses IV en Vitesse sont conséquents. Dans une partie aléatoire où il est difficile d'investir un Pokémon dans une statistique, avoir des IV conséquents dans une statistique est toujours un bonus sympathique (bien qu'une nature qui favorise la Vitesse est toujours l'idéal). Tout au fond de la Grotte, je récupère au passage la Capsule Technique CT26, un des meilleurs cadeaux du jeu. En effet, cette CT contient la capacité *Séisme*, une capacité de type Sol dévastatrice qui peut être enseignée à un large panel de Pokémon, y compris des Pokémon qui ne sont pas de type Sol. Nino en bénéficiera une fois qu'il aura évolué en Nidoking, et pour activer cette évolution le plus rapidement possible, je me rends rapidement dans le Souterrain de Sinnoh, muni de l'*Explorakit* qui m'a été offert à Vestigion. Après de certains efforts et de nombreux coups de pioche dans les murs, j'obtiens une *Pierre Lune*, et ni une ni deux, Nino évolue vers sa forme finale, en Nidoking, gagne au passage le type Sol en plus de son type Poison, et devient une menace redoutable.

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, Hit-Girl monte assez rapidement au niveau 23 et apprend la capacité *Mach Punch*, afin d'attaquer en premier avec une capacité de type Combat et utiliser à bon escient sa statistique d'attaque stratosphérique. Pénétrons la grotte d'entrée de la partie sud du Mont Couronné.

Directement après quelques pas dans la grotte, nous tombons sur une nouvelle rencontre très intéressante : Feuforêve, un Pokémon fantôme de type Spectre, femelle au niveau 17. Feuforêve est une rencontre extrêmement intéressante puisque les Pokémon adverses en Nuzlocke aléatoire ont

comme moveset leurs capacités en montée de niveau, et nombre d'entre eux apprennent principalement des capacités de type Normal, auxquelles un Pokémon de type Spectre est immunisé. Je la paralyse, l'affaiblis, la capture et la nomme Perle (parce que Feuforève est normalement exclusif à Pokémon Perle, tout simplement) ; je pourrais l'exposer à une *Pierre Nuit* trouvée au Mont Couronné et la faire évoluer en Magirève, qui est un Pokémon très rapide et très costaud sur le plan spécial (bien que ses PV, Attaque et Défense de base soient identiques à sa pré-évolution), mais j'ai envie d'attendre le niveau 37 afin que Perle puisse apprendre *Ball'Ombre*. M'est d'avis que dans un futur plus ou moins proche, Perle pourra rejoindre l'équipe à la place d'Annabelle (bien que celle-ci soit toujours utile au cas où, notamment lors de rencontres sauvages quand il s'agit de paralysie). Notre nouvelle recrue possède le talent *Lévitacion*, qui l'immunise aux capacités de type Sol (à moins de tenir une *Balle Fer* ou d'être sous l'effet de la *Gravité*). Perle est *Naïve* de nature, ce qui booste sa Vitesse et baisse sa Défense Spéciale ; ses IV sont corrects surtout en PV et en Attaque Spéciale (le reste est bien moindre). À voir si notre cher fantôme sera de la partie dans un futur plus ou moins proche.

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 laissent présager rien de bon : Hélios, le personnage aux grandes ambitions qui désire 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 » (comme je le comprends, j'aurais fait pareil à sa place), 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.

C'est sur cette nouvelle route 208 que nous effectuons notre nouvelle rencontre, une rencontre pour le moins... risquée : Registeel, le golem légendaire de Hoenn de type Acier. Celui-ci au niveau 19 possède la capacité *Explosion* et peut donc s'autodétruire à n'importe quel moment, emportant au passage un de mes Pokémon. Tant pis pour la paralysie pour tenter de le capturer (compte tenu de son taux de capture extrêmement bas), j'envoie Brutus, mon Galeking, pour pouvoir survivre à une *Explosion* doublement résistée. En essayant de le capturer avec des Poké Balls, le Registeel sauvage se retrouve à une attaque doublée suite à une *Griffe Acier* puis une *Malédiction*. Pas le choix, je dois fuir, hors de question de perdre quelqu'un en essayant de capturer un Pokémon légendaire qui de toute façon n'est pas si fort que ça (mais en contrepartie il n'aurait pas été banni contrairement à Latios). Tant pis, je continue ma route, bredouille, vers Unionpolis, alors que toute ma petite équipe atteint le niveau 25.

Une ville au mille concours...

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

Devant la Salle de Concours Pokémon se tient une étrange dame, qui nous avoue être très forte en concours Pokémon : il s'agit de Kiméra, la championne d'arène locale, spécialiste du type Spectre.

Celle-ci s'exprime dans un français très distingué et nous 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 propose rapidement un Évoli, et puisqu'il s'agit d'une rencontre statique (et que je n'ai pas trouvé le moyen de les changer), je décline l'offre ; si je cherche une Évolution, je peux très bien en trouver à l'état sauvage avec un peu de chance.

Quoi qu'il en soit, cap vers l'Arène afin de monter tous nos protagonistes jusqu'au niveau 26 pour atteindre le niveau du Pokémon le plus fort de Kiméra (qui est normalement un Magirêve, mais vous connaissez la chanson...). Notre équipe est toujours autant boostée aux hormones et possède une grosse puissance offensive (ainsi qu'une couverture de type correcte), bien que l'absence d'un Pokémon de type Vol ainsi que d'un Pokémon de type Eau est toujours à déplorer (j'espère que ça changera d'ici peu !).

Kiméra, une championne qui fait moins peur que d'habitude

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, que, je le rappelle soit dit en passant, nous ne connaissons pas (elle est spécialiste du type Spectre dans le jeu d'origine). Je démarre le combat avec Nino, mon Nidoking, étant une valeur plutôt sûre de par sa statistique d'Attaque conséquente et ses redoutables *Séisme*. Il est temps de voir avec quel Pokémon est remplacé Skelénox, et il s'agit de Rémoraïd, un Pokémon de type Eau qu'on a déjà croisé sur Pokémon Diamant. Rémoraïd connaît au niveau 24 les capacités *Rafale Psy*, *Onde Boréale*, *Bulles d'O* et *Puissance* et bénéficie d'une statistique d'Attaque Spéciale plus que correcte. Il me faut pivoter afin d'amener Annabelle au combat, en sachant que Nino est faible à toutes les attaques et que *Bulles d'O* infligera le plus de dégâts. Une fois Annabelle au combat, Rémoraïd utilise cependant une attaque *Puissance*, qui augmente ses chances de coups critiques. Au tour suivant, l'adversaire est plus rapide et inflige de très lourds dégâts avec *Bulles d'O* (à hauteur d'un tiers des PV de mon Lainergie), avant de succomber en un coup suite à une attaque *Éclair*.

Un Pokémon de défit, et Kiméra rétorque avec son Pokémon de niveau 26, qui est normalement Magirêve ; ici, c'est Sablaireau, un Pokémon blaireau de type Sol, qui s'offre à nous, muni des capacités *Météores*, *Combo-Griffe*, *Roulade* et *Éclate Griffe*. Sablaireau est immunisé au type Électrik, il nous faut donc changer de Pokémon pour le taper. Hit-Girl est la réponse logique ; une fois au combat, celle-ci encaisse une violente *Éclate Griffe*, mais est plus rapide au tour suivant. Une *Méga-Sangsue* inflige beaucoup moins de dégâts que ce que je pensais, et une deuxième *Éclate Griffe* de l'adversaire en réponse baisse la Défense de mon Pokémon d'un cran. Il me faut tenter le tout pour le tout, sachant que maintenant un coup critique adverse peut tuer Hit-Girl compte tenu de la baisse de Défense. Au tour suivant, une *Méga-Sangsue* amène l'adversaire dans le rouge, ce qui active sa *Baie Citrus*. Mais une nouvelle *Éclate Griffe* amène mon Chapignon à la moitié de ses PV et baisse sa défense une deuxième fois... Hit-Girl est désormais à la merci d'un K.O sans le moindre doute, mais son talent *Pose Spore* s'active et empoisonne l'adversaire. Sablaireau est lui-même à la portée d'un K.O par une *Méga-Sangsue*, mais la championne profite de l'occasion pour soigner son Pokémon d'une *Super Potion*. Et malgré la *Super Potion*, une nouvelle *Méga-Sangsue* ramène l'adversaire dans le jaune après les dégâts du poison. Je ne suis pas certain qu'Hit-Girl tue directement avec une nouvelle attaque, et elle peut succomber à une *Éclate Griffe* critique... il me faut changer de Pokémon. Et quoi de mieux pour finir le travail que d'amener un Pokémon très puissant offensivement sur le plan spécial pour profiter de la faiblesse défensive de Sablaireau dans ce domaine ? Windows, mon Porygon2, est amené au combat, augmente directement sa statistique d'Attaque Spéciale d'un niveau via son talent *Télécharge*, et...

encaisse directement une *Éclate Griffes* critique, qui baisse sa Défense d'un niveau. Visiblement, les baisses de défense pleuvent, et Windows est un peu plus lent que le Sablaireau adverse ; il me faut changer de stratégie. Brutus, mon Galeking, est envoyé au combat afin de résister à toute offense adverse, pendant que le poison continue de faire son effet, et encaisse très largement une nouvelle *Éclate Griffes* (et voit également sa Défense baisser d'un niveau). Au tour suivant, le blaireau de sable adverse lance une *Roulade*, et meurt finalement d'une *Griffe Acier* bien placée. Ma petite équipe a galéré, mais a enfin fini par venir à bout de la menace adverse.

Mais il reste un Pokémon du côté de la championne, celui qui remplace son Spectrum dans le jeu d'origine ; et nous le connaissons bien, puisque le Pokémon qui remplace ce spectre très iconique de la première génération n'est autre que Farfuret, la belette de type Glace et Ténèbres. Mais il ne possède aucune attaque de type Glace ; sa meilleure offense est l'attaque *Feinte*, qui ne rate jamais, mais peut tout de même diminuer nos défenses de deux niveaux via l'attaque *Grincement*. Brutus reste au combat, et est sans pitié ; après avoir pris un *Grincement* qui lui a fait baisser sa Défense de deux niveaux, elle (j'oublie toujours que c'est une femelle) rétorque avec un *Éclate-Roc* doublement efficace qui met la belette adverse K.O sans avoir pu prononcer le moindre mot. Kiméra est désormais défaite, mais son Sablaireau aura mis toute ma petite équipe dans de beaux draps (bien que Brutus aurait pu s'en débarrasser à elle seule).

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 *Griffe 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 (bien que Nino, Brutus et Flamand peuvent apprendre l'attaque, et Flamand pourrait en faire bon usage). 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 plus fort Pokémon 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 Tymar, notre cher ami et rival de toujours (j'avais oublié sa présence...). Le combat commence rapidement alors que mon rival envoie Nidorino (qui correspond à son Étourvol) ; quant à moi, c'est Nino, mon Nidoking, qui ouvre le bal. Le Pokémon adverse ne fait pas du tout le poids face au puissant *Séisme* de sa version évoluée, qui a raison de lui en une simple attaque. Moufouette, la moufette de type Poison et Ténèbres, est le deuxième Pokémon à venir du côté du rival ; il subit malheureusement le même sort que son prédécesseur et succombe d'un simple *Séisme* de Nino. Le troisième Pokémon que Tymar envoie est son Pokémon de départ, son Togepi qui a désormais évolué en Togetic (preuve que mon rival prend bien soin de ses Pokémon, puisque cette évolution est une évolution au bonheur). Nino reste au combat, mais compte tenu de la faiblesse de l'attaque *Double Pied* (Togetic est costaud sur le plan défensif, il faut l'avouer), il laisse la place à Annabelle, mon Lainergie, au combat ; celle-ci encaisse directement une *Griffe Acier* par *Métronome*. Parlons de cette capacité pour le moins bizarre qu'est *Métronome* ; cette attaque est une capacité pour le moins imprévisible qui lance une attaque au hasard sur l'ensemble des capacités du jeu. Une attaque *Métronome* peut donc lancer *Explosion* par le plus grand des hasards, et Annabelle n'est jamais à l'abri d'une capacité de type Sol. Mais qu'importe,

mon Lainergie lance une attaque *Éclair* super efficace et laisse l'adversaire dans le rouge ; elle est ensuite rendue confuse via *Doux Baiser*. Je décide de tenter le tout pour le tout en laissant Annabelle au combat, et celle-ci passe à travers la confusion ; un nouvel *Éclair* se défait du Togetic adverse.

Je réalise ensuite, alors que Tymar envoie son dernier Pokémon, que le Togetic précédent était en réalité un Pokémon totalement aléatoire, puisque vient en dernier son vrai Pokémon de départ, le Togetic au niveau 27 (le précédent était au niveau 23). Celui-ci lance une attaque *Par Ici* prioritaire, et redirige toutes les attaques adverses sur lui, ce qui soit dit en passant ne sert à rien en combat solo (en combat double ça peut être très pratique pour que le partenaire puisse se placer tranquillement sans prendre d'attaque) ; Annabelle se blesse quant à elle dans sa confusion. Il me faut en finir ; Brutus, mon Galeking femelle, est envoyée au combat. Deux *Tomberoches* d'affilée ratent (pour une attaque à 80% de précision c'est quand même 4% de chances de se produire), tandis que Togetic rate un *Doux Baiser*. Une nouvelle *Tomberoches* inflige de très lourds dégâts et laisse l'adversaire dans le jaune en plus de baisser sa Vitesse d'un niveau, tandis qu'un *Doux Baiser* adverse rate à nouveau. Il est temps d'en finir et de prier pour qu'une nouvelle *Tomberoches* réussisse ; c'est le cas, et le Pokémon de départ adverse est envoyé au tapis. Je me rends compte au passage qu'un Togetic à ce niveau ne possède aucune capacité offensive (ce qui m'arrange, mais qui sera beaucoup moins rigolo lorsque celui du rival aura évolué en Togekiss à Joliberges et possèdera entre autres les capacités *Lame d'Air* et *Aurasphère*), et que j'avais le champ libre pour m'en débarrasser sans aucun risque. Quoi qu'il en soit, notre rival défait pour la troisième fois, cap sur la route 209.

Voilaroc, le combat pour le quatrième badge...

La route 209 et la Tour Perdue

C'est sur la route 209 que s'offre à moi ma prochaine rencontre, dans un coin de hautes herbes, et je suis tout émoustillé : cette rencontre est en effet nommée Draby, petit Pokémon de type Dragon, femelle au niveau 19. Draby est un Pokémon très intéressant : après une évolution intermédiaire en Drackhaus au niveau 30, il évolue en effet en Drattak au niveau 50. Et soyons honnêtes, Drattak est un Pokémon extrêmement puissant (pas étonnant puisqu'il s'agit, avec Métalosse, d'un des deux Pokémon pseudo-légendaires de la région d'Hoenn) ; l'avoir dans l'équipe serait un excellent ajout (à condition que j'en prenne soin et le préserve contrairement à Aragon, mon Carmache de Pokémon Platine). Je l'affaiblis avec moult précaution, le paralyse grâce à la *Cage-Éclair* d'Annabelle, et il est temps d'envoyer des Poké Balls ; la première capture réussit, et Sandra (du nom de la championne de type Dragon de la région de Johto) rejoint le PC ; je la préserverai en remplacement potentiel d'un membre de l'équipe qui montrerait ses limites sur la fin de la partie (hors de question de faire une Aragon...). Parlons de notre nouvelle recrue rapidement : Sandra possède le talent *Tête de Roc*, qui lui permet de ne pas prendre de dégâts de contrecoup ; elle le perdra en évoluant en Drattak au profit du talent *Intimidation* (qui, on ne le répète jamais assez, est le meilleur talent de tout le jeu). *Relax* de nature (une nature favorable pour la Défense et défavorable pour la Vitesse... terrible pour un futur Drattak), elle possède des IV conséquents sur le plan spécial, mais ses IV physiques ne jouent pas du tout en sa faveur (ce qui est très dommage car Drattak est redoutable sur le plan physique). Laissons Sandra de côté pour le moment et voyons si elle nous est utile par la suite ; m'est d'avis qu'elle peut faire les choses bien pour le Conseil 4, mais jusque-là, ce n'est pas une option.

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. La Tour Perdue est décrite comme étant une sorte de « cimetière Pokémon », où de nombreux dresseurs « vont pleurer leurs Pokémon défunts » ; et ça tombe bien parce qu'un de nos Pokémon aurait pu décéder d'un précédent combat contre un dresseur possédant

un Togetic au niveau 23, qui connaissait la capacité *Métronome* ; cette capacité a au passage lancé une *Spore* qui a endormi Nino, mais elle aurait pu lancer des capacités bien plus dangereuses comme (au hasard) *Explosion* ou *Séisme*. Après quelques pas, ma première rencontre sauvage dans la Tour Perdue s'offre à moi : Dracaufeu. Cette évolution finale du Pokémon de départ de type Feu de la région de Kanto que tout le monde connaît bien peut voler (et possède en plus le double type Vol dont nous avons tant besoin). Ni une ni deux, j'affaiblis ma rencontre (qui est une femelle au niveau 18, au passage), et tente de la capturer ; une *Super Ball* suffit, et Augustine rejoint l'équipe (du nom du champion de type Feu de la région de Kanto, nommé Auguste), en lieu et place de Flamand. Comme tout Pokémon de départ, Augustine possède le talent *Brasier*, dont on a déjà parlé plus tôt, et est de nature *Sérieuse*, une nature qui n'a aucune influence sur ses statistiques. Et à partir de maintenant, je n'évoquerai plus les IV de mes prochaines rencontres (parce que dans un Nuzlocke, à haut niveau, c'est quand même moins significatif que les EV et la nature).

Plus haut dans la Tour Perdue, une épaisse brume s'offre à nous, et nous ne pouvons rien faire sans être munis de 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 cette capacité 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 dans le jeu d'origine sont des Zarbi ; à voir quel Pokémon nous fera face une fois dans les ruines. Explorons les lieux 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 (dans un jeu aléatoire ces pierres sont toutes très intéressantes), mais surtout la fameuse Capsule Secrète CS05, celle qui contient la capacité *Anti-Brume*. Dans les ruines, je trouve une nouvelle rencontre : Roucool, l'oiseau de la première génération ; malheureusement, un *Cyclone* me fait fuir et met fin au combat. Dommage, deuxième fois que je manque un Pokémon de type Vol à cause de cette attaque, bien que la présence d'Augustine dans l'équipe me permette de m'envoler une fois que j'aurai battu Mélina à Voilaroc. Je trouve également la *Plaque Esprit*, une plaque qui augmente la puissance des capacités de type Psy de 20% ; Windows en bénéficie aussitôt pour augmenter la puissance de ses attaques *Rafale Psy*. Il est temps de sortir des ruines et de revenir vers la Tour Perdue. Grâce à Augustine, qui a appris *Anti-Brume* afin de nous aider à grimper les étages de la tour malgré le brouillard, nous trouvons un deuxième exemplaire de la Capsule Technique CT27 (celle qui contient *Retour*, on en a déjà parlé), et 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, Perle peut en faire bon usage, donc je conserve cet objet au chaud au cas où je serais amené à sortir mon Feuforêve du PC.

Quoi qu'il en soit, ressortons de la Tour Perdue et retournons sur Bonville, en direction de la route 210. 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, un Pokémon de type Vol rapide devrait en profiter contre une attaque de type Électrik ou Roche, puisque la capacité *Atterrissage* a pour effet additionnel de retirer

le type Vol du Pokémon qui l'utilise jusqu'à la fin du tour ; ainsi, pendant le tour où *Atterrissage* est effectué, les capacités de type Électrik ou Roche (notamment) perdent leur super efficacité. Je trouve également ma prochaine rencontre : Empiflor, sorte de plante carnivore de type Plante et Poison (les adeptes de la première génération connaissent bien cette évolution de Chétiflor et Boustiflor), mâle au niveau 21. Je la capture et la nomme Botanic (comme le magasin de jardinage) ; ma nouvelle recrue part ensuite dans le PC (Hit-Girl est une bien meilleure option offensive de type Plante). Botanic possède le talent *Chlorophylle*, dont on a déjà parlé : pour rappel, ce talent permet au Pokémon qui le possède de doubler sa vitesse sous le climat ensoleillé. Enfin, mon Empiflor est *Hardi* de nature, ce qui est sans influence sur ses statistiques. Mais assez parlé, continuons notre chemin vers 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, alors que Nino a manqué d'être tué par un Étourmi d'une élèveuse qui a utilisé la capacité *Effort* après avoir survécu à deux PV. Pour rappel, *Effort* amène l'adversaire au même nombre de PV que le lanceur, et puisqu'Étourmi possède aussi *Vive-Attaque*, Nino pouvait être tué ; heureusement, le *Point Poison* de mon Nidoking a empoisonné l'adversaire et l'a achevé avant qu'il soit trop tard.

C'est sur la route 215 que nous pouvons faire notre prochaine rencontre, et les possibilités sont larges. Parmi l'ensemble des plus de 400 Pokémon encore disponibles à la capture (si l'on omet les doublons et leurs familles d'évolution), Capumain s'offre à nous. Ce petit capucin mâle au niveau 22, de type Normal, est assez difficile à capturer, alors un affaiblissement et une paralysie permettent de faciliter la tâche, et après une simple *Super Ball*, Mano rejoint les rangs du PC (j'ai déjà Windows en Pokémon de type Normal, et j'essaie d'éviter au maximum les doublons en terme de type). Capumain peut posséder deux talents : le premier, *Fuite*, permet de fuir contre un Pokémon sauvage sans conditions (il perd ce talent au profit de *Technicien* en évoluant en Capidextre) ; le second, *Ramassage*, permet de récupérer un objet quelconque après chaque combat. C'est le premier de ces talents que possède Mano ; tant pis, c'est trop situationnel pour être vraiment utile. Enfin, notre petit capucin est *Relax* de nature, ce qui favorise sa Défense au détriment de sa Vitesse et est, décidément, la pire nature possible pour un Capidextre dont le but est, entre autres, d'être le plus rapide possible.

Sur notre chemin, un karatéka nous donne la Capsule Technique CT66, qui contient la capacité de type Ténèbres *Représailles*. Cette capacité double en puissance si le Pokémon reçoit une attaque dans le même tour ; elle bénéficie de préférence aux Pokémon lents, car ils sont bien plus susceptibles d'attaquer après leurs adversaires, et contrairement à *Vendetta* (une capacité équivalente de type Combat), *Représailles* n'est pas une capacité à priorité négative. 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 (ou le receveur a augmenté son esquive). Windows en fera bon usage, étant une force spéciale de choc (surtout lorsqu'il aura évolué en Porygon-Z plus tard dans l'aventure). Ce dernier apprend au passage la capacité *Rayon Signal* au niveau 29, une capacité de type Insecte qui peut rendre la cible confuse.

Voilaroc, nous voilà !

Nous voilà arrivés à Voilaroc après un long périple, alors que nos protagonistes sont tous au niveau 28 ; plus que quatre niveaux (ou trois pour Windows) à récupérer pour aller se frotter à Mélina. Parlons d'abord 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* ; je profite pour acheter un exemplaire de *Fatal-Foudre*, *Abri*, *Protection* et *Mur Lumière* (parce qu'on ne sait jamais, ça peut nous être utile, et *Fatal-Foudre* avec un Pokémon qui instaure un climat pluvieux peut faire de très lourds ravages). 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 joyeusetés au cours de l'aventure, mais parlons pour le moment aux PNJ dans la ville ; l'un deux 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 certaines évolutions au bonheur (aucune ne nous concerne pour le moment).

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, et le seul moyen de récupérer des jetons chaque jour est de fouiller les bornes de jeu vides ; une centaine de jetons chaque jour peut être récupérée. Pour ce qui est du reste des jetons, il faut les acheter, à raison de 10000 Pokédollars les 500 jetons ! C'est très cher, mais en récupérant la *Pièce Rune* au Square Paisible et en utilisant le *Cherche VS* sur tous les dresseurs riches (gentlemen, mondaines, richards et autres), il est possible de récupérer un filon d'argent très conséquent. C'est quelque chose que j'envisagerai par la suite de l'aventure, et le gain d'argent va me permettre de récupérer quelques CT relativement utiles telles que *Danse-Lames*, ou *Demi-Tour* (et pourquoi pas un *Tonnerre* ou *Laser Glace* additionnel en plus de ceux qui sont trouvables à l'extérieur ?).

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. Lors de l'entraînement, Brutus apprend *Tête de Fer* par montée de niveau et peut bénéficier d'une puissante capacité de type Acier possédant 100% de précision et pouvant apeurer. Annabelle monte également au niveau 30 et évolue vers sa forme finale, en Pharamp ; elle devient alors une menace redoutable sur le plan spécial.

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 (du moins, dans le jeu d'origine), et nul doute que son Lucario sera remplacé par un Pokémon possédant une puissance équivalente. Ni une ni deux, je démarre le combat et

découvre le Pokémon qui remplace le Méditikka du jeu d'origine : Ningale, Pokémon cigale de type Insecte et Sol, au niveau 28 (alors qu'il évolue en Ninjask au niveau 20). Son moveset à ce niveau est composé des attaques *Jet de Sable*, *Combo-Griffe*, *Lire-Esprit* et *Faux-Chage*. Rien de bien dangereux donc pour Windows et sa puissante *Rafale Psy* augmentée par son talent *Télécharge* et par la *Plaque Esprit*, qui se défait de l'adversaire en un coup. Déjà un Pokémon de moins du côté adverse.

Cependant, la victoire est de courte durée car Mélina envoie son Pokémon le plus fort, qui remplace Lucario. Ironie du sort, la championne de type Combat a remplacé son Lucario par un autre Pokémon de type Combat, sous le nom de Tartard, un Pokémon de type Eau et Combat que les fans de la première génération doivent bien connaître. Tartard connaît au niveau 32 les attaques *Bulles d'O*, *Hypnose*, *Sacrifice* et *Torgnoles*, et peut bénéficier d'une belle statistique d'Attaque pour donner de l'ampleur à ses capacités physiques. Windows est un joli tank, mais il est plus lent que Tartard et *Sacrifice* peut faire très mal. Mon Porygon2 encaisse un *Sacrifice* non critique, mais un coup critique tue à coup sûr (donc il faut faire très attention tout de même). Tartard est plus rapide mais il décide, contrairement à ce que j'imaginai, de lancer une *Hypnose*. L'attaque, qui a 60% de précision (on le rappelle) réussit, et mon Pokémon est endormi. Hors de question de rester au combat ; Augustine est envoyée pour encaisser un *Sacrifice*, qui inflige un léger contrecoup à l'adversaire. Au tour suivant, mon Dracaufeu est plus rapide et lance une *Tranche*, qui inflige quelques dégâts, alors que le têtard adverse rate une nouvelle *Hypnose*. Il est temps de jouer la carte de la « pénibilité » en lançant un *Brouillard*, qui baisse la précision adverse ; une autre *Hypnose* adverse réussit malgré tout et endort Augustine. Il est temps de changer à nouveau de Pokémon en envoyant Hit-Girl sur l'attaque *Bulles d'O*, qui est résistée mais inflige tout de même un petit quart des PV de mon Chapignon. Au tour suivant, Hit-Girl lance une *Vampigraine* qui permet de récupérer quelques PV de l'adversaire à chaque tour, avant de perdre la moitié de ses PV suite à un *Sacrifice*. Une *Méga-Sangsue* de mon Pokémon permet de récupérer quelques PV, et Tartard rate ensuite une *Hypnose*. La Vampigraine amène ensuite le Pokémon adverse à portée de soin de la part du champion, donc Hit-Girl décide d'effectuer de lourds dégâts avec *Forte-Paume* en prévision. Mais Mélina ne soigne pas son Tartard (j'avais oublié que cette championne ne possède pas d'objet de soin), qui succombe suite à l'attaque de mon Chapignon. Reste un Pokémon du côté de la championne, qui est Fouinar (le Pokémon qui remplace son Machopeur au niveau 29), mais celui-ci succombe après deux *Mach Punch* bien placés. Ça y est, Mélina appartient au passé, et son Tartard m'aura bien fait transpirer.

Suite à cet affrontement, 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 Hit-Girl, qui possèdera une nouvelle façon de se soigner en attaquant. Cependant, je ne lui apprendrai pas cette capacité tout de suite, je préfère en effet attendre d'avoir sept ou huit badges et être sûr que mon Chapignon fera partie de mon équipe finale (m'est d'avis qu'elle sera de la partie, j'adore ce Pokémon).

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. Nino, mon Nidoking, est de la partie et s'allie au Embrylex d'Aurore ; mon Pokémon donne le ton en lançant un *Séisme* redoutable, emportant le Pokémon de ma partenaire au passage, et met au rebut le Limagma des sbires ; leur Arakdo tient cependant dans le rouge. Le reste du combat est un massacre signé Nino, qui continue de faire

trembler la terre sans relâche en tuant tout le reste des Pokémon au combat, ceux d'Aurore compris. Et tant pis pour Aurore, dirons-nous, les dommages collatéraux sont ce qu'ils sont, le fait que des Pokémon alliés tombent K.O n'est pas une fatalité (tant que ce ne sont pas les miens), et les sbires sont vaincus sans l'ombre d'une résistance. 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, et que j'apprends sans tarder à Augustine. 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 son meilleur Pokémon (qui est un Mustéflott dans les jeux d'origine) 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 (que nous avons déjà battus au passage en entraînant l'équipe jusqu'au niveau 32 avant le combat contre Mélina), et c'est également là que nous faisons notre prochaine rencontre. Le premier Pokémon sauvage qui s'offre à nous est Galegon, un Pokémon de type Roche et Acier, mais puisque je possède déjà son évolution, Galeking, dans l'équipe, la *Species Clause* évoquée en introduction m'autorise (voire m'oblige) à fuir et à trouver un autre Pokémon sauvage qui ne ferait pas doublon avec une précédente capture. Cette rencontre n'est autre que Tropius, un grand Pokémon de type Plante et Vol qui ressemble à un croisement entre un diplodocus et un bananier. Je capture ce Tropius (qui au passage est un mâle, au niveau 21) et le nomme simplement Petit Pied (comme le dinosaure dans le dessin animé pour enfants). Parlons-en rapidement : Petit Pied possède le talent *Force Soleil*, qui augmente la puissance de ses capacités spéciales sous le soleil mais l'handicape en contrepartie de 1/8^e de ses PV à chaque tour. De nature *Discrète* (une nature qui monte l'Attaque et baisse la Vitesse), mon Tropius possède de bons IV surtout sur le plan spécial, mais nous ne l'utiliserons pas. En effet, il m'est d'avis que Hit-Girl fait un bien meilleur Pokémon de type Plante que Petit Pied, et Augustine sert déjà à couvrir le type Vol (malgré sa double faiblesse au type Roche).

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 autre rencontre : Soporifik, Pokémon de type Psy inspiré du *baku* japonais (ce monstre qui dévore les rêves), mâle au niveau 22. Son évolution Hypnomade est un Pokémon plutôt intéressant à ajouter à l'équipe (vive le type Psy), et sa Défense Spéciale est plutôt élevée et permettra d'avoir un Pokémon pour encaisser les coups sur le plan spécial. Je le capture rapidement après l'avoir paralysé et le nomme Messmer (comme l'illusionniste) ; à voir si on l'utilise pour plus tard au cas où un de nos membres principaux viendrait à manquer. Messmer est de nature *Pudique* (neutre sur les statistiques), possède le talent *Prédiction* (qui lui permet de connaître la capacité ennemie la plus puissante) ; j'aurais préféré avoir un Soporifik ayant le talent *Insomnia*, mais encore une fois on ne choisit pas. Ni une ni deux, j'apprends les capacités *Protection* et *Mur Lumière* à Messmer afin qu'il puisse soutenir l'équipe en plaçant les murs défensifs, l'amène au niveau du reste de l'équipe, et le fait évoluer dans la foulée en Hypnomade.

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 Caratroc, Pokémon de type Insecte et Roche semblable à un ver dans une carapace, mâle au niveau 27. Je l'affaiblis autant que possible, et le capture aussitôt ; ma nouvelle rencontre se nommera Berry (comme les baies en anglais) mais restera dans le PC. Berry possède le talent *Fermeté*, qui l'immunise aux attaques de catégorie « K.O en un coup » que sont *Abîme*, *Glaciation*, *Guillotine* et *Empal'Korne* ; il est *Solo* de nature, ce qui monte son Attaque au détriment de sa Défense. Comme précisé un peu plus tôt, je n'utiliserai pas ce Pokémon pour une raison très précise : Caratroc est très difficile à utiliser correctement. En effet, ce Pokémon possède des statistiques offensives ridicules ainsi que très peu de PV, mais possède en contrepartie des défenses (physique comme spéciale) stratosphériques. En réalité, il s'agit surtout d'un Pokémon joué défensivement avec des capacités comme *Toxik*, *Clonage* et *Abri*, mais il est trop particulier pour être exploitable, et les quelques situations dans lesquelles un Caratroc pourrait être utile sont trop épisodiques. Tant pis pour Berry !

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. Au cours de ma traversée, un PNJ dans une maison m'offre la Capsule Technique CT92, contenant la capacité *Distorsion* : 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. Archéodong et Galeking sont deux exemples de ces Pokémon à qui la distorsion peut bénéficier, et sur la scène compétitive, il n'est pas rare de voir des équipes complètes fondées sur ce mécanisme (en utilisant notamment des Pokémon tels que Chartor, ou Sorcidence qui est apparue quelques générations plus tard...). 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. C'est également sur cette route que ma prochaine rencontre s'offre à moi : Pichu, la pré-évolution de Pikachu, mâle au niveau 23. Je l'affaiblis, le capture, et le nomme Électro ; il restera dans le PC (devoir gérer une évolution au bonheur est quelque chose dont j'aime me dispenser quand c'est dispensable). Comme tout Pichu, Électro possède le talent *Statik*, qui lui permet de paralyser l'adversaire avec une certaine probabilité si celui-ci utilise une attaque de contact, et est de nature *Docile*, sans influence sur ses statistiques. Quoiqu'il en soit, continuons notre chemin vers l'ouest pour rejoindre notre prochaine 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*. Ça tombe bien, des *Écailles Cœur*, j'en ai quelques-unes en réserve ; j'en utilise une pour apprendre la capacité *Dracogriffe* à Augustine, mon Dracaufeu. J'y repasserai probablement plus tard si certaines de mes futures recrues en ont besoin.

L'attraction principale de la ville, mis à part son Arène, est une zone immense nommée le Grand Marais ; de nombreux Pokémon inédits et introuvables ailleurs y sont disponibles dans le jeu d'origine, cependant, puisqu'ici toutes nos rencontres sont aléatoires, il y a fort à parier que je trouverai des Pokémon que j'ai déjà rencontrés ailleurs. Dans le jeu de base, on peut notamment trouver au Grand Marais 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). Quoi qu'il en soit, 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 : Cerfrousse, femelle au niveau 26... que je possède déjà ! Il est temps d'utiliser la *Species Clause* pour obtenir une autre rencontre, et il s'agit cette fois de Nénupiot, petit Pokémon de type Eau et Plante inspiré du nénuphar. Je suis très excité : Ludicolo est un excellent Pokémon possédant un double type intéressant ; m'est d'avis que ma nouvelle recrue deviendra un membre phare de l'équipe. La deuxième Safari Ball réussit sa capture, et je nomme ma nouvelle recrue (qui est aussi une femelle au niveau 26) Ananas... si vous n'êtes pas convaincus, allez regarder la page Poképédia consacrée à Ludicolo. Ananas possède le talent *Cuvette*, qui lui permet de regagner des PV à chaque tour sous la pluie ; talent sympathique si un Pokémon possédant le talent *Crachin* est dans l'équipe, afin d'instaurer directement un climat pluvieux (au cas où, le seul Pokémon possédant ce talent en quatrième génération est le légendaire Kyogre). Ses IV sont plutôt médiocres si ce n'est en Attaque, mais ces derniers sont amoindris par une nature *Calme* qui baisse justement l'Attaque au profit de la Défense Spéciale. De toute façon, Ludicolo est plutôt un Pokémon qui attaque sur le plan spécial, l'intérêt de le jouer avec des capacités physiques est plutôt limité.

Sorti du Grand Marais, je décide de me munir de la *Super Canne* qui m'a été offerte un peu plus tôt par un pêcheur, pour obtenir ma prochaine rencontre : Ptitard, petit têtard de type Eau qui évolue notamment en Têtarte puis en Tartard (ou en Tarpaud grâce à une *Roche Royale*). Ce Ptitard qui s'offre à moi est un mâle au niveau 18, que je m'empresse de capturer et de nommer Manadou (comme le nageur professionnel). Parlons-en rapidement, même s'il restera probablement dans le PC : Manadou possède le talent *Moiteur*, qui bloque entièrement les capacités telles que *Destruction* ou *Explosion* (ce qui peut s'avérer très pratique pour capturer n'importe quel Gravalanch ou Foretress sauvage). *Modeste* de nature, ce qui est plutôt inadéquat pour un futur attaquant physique pouvant posséder *Cognobidon* parmi ses capacités puisqu'elle augmente son Attaque Spéciale et diminue l'Attaque, ses IV sont très bons et donnent au moins un avantage statistique sur les autres Pokémon de son espèce.

C'est alors que je dois me résoudre à faire un choix (qui est tout à fait critiquable d'un point de vue moral) : utiliser le logiciel PKHEX pour modifier le nombre de *Super Bonbons* dans l'inventaire à 99. L'objet *Super Bonbon* permet à un Pokémon de passer directement au niveau suivant sans devoir combattre ; l'intérêt alors d'une telle action est de s'éviter de longues sessions de combats sauvages sans intérêt, et donc s'éviter des morts qui auraient pu être sauvées. Un inconvénient subsiste : les Pokémon ne prennent pas d'EV en montant en niveau grâce à un tel objet (puisque'ils ne combattent pas), et sont donc plus faibles que s'ils avaient combattu. Mais soyons honnêtes : est-ce vraiment utile d'entraîner les EV de nos Pokémon quand de toute façon nos rencontres sont aléatoires ? J'ai donc à ma disposition un stock de *Super Bonbons* relativement conséquent, afin de couper court aux sessions de combats contre des Pokémon sauvages (comme dit plus haut) et me concentrer sur les vrais combats, ceux qui importent vraiment. Et puis, de toute façon, j'ai déjà utilisé PKHEX dans d'autres aventures Nuzlocke afin de simuler des évolutions par échange, ou gonfler (un peu) mon nombre de jetons afin de pouvoir acheter quelques Capsules Techniques telles que *Danse-Lames* ou *Demi-Tour*. Vous l'aurez compris, en réalité je me fiche de tricher, je veux m'amuser avant tout, et les combats sauvages à répétition sont loin d'être amusants.

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 (parce que, pourquoi pas...); ou alors, taper Lovis dans un premier temps, élever notre limite de niveau puis s'occuper de la route après. Je décide de partir pour la route 212 puisqu'entre cette route et le Jardin Trophée qui se trouve à l'arrière du Manoir Pokémon, j'aurai accès à deux nouvelles rencontres qui peuvent être fort sympathiques; d'ailleurs, de nombreux objets et CT sympathiques nous y attendent. 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, mais je ne l'utiliserai pas tout de suite, j'ai envie d'avoir une idée de mon équipe finale avant d'utiliser quoi que ce soit.

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, on verra au moment venu qui a besoin d'une capacité en particulier. Quoi qu'il en soit, 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. Lors de la traversée, Ananas effectue sa première montée en niveau, mais je décide finalement de reporter son évolution jusqu'au niveau 45 (alors qu'elle évolue normalement en Lombre au niveau 14) afin qu'elle puisse apprendre *Éco-Sphère*, une puissante capacité de type Plante que ni Lombre ni Ludicolo n'apprennent.

Au milieu des dresseurs et des marécages en tout genre se pose notre nouvelle rencontre: Noadkoko, Pokémon de type Plante et Psy inspiré du palmier, qui est un pilier de la première génération (les amateurs de longue date de Pokémon connaissent bien cette évolution de Noeunoeuf). Je le capture après l'avoir affaibli, et le nomme Tahiti Bob; je ne pense cependant pas l'utiliser du tout. En effet, Noadkoko est une évolution par pierre évolutive (une *Pierre Plante* est requise pour le faire évoluer), et ces évolutions ont toutes l'inconvénient d'apprendre très peu de capacités par montée de niveau et doivent utiliser des CT la plupart du temps. Donc Tahiti Bob restera dans le PC. Parlons talent et nature: *Docile* de nature (sans influence sur les statistiques), notre cher palmier possède le talent *Chlorophylle* qui lui permet de doubler sa vitesse sous le soleil; pratique dans une équipe composée autour du soleil, mais dans la mesure où le seul détenteur du talent *Sécheresse* (qui instaure le climat ensoleillé) est le légendaire Groudon, ce talent reste assez épisodique en réalité.

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. 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...).

C'est derrière ce manoir que se situe notre prochaine rencontre, au Jardin Trophée. Ma première rencontre est un Feuforêve femelle au niveau 21, mais puisque j'en ai déjà capturé un, la *Species Clause* m'empêche de le capturer, et je m'octroie une nouvelle rencontre : un Laggron femelle au niveau 24. Cette rencontre est excellente pour l'équipe, en effet : Laggron est la forme finale de Gobou, le Pokémon de départ de type Eau de la région de Hoenn. Et son double type Eau et Sol est un excellent double type qui ne le laisse qu'à la merci d'une seule et unique faiblesse. C'est parti pour une capture tant bien que mal, et après l'avoir bien affaibli, une *Filet Ball* suffit ; et mon Laggron sera surnommé Maraiste (c'est une coutume chez moi de nommer des Pokémon de générations récentes comme des Pokémon de générations précédentes). Notez que si je capture un Maraiste sauvage je le surnommerai Laggron pour bien semer le doute dans vos cerveaux, chers lecteurs. « Maraiste » possède le talent *Torrent* comme tout Pokémon de départ de type Eau ; ce talent est l'équivalent Eau de *Brasier*, à savoir qu'il augmente la puissance des attaques de type Eau de 50% lorsque le Pokémon a moins d'un tiers de ses PV. *Malpolie* de nature, ma rencontre voit sa Défense Spéciale augmentée au détriment de la Vitesse ; ce qui est une nature correcte puisqu'un Pokémon comme Laggron a pour principal intérêt d'encaisser les coups, et de rétorquer avec de puissantes capacités physiques telles que *Cascade* ou *Séisme*. Je décide de garder Maraiste bien au chaud, il m'est d'avis qu'elle sera très utile pour le Conseil 4 aux côtés de Pokémon comme Perle la future Magirêve (grâce à son type Spectre) ou Sandra la future Drattak (grâce à son talent *Intimidation* et ses statistiques offensives dévastatrices).

Le retour du rival..

Retour sur Verchamps après tout ce périple le long de la Route 212, et après avoir gavé mon équipe de *Super Bonbons* afin que tous soient au niveau 36, donc un niveau de moins que le niveau requis pour Lovis (ça laisse une marge pour défier les dresseurs présents dans l'Arène sans dépasser pour autant le niveau 37), je me rends à l'Arène, mais à peine arrivé devant l'enceinte du bâtiment que Tymar 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. Afin de me préparer au mieux, j'ai décidé d'intégrer Maraiste à l'équipe et de lui apprendre la capacité *Laser Glace* grâce à la CT13 obtenue au Casino de Voilaroc après de nombreux tours de roue (non j'ai juste utilisé PKHEX pour avoir 10000 jetons) ; cette capacité permet d'offrir une réponse au seul Pokémon connu du rival qu'est son Togekiss (qui a atteint sa forme finale car il est au niveau 36). Il est temps de se lancer au combat après quelques préparatifs.

Le premier Pokémon envoyé par le rival est Smogo, petite boule de gaz de type Poison, au niveau 34. Celui-ci connaît en particulier l'attaque *Destruction* et peut exploser d'une traite à tout moment, et de surcroît tuer un membre de l'équipe. Mais Brutus, mon Galeking, est sur le terrain, et sa double résistance au type Normal ainsi que sa Défense en béton armé lui permettra d'encaisser l'attaque sans broncher. Brutus est plus rapide et lance une *Tête de Fer*, et le coup critique tue le Smogo adverse en un coup, sans la moindre destruction à l'horizon. Un Pokémon de défit, et Tymar envoie alors son Pokémon de départ, qui a atteint sa forme finale : Togekiss. Celui-ci connaît *Vitesse Extrême*, *Lame d'Air*, *Aurasphère* et *Piqué* et peut notamment tuer Brutus en un coup avec une attaque spéciale de type Combat. Il me faut changer de Pokémon pour encaisser l'*Aurasphère* qui se prépare, et Augustine, mon Dracaufeu, fera l'affaire, de par son type Vol. Une fois au combat, Augustine encaisse une *Aurasphère* sans sourciller, et lance au tour suivant une *Dracogriffe* critique, qui ne retire que 40% des PV de l'adversaire environ. Le Togekiss du rival réplique en chargeant une attaque *Piqué*, une très puissante capacité de type Vol en deux tours. Mais j'ai de quoi faire échouer cette capacité au tour suivant : Augustine lance sa capacité *Vol* et s'envole dans les airs, faisant échouer le *Piqué* adverse ; l'attaque rate cependant, et Togekiss tente un deuxième *Piqué*. Il est temps de lancer un deuxième *Vol*, qui fait échouer le *Piqué*, réussit et laisse le Pokémon adverse à un quart de ses PV. Une dernière *Dracogriffe* permet de terminer le travail sans encombres, et le Togekiss du rival est défit.

En réponse au type Vol d'Augustine, Tymar envoie Élekid, Pokémon de type Électrik qui n'est autre que la pré-évolution d'Élektek. Anticipant une attaque de type Électrik, j'envoie Nino, mon Nidoking, au combat, afin de faire échouer l'attaque grâce à son type Sol, mais Élekid place un mur défensif grâce à *Mur Lumière*, qui divise la puissance des capacités spéciales par deux. Peu importe, au tour suivant, un puissant *Séisme* tue le Pokémon adverse en un coup, ce qui pousse mon rival à envoyer son dernier Pokémon : Ortide, Pokémon de type Plante et Poison. Celui connaît les capacités *Para-Spore*, *Poudre-Dodo*, *Méga-Sangsue* et *Air Veinard*, rien de bien dangereux pour Nino. Mon Nidoking donne le ton en lançant un nouveau *Séisme*, qui effectue un coup critique et tue l'adversaire en un coup. Félicitations à Brutus, Augustine et Nino qui auront géré le combat comme des maîtres. Et une fois le rival défait, cap sur l'Arène après avoir soigné nos Pokémon.

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

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, il est temps de se défaire de ce valeureux catcheur qu'est Lovis le Teigneux. Ce combat peut s'avérer tendu car ses trois Pokémon ont un total de statistiques de base aux alentours de 490 (Léviator possède même un total supérieur à 500), et seront remplacés par des Pokémon aux statistiques équivalentes : il est notamment possible de rencontrer des monstres offensifs tels qu'Ectoplasma ou Alakazam, ou des murs très difficiles à percer tels qu'Archéodong. Quoi qu'il en soit, 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 (alors qu'il pourrait ne pas en avoir un seul), Lovis démarre le combat et envoie le Pokémon qui remplace Léviator : Coudlangue ; de mon côté, c'est Brutus qui ouvre le bal. Pokémon très fort défensivement, Coudlangue connaît les capacités *Écrasement*, *Entrave*, *Souplesse* et *Roulade*. Rien de bien dangereux pour mon Brutus, qui est plus rapide et démarre directement par une puissante *Tête de Fer*, qui inflige 40% de dégâts et apeure le Pokémon adverse. Rebelote, une *Tête de Fer* au tour suivant amène Coudlangue à moins d'un quart de ses PV, et Brutus encaisse très largement une *Souplesse* adverse de par sa double résistance au type Normal. Compte tenu de la faible vie de son Pokémon, Lovis utilise une *Hyper Potion* pour le soigner, et Brutus profite pour lancer une nouvelle *Tête de Fer*. Mais quelque chose auquel je n'étais pas prêt se produit : Lovis retire son Pokémon (moi qui pensais que l'intelligence artificielle ne changeait que rarement de Pokémon) et invoque à la place Wailmer, une petite baleine de type Eau (qui remplace son Maraiste dans le jeu d'origine). Wailmer prend alors l'attaque de Brutus et perd environ 40% de ses PV. Au tour suivant, mon Galeking est plus rapide et lance un *Bélier* sans contrecoup, et l'adversaire s'endort via *Repos* ; ses PV remontent au maximum, mais Brutus s'en défait sans sourciller avec deux nouvelles capacités *Bélier*.

Lovis envoie alors son Pokémon le plus fort, celui qui remplace Mustéflott, et nous le connaissons très bien puisqu'il ne s'agit d'aucun autre Pokémon que Sablaireau, Pokémon de type Sol que nous avons déjà combattu en battant Kiméra. Au niveau 37, ses capacités sont *Roulade*, *Éclate Griffes*, *Taillade* et *Tourbi-Sable*. Rien de bien dangereux bien que *Tourbi-Sable* peut piéger le Pokémon sur le terrain pendant plusieurs tours ; je décide de m'en prémunir en envoyant la réponse parfaite au type Sol qu'est Maraiste, mon Lagggon, alors que le Sablaireau adverse rate un *Tourbi-Sable*. Au tour suivant, Sablaireau est plus rapide et lance une *Éclate Griffes*, qui retire un petit quart des PV de mon Pokémon mais baisse sa Défense ; Maraiste réplique alors avec un *Laser Glace* super efficace qui amène l'adversaire à 30% de ses PV et active sa *Baie Citrus*. Malgré la baisse de Défense, il m'est d'avis que mon Lagggon tient une *Éclate Griffes* critique, alors je la laisse au combat ; et après avoir encaissé une deuxième *Éclate Griffes* non critique mais avec tout de même une nouvelle baisse de Défense, Maraiste se défait de l'adversaire avec une nouvelle attaque *Laser Glace*.

Sablaireau est désormais défait, et il reste le Coudlangue du champion d'Arène, qui a bien été conservé au chaud, malgré les dégâts occasionnés par la *Tête de Fer* de Brutus. Maraïste a bien combattu, je l'enlève du combat pour envoyer Nino, mon Nidoking, qui perd directement 30% de ses PV via une *Souplesse* adverse. Mais qu'importe : au tour suivant, Nino est plus rapide et lance un puissant *Séisme*... qui laisse l'adversaire à un quart de ses PV ! Et comme si ça ne suffisait pas, Coudlangue décide de placer une *Entrave* sur le *Séisme* de mon Nidoking (ce qui l'empêche de l'utiliser à nouveau). Une seule solution : renvoyer Brutus au combat afin de résister à toutes les attaques adverses. Et après une *Souplesse* ratée de la part de Coudlangue, mon Galeking s'en défait grâce à une dernière *Tête de Fer*. Ce n'était pas de tout repos, mais Lovis est finalement battu.

Le « Teigneux » 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 (du moins dans le jeu de base) au niveau 41.

À peine sorti de l'Arène que Tymar 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 que Brutus, mon Galeking, est sans pitié face au Chaglam de l'ennemi qui succombe avec une simple *Tête de Fer*. 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 dresseurs, en étant munis de *Repousse* pour s'éviter de malencontreux golems explosifs comme sur la Route 208. 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 je continue mon chemin en battant tous les dresseurs présents et en récupérant au passage la Capsule Technique CT30, qui contient *Ball'Ombre*, une capacité spéciale de type Spectre infligeant de lourds dégâts ; reste à voir qui en bénéficiera, on verra quand on se sera rapprochés de la fin du jeu.

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 Sages*, un objet qui, tenu en combat, augmente la puissance des capacités spéciales de 10%. 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. M'est d'avis que Windows peut en profiter.

Avant de m'occuper du sbire Galaxie qui se tient devant l'entrée des Ruines Célestia, je décide de sortir la *Super Canne* pour pêcher en quête d'une nouvelle rencontre. Et après deux Cerfrousse, une rencontre inédite mord à l'hameçon, et les amateurs de la première génération le reconnaîtront bien puisqu'il s'agit du tout premier Pokémon du Pokédex, le starter de type Plante et Poison de la région de Kanto, Bulbizarre. Une *Rapide Ball* permet de le capturer sans encombre, et mon mâle au niveau 17 se verra nommé Fleury (comme Fleury-Mérogis parce que Florizarre possède une énorme fleur sur le dos, ça ne va jamais chercher bien loin...). Fleury est *Foufou* de nature (ce qui augmente son Attaque Spéciale au détriment de sa Défense Spéciale), et possède comme tout starter de type Plante le talent *Engrais*, que j'ai déjà évoqué plus haut. Fleury peut être un bel ajout à l'équipe de par son accès aux capacités *Vampigraine* et *Poudre Dodo*, à voir si l'on en a besoin pour le reste de l'aventure, je le conserve bien au chaud dans le PC pour le moment, tant que notre chère Hit-Girl est encore en vie. Je trouve au passage, sur les rebords de la ville, une *Roche Royale*, qui peut être utile pour soit faire évoluer Têtarte en Tarpaud ou Ramoloss en Roigada, ou encore pour apeurer l'adversaire si l'objet est tenu. En particulier, une capacité telle que *Baston* ou *Stalactite* peut donner de grandes chances d'empêcher l'adversaire d'attaquer puisque chaque coup peut apeurer. Je trouve également un *Croc Dragon* que j'équipe à Augustine, mon Dracaufeu, afin d'augmenter la puissance de ses attaques *Dracogriffe*. 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, mon équipe 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 Hélios, dont l'équipe est encore une fois composée de Pokémon aléatoires. La vigilance est de mise, puisque dans le jeu de base, Hélios possède un Cornèbre au niveau 36, et Cornèbre possède un total de statistiques de base de 435 ; il sera donc transformé en un Pokémon possédant un total entre 400 et 450. Rares sont les Pokémon totalement évolués qui ont un tel total de statistiques, et au niveau 36, la forme finale de tous les Pokémon est forcée ; je peux donc me retrouver face à un Carchacrok ou à un Métalosse parce que l'évolution de Carmache ou Métang a été forcée. Quoi qu'il en soit, je reste sur mes gardes, et je démarre le combat avec Brutus, mon Galeking.

Le premier Pokémon envoyé par Hélios (qui remplace son Farfuret) n'est autre que mon propre Pokémon de départ, Porygon, qui utilise son talent *Calque* pour récupérer le talent *Tête de Roc* de Brutus. Celui-ci ne peut pas faire grand-chose à mon Galeking puisque sa seule capacité à dégâts est *Rayon Signal* qui est résistée. Brutus donne le ton du combat avec une *Tête de Fer*, qui inflige de sérieux dégâts et apeure l'adversaire. Après une deuxième attaque, mon Galeking met au tapis le Porygon d'Hélios, qui réplique avec son deuxième Pokémon : Kaimorse, un énorme phoque de type Eau et Glace. C'est le Cornèbre du jeu de base, au niveau 36 : il a probablement été changé en Phogleur, qui possède un total de statistiques de base similaire à Cornèbre, puis évolué en Kaimorse. Quoi qu'il en soit, ce Pokémon au niveau 36 ne possède aucune capacité de type Eau qui pourrait faire mal à Brutus. Kaimorse est plus rapide et place la *Grêle*, tandis que Brutus rate une *Tomberoche*. Au tour suivant, Kaimorse rate à son tour une *Vantardise*, et mon Galeking lance une *Tomberoche* super efficace qui cette fois réussit, handicape l'adversaire de la moitié de ses PV et diminue sa Vitesse d'un cran. Brutus est désormais plus rapide ; il faut prier pour qu'une *Tomberoche* réussisse. Celle-ci réussit et manque à rien du tout de tuer le phoque adverse, qui peut consommer sa *Baie Citrus* et lancer une nouvelle fois une *Vantardise*, qui rate à nouveau. Peu importe, une *Tête de Fer* de Brutus retire le quart de PV restant de Kaimorse et s'en défait, tout en montant au passage au niveau 39, alors que la grêle continue d'infliger des dégâts petit à petit.

Reste un Pokémon à Hélios, qui correspond à son Nosferalto d'origine, et il s'agit d'Ursaring, ours imposant de type Normal (mais qui ne possède pas le talent *Intimidation* pour une raison inconnue). Ursaring connaît au niveau 34 les attaques *Combo-Griffe*, *Feinte*, *Doux Parfum* et *Tranche*. Aucune attaque n'est particulièrement dangereuse pour Brutus, qui peut tranquillement rester sur le terrain et lancer une première *Tête de Fer*, qui retire environ la moitié des PV de l'ours adverse, qui rétorque avec un *Doux Parfum* qui baisse l'esquive de mon Pokémon. Qu'importe ; une deuxième *Tête de Fer* termine le travail et se défait avec brio d'Ursaring. Hélios est désormais défait, et on a évité le pire avec la *Vantardise* du Kaimorse (bien que j'aurais simplement pu changer de Pokémon et envoyer Windows au combat pour asséner une puissante *Onde de Choc* si Brutus s'était retrouvée confuse).

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'enseigne *Surf* à Nino, mon Nidoking (parce que oui, un Pokémon faible au type Eau peut apprendre *Surf* et nager sur l'eau sans aucun souci... cherchez la logique...), et je pars en direction de ma 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 du chenal 220 que nous trouvons notre prochaine rencontre (Nino ayant été pêché route 219) : Ptéra, Pokémon préhistorique de type Roche et Vol, mâle au niveau 23, que je capture avec brio et que je nomme Speed (référence directe à sa statistique de vitesse très élevée, qui aurait cru qu'un fossile aurait une Vitesse de base de 130 ?). Speed possède le talent *Tête de Roc*, que j'ai déjà évoqué en parlant de Brutus, et est de nature *Relax*, qui augmente sa Défense au détriment de sa Vitesse. M'est d'avis que Speed peut être une belle addition à l'équipe avec un double type intéressant et une Vitesse de base qui lui permet d'attaquer avant quasiment toute la concurrence ; on le gardera bien au chaud si un membre de l'équipe venait à manquer (Augustine ?).

Notre périple continue route 221 et une nouvelle rencontre s'offre à nous : un Tarpaud femelle au niveau 20. Comme je possède déjà un Pokémon de la même lignée d'évolution (Manadou le Ptitard), la *Species Clause* m'empêche de le capturer et je dois trouver une autre rencontre. Après quelques relances, une rencontre inédite apparaît : Pijako. Malheureusement, en essayant de l'affaiblir, un *Rayon Signal* de la part de Windows tue en un coup. Tant pis, pas de rencontre sur la route 221, de toute façon ce n'est pas comme si j'allais utiliser Pijako dans mon équipe... soyons honnêtes, des Pokémon de type Vol meilleurs que Pijako, il y en a à foison ! Qu'importe, dans les hautes herbes au bout de la route se trouvent quelques baies que nous récupérons sans hésiter, ainsi que la Capsule Technique CT81, qui contient la capacité *Plais-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. On verra si une future recrue peut en bénéficier. Au passage, à cause de ma capture manquée route 221 (et à cause de Pijako), je fais une croix sur Voltorbe, Pokémon plutôt rapide de type Électrik qui peut exploser et causer de lourds dégâts au moment opportun. Quoi qu'il en soit, une fois tous les objets récupérés, 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. Et ni une ni deux, c'est Nino qui en bénéficie afin d'avoir une réponse aux Pokémon de type Eau auxquels il est faible. 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. Et alors que je ne suis même pas sorti de l'eau, se trouve une nouvelle rencontre : Magnéti, Pokémon de type Électrik et Acier inspiré des aimants, au niveau 22, qui n'est pas sans rappeler Jo, mon Magnézone de Pokémon Platine. Je le capture d'une traite grâce à une *Rapide Ball*, et nomme ma nouvelle recrue

Togedemaru (qui est un autre Pokémon de type Électrik et Acier apparu en septième génération et qui est donc un sérieux anachronisme sur Pokémon Platine). Togedemaru possède des statistiques intéressantes, puisque son Attaque Spéciale se voit augmentée par sa nature *Douce*, au détriment de sa Défense Physique ; il possède également le talent *Fermeté* que j'ai déjà évoqué plus haut. Pour rappel, en troisième et quatrième génération, le talent *Fermeté* immunise le Pokémon aux attaques dites « K.O en un coup » que sont *Abîme*, *Guillotine*, *Empal'Korne* et *Glaciation* ; ce n'est qu'à partir de la génération suivante qu'un Pokémon avec ce talent conserve un point de vie si une attaque est supposée le tuer en un coup alors qu'il possède tous ses PV. Donc en quatrième génération, le talent *Fermeté* s'avère peu utile (alors que *Magnépiège* m'aurait permis d'avoir une meilleure probabilité de rencontrer des Pokémon de type Acier). Togedemaru (enfin Magnéti, mais vous m'avez compris) n'apprend pas la capacité *Tonnerre* par montée de niveau, et doit se contenter d'une faible *Étincelle* physique pour taper ; il me faudra donc faire un tour au Casino de Voilaroc pour récupérer des jetons afin de m'octroyer la CT24, qui contient *Tonnerre*, puisque celle récupérée plus tôt a déjà été utilisée sur Nino, pour rappel. À voir ce que je fais de mon Magnéti, autant je ne vais même pas l'utiliser puisque j'ai déjà Brutus en mur physique ; cependant, l'accès à *Cage-Éclair* pour paralyser est toujours intéressant. Togedemaru restera dans le PC et pourra remplacer un membre de l'équipe.

À la Forge Fuego se trouve une grande usine fort intéressante, pénétrons-y. En navigant tant bien que mal sur les dalles directionnelles et en combattant les différents dresseurs présents dans la forge, 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 Tessons 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 (Nino possède déjà une grosse couverture de type, Augustine apprend *Lance-Flamme* par montée de niveau, et le reste n'est pas en mesure de bénéficier de la capacité de façon optimale ou ne peut pas l'apprendre). Nous obtenons également une *Pierre Feu* (qui permet de faire évoluer Évoli en Pyroli, Goupix en Feunard ou encore Caninos en Arcanin). Et une fois sortis de la Forge Fuego, cap rapide vers le sud, au Pré Floraville, pour récupérer quelques objets, dont une *Pierre Plante* (qui permet notamment de faire évoluer Ortide en Rafflésia).

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*, la même pierre d'évolution qui a permis plus tôt dans l'aventure de faire évoluer Nino, mon Nidorino, en Nidoking. 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, et peut éventuellement profiter à Nino dans le futur. 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 qu'Ananas, mon futur Ludicolo, pourrait en faire bon usage. 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 de faire évoluer Évoli en Aquali, Kokiya en Crustabri, Stari en Staross ou encore Lombre en Ludicolo.

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

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

Nous voici juste après à Joliberges, une magnifique ville portuaire ; dans la première maison, une PNJ nous offre la Capsule Secrète CT48, qui contient la capacité *Échange*. Cette capacité de statut permet d'échanger la « capacité spéciale » (comprenez talent) d'un Pokémon avec celle de son adversaire. Par exemple, imaginons que vous ayez avec vous un Pokémon qui connaît *Échange*, et que le Pokémon adverse possède le talent *Lévitation* ; 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 ; je retire la capacité *Coupe* aussitôt à Nino, afin de pouvoir lui faire apprendre la capacité *Force* une fois que j'aurai obtenu la Capsule Secrète CS04. 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... Tymar, 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 »).

Tymar nous défie, et sans réellement poser de question, démarre le combat en envoyant Capidextre, un capucin de type Normal (qui est l'évolution de Capumain), et qui remplace l'Étouraptor du jeu de base ; j'envoie Brutus, mon Galeking, pour m'en défaire. Après avoir vu sa Défense divisée par deux via *Grincement* puis encaissé largement un *Coup Double*, Brutus se débarrasse sans broncher du Pokémon adverse avec un *Éclate-Roc* puis une *Tête de Fer*. Un Pokémon de moins, ce qui pousse Tymar à envoyer son deuxième Pokémon : Cacturne au niveau 37 (qui remplace Scarhino). Ce cactus de type Plante et Ténèbres possède entre autres deux faiblesses aux types Feu et Vol, ce qui me pousse à envoyer Augustine, mon Dracaufeu, qui perd un peu plus du quart de ses PV en encaissant une *Feinte* (Cacturne possède une solide statistique d'Attaque). Au tour suivant, un *Vol* tue en un coup, alors que Cacturne aura profité de l'attaque en deux tours pour poser les *Picots* du côté de mon équipe.

C'est alors que notre rival envoie son Pokémon de départ de toujours : Togekiss, au niveau 38. Celui-ci peut infliger de lourds dégâts via *Piqué*, mais, l'attaque étant en deux tours, Augustine peut toujours s'envoler pour se protéger. Mon Dracaufeu est plus rapide et lance une *Dracogriffe*, qui inflige un faible tiers de la vie adverse, avant de descendre à un tiers de ses PV via une *Lame d'Air* ; notez qu'un coup critique aurait tué, et ça m'aurait un peu embêté, puisqu'Augustine est mon seul Pokémon de type Vol... Il est temps de changer de Pokémon : anticipant une *Lame d'Air*, j'envoie Brutus, mon Galeking, au combat ; celui-ci est endommagé par les *Picots* dès son arrivée, et Togekiss rate une *Vitesse Extrême* (la joie du talent *Agitation*). Galeking possède une double faiblesse au type Combat et une Défense Spéciale catastrophique ; l'envoyer au combat permet de forcer l'adversaire à utiliser une *Aurasphère*, et je peux envoyer Nino, mon Nidoking, sans souci au tour suivant puisque son type Poison lui permet de résister à l'attaque. Nino encaisse ensuite, à son arrivée, une *Aurasphère* et les dégâts résiduels des *Picots* qui l'handicapent au total d'un petit tiers de ses PV. Il est temps d'agir, et de voir si un *Tonnerre* tue. Nino lance un *Tonnerre* et laisse le Togekiss adverse dans le rouge, qui prépare un *Piqué*. En effet, *Piqué* est une attaque surpuissante, et compte tenu de la baisse de vie de Nino, l'adversaire voit le K.O

avec *Piqué*. Je pourrais jouer la carte de la sûreté en pivotant sur Brutus pour encaisser l'attaque, puis revenir avec Nino pour encaisser l'*Aurasphère* ; mais soyons honnêtes, un tel pivot est synonyme de « se compliquer la vie pour rien » puisqu'un dernier *Tonnerre* achève Togekiss avant même qu'il ne puisse attaquer. Le Pokémon de départ du rival est désormais défait.

Plus que deux Pokémon du côté de Tymar qui correspondent à Mustéflott, Galopa ou Roserade (deux parmi les trois en fonction du starter choisi) ; le rival envoie le premier d'entre eux, Moufflair, une mouffette de type Poison et Ténèbres qu'on connaît très bien dans le jeu d'origine. Nino est sans pitié : un *Séisme* tue en un coup en profitant de la faiblesse au type Sol de l'adversaire. Un Pokémon reste, et Tymar envoie finalement Kangourex, un kangourou femelle de type Normal. Le même sort est réservé à ce dernier Pokémon, qui perd la moitié de ses PV sur un *Séisme*, avant de répliquer par un *Uppercut* qui descend Nino sous la moitié de sa vie également et le rend confus. Bonne nouvelle : le talent *Point Poison* de Nino s'active et empoisonne le kangourou adverse, mais il va falloir changer de Pokémon. C'est donc Hit-Girl, mon Chapignon, qui prend le relais, et perd 40% de ses PV suite aux *Picots* et à un nouvel *Uppercut* adverse. Finalement, un *Mach Punch* prioritaire tue Kangourex et clôt le combat, encore une fois sans aucun décès de mon côté.

Mes Pokémon étant tous très proches de la limite de niveau qu'est 41, il est temps de foncer sans plus tarder vers l'Arène en récupérant dans l'équipe un Pokémon qui bénéficiera du *Multi Exp* et permettra de limiter les gains d'expérience pour le reste de l'équipe. Mais d'abord, un petit moment de surf s'impose dans Joliberges puisque nous pouvons récupérer une toute nouvelle rencontre en surfant : Paras, Pokémon de type Plante et Insecte inspiré du parasite, mâle au niveau 27. Ce Pokémon est très faible offensivement et possède de très nombreuses faiblesses dont deux double faiblesses aux types Feu et Vol, mais peut être très utile en guise de soutien grâce à la capacité *Spore*, qui endort à coup sûr. M'est d'avis qu'il peut m'être utile dans de très rares situations une fois évolué en Parasect ; je le capture donc et le nomme Dodo (en référence directe à la capacité *Spore*). Dodo est de nature *Naïf* (Vitesse augmentée et Défense Spéciale diminuée ; pratique de pouvoir endormir en premier), et possède le talent *Peau Sèche*, qui l'endommage à chaque tour sous le soleil et le régénère sous la pluie. Ça n'importe pas forcément pour un Pokémon dont le seul but est d'endormir, mais c'est bon à savoir. Et pendant ce temps, je sors Perle et Sandra, mes Feuforêve et Draby laissés au chaud dans le PC, afin de les monter tous deux au niveau 40 avec la magie des *Super Bonbons* (parce que c'est beaucoup plus intéressant que de perdre du temps dans des combats sauvages et prendre des risques inutiles, j'ai déjà précisé ma pensée plus haut) ; Perle apprend *Ball'Ombre* dans la foulée et je peux donc la faire évoluer en Magirêve ; un type Spectre sera très intéressant dans l'équipe.

Une Arène plus compliquée que prévue...

Cap sur l'Arène, et la situation est pour le moins... stressante : un Topdresseur possède un Hippodocus, un hippopotame de type Sol au niveau 40. Celui-ci peut représenter une énorme menace pour toute l'équipe, car il possède les capacités *Bélier*, *Mâchouille*, *Tourbi-Sable* et *Séisme* ; si Perle vient au combat, elle peut succomber à une *Mâchouille*, et les autres Pokémon peuvent être endommagés via un simple *Séisme*. J'ai une stratégie ; après avoir envoyé Nino pour anticiper un *Séisme*, je peux pivoter sur Perle, qui fera échouer l'attaque par son talent *Lévitacion*. En anticipant la *Mâchouille* (à laquelle Magirêve est faible de par son type Spectre), je peux envoyer Hit-Girl au tour suivant, qui résiste au type Ténèbres, afin de placer une *Vampigraine*, et épuiser la vie adverse petit à petit en pivotant sur Perle à chaque capacité *Bélier*. C'est la stratégie que je décide d'employer, et Perle est envoyée au combat, faisant échouer au passage le *Bélier* adverse. L'intelligence artificielle voit le K.O sur mon Magirêve via la capacité *Mâchouille* super efficace ; occasion parfaite pour moi d'envoyer Hit-Girl comme je l'avais prévu en théorie. Et alors qu'Hit-Girl encaisse effectivement (et très largement) la *Mâchouille* qui était prévue pour Perle, le talent *Pose Spore* de mon Chapignon s'active et empoisonne

le Pokémon adverse, qui devra perdre des PV par le poison et la *Vampigraine* à chaque tour. Une fois la *Vampigraine* placée, il me suffit d'envoyer Perle à chaque *Bélier* pour faire échouer l'attaque ; mon Magirève défait finalement l'adversaire (à qui il ne reste qu'un quart des PV) d'une puissante *Ball'Ombre*, qui clôt le combat après avoir franchement transpiré... je ne pensais pas qu'un dresseur dans une Arène pourrait faire autant baver mon équipe ! Et à vous qui lisez ces lignes, ne sous-estimez jamais la puissance de la *Vampigraine* et des autres capacités de statut. Franchement, ces machins-là ça sauve des vies, littéralement.

Un peu plus tard, une Topdresseur me défie également, et celle-ci provoque mon deuxième coup de stress : après un Carapuce qui a bien endommagé Perle avec une puissante *Hydroqueue* (ayant survécu à une *Ball'Ombre*), la dresseuse envoie un Carchacrok. Pour rappel : Carchacrok est un Pokémon de type Dragon et Sol qui possède une statistique d'Attaque de base de 135, et un total de statistiques de base de 600 ; c'est tout simplement énorme. Ses attaques au niveau 38 sont *Bélier*, *Tourbi-Sable*, *Tranche* et *Dracogriffe* ; cette dernière attaque est très puissante, bénéficie du STAB de type Dragon et peut faire mal à toute mon équipe. Il me faut trouver une solution ; je ne peux pas rester au combat. J'envoie Nino désespérément, afin d'essayer de voir comment celui-ci encaisse une *Dracogriffe* ; je regrette alors de ne pas avoir soigné mon Nidoking à l'avance, car celui-ci garde un tiers de ses PV suite aux dégâts d'une *Dracogriffe*, et à deux-tiers restants, un coup critique tuait. Mais la chance joue en ma faveur : le talent *Point Poison* de Nino s'active et empoisonne le Pokémon adverse. Je n'ai pas forcément envie de voir Nino mourir car celui-ci peut être une addition étonnante à l'équipe, il me faut donc le préserver. Il est donc temps de faire le tour de l'équipe afin d'encaisser des attaques *Dracogriffe* en masse ; si seulement j'avais pris Maraiste ou Brutus avec moi pour pouvoir me débarrasser de la menace sans encombre... Au tour suivant, j'envoie Windows, mon Porygon2, au combat, puisque celui-ci possède de bonnes défenses. Et, contre toute attente, Carchacrok lance un *Bélier*, qui est moins puissant que *Dracogriffe* et retire à Windows un gros quart de ses PV. Le talent *Télécharge* de mon Pokémon lui permet de bénéficier d'un gain en Attaque Spéciale, et il s'agit maintenant de prier pour que la *Dracogriffe* qui vient ne soit pas critique, afin que Windows puisse répliquer avec un *Rayon Signal* à puissance augmentée. Et au tour suivant, Carchacrok n'utilise toujours pas de *Dracogriffe* et lance plutôt une *Tranche*, qui amène Windows à la moitié de ses PV ; celui-ci répond avec un *Rayon Signal* qui laisse l'adversaire dans le rouge. Je réalise mon erreur : j'aurais pu laisser mon Porygon2 se soigner via *Soin* et attaquer au tour suivant, afin d'épuiser un tour de poison supplémentaire. Maintenant, il est trop tard pour se soigner ; Augustine doit venir au combat afin d'encaisser une attaque et laisser le poison faire effet. Une fois mon Dracaufeu au combat, celle-ci encaisse une deuxième *Tranche*, et le Carchacrok adverse meurt aussitôt.

Dire que le combat est terminé serait mentir cependant ; le dernier Pokémon de la dresseuse est Mélodelfe, Pokémon féérique très défensif de type Normal (avant l'introduction du type Fée en génération 6). Celui-ci utilise *Lilliput* deux fois et augmente fort son esquive directement, ce qui rend tout de suite le combat beaucoup plus difficile alors qu'Augustine rate une attaque *Vol* en deux tours. Mais mon Dracaufeu connecte au tour d'après avec une *Dracogriffe* et retire un tiers des PV de l'adversaire. Les choses se compliquent alors : Mélodelfe connaît *Métronome*, qui lance une attaque au hasard, et le *Métronome* lance un *Appel Défens*, qui gonfle les Défenses physique et spéciale du lanceur. Il faut en finir ; j'envoie Hit-Girl, mon Chapignon, au combat, afin d'envoyer l'adversaire au tapis via *Mach Punch*. Mais les choses se sont moins bien passées que prévues, et disons que la chance a un peu tourné en ma défaveur... En effet : le *Métronome* de Mélodelfe envoie, une fois Hit-Girl au combat, une *Déflagration* super efficace, qui effectue un coup critique et tue mon Chapignon en un coup. Évidemment, de toutes les capacités possibles dans tout le jeu, il fallait qu'une capacité défavorable pour mon Pokémon soit lancée, et je n'ai rien pu faire contre ça ! Et autant il est possible de jouer autour d'un coup critique sur une attaque connue (en calculant rapidement les dégâts grâce

à un site calculateur, et si le coup critique peut tuer, il est plus sage de changer de Pokémon), autant le *Métronome* est totalement imprévisible. Je tente le tout pour le tout, même si la chance n'est pas de mon côté, et j'envoie Nino, mon Nidoking, pour faire le plus de dégâts possible via *Séisme*. Et deux attaques permettent de se défaire finalement de la menace, et les deux *Séisme* connectent malgré la hausse d'esquive. Quelle galère ! Notre équipe sera ressortie victorieuse mais au prix d'un sacrifice évitable. J'ai dit quelques lignes plus haut que la mort d'Hit-Girl était une fatalité, mais j'aurais pu m'en sortir si je n'avais pas perdu trois tours à essayer d'attaquer avec Augustine, et si j'avais sorti directement mon Chapignon pour faire de lourds dégâts via *Mach Punch* et essayer de placer une *Vampigraine*. Mais la partie est ce qu'elle est, il est trop tard pour faire marche arrière.

Suite à ce lourd combat, Hit-Girl est décédée, et il me faut dès lors trouver coûte que coûte, parmi mes captures, un remplacement de taille. Et quoi de mieux que de sortir Fleury, mon Bulbizarre, que je fais évoluer rapidement en Herbizarre puis en Florizarre en le montant de niveau. Une *Écaille Cœur* donnée au Maître des Capacités à Verchamps permet de faire apprendre la capacité *Vampigraine* à Fleury, et celui-ci est fin prêt à rejoindre l'équipe afin de remplacer sa collègue décédée ; de plus, l'accès à *Poudre Dodo* pour endormir est une addition très intéressante. Ça fait toujours du mal de perdre un Pokémon de l'équipe, mais soyons honnêtes, à force de faire des aventures Nuzlocke, l'attachement à nos créatures se ressent de moins en moins. Comme dirait un célèbre Youtubeur du nom de « Pokémon Challenges », le seul lien affectif avec nos Pokémon se résume à la phrase suivante : « mince, ce Pokémon aurait pu être très utile pour le Conseil 4 ». Parfois, les sacrifices font partie du jeu !

Charles, un type à scier sur le papier...

Une fois Fleury bien nourri aux bonbons et au niveau du reste de l'équipe, je lui offre la *Lentille Zoom* afin de profiter d'une précision accrue si le détenteur attaque en deuxième ; puisque Florizarre est un Pokémon relativement lent et très correct défensivement, il peut encaisser un coup et utiliser une *Poudre Dodo* ou placer la *Vampigraine* juste derrière avec une précision accrue. Une fois toute mon équipe prête, je me lance au combat, avec des Pokémon complètement évolués du côté adverse, pour la première fois, et le combat s'annonce très costaud. Perle le Magirève, Windows le Porygon2, Fleury le Florizarre, Augustine le Dracaufeu, Nino le Nidoking et Maraiste le Laggron seront les protagonistes qui vont animer le combat. En prévision, c'est Nino qui ouvre le combat, encore une fois sans savoir ce qui se présente à nous.

Le combat commence directement alors que Charles envoie ce qui correspond à son Magnéton dans le jeu de base : Héliatronc, simple fleur de type Plante. Celui-ci connaît les capacités *Soucigraine*, *Danse-Fleur*, *Tranch'Herbe* et *Zénith*. Rien de bien dangereux, je peux simplement envoyer Augustine au combat pour résister à toutes les attaques adverses ; une fois mon Dracaufeu au combat, celle-ci acquiert le talent *Insomnia* via la *Soucigraine* adverse. Au tour suivant, Augustine lance une puissante capacité *Crocs Feu* qui laisse Héliatronc avec un nombre infime de PV, alors que celle-ci instaure le soleil via *Zénith*. Il est temps de profiter de la guérison adverse pour s'envoler ; l'attaque *Vol* en deux tours tue l'adversaire à partir de la vie maximale, sans discuter.

Le deuxième Pokémon du champion remplace, compte tenu du niveau, son Bastiodon dans le jeu de base, et il s'agit de Mustéflott, belette de type Eau que l'on connaît très bien ; celle-ci représente, sur le papier, un danger pour Augustine, mais compte tenu du climat ensoleillé sur le terrain, ses attaques de type Eau voient leur puissance diminuées de moitié. Augustine peut donc rester sans trop de soucis et s'envoler. Mustéflott est plus rapide est lance une puissante *Mâchouille*, qui retire un petit tiers des PV de mon Dracaufeu mais baisse sa Défense d'un cran ; l'attaque *Vol* en deux tours retire quant à elle 60% des PV du mustélidé adverse, qui consomme sa *Baie Citrus* et récupère une partie de sa vie. La situation se complique : les rayons du soleil s'affaiblissent, et Augustine peut mourir d'un *Aqua-Jet*,

voire d'une *Mâchouille* critique. Il me faut changer de Pokémon, et quoi de mieux pour répondre au type Eau qu'une attaque de type Plante ou Électrik. Deux choix s'offrent à moi : résister à l'*Aqua-Jet* avec Fleury et répliquer par le sommeil et la *Vampigraine*, ou envoyer *Windows* pour tuer en un coup grâce à *Coup d'Jus*. Finalement, j'envoie Fleury au combat, et celui-ci encaisse largement l'*Aqua-Jet* adverse. Au tour suivant, Mustéflott est plus rapide et une *Mâchouille* inflige de sérieux dégâts à mon Florizarre (et baisse encore une fois sa Défense d'un cran), qui réplique via une *Poudre Dodo* afin d'endormir la belette adverse. Au tour suivant, Fleury profite du sommeil pour placer une *Vampigraine* et bénéficier d'un moyen sûr d'effectuer des dégâts de proportion en continu. Il me faut réinitialiser la baisse de défense de mon Florizarre (car une *Mâchouille* critique peut tuer), et pour cela, quoi de mieux que d'envoyer *Windows* au combat. Celui-ci profite aussitôt de son talent *Télécharge* et monte son Attaque Spéciale, alors que l'adversaire continue de dormir. Au tour suivant, toujours pas de réveil, et *Windows* achève la belette adverse d'un simple *Coup d'Jus* ; l'attaque effectuée un coup critique, mais compte tenu de la fragilité défensive de Mustéflott, des PV restants et du fait que mon Porygon2 est à +1 niveau d'Attaque Spéciale, un coup non critique tuait largement.

Le combat est déjà gagné ; en effet, le troisième Pokémon du Champion, correspondant à Steelix, est Méganium, l'évolution finale du Pokémon de départ de type Plante de la région de Johto. Celui-ci ne peut rien faire et est faible (notamment) au type Insecte. Je suis confiant, un *Rayon Signal* peut tuer sans trop de soucis. L'heure de vérité approche : Méganium est plus rapide et lance un *Doux Parfum* qui baisse l'esquive de *Windows* ; celui-ci rétorque avec un *Rayon Signal* qui laisse Méganium dans le rouge. Je sais que Charles possède une deuxième *Hyper Potion* pour soigner son Pokémon ; il l'utilisera sans l'ombre d'un doute. Et c'est tant mieux, car avec aussi peu de PV restants, une attaque de type Plante de Méganium peut être dévastatrice ; en effet, ce Pokémon peut profiter du talent *Engrais* pour voir la puissance des attaques de ce type augmentées. Charles guérit en effet son Pokémon, et *Windows* lance un *Coup d'Jus* résisté, mais qui paralyse. Le choix de l'attaque (malgré la résistance adverse au type Électrik) est stratégique ; en effet, suite aux faibles dégâts du *Coup d'Jus*, Méganium est désormais à la merci du K.O par un *Rayon Signal*, et les risques de se retrouver à moins de 30% des PV et d'activer le talent *Engrais* sont réduits à néant. Au tour suivant, grâce à la paralysie, *Windows* est plus rapide et achève effectivement le Pokémon adverse d'un *Rayon Signal*, marquant la fin d'un combat relativement simple par rapport à ceux auxquels on a eu le droit précédemment.

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 (je récupère sans plus tarder cette capacité à l'entrée de l'Île de Fer qui se situe au nord de la ville. 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 62). 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, mais personne ne peut réellement en bénéficier. À peine sorti de l'Arène que je suis abordé par Tymar, 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 !

Détour par l'Île de Fer

En sortant de la bibliothèque, un marin nous aborde ; une explosion vient d'avoir lieu au Lac Courage. Mais avant de m'envoler vers Verchamps, je tiens tout de même à effectuer un détour par l'Île de Fer. Pour la rejoindre, 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* décrite plus tôt ; je l'équipe aussitôt à Nino, et j'amène ma petite équipe dans les profondeurs de l'Île de Fer. Et qui dit nouvelle localisation dit également nouvelle rencontre, et à peine descendu dans les profondeurs de la grotte que je trouve un Pokémon que je connais plutôt bien depuis Leeloo sur Pokémon Diamant, et que j'ai combattu un peu plus tôt : Mustéflott, belette aquatique de type Eau, femelle au niveau 33. Ni une ni deux, j'envoie Fleury pour l'endormir, et une *Sombre Ball* suffit pour la capturer ; une fois capturée, Leeloo2 rejoint les rangs de l'équipe. Leeloo2 pourra utiliser son talent *Glissade* pour voir sa vitesse augmentée sous la pluie, et profiter d'une excellente statistique d'Attaque et d'une Vitesse remarquable afin de frapper très fort ; nul doute qu'elle sera d'une grande utilité si Maraiste, mon Laggron, venait à mourir. De plus, sa nature *Maligne* lui permet de bénéficier d'un petit boost en Défense et combler en partie sa fragilité en tant que Mustéflott.

Continuons de progresser dans la grotte et 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 dans les jeux de base, qui est ici remplacé par un Feunard (qui peut nous donner une option offensive intéressante grâce à *Flammèche*, mais Lucario était probablement mieux). Quoi qu'il en soit, combattons tous les dresseurs en combat double, alors que les protagonistes de l'équipe montent au niveau 42 (voire 43 pour Perle), ce qui signifie qu'il ne reste plus que deux niveaux avant d'atteindre la limite de niveau de l'Arène de Frimapic qui est fixée à 44 ; il va falloir utiliser d'autres protagonistes dans l'aventure !

Loin dans les sous-sols, nous tombons nez à nez avec deux sbires Galaxie. Possédant de nombreux Pokémon, une cohésion entre Perle, Maraiste et le Feunard de mon compère, permet tout de même d'en venir à bout. Armand me propose de récupérer un œuf de Pokémon ; étant un œuf de Riolu (et je m'évite d'utiliser des rencontres statiques, compte tenu du fait que ces rencontres sont inchangées pour une raison obscure), 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 sympathiques, que sont la *Pierre Éclat* (une pierre évolutive qui permet de faire évoluer Togetic en Togekiss ou Rosélia en Roserade) et la *Peau Métal* (un objet à faire tenir à Onix ou Insécateur pour qu'ils évoluent en Steelix et Cizayox respectivement après un échange).

L'incident du Lac Courage

Une fois sorti de l'Île de Fer, 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. Les Pokémon de Saturne sont tous au-dessus du niveau 36 et ont donc tous atteint leur forme finale ; autant dire que le combat risque d'être plus corsé que dans les jeux de base. Je lance l'affrontement sans plus tarder avec Brutus, mon Galeking, et le premier adversaire qui s'offre à moi, et qui correspond au Nosferalto du jeu d'origine, est Scarhino, Pokémon de type Insecte et Combat qui possède une statistique d'Attaque dévastatrice et possède en particulier la capacité *Close Combat*, ainsi que l'attaque *Riposte* pour mettre au tapis n'importe lequel de mes Pokémon qui ne met pas K.O. Je retire Brutus du combat et envoie Fleury, mon Florizarre, qui résiste au type Combat et peut placer une petite *Vampigraine* ; Fleury encaisse directement un *Close Combat*. Au tour suivant, contre toute attente, Fleury est plus rapide en lançant une *Poudre Dodo* et endort le scarabée adverse (en réalité, Scarhino prévoyait une *Riposte* qui est à priorité négative) ; mon Florizarre place ensuite la *Vampigraine* pour garantir quelques dégâts à chaque tour. Il est désormais temps de retirer Fleury du combat et d'envoyer Augustine, mon Dracaufeu, pour attaquer, alors que cette dernière encaisse directement un *Bélier*. Au tour suivant, Augustine s'envole alors que Scarhino essaie de *Riposter* ; l'attaque *Vol* tue alors l'adversaire un tour plus tard. La suite du combat ne présente que peu d'intérêt : Cadoizo (qui remplace Archéomire) et Tropius (qui remplace Coatox) sont tous deux faibles au type Feu et succombent rapidement des *Crocs Feu* d'Augustine. 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. Augustine monte au passage au niveau 42 et apprend la capacité *Lance-Flamme* à la place de *Crocs Feu*, afin de pouvoir taper sur le plan spécial et donner une correction aux murs physiques qui seraient plus faibles sur le plan spécial.

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. Battons-les sans trop se poser de questions alors que ces sbires à l'égo aussi élevé que leur incompetence essaient tant bien que mal de nous intimider (la distribution de cerveaux a échoué pour certains) ; dans l'un des combats doubles, Augustine manque de perdre la vie suite à un *Pouvoir Antique* d'un Dinoclier adverse, mais tout va bien en fin de compte. Finalement, je rejoins Aurore en prise avec la commandante Mars, et me lance dans un combat contre cette dernière, dont l'équipe a changé depuis le dernier combat aux éoliennes (ce qui est logique, puisque ses Pokémon sont aléatoires). Il est temps de voir ce qui s'offre à nous, alors que je démarre le combat avec Brutus, mon Galeking (qui au passage atteint le niveau 42 et est désormais au-dessus de son niveau d'évolution réel).

Le premier Pokémon envoyé par Mars est Cizayox, qui correspond à son Nosferalto dans le jeu de base. Ce Pokémon de type Insecte et Acier (qui possède comme seule et unique faiblesse le type Feu) possède au niveau 38 les attaques *Taillade*, *Tranche*, *Coupe-Vent* et *Mur de Fer* ; rien de dangereux pour Brutus qui peut laisser sa place à Augustine et ses puissantes attaques *Lance-Flamme*. Une fois mon Dracaufeu mis au combat, elle encaisse une *Tranche* adverse (qui retire un petit quart de ses PV), et répond au tour suivant par un *Lance-Flamme* qui tue en un coup. Un Pokémon de moins du côté de Mars, qui envoie son... Pokémon le plus fort, au niveau 40, qui correspond au Chaffreux... et il s'agit de

Morphéo. Ce petit globule météorologique de type Normal possède des statistiques plutôt moyennes dans l'ensemble, mais ne fait aucunement le poids face aux *Dracogriffe* et *Lance-Flamme* d'Augustine, qui monte au passage au niveau 43. Le dernier Pokémon de Mars est M. Mime, et celui-ci est plutôt défensif qu'offensif, avec des capacités comme *Clonage* ou *Tourmagik*. Augustine attaque en premier et s'envole pendant que M. Mime place un clone, et attaque au tour suivant avec *Vol* pour briser le clone, tout en encaissant une *Rafale Psy*. Il va falloir attaquer fort, et puisque mon Dracaufeu commence à être faible en vie, je décide de renvoyer Brutus au combat, pour qu'elle puisse utiliser de puissantes capacités physiques et envoyer le clown adverse au tapis. Il est temps d'échanger des *Clonage* et *Tête de Fer* tout en encaissant les *Rafale Psy* adverses, et après avoir encaissé une *Rafale Psy* critique avec un tiers de ses PV, mon Galeking ressort victorieux du combat en assénant une *Tête de Fer* finale, qui met K.O l'adversaire et clôt le combat.

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%...) ; Augustine aurait pu l'apprendre, mais *Lance-Flammes* reste une option bien plus viable en Nuzlocke. Je profite de mon passage à Féli-Cité pour revenir dans l'Entrée Charbourg, afin de récupérer, une fois que Nino peut déplacer les rochers avec la capacité *Force*, la Capsule Technique CT31 contenant la capacité *Casse-Brique*, et la Capsule Technique CT01 contenant *Mitra-Poing* ; ces deux capacités de type Combat peuvent m'être utiles si je trouve parmi mes prochaines rencontres un Pokémon de type Combat qui peut les utiliser à bon escient. Je me rends ensuite vers le Lac Savoir, tout au Nord de la région, sachant que la route sera longue...

Frimapic, le septième badge et le Lac Savoir

Périple à basse température

Pour se rendre au Lac Savoir, 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. 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.

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. Quelques amas de hautes herbes plus loin se trouve notre rencontre sur cette route : Tartard, Pokémon de type Eau et Combat, mâle au niveau 35... dont nous possédons la pré-évolution sous le nom de Manadou, le Ptitard. La *Species Clause* m'oblige à fuir pour obtenir une nouvelle rencontre inédite, et il s'agit de Scarhino, le scarabée de type Insecte et Combat, qui n'est pas sans rappeler la défunte Éva sur Pokémon Platine. Je capture la rencontre, et puisqu'il s'agit d'un mâle (au niveau 32), je vais faire mon deuxième anachronisme sur Pokémon après Togedemaru le Magnéti, et nommer ce Pokémon comme une des Ultra-Chimères de la septième génération, un autre monstre offensif de type Insecte et Combat : Mouscoto. Parmi les Scarhino récupérables, Mouscoto est l'un des moins attirants : sa nature *Discrète* qui amoindrit sa Vitesse au profit d'une Attaque Spéciale inutile ne joue pas en sa faveur, ni même les IV déplorables. Cependant, un point positif est à noter : il possède le

talent *Cran*. Ce talent permet au détenteur d'augmenter son Attaque de 50% s'il est sujet à un problème de statut tel que l'empoisonnement ou la brûlure : en empoisonnant ou brûlant au préalable mon Scarhino sur une rencontre sauvage, je peux lui permettre d'activer *Cran* pour les combats importants, et bénéficier d'une Attaque boostée aux hormones pour lancer de puissantes attaques *Aéropique*, *Tranche-Nuit*, *Plaie-Croix* ou *Close Combat* ; ces quatre attaques constitueront d'ailleurs le moveset final de Mouscoto si jamais je suis amené à l'utiliser pour le reste de l'aventure. En attendant, il reste au chaud dans le PC.

Une fois Mouscoto capturé, 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 entourant une *Roche Givrée* (celle-là même qui permet à Évoli d'évoluer en Givrali), et nous y faisons notre prochaine rencontre : un Raichu mâle au niveau 33. Cependant, puisque je possède déjà Électro, le Pichu, dans mon PC, la *Species Clause* m'empêche de le capturer. La deuxième rencontre s'offre à nous un peu plus tard : un Coxyclaque mâle au niveau 33. Coxyclaque est un Pokémon de type Insecte et Vol inspiré de la coccinelle, qui est réputé pour « frapper fort » mais qui possède une statistique d'Attaque de base plus faible que Pichu, que Chenipotte, qu'Onix... bref « Doksy » restera dans le PC, rencontre inutile, un des Pokémon les plus faibles du jeu, à oublier. Au passage, Doksy (du nom d'un autre battle MC de la ligue IRL, qu'on salue), est *Relax* de nature (Défense augmentée, Vitesse diminuée) et possède le talent *Matinal*, ce qui lui permet de se réveiller plus rapidement lorsqu'il est soumis au statut de sommeil. Bref, rien d'intéressant.

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, et ce alors que notre cher rival nous nargue du haut de la paroi. Ne t'inquiète pas, Tymar, on arrive... quoi qu'il en soit, c'est un peu plus loin dans les hautes herbes que nous effectuons une nouvelle rencontre sauvage, et il s'agit de Porygon-Z, au niveau 33. Encore un doublon qui fait déjà partie de l'équipe, donc il me faut trouver une nouvelle rencontre, et c'est un Simiabraz qui apparaît sous nos yeux, mâle au niveau 32. Ce primate de type Feu et Combat, qui est un des Pokémon de départ de la région de Sinnoh et qui n'est pas sans rappeler Salma de mon Nuzlocke sur Pokémon Diamant, peut être une jolie addition à l'équipe si Mouscoto et Augustine venaient à manquer. Une *Rapide Ball* permet de le capturer, et « Braségali » (autre Pokémon de départ de type Feu et Combat) rejoint le PC pour le moment. Braségali possède le talent *Brasier* (qui augmente de 50% la puissance de ses attaques de type Feu avec moins d'un tiers de ses PV) comme tout Pokémon de départ de type Feu, et est *Malpoli* de nature, ce qui favorise sa Défense Spéciale au détriment de sa Vitesse. Si cette nature était intéressante sur un Pokémon défensif comme Laggron, elle l'est beaucoup moins sur un Pokémon comme Simiabraz qui compte sur sa vitesse pour attaquer en premier et frapper fort avec

de puissantes capacités physiques comme spéciales. Ça restera dans le PC pour le moment, Augustine reste une meilleure option à ce stade de l'aventure.

Une ville et une arène qui jettent 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 Pokémon le plus fort (qui est, on le rappelle, un Momartik dans le jeu de base). 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.

Cap rapidement sur l'Arène, puisqu'aucune nouvelle rencontre est à déplorer ; comme dans le jeu de base, il faut glisser sur les pentes de glace pour pulvériser les boules de neiges présentes un peu partout, afin de s'ouvrir la voie vers la championne, qui cette fois n'utilise pas que des Pokémon de type Glace (on n'est même pas sûr qu'elle en utilisera un seul...). Pour cette arène, je décide d'enlever Nino de l'équipe (ayant déjà un type Sol avec Maraiste), et de récupérer Perle, qui peut être un excellent pivot de par ses trois immunités. Le premier dresseur combattu me fait un peu grincer des dents compte tenu des dégâts effectués par une *Mâchouille* de son Sharpedo sur Fleury (un coup critique aurait pratiquement tué) ; c'est Brutus qui se charge finalement de la menace avec sa Défense physique colossale (étant presque tué au passage...). Le dresseur suivant possède un Séviper qui met à rude épreuve mon équipe avec ses *Vantardise* et *Mâchouille* pour rendre confus mes Pokémon et baisser leur Défense ; mais une *Vampigraine* placée in extremis par Fleury suivie d'un *Lance-Flamme* d'Augustine auront permis de s'en défaire. Le reste des dresseurs passe sans aucun soucis, et après avoir utilisé un petit *Super Bonbon* pour monter Windows au niveau 44 comme tout le reste de l'équipe, il est temps d'aller se mesurer à Gladys.

Gladys, dans un combat presque rafraichissant...

Dans le jeu de base, Gladys possède des Pokémon de type Glace (ainsi qu'un Charmina sur Pokémon Diamant et Perle...) ; ici, comme tous les champions d'Arène précédents, ses Pokémon sont aléatoires, et la seule donnée connue est leur niveau : deux Pokémon au niveau 40 (qui correspondent à Farfuret et Cochignon), un au niveau 42 (qui correspond à Blizzaroi) et un au niveau 44 (qui correspond à Momartik). Il est temps de voir ce qui nous attend, alors que j'arrive avec Perle, Windows, Brutus, Maraiste, Augustine et Fleury pour en découdre. J'équipe à Brutus une *Baie Citrus*, Maraiste possède une *Plaque Glace* pour augmenter la puissance de ses *Laser Glace*, Augustine possède un *Croc Dragon* pour frapper plus fort en utilisant *Dracogriffe*, Windows détient les *Lunettes Sages* pour booster ses capacités spéciales, Fleury possède la *Lentille Zoom* afin de rendre ses *Poudre Dodo* et *Vampigraine* plus précises si elle attaque en deuxième, et enfin Perle est en possession de la *Plaque Fantôme* pour

frapper fort avec ses *Ball'Ombre* dévastatrices. Une fois les préparatifs effectués, je démarre le combat avec Brutus.

Le premier Pokémon envoyé par la championne, qui correspond à son Farfuret, est Cerfrousse, au niveau 40. Celui-ci, contrairement à Rodolphe que j'ai capturé bien plus tôt dans l'aventure, possède le talent *Intimidation*, et Brutus voit directement son attaque diminuée d'un niveau. Au premier tour, Cerfrousse est plus rapide et lance un *Psykoud'Boul* qui fait... très peu de dégâts à Brutus, alors qu'une *Tête de Fer* enlève moins de la moitié des PV de l'adversaire. Au tour suivant, je décide que Brutus lance une deuxième *Tête de Fer* afin d'amener Cerfrousse dans le rouge et forcer la championne à soigner son Pokémon ; mais celle-ci décide de retirer son Pokémon et d'envoyer à la place ce qui correspond à son Momartik, son Pokémon le plus fort : Tartard, au niveau 44. Tartard possède *Dynamopoing*, *Torgnoles* et *Sacrifice* pour infliger des dégâts, ainsi qu'*Hypnose* qui peut endormir. Mais j'ai la réponse parfaite : Perle, mon Magirêve. Le Pokémon adverse voit le K.O sur Brutus avec *Dynamopoing*, mais l'attaque échoue puisque Perle est de type Spectre. Au tour suivant, Gladys retire son Tartard (puisque celui-ci ne peut rien faire à Perle) et renvoie Cerfrousse, qui *Intimide* Perle (mais celle-ci étant une attaquante spéciale, ça ne lui change rien) mais encaisse une première *Rafale Psy*. Une deuxième *Rafale Psy* au tour suivant envoie le renne adverse à 40% de ses PV, et celui-ci se blesse dans sa confusion directement, et une troisième *Rafale Psy* le met finalement K.O.

Plus que trois Pokémon côté adverse, et Gladys sort ce qui correspond à son Blizzaroi dans le jeu d'origine : un Roigada au niveau 42. Celui-ci peut faire mal avec *Psykoud'Boul* (étant de type Psy, il bénéficie du STAB sur cette attaque contrairement à Cerfrousse), mais est très lent ; d'un autre côté, l'attaque *Ball'Ombre* tue à coup sûr en deux coups. Il est temps d'agir : Perle lance une première *Ball'Ombre* et inflige de lourds dégâts, mais Roigada est gourmand et décide de doubler son Attaque Spéciale via *Machination*. Malheureusement pour lui, une deuxième *Ball'Ombre* le met au tapis. Deux Pokémon de défaits, et Lanturn vient en troisième (en remplacement de Cochignon) : ce Pokémon de type Eau et Électrik est très costaud défensivement, mais ne peut pas faire grand-chose sur le plan offensif ; puisque *Ball'Ombre* ne met pas l'adversaire K.O en deux coups (du moins il manque quelques dégâts), il est temps de jouer la carte du statut, et lancer une *Onde Folie* afin de rendre confus. Perle rend confus Lanturn, qui passe à travers la confusion et lance un *Coup d'Jus* qui retire un quart des PV de mon Pokémon. Il est temps de profiter de la confusion, et changer de Pokémon pour envoyer Fleury au combat ; celui-ci encaisse très largement un *Coup d'Jus*, qui ne paralyse pas. Au tour suivant, Fleury remplit le rôle qui lui est attribué depuis toujours dans l'équipe, en utilisant une *Vampigraine* afin de drainer la vie adverse petit à petit ; Lanturn réplique avec un *Rayon Signal* qui inflige de faibles dégâts (bien que ce soit la seule offense de son moveset qui ne soit pas résistée par Fleury). Les deux ou trois tours suivants du combat sont peu intéressants, ils consistent simplement en un échange d'attaques *Tranch'Herbe* et *Rayon Signal* par les deux protagonistes du combat, alors que l'infection causée par la *Vampigraine* sur Lanturn continue de faire effet. Le Pokémon adverse succombe finalement, alors que Gladys doit utiliser une nouvelle *Hyper Potion* afin de guérir son Pokémon.

Seul Tartard reste désormais au combat, mais avant d'envoyer Perle pour bloquer l'intégralité de ses attaques, Fleury doit placer une deuxième *Vampigraine* sur le Pokémon adverse, pour garantir des dégâts à chaque tour et s'assurer une victoire sur le long terme. Mais, contre toute attente (l'adversaire a probablement une Nature qui favorise la Vitesse), Tartard est plus rapide et lance un *Dynamopoing*... qui rate, ce qui permet à Fleury d'infecter son ennemie avec une *Vampigraine*, avant de laisser la place à Perle. Une fois mon Magirêve au combat, celle-ci, de par son type Spectre et son immunité au type Combat, fait échouer un autre *Dynamopoing* adverse. Tartard étant le seul Pokémon adverse restant, il ne peut pas se retirer du combat, et sa seule option offensive intéressante est *Hypnose* ; quoi qu'il en soit, il finit par succomber à la *Vampigraine*. Gladys est désormais défaite.

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.

Avant de m'envoler pour Voilaroc pour en découdre avec la Team Galaxie, place à une nouvelle rencontre, sur l'eau : il s'agit d'Archéomire, Pokémon de type Acier et Psy, au niveau 23. Avant de le capturer, je décide d'avoir une confirmation sur son talent ; il serait idéal de posséder un autre Pokémon avec le talent *Lévitiation* (en plus de Perle), au lieu d'*Ignifugé*. Et suite à l'échec d'un *Séisme* par Nino, j'ai la confirmation que l'Archéomire rencontré possède bel et bien le talent *Lévitiation*. Ni une ni deux, j'appelle Fleury pour l'endormir, et l'*Hyper Ball* réussit sa capture. Et quoi de mieux pour nommer un Pokémon aussi costaud défensivement que de rendre hommage à une des frontières les plus terribles et les plus infranchissables dans le monde, qu'est celle entre la Corée du Nord et la Corée du Sud ? C'est exact, D.M.Z. est ma nouvelle recrue, et il rejoint le PC pour le moment ; m'est d'avis qu'il peut être excellent pour le Conseil 4 en remplacement de Brutus, qui pourrait commencer à fatiguer pour la toute fin du jeu (bien que son excellente Défense physique est louable). D.M.Z. possède le talent *Lévitiation* comme vu plus haut, qui l'immunise au type Sol, qui est une de ses deux seules faiblesses avec le type Feu avant la génération 6 (où devient également faible aux types Spectres et Ténèbres, qui ne sont plus résistés par le type Acier). En clair, sur Pokémon Platine, D.M.Z. n'est vulnérable qu'aux attaques de type Feu. Finalement, mon Archéomire est de nature *Lâche*, une nature qui augmente sa Défense et diminue sa Défense Spéciale... dommage pour la Défense Spéciale, l'idéal aurait été une nature qui diminue la Vitesse, mais on est en Nuzlocke, on ne choisit pas. Après un gavage illégal de *Super Bonbons*, D.M.Z. évolue en Archéodong, apprend la capacité *Gyroballe* (et peut frapper fort compte tenu de sa très faible vitesse), apprend les capacités *Toxik* et *Abri* via les CT à ma disposition, et peut devenir un membre crucial de l'équipe pour la toute fin du jeu. Quant à Brutus, je la garderai au cas où j'ai besoin d'utiliser *Éclate-Roc* et *Escalade*.

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 *Dévorêve* : cette capacité vole les PV d'une cible plongée dans le sommeil ; très situationnelle, je ne l'utiliserai pas puisque Fleury ne peut pas l'apprendre, et quitte à profiter du sommeil, autant utiliser la *Vampigraine*, qui est nettement plus utile. Une élévation au milieu de la route 213 m'octroie la CT05, qui contient la capacité *Hurlement*, une capacité qui force un changement de Pokémon côté adverse (et termine un combat contre un Pokémon sauvage) ; 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 ; Perle pourrait utiliser cette capacité à bon escient. 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 ; Maraiste la connaît déjà, et Ananas pourrait en bénéficier si son collègue de type Eau et Sol venait à mourir, c'est toujours intéressant.

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. L'un d'eux possède un Qulbutoké, alors que Windows est au combat et peut mourir d'un *Voile Miroir* ou d'un *Lien du Destin* s'il ne le tue pas ; mais heureusement, un *Rayon Signal* à Attaque Spéciale augmentée tue en un coup. On a eu chaud !

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 de faire évoluer Windows, mon cher Porygon2 et Pokémon de départ, en Porygon-Z ; cette évolution assez particulière coupe les défenses du Pokémon au profit d'une Attaque Spéciale et une Vitesse boostées aux hormones. Ça y est, Windows atteint sa forme finale, après sept badges. 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 peut être très utile : la CT36, qui contient la capacité spéciale de type Poison *Bomb-Beurk* ; elle peut être profitable à Nino, mais je décide cependant de la garder de côté (on n'est jamais trop prudents)...

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 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 : Hélios arrive, et au parlophone dans la grande salle, prononce un fabuleux discours à la gloire de la Team Galaxie. Lors de son discours, Hélios 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 ; Hélios est ce leader charismatique dont l'humanité a tant besoin... Beladonis nous avoue qu'il est effectivement impressionné par le charisme d'Hélios, « 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 Hélios, 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, Hélios 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 Hélios 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** !

Hélios, 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 l'ensemble de notre équipe, même si un Foretress adverse menaçait d'exploser sous nos yeux et d'envoyer avec lui un membre de l'équipe. Montons directement les escaliers vers le dernier étage du bâtiment Galaxie, ouvrons la porte grâce à la *Clé Galaxie*, pour nous retrouver face à Hélios. 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. Puisque son meilleur Pokémon est au niveau 46, je donne à manger un *Super Bonbon* à Windows, qui monte lui-même au niveau 46, évolue en Porygon-Z, et est prêt pour le combat contre le boss. Je décide de démarrer avec D.M.Z., car ses nombreuses défenses permettent de se prémunir au maximum quelle que soit la menace adverse.

Hélios ouvre le combat avec ce qui correspond à son Farfuret du jeu de base : Tropius. Celui-ci possède les attaques *Cyclone*, *Feuillemagik*, *Plaquage* et *Synthèse* ; rien de dangereux pour D.M.Z. qui peut

empoisonner directement l'adversaire avec *Toxik* après avoir encaissé une *Feuillemagik*. Un premier tour d'*Abri* permet au poison de faire un peu plus d'effet, et j'envoie ensuite Augustine au combat, pour encaisser la *Feuillemagik* suivante et tuer par après avec *Lance-Flamme*. Compte tenu des dégâts retirés précédemment, la *Lance-Flamme* tue en un coup, et D.M.Z. monte au passage au niveau 46. Un Pokémon de défait, et Hélio envoie son deuxième Pokémon, qui correspond à Nostenfer : Mackogneur. Brute offensive de type Combat, ses attaques sont toutes résistées par Augustine ; mon Dracaufeu ne craint rien et peut faire de lourds dégâts avec une attaque *Vol* en deux tours, avant de prendre une *Grimace* qui divise sa vitesse par deux. Au tour suivant, Mackogneur est plus rapide et lance un puissant *Coup-Croix*, qui inflige de lourds dégâts et retire un tiers des PV d'Augustine malgré le fait que l'attaque soit résistée ; cependant, il succombe juste après par une *Lance-Flamme* de mon Pokémon.

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 : Feunard, au niveau 46, qui correspond au Corboss du jeu d'origine. Celui-ci possède les capacités *Flammèche*, *Onde Folie*, *Rune Protect* et *Machination*, rien d'intéressant donc si ce n'est l'*Onde Folie* qui peut être un peu pénible. J'envoie Nino au combat sur une *Rune Protect* (qui empêche l'adversaire de souffrir d'un problème de statut), et au tour suivant, Feunard est plus rapide et rend confus mon Nidoking via *Onde Folie* ; celui-ci se blesse dans sa confusion juste après. Finalement, après avoir encaissé une *Flammèche* adverse qui a tout de même retiré un bon tiers de ses PV, Nino sort de sa confusion au bout d'un tour et se défait de l'adversaire d'un simple *Séisme*. Hélio appartient au passé.

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 la **Legends Clause** précisée en introduction : l'utilisation de Pokémon légendaires est interdite dans cette aventure. En revanche, il m'est d'avis que cette Master Ball peut servir dans le cas où l'une de mes rencontres sauvages serait un membre de la famille d'évolution de Terhal (en effet, Terhal, Métang et Métalosse sont réputés très difficiles à capturer). 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, comme on vous l'a expliqué plus haut.

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 Créhelf, Créfollet et Créfadet, les trois « Pokémon mirages » ; nous tombons sur Saturne, le même commandant que nous avons vu (et battu) plus tôt au Lac Courage, accompagné du commandant Pluton. Celui-ci nous attaque avec, encore une fois (mais vous êtes habitués) une équipe totalement aléatoire, qui peut être totalement différente de sa première équipe. Alors que je démarre avec Fleury, mon Florizarre, Saturne envoie l'équivalent de son Nosferalto : Tengalice, qui n'est pas sans rappeler notre Gardienne capturée route 207. Tengalice connaît à ce niveau les attaques *Cyclone*, *Machination*, *Tranch'Herbe* et *Feinte* ; rien de dangereux pour qui que ce soit dans l'équipe, Windows peut donc venir tranquillement, encaisser une *Feinte* (qui lui retire un quart de ses PV) et tuer avec un simple *Rayon Signal* doublement super efficace. Un Pokémon de défait, déjà, et le balayage continue assez rapidement puisque Saturne envoie l'équivalent de son Archéomire : Ceriflor, au niveau 42. Ce Pokémon de type Plante ne peut malheureusement pas faire grand-chose à Windows, et succombe après deux attaques *Rayon Signal*. Saturne se résout rapidement à envoyer son dernier Pokémon, au niveau 44, celui qui correspond à

son Coatox dans le jeu d'origine, et il s'agit d'Octillery. Celui-ci ne fait pas du tout le poids face à la puissance offensive de Windows, qui achève la pieuvre adverse d'un simple *Coup d'Jus* critique. 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 Hélio, au sommet des Colonnes Lances, et voir quels seront les Pokémon qui vont m'accompagner au Mont Couronné. Il me faut me prémunir de certaines Capsules Secrètes pour tout le périple, ce qui signifie que certains membres de l'équipe devront m'accompagner : Nino, mon Nidoking, pour utiliser *Surf* et *Force*, Brutus, mon Galeking, pour utiliser *Éclate-Roc* et *Escalade*, et (pourquoi pas) Augustine, mon Dracaufeu, pour s'envoler si besoin (et pour bénéficier d'un type Feu dans l'équipe). Les autres membres de l'équipe qui m'accompagneront sont Fleury, mon Florizarre (pour la *Vampigraine* principalement), Windows, mon Porygon-Z (qui reste dans l'équipe en tant que Pokémon de départ), et Maraiste, mon Laggron (pour son potentiel défensif remarquable).

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 Hélio 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'Hélio (ou du moins le Pokémon qui correspond à son Dimoret), nous arrivons enfin aux Colonnes Lances.

Enfin au sommet du Mont Couronné avec toute mon équipe au niveau 45 ou supérieur, deux sbires Galaxie bloquent la montée sur le plateau principal des Colonnes Lances ; ils sont défaits non sans mal par toute une cohésion d'équipe. Normalement, ce combat est une partie de plaisir dans les jeux d'origine, puisque les Pokémon des sbires sont à leur stade de base ; aucun danger en théorie. Sauf ici,

où les Pokémon qui correspondent après randomisation sont au-dessus du niveau 36, et atteignent donc leur stade final automatiquement. Je me retrouve donc dans un combat acharné contre, entre autres, un Tyranocif (Pokémon pseudo-légendaire de type Roche et Ténèbres qui possède une très grosse statistique d'attaque), et un Jungko (le stade final du starter de type Plante de la région d'Hoenn). Après un aller-retour à Unionpolis pour soigner un peu toute l'équipe et racheter quelques *Repousse*, il est temps d'affronter les vrais problèmes.

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 Hélios, accompagné de Mars et Jupiter. Alors que je m'apprête à me diriger vers Hélios, les deux commandantes arrêtent ma progression, et décident de me défier. Au même moment, Tymar, 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, Tymar et moi contre les deux commandantes de la Team Galaxie, et encore une fois, ni les Pokémon de mon rival, ni ceux des commandantes, ne sont connus à l'avance. Je décide d'envoyer Fleury, mon Florizarre, au devant de la scène pour le début du combat, afin de pouvoir lancer une *Vampigraine* en fonction des adversaires qui s'offrent à nous.

Le combat démarre rapidement alors que Mars et Jupiter envoient les Pokémon qui correspondent à leurs Archéomire respectifs : Ossatueur pour Jupiter, et Rafflésia pour Mars. Tymar envoie quant à lui un Laggron (Maraiste a un camarade !), tandis que, comme dit plus haut, j'ouvre le bal avec Fleury. Fleury est plus rapide et lance directement une *Tranch'Herbe*, qui inflige de maigres dégâts (mais retire tout de même un quart des PV de l'Ossatueur adverse), tandis que le Laggron de Tymar retire grâce à une *Boue Bombe* quelques PV du Rafflésia adverse. Du côté des commandantes, une *Para-Spore* de Rafflesia rate, alors qu'Ossatueur est embarqué dans une attaque *Mania* pour plusieurs tours, qui retire à Fleury quelques PV. Au tour suivant, Laggron tue Ossatueur d'un *Ocroupi* bien placé (et baisse également la précision du Rafflésia adverse), alors que la fleur adverse rétorque avec une nouvelle *Para-Spore*, qui réussit. Un Pokémon de moins du côté adverse, cinq restent encore au combat, et c'est alors que Jupiter envoie l'équivalent de son Nosferalto : Lippoutou, Pokémon de type Glace et Psy, dont les deux types sont super efficaces sur Fleury. L'occasion parfaite d'envoyer Augustine au combat, alors que Rafflésia manque une *Para-Spore*, que Lippoutou utilise *Essorage* sur le Laggron de mon rival, et que celui-ci inflige une nouvelle *Boue-Bombe* à la fleur adverse. Au tour suivant, Augustine est plus rapide et utilise un *Lance-Flamme* dévastateur, qui laisse le Lippoutou adverse avec très peu de PV, avant d'encaisser un *Essorage* en retour, et ce alors que Rafflésia achève le Laggron de Tymar d'une *Méga-Sangsue*, ce qui lui pousse à envoyer Lanturn, un poisson-lanterne de type Électrik et Eau qu'on commence à bien connaître. Le tour suivant consiste à faire d'une pierre deux coups, puisqu'Augustine termine Rafflésia d'un *Lance-Flammes*, et le Lanturn du rival se défait de Lippoutou d'un simple *Rayon Signal* (bien que n'importe quelle attaque aurait tué...).

Plus que trois Pokémon du côté de Mars et Jupiter, qui envoient respectivement Noarfang (qui correspond au Nosferalto) et Corboss (qui correspond au Moufflair). Il est temps de s'envoler pour un tour, alors que Lanturn lance un *Rayon Signal* critique sur le Corboss adverse et retire 40% de ses PV en plus de le plonger dans la confusion, que Noarfang rate une *Lame d'Air* (probablement destinée à Augustine), et que Corboss se blesse dans sa confusion. Au tour suivant, mon Dracaufeu termine son attaque *Vol* et inflige de sérieux dégâts au Noarfang, qui réplique par un lourd *Bélier* à destination de Lanturn ; ce dernier réplique par un *Rayon Signal* sur Corboss, qui se blesse ensuite dans sa confusion pour un deuxième tour d'affilée. Augustine se défait finalement du corbeau de Jupiter par un simple *Lance-Flamme*, et le combat devient dès lors un deux contre un, alors qu'Augustine achève le Noarfang de Mars un tour plus tard. Un seul Pokémon reste au combat du côté des deux commandantes, et il

s'agit de Kicklee, qui remplace le Chaffreux. Kicklee est un Pokémon humanoïde de type Combat, qui connaît notamment à ce niveau l'attaque *Pied Brûleur*, qui est en réalité son seul moyen d'infliger des dégâts. Il est temps pour Augustine de s'envoler à nouveau, alors que Kicklee tue le Lanturn de Tymar d'un simple *Pied Brûleur* pourtant résisté (il faut dire qu'il ne restait plus beaucoup de vie à cette usine à PV après toutes ces attaques). Un dernier tour de combat a finalement lieu pendant lequel Augustine assène un *Vol* super efficace au combattant adverse, ce qui achève d'un point d'orgue un combat qui n'était pourtant pas gagné d'avance ! Ça y est, Mars et Jupiter appartiennent désormais au passé, sans le moindre décès à déplorer de mon côté (on ne peut pas en dire autant du rival !)

Giratina et le Monde Distorsion

L'affrontement terminé, Tymar guérit l'intégralité de mes Pokémon en un claquement de doigts (je ne sais pas comment il fait...). 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 ».

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 encore une fois de Pokémon totalement aléatoires. Une fois n'est pas coutume, j'envoie Fleury au devant de la scène (pour placer une *Vampigraine* si besoin). Et quelle n'est pas ma surprise en voyant que le Démolosse d'Hélios dans le jeu d'origine est remplacé par... Florizarre également ! Mauvaise nouvelle, impossible de placer une *Vampigraine* sur un Pokémon de type Plante ! Il est donc temps d'envoyer le contre parfait pour le Florizarre adverse : Augustine, mon Dracaufeu. Une fois au combat, Augustine encaisse un *Damoclès* qui inflige de sérieux dégâts, mais en prévision d'une nouvelle attaque, je peux pivoter sur Brutus, mon Galeking, qui possède une double résistance. Mais Florizarre lance plutôt une *Synthèse* afin de récupérer les PV perdus par le contrecoup du *Damoclès*. Au tour suivant, Brutus lance une *Tête de Fer* qui inflige de sérieux dégâts après avoir pris une *Soucigraine* et obtenu le talent *Insomnia* à la place de *Tête de Roc*. Le Florizarre adverse est désormais dans le rouge, mais pour une raison plutôt quelconque, et alors que Brutus prépare une *Tomberoche* (en prévoyant une guérison adverse), Hélios décide de retirer son Pokémon du combat et d'envoyer son Pokémon de niveau 48 (qui correspond à Dimoret), qui n'est autre que Milobellus. Milobellus possède l'attaque *Hydrocanon* qui peut infliger de très lourds dégâts à Brutus ; une fois au combat, le Pokémon perd cependant un quart de ses PV via la *Tomberoche* de Brutus, et perd également un niveau de Vitesse. En prévision de l'*Hydrocanon*, je décide d'envoyer Fleury au combat, mais Hélios retire à nouveau son Milobellus et envoie Mackogneur (qui correspond à Nostenfer ou Léviator). Une fois Mackogneur au combat, Fleury place une *Vampigraine* avant de perdre deux niveaux de Vitesse suite à une *Grimace* adverse. Au tour suivant, Mackogneur rate un *Coup-Croix* et Fleury réplique avec un *Tranch'Herbe* qui inflige quelques dégâts ; la *Vampigraine* amène ensuite l'adversaire à la moitié de ses PV. Il est temps de jouer sur la lenteur de Fleury et la précision de la *Lentille Zoom* : après avoir manqué d'être frappé par une autre *Coup-Croix* adverse, Fleury utilise une *Poudre Dodo* pour endormir le Mackogneur d'Hélios, avant de le laisser à un nombre de PV infinitésimal. Hélios utilise alors une *Guérison* pour guérir son Pokémon, et le manège recommence : *Poudre Dodo* pour endormir, et des *Tranch'Herbe* répétées pour finalement tuer. Un Pokémon de moins, mais la partie est loin d'être finie.

Le Pokémon suivant envoyé par Hélios est l'autre Pokémon au niveau 46, et la situation est très cocasse puisque ce Pokémon est remplacé par... Créfadet, le Pokémon légendaire du courage ! Mais n'ayons crainte, sa seule offense de type Psy est *Prescience*, qui est une attaque en plusieurs tours ; cela laisse

le temps à Fleury de placer une petite *Poudre Dodo*, puis une *Vampigraine*. Créfadet prépare une attaque via *Prescience*, alors qu'une première *Poudre Dodo* rate. Au tour suivant, l'adversaire augmente son Attaque Spéciale de deux niveaux via *Machination*, mais la *Poudre Dodo* connecte finalement et le Créfadet d'Hélio tombe dans un profond sommeil, ce qui permet à Fleury de lancer la *Vampigraine*, juste avant d'encaisser la *Prescience*. Il est temps de tenter le tout pour le tout : je décide de retirer Fleury au combat, en profitant du sommeil, pour envoyer Windows, mon Porygon-Z, dont le talent *Télécharge* augmente l'Attaque Spéciale (merci !) d'un cran. Et alors que Créfadet continue de dormir, Windows l'envoie au tapis d'un simple *Rayon Signal* super efficace. On aura eu chaud ! La suite du combat est triviale ; une fois son Attaque Spéciale augmentée, mon Porygon-Z ne connaît pas de limites. Hélio renvoie son Florizarre affaibli, qui succombe d'une *Rafale Psy*. Il enchaîne ensuite avec son Milobellus, mais celui-ci connaît le même sort et succombe au bout de deux *Coup d'Jus*. Il est alors temps pour le Chef Galaxie de sortir enfin son dernier Pokémon, qui correspond à Corboss : Kabutops, un des fossiles de la première génération de type Eau et Roche. Mais la sentence est irrévocable, Windows tue l'adversaire d'un autre *Coup d'Jus* et clôt le combat contre Hélio, tout en montant au passage au niveau 48. 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, il reste cependant bien plus intéressant de le défier au combat. Giratina se présente sous sa « Forme Originelle » et possède les attaques suivantes :

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

Augustine ouvre le bal et est la première à se frotter à Giratina ; elle est plus rapide et une *Dracogriffe* retire directement 40% des PV adverses. Cependant, le Pokémon légendaire réplique directement par un *Pouvoir Antique* doublement super efficace qui laisse mon Dracaufeu avec très peu de PV. Puisque je tiens tout de même à mon Pokémon, je le retire du combat et envoie Maraiste, mon Laggron, à la place (dans l'espoir que le *Laser Glace* puisse infliger de lourds dégâts). Giratina est plus rapide est lance un *Vent Mauvais* qui retire un gros tiers des PV de mon Pokémon, avant de prendre un retour de bâton assez violent sous la forme d'un *Laser Glace* de Maraiste, qui le laisse dans le rouge. Il est temps de jouer la carte de la défense ; j'envoie Brutus au combat, alors que Giratina disparaît ; il utilise en réalité l'attaque *Revenant* de type Spectre, une attaque en deux tours. Au tour suivant, le Pokémon est plus rapide et attaque avec *Revenant*, ce qui inflige très peu de dégâts à Brutus, qui répond en tuant avec une puissante *Tête de Fer*. Giratina « semble avoir compris le message », d'après Cynthia, qui nous rejoint après notre victoire. Furieux, Hélio 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, nous pouvons surfer rapidement dans le lac se trouvant à côté de nous pour obtenir une nouvelle rencontre sauvage : Kabuto, petit Pokémon fossile de la première génération de type Eau et Roche (qui est en fait la pré-évolution de Kabutops avant le niveau 40), mâle au niveau 34. Ni une ni deux, je le capture à l'aide d'une *Rapide Ball* bien placée, et nomme ma rencontre Stop Kuba (simple anagramme de Kabutops). Stop Kuba est *Pudique* de nature, donc ses statistiques n'en sont pas influencées, et possède le talent *Glissade*, qui lui permet de doubler sa Vitesse sous un climat pluvieux ; cela aurait été optimal avec Kyogre dans l'équipe pour instaurer directement la pluie, mais je peux faire une croix sur cette stratégie puisque je m'interdis l'usage de Pokémon légendaires. M'est d'avis que Stop Kuba ne sera pas un Pokémon très important pour la fin du jeu, je pense le laisser dans le PC.

Il est désormais temps de quitter la Source Adieu et s'envoler vers Littorella, pour prévenir le Professeur Sorbier de notre victoire sur la Team Galaxie. 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. Avant toute chose, Ananas, mon Nénupiot du Parc Safari profite de la nouvelle limite de niveau, qu'est le niveau 50, pour dépasser le niveau 45 et apprendre *Éco-Sphère* ; il évolue ensuite en Lombre, apprend *Bluff* grâce au Maître des Capacités de Verchamps, et évolue juste après en Ludicolo grâce à une *Pierre Eau*. Une fois Ananas au niveau du reste de l'équipe, cap sur la route 222, à l'est de la Rive du Lac Courage, dans les hautes herbes, pour faire notre prochaine rencontre : un Kangourex au niveau 40, Pokémon kangourou de type Normal. Je le capture, et nomme ma rencontre Poche (pour des raisons évidentes). Poche est *Modeste* de nature, ce qui est une nature terrible pour un Kangourex plutôt axé offenses physiques puisqu'elle favorise l'Attaque Spéciale au détriment de l'Attaque. Quant au talent, mon Kangourex possède *Matinal*, un talent qui lui permet de se réveiller plus rapidement ; talent très situationnel auquel j'aurais préféré *Querelleur*, qui permet de frapper des Pokémon de type Spectre avec des attaques de type Normal et Combat... mais on ne choisit pas ! Revenons également une deuxième fois au Mont Couronné pour récupérer quelques objets que nous aurions manqué, notamment la Capsule Technique CT02, qui contient *Dracogriffe*, puissante capacité de type Dragon, qu'Augustine connaît notamment. Enfin, encore une fois grâce au Maître des Capacités de Verchamps, Windows apprend, en lieu et place de *Soin*, la capacité *Machination*, qui lui permet d'augmenter son Attaque Spéciale de deux niveaux ; il apprend également *Psyko* via la CT29 à ma disposition, et devient une offense redoutable sur le plan spécial.

Retour sur la route 222 après ces nombreux préparatifs ; 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, et la cohésion de toute une équipe permet de s'en débarrasser, en permettant au passage à Ananas, D.M.Z. et Perle de gagner un peu d'expérience.

Rivamar, une ville du tonnerre

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. Toujours un petit plus même s'il s'agit là d'une simple fioriture qui n'a pas vraiment d'importance...

Vers le nord de la ville se trouve une plage. En m'y rendant, je fais la connaissance d'une championne d'Arène de la région de Johto, Jasmine (vous la connaîtrez plus en profondeur lorsque je ferai une aventure Nuzlocke sur Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver). Parcourons la ville en profondeur et parlons aux différents PNJ : dans une maison, une dame âgée nous raconte l'enfance du Chef de la Team Galaxie, Hélios, un jeune garçon solitaire mais brillant étudiant, elle ne sait pas ce qu'il est devenu (si elle savait elle en tomberait des nues, croyez-moi) ; nous observons aussi sur l'eau un gros rocher rappelant vaguement le Pokémon Goinfrex ; quelque part dans la ville se trouve aussi une *Pierre Foudre*, qui permet de faire évoluer Pikachu en Raichu, et Évoli en Voltali. Au sud de la ville se trouve un phare : montons au sommet 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 aux alentours du niveau 49, quasiment 50, il est donc temps de défier les dresseurs présents dans l'Arène...

... et ce qui devait arriver arriva ! Le premier dresseur de l'Arène possède un Qulbutoké, qui pour moi signifiait d'ores et déjà la mort d'un membre de l'équipe. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce Pokémon très particulier de type Psy qui ressemble plus ou moins à un punching bag vivant, sachez d'abord que ce Pokémon possède le talent *Marque Ombre*, un talent qui empêche la moindre fuite ou le moindre changement de Pokémon ; impossible de fuir une rencontre à l'état sauvage ! Ensuite, parlons rapidement de son moveset : Qulbutoké possède les attaques *Riposte*, *Voile Miroir* et *Lien du Destin*. *Riposte* inflige le double des dégâts reçus si la capacité reçue est physique, *Voile Miroir* est son équivalent spécial, et *Lien du Destin* permet d'envoyer l'adversaire K.O si celui-ci met le lanceur K.O juste après le lancement de l'attaque. Comme si ça ne suffisait pas, Qulbutoké est une usine à PV possédant des défenses très faibles, ce qui signifie que lorsque vous allez l'attaquer, vous allez lui faire perdre énormément de PV, mais vous n'allez pas le tuer, puisqu'il possède beaucoup de vie. Vous encourez alors le risque de subir une *Riposte* ou un *Voile Miroir*, qui devrait vous achever en un coup si vous frappez trop fort. C'est ce qui est malheureusement arrivé à mon Ananas, qui après avoir tenté de l'affaiblir avec quelques *Éco-Sphère*, est mort en un coup des suites d'un *Voile Miroir*... si seulement j'avais attaqué le combat avec D.M.Z. pour empoisonner avec *Toxik* ! Dommage pour Ananas, qui rejoint Australie et Hit-Girl au cimetière, alors que Fleury récupère sa place de Pokémon de type Plante de l'équipe. Tant pis, ça devait bien arriver ! Pour ceux qui se demandent comment le combat a fini après la mort d'Ananas, Perle est arrivée et a achevé l'adversaire d'une simple *Ball'Ombre* super efficace. Un *revenge kill* bien mérité pour un Pokémon aussi inutile qu'exécrationnel.

Le reste de la traversée de l'Arène s'effectue plus ou moins sans encombres, même si une « Poké Enfant », qui ne possède que des Pikachu dans le jeu d'origine, me présente entre autres un Drattak qui *Intimide* Windows directement. Mais avec un niveau d'Attaque Spéciale supplémentaire grâce à *Télécharge* et une *Machination* qui augmente encore son Attaque Spéciale de deux crans, une simple attaque *Psyko* tue en un coup, donc beaucoup de bruit pour rien en fin de compte... Un peu plus loin,

une Topdresseur possède un Gardevoir, qui connaît notamment la capacité *Psyko* qui peut infliger de très lourds dégâts compte tenu de la statistique d'Attaque Spéciale colossale et du STAB de type Psy. Heureusement, D.M.Z. en vient à bout grâce au combo *Toxik / Abri* et à la puissance du poison. Un Coudlangue s'offre également à nous, mais sa seule offense est *Roulade* (bien que *Moi d'Abord* peut être très pénible), Fleury et D.M.Z. s'en chargent alors en empoisonnant, en endormant et en plaçant une *Vampigraine*. Le dernier Topdresseur de l'Arène peut également donner du fil à retordre : il possède un Barbicha, puis un Feunard. Le premier succombe des suites de la *Vampigraine* placée par Fleury et de quelques *Extrasenseur* de D.M.Z, tandis que le second tombe K.O. en un coup par un simple *Séisme* de Nino. L'Arène intégralement balayée et après un petit gavage (toujours illégal) de *Super Bonbons* pour que tous mes Pokémon soient au niveau 50, je suis enfin prêt à me frotter à Tanguy, accompagné de Windows le Porygon-Z, de Fleury le Florizarre, d'Augustine le Dracaufeu, de Perle le Magirève, de D.M.Z. l'Archéodong et de Nino le Nidoking.

Tanguy, au « courant » de tout...

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 dans le jeu d'origine (on prend le pari qu'il n'aura aucun Pokémon de type Électrik dans sa nouvelle équipe ?). Je démarre le combat avec Fleury, et Tanguy envoie le Pokémon qui correspond à Voltali : il s'agit de Lamantine, un lamantin de type Eau et Glace. Celui-ci ne connaît aucune attaque de type Glace au niveau 46 (si ce n'est l'attaque K.O. en un coup *Glaciation* mais celle-ci échoue car Lamantine est de niveau plus faible que Fleury). Fleury démarre comme chaque combat, par une *Vampigraine*, alors que l'adversaire rate un *Bélier*. Lamantine étant un Pokémon peu impressionnant offensivement (voire peu impressionnant tout court), Windows peut se placer sans souci dessus avec *Machination* pour augmenter son attaque spéciale, tout en profitant de la *Vampigraine* pour récupérer un peu de PV à chaque tour. Une fois mon Porygon-Z au combat, celui-ci encaisse largement un *Bélier*, puis une *Hydroqueue* tout en plaçant une première *Machination*. Il est temps de tenter le tout pour le tout avec une deuxième *Machination* au tour suivant, alors qu'une deuxième *Hydroqueue* amène Windows dans le jaune. Désormais à quatre niveaux d'attaque spéciale, Windows peut désormais balayer une grande partie de la concurrence, et un simple *Coup d'Jus* au tour suivant tue très largement le Lamantine adverse. Un Pokémon de défait, trois restants, mais la partie est loin d'être gagnée.

Car c'est alors que Tanguy envoie le Pokémon parfait pour mettre fin à la domination de Windows : Simiabraz (qui correspond très probablement au Luxray du jeu d'origine puisqu'il est au niveau 48). Celui-ci, possédant *Close Combat* et étant plus rapide que Windows (j'aurais vraiment dû charger entièrement mon Porygon-Z avec des EV en Vitesse, les inconvénients des *Super Bonbons* et de la triche se retournent vraisemblablement contre moi...), peut mettre au tapis mon Pokémon sans l'ombre d'un doute. Il me faut changer de Pokémon, et quoi de mieux pour anticiper un *Close Combat* que de pivoter sur Perle, mon Magirève. Une fois Perle au combat, celle-ci, de par son type Spectre, fait effectivement échouer le *Close Combat* adverse, et au tour suivant, un *Psyko* inflige de très lourds dégâts, alors que la *Danseflamme* de Simiabraz rate. C'est alors que Tanguy guérit son Pokémon avec une *Hyper Potion*, mais deux *Ball'Ombre* permettent finalement de s'en défaire. Deux Pokémon de défaits, mais encore une fois rien n'est gagné.

Le troisième Pokémon envoyé par Tanguy est l'équivalent de son Élekable, et il s'agit de Ptéra, au niveau 50. Celui-ci connaît notamment *Mâchouille* qui peut infliger de très lourds dégâts à Perle, et est plus rapide que l'ensemble de mon équipe. Mais qui peut se défaire d'un Pokémon aussi rapide avec la même puissance que D.M.Z. et ses attaques *Gyroballe* ? Personne, il est donc temps d'envoyer D.M.Z. au combat de la façon la plus sage possible, et la meilleure des solutions est d'envoyer mon Dracaufeu Augustine dans un premier temps, pour encaisser une *Mâchouille*. De type Feu et Vol,

Augustine possède une double faiblesse au type Roche, et donc au *Pouvoir Antique* de Ptéra, ce qui garantit que l'adversaire utilisera cette attaque sur Augustine, et *Pouvoir Antique* est une attaque à laquelle D.M.Z. résiste sans broncher grâce à son type Acier. Au tour suivant, Augustine est retirée du combat pour laisser place à mon Archéodong, qui encaisse très largement un *Pouvoir Antique*. Une fois D.M.Z. au combat, celui-ci encaisse une *Mâchouille* (qui baisse la Défense de mon Pokémon mais celui-ci tient quand même une deuxième attaque même critique) et empoisonne l'adversaire via *Toxik* (au cas où la *Gyroballe* ne tue pas en un coup). Après avoir encaissé une deuxième *Mâchouille*, D.M.Z. lance une puissante *Gyroballe*... qui manque de tuer, active la *Baie Citrus* adverse, et le poison laisse Ptéra dans le rouge. M'est d'avis que Tanguy utilisera sa *Guérison* au tour suivant, il faut donc tenter le tout pour le tout et remettre l'empoisonnement via *Toxik*. Au tour suivant, Tanguy guérit effectivement son Pokémon, qui se retrouve à nouveau empoisonné via *Toxik* ; un *Abri* au tour suivant permet de gagner un tour d'empoisonnement. Il est désormais temps de pivoter comme jamais afin d'empiler les tours de poison : Fleury vient au combat, et encaisse une *Mâchouille* qui retire un quart de ses PV. Malheureusement, une erreur de ma part (j'ai cliqué à côté...) fait lancer à Fleury une *Poudre Dodo* sur l'adversaire, qui échoue puisqu'un problème de statut est déjà causé (l'empoisonnement) ; Fleury doit alors encaisser un *Bélier* avec moins de la moitié de sa vie. Nino arrive au combat au tour suivant, et encaisse un autre *Bélier*. Je risque le tout pour le tout : Augustine revient au combat et un *Bélier* critique l'amène dans le rouge. La plupart de mes Pokémon sont désormais faibles en vie, mais l'empoisonnement emporte finalement le Ptéra adverse. Il en sera fallu de peu, et tant de sacrifices auraient pu être évités si Fleury avait lancé sa *Vampigraine* correctement un peu plus tôt...

Le dernier Pokémon de Tanguy n'est autre qu'un deuxième Lamantine (visiblement notre Champion d'Arène aime bien les phoques) ; il est temps de renvoyer Fleury malgré ses faibles PV pour encaisser une capacité de type Eau et lancer une *Vampigraine*. Une fois Fleury au combat, Lamantine lance une *Plongée* en deux tours (qui fait rater une attaque à Fleury), mais les dégâts sont mitigés sur Fleury qui résiste à l'attaque. Au tour suivant, Fleury lance une *Vampigraine* afin de récupérer des PV à chaque tour, et tient un *Bélier* non critique avec moins de 20 PV (il fallait que Fleury tienne). Il est temps d'épuiser l'adversaire de ses PV petit à petit, et la meilleure façon de le faire sans risquer un K.O. est de revenir sur D.M.Z., alors que Lamantine part sur une *Plongée* en deux tours. L'attaque en deux tours permet à mon Archéodong de lancer un *Abri* sans se poser de questions (et faire échouer l'attaque), et la *Vampigraine* lui permet de revenir à plus de deux tiers de ses PV. Au tour suivant, un *Toxik* de D.M.Z. rate alors que celui-ci encaisse une *Hydroqueue*. Finalement, D.M.Z. se défait de l'adversaire en « tenant plus longtemps que lui » (on appelle cette façon de jouer le *stall*, par opposition au *sweep*) grâce à la capacité *Abri*, avec en prime un *Extrasenseur* pour clore le combat en beauté. Tanguy est désormais défait, et des décès auront été évités de justesse. Encore une fois, Fleury et D.M.Z. auront été d'une aide précieuse.

Je réalise après coup une erreur qui m'aura coûté très gros, et qui aurait pu rendre le combat beaucoup plus simple : au premier empoisonnement du Ptéra de Tanguy, si je n'avais pas surestimé la *Gyroballe* et si j'avais plutôt essayé de gaspiller un tour de poison en utilisant *Abri*, la *Gyroballe* aurait tué au tour suivant, ce qui m'aurait grandement simplifié la tâche. Mais c'est trop facile de réaliser ses erreurs une fois le combat terminé. Quoi qu'il en soit, 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 ; cela aurait été sympathique avec un Pokémon possédant le talent *Sérénité*. Il est désormais temps de partir en direction de la plage, au Nord, pour rejoindre la tant convoitée Ligue Pokémon, alors que Jasmine m'offre la CS07, contenant *Cascade*, que je fais aussitôt apprendre à Maraiste, mon Laggron, à la place d'*Ocroupi*.

Destination finale : la Ligue Pokémon

Périple marin et dernières rencontres

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 (évidemment, ici le Pokémon en question est aléatoire) ; cela représente neuf niveaux à monter pour six Pokémon de l'équipe (et vous me connaissez, dans ce Nuzlocke je n'utilise pratiquement que des *Super Bonbons* pour m'éviter des morts inutiles, ce qui m'oblige à faire une croix sur l'investissement en EV de mes Pokémon...), sachant que le Chenal 223, la Route Victoire et la Ligue Pokémon me permettent peut-être de m'octroyer trois nouvelles rencontres (rien n'est jamais joué dans un Nuzlocke aléatoire).

En sortant de Rivamar, à peine quelques pas effectués dans l'eau, avant même d'aborder le chenal 223, une nouvelle rencontre s'offre à nous : Doduo, Pokémon oiseau à deux têtes de la première génération, de type Normal et Vol, femelle au niveau 37. Je le capture, le nomme Siamois, et le range dans le PC ; je pourrai toujours le faire évoluer en Dodrio et l'intégrer à l'équipe si j'ai besoin d'un Pokémon de type Vol pour remplacer Augustine. Siamois est *Pudique* de nature, une nature neutre, et possède le talent *Fuite*, qui permet de fuir n'importe quel combat sauvage, peu importe la statistique de Vitesse des deux Pokémon en jeu. Siamois peut être une addition sympathique à l'équipe : elle peut apprendre la capacité *Vol*, a accès à la puissante capacité *Bec Vrille*, possède de bonnes statistiques d'Attaque et de Vitesse... son point faible étant l'absence de réelle couverture offensive.

Une fois embarqué sur la route 223, une nouvelle rencontre s'offre à nous, et il s'agit encore d'un Pokémon de type Normal et Vol de la première génération : Rapasdepic, l'évolution de Piafabec qui constitue le deuxième oiseau de début d'aventure de la région de Kanto, avec Roucarnage. Ma rencontre est un mâle au niveau 47, que je capture et nomme Byrd (prononcé comme « oiseau » en anglais). Byrd possède le talent *Regard Vif*, qui l'empêche de perdre en précision, et peut notamment apprendre les capacités *Bec Vrille* (que j'ai évoquée plus haut) et *Demi-Tour* (excellente capacité de pivot), ainsi qu'*Atterrissage* par montée de niveau ; avec une statistique de Vitesse de base honorable de 100, Byrd a des chances d'attaquer en premier, et l'*Atterrissage* lui garantit un regain de PV tout en lui assurant pour un tour de ne plus être vulnérable aux attaques de type Électrik et Roche. M'est d'avis que l'on peut conserver Byrd de côté, dans le PC pour le moment ; à voir s'il nous sera utile. Dans le même temps, je récupère la Capsule Technique CT18 contenant la capacité *Danse Pluie*, une capacité qui instaure un climat pluvieux pendant cinq tours, et Windows monte au niveau 51 ; cette montée de niveau lui permet d'apprendre la capacité *Triplattaque* à la place de *Rayon Signal*, et de bénéficier d'une puissante capacité spéciale de type Normal. Maraiste monte également au niveau 52 et apprend *Séisme* à la place de *Boue-Bombe*, pour bénéficier d'une capacité physique de type Sol dévastatrice.

Avant d'emprunter la Route Victoire, place à mon avant-dernière rencontre de l'aventure, et encore une qui pourrait être très utile si l'un de mes membres venait à flancher tôt ou tard : Kadabra, mâle au niveau 38. Je le capture rapidement, et le nomme Éric2, en hommage au Éric de Pokémon Platine. Parlons-en rapidement : Éric2 possède le talent *Attention* (qui l'empêche d'être apeuré), et est *Discret* de nature, une nature qui augmente son Attaque (complètement inutile) au détriment de sa Vitesse... mouais, on aurait pu faire mieux. À mon avis, Éric2 restera de préférence dans le PC, puisque le type

Psy en génération 4 n'est plus aussi fort qu'avant, Kadabra (et Alakazam) possède une Défense physique catastrophique ainsi que de nombreuses faiblesses au type Ténèbres, Insecte et Spectre ; de plus, Windows remplit déjà à merveille le rôle de l'Attaquant Spécial de l'équipe (on parle aussi de *Nasty Plotter* en référence au nom anglais de la capacité *Machination*, que mon Porygon-Z connaît). Une fois à l'entrée de la Route Victoire, Sandra sort du PC, subit un lourd gavage (toujours illégal) de *Super Bonbons*, apprend finalement la capacité *Dracogriffe* au niveau 50, et évolue en Drackhaus, puis en Drattak. Une fois évoluée vers sa forme finale, elle perd le talent *Tête de Roc* au profit d'*Intimidation* et peut désormais baisser à sa volonté l'Attaque des Pokémon adverses, simplement en allant et venant sur le terrain. M'est d'avis qu'elle sera un membre très important de l'équipe pour les prochains combats, en particulier pour le Conseil 4.

Une route parsemée d'embûches et de dresseurs...

Nous voici enfin à l'entrée de la Route Victoire après avoir soigné l'intégralité de notre équipe. Le chemin sera corsé, et cinq CS sont demandées pour pouvoir progresser : *Surf*, *Éclate-Roc*, *Force*, *Cascade* et *Escalade*. J'amène donc Maraiste (pour *Cascade*), Nino (pour *Surf* et *Force*) et Brutus (pour *Escalade* et *Éclate-Roc*) avec moi, ainsi que Fleury (pour une éventuelle *Vampigraine* en combat), Windows (parce que c'est mon starter) et Augustine (pour préserver Sandra jusqu'à la Ligue Pokémon, pouvoir *Intimider* les adversaires qui vont s'offrir à nous pour la toute fin du jeu est quelque chose d'incroyable). À peine quelques pas effectués dans la grotte que notre dernière rencontre s'offre à nous : Phogleur, la pré-évolution du Kaimorse d'Hélio, mâle au niveau 42. Je le capture et le nomme Bill (ne me demandez pas pourquoi). Bill est de nature *Relax*, une nature plutôt sympathique puisqu'elle augmente la Défense au détriment de la Vitesse, et possède le talent *Corps Gel* qui lui permet de gagner des PV sous la grêle ; talent assez épisodique mais qui a son intérêt dans une team axée sur le climat grêleux. Quoi qu'il en soit, Bill pourrait apporter des défenses intéressantes sur le plan spécial, un point sur lequel mon équipe vient à manquer (bien que Maraiste et D.M.Z. sont déjà de la partie).

Étant donné que chaque combat peut être potentiellement dangereux, j'avance avec prudence. Le premier dresseur est un Kinésiste, et possède un Triopikeur, un Noctali et un Porygon-Z. Triopikeur est directement mis K.O. d'une *Dracogriffe* de Sandra (qui nous accompagne finalement pour la Route Victoire), tandis que Noctali tient une attaque *Vol* et une *Dracogriffe*, mais succombe finalement ; Porygon-Z est quant à lui mis K.O. en deux attaques *Dracogriffe*. Après l'avoir vaincu, je récupère 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). Plus loin se trouve une Ornithologue, qui possède encore un Triopikeur (visiblement...) et un Carchacrok ; Sandra se défait du Triopikeur d'une simple *Dracogriffe* avant de laisser la place à Maraiste pour achever Carchacrok en une attaque *Laser Glace*. La troisième adversaire est une Topdresseur, possédant un Pharamp, un Tentacruel et un Scorvol ; Sandra se défait de Pharamp et Tentacruel sans sourciller, tandis que Maraiste tue Scorvol en un *Laser Glace* critique alors que celui-ci commençait à augmenter son Attaque via *Danse-Lames*. Une fois ces trois dresseurs battus, il est temps de monter à l'étage suivant.

Le premier adverse qui s'offre à nous une fois à l'étage est un Topdresseur. Celui-ci envoie un Léviator, et lui et Sandra s'*Intimident* tous les deux. La situation est tendue ; Léviator continue de lancer *Danse Draco* et se retrouve à deux niveaux de Vitesse et un niveau d'Attaque avant d'être endormi par Fleury et sa *Poudre Dodo*. Windows arrive au combat, et encaisse une redoutable *Hydroqueue* non critique au réveil de l'adversaire, avant d'achever celui-ci avec un *Coup d'Jus* doublement super efficace. Le Pokémon suivant est Dimoret, mais celui-ci ne possède aucune attaque physique de type Glace ; l'occasion parfaite pour envoyer Brutus, qui se défait de la menace avec une simple *Tête de Fer*. Enfin,

Phyllali est le dernier Pokémon envoyé par le Topdresseur ; celui-ci est intimidé par Sandra, qui ne se démord pas et achève l'adversaire avec une simple attaque *Vol*. Le pire aura été évité. Plus loin se trouve un deuxième Topdresseur, qui lance le combat avec un Écrémeuh, célèbre vache de type Normal dont chaque joueur de Pokémon Or/Argent/Cristal se rappelle très bien. Nino lance un *Séisme*, qui retire environ la moitié des PV adverses, avant de prendre un *Psykoud'Boul* super efficace et perdre 40% de ses PV. J'envoie finalement Sandra pour se débarrasser de la menace adverse avec une *Dracogriffe*. Le Pokémon suivant est Givrali, et les choses se compliquent fortement, puisque ce Pokémon connaît *Blizzard*. Mais Brutus peut être la réponse, et après avoir encaissé deux attaques *Crocs Givre*, celle-ci se débarrasse de Givrali d'une simple *Tête de Fer*. Deuxième Topdresseur défait à l'étage, et un Vénérable nous attend un peu plus loin. Son Motisma est dangereux ; par un *Vent Mauvais* infligé sur Maraiste il augmente l'intégralité de ses statistiques, avant d'être défait par deux attaques *Cascade* (mais en laissant tout de même mon Laggron à un tiers de ses PV). Son deuxième Pokémon, Hariyama, est ensuite laissé à la merci de Fleury, de sa *Vampigraine*, et des attaques de Sandra.

Continuons notre route vers l'est de la partie élevée de la Route Victoire pour aller récupérer quelques objets sympathiques ; un duo de Dresseurs d'élite nous attend pour un combat double acharné, auquel Sandra et Fleury prennent part. Fleury endort le Ptéra adverse avant d'être lui-même endormi par l'*Hypnose* du Tartard adverse, tandis qu'un *Vol* en deux tours de Sandra tue ledit Tartard. Finalement, Windows arrive au combat et met Ptéra K.O. d'une simple *Onde de Choc*, tandis que j'envoie Nino à la place de Sandra pour que son type Sol l'empêche d'être affecté par l'attaque de son coéquipier. Au bout d'une longue série de tremplins à bicyclette, je récupère finalement la Capsule Technique CT71, contenant la capacité *Lame de Roc*, une puissante capacité de type Roche possédant un taux de critique élevé, au prix d'une précision réduite. Je continue ensuite mon chemin avec l'ensemble de mon équipe encore en vie. De retour à l'étage principal, un Karatéka m'attend pour me faire la peau ; son Dracaufeu ne tient cependant pas les coups face à la puissance offensive de Maraiste, mon Laggron, qui l'achève d'une simple *Cascade*.

Descendons les escaliers vers un sous-sol chargé en eau ; un Kinésiste s'offre à nous assez rapidement. Son Laggron tombe K.O. en un coup d'une *Tranch'Herbe* de Fleury ; mais il envoie ensuite Hyporoi, un Pokémon de type Eau et Dragon qui possède une unique faiblesse au type Dragon. Cet Hyporoi peut faire quelques dégâts à Sandra via *Ouragan*, mais il est mis au sommeil au préalable par Fleury, et Sandra peut ensuite achever l'hippocampe adverse d'une *Dracogriffe* bien placée. Le dernier Pokémon du Kinésiste est le fabuleux Phione, qui tombe également K.O. en deux attaques. Une fois le Kinésiste défait, je continue mon chemin et récupère une nouvelle Capsule Technique, la CT59, contenant la capacité *Dracocho*. Cette capacité pourrait bénéficier à un attaquant spécial, mais puisque beaucoup de Pokémon de type Dragon possèdent une meilleure Attaque physique, je garde finalement la CT de côté, au cas où. Plus loin se trouve un Topdresseur, qui envoie un Aligateur, l'alligator de type Eau de la deuxième génération. Celui-ci est mis au rebut par Fleury sans trop de difficultés, mais le Nostenfer qui vient après est un peu plus délicat. Fleury ne peut plus s'échapper à cause de l'attaque *Regard Noir*, rate une *Poudre Dodo*, encaisse un *Tranch'Air* super efficace ; il va falloir gagner à la force des bras et de la *Vampigraine*, en profitant au maximum du sommeil adverse. Finalement, Fleury se débarrasse de l'adversaire avec moins de la moitié de sa vie restante, et met au rebut le Topdresseur qui voyait « ma défaite » comme son dernier chapitre.

Continuons notre chemin sur nos gardes. En récupérant quelques objets à l'écart, l'équipe se débarrasse d'un nouveau duo, possédant un Écrémeuh et un Maganon, qui ne font pas le poids face aux offenses de Sandra et Maraiste. Un Dracologue s'offre à nous un peu plus loin, et celui-ci démarre le combat avec Vortente, une plante carnivore de type Plante (non, sérieux ?) qui ne fait pas du tout le poids face au *Vol* de Sandra. Son deuxième Pokémon est un Florizarre et a droit au même sort que son collègue

décédé ; un *Vol* s'en défait en un coup. Sortons ensuite du sous-sol, pour récupérer une *Griffe Rasoir* cachée un peu plus loin, et entamons un prochain combat contre un Vénérable ; son premier Pokémon est un Dracaufeu, mais ses offenses ne font pas peur à Maraiste, qui s'en défait d'une simple *Cascade*. Le deuxième Pokémon du Vénérable est un Lucario, et celui-ci commence à être dangereux en plaçant une *Danse-Lames* qui augmente son Attaque de deux niveaux ; cependant, la gourmandise est un vilain défaut, et ce Lucario l'apprend à ses dépens en tombant K.O. en un coup d'un *Séisme* de mon Laggron. Finalement, le dernier Pokémon du Vénérable est un Maganon, et celui-ci rend confus Maraiste, qui se blesse dans sa confusion. J'envoie Nino au combat, mais celui-ci perd la moitié de sa vie une fois au combat suite à un violent *Lance-Flamme* adverse. Au tour suivant, mon Nidoking est plus rapide et achève l'adversaire d'un *Séisme* bien placé. Une fois le Vénérable battu, un petit détour à l'étage me permet de récupérer la Capsule Technique CT79, contenant la capacité de type Ténèbres *Vibroscur*. La sortie approche, mais avant, un dernier dresseur est à combattre : un Dracologue. Son premier Pokémon est un Sablaireau, qui meurt en un coup d'un *Surf* de Nino. Son deuxième Pokémon est un Méganium, et Sandra s'en défait d'une simple attaque *Vol* super efficace. Finalement, le dernier Pokémon à combattre de toute la Route Victoire est un Dardargnan, cette fameuse guêpe de type Insecte et Poison de la première génération. Trêve de plaisanteries, cette guêpe meurt d'une attaque *Psykoud'Boul* super efficace de la part de Sandra. Il est enfin temps de sortir de la Route Victoire, et une cascade plus loin, la Ligue Pokémon s'offre enfin à nous.

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 ; un petit gavage illégal de bonbons permet, en théorie, de tous les amener au niveau 59 afin d'égaliser le niveau du Pokémon le plus fort de Lucio (qui, pour rappel, est un Gallame dans le jeu d'origine). Cependant, je souhaite quand même apporter un certain entraînement en EV à l'ensemble de l'équipe, du moins à l'ensemble des Pokémon qui vont m'accompagner pour le Conseil 4. Un petit tour chez l'Effaceur de Capacités à Joliberges s'impose pour certains Pokémon, notamment Nino, qui oublie la capacité *Force* (qui ne lui servira plus), pour apprendre *Bomb-Beurk* à la place. Maraiste, mon Laggron, apprend également la capacité *Piège de Roc* à la place de *Bélier*. J'achète ensuite une *Loupe* au Casino de Voilaroc, l'équipe à Sandra et lui apprend la capacité *Déflagration*, très puissante capacité de type Feu (et la *Loupe* compense en partie le manque de précision de cette capacité), à la place de *Psykoud'Boul* (soyons honnêtes, le type Psy n'est jamais très utile offensivement).

Finalement, il me faut me décider sur les Pokémon à récupérer avec moi pour le Conseil 4 : Windows, mon Porygon-Z, m'accompagnera sans hésitation. Perle, mon Magirève, sera également de la partie car ses trois immunités permettent de pivoter sur les attaques adverses de façon optimale. D.M.Z., l'Archéodong, sera aussi présent dans l'équipe finale car la combinaison *Toxik/Abri* est très intéressante pour épuiser les adversaires. Reste à savoir qui seront les trois autres protagonistes. Maraiste, mon Laggron, peut profiter d'un double type défensif extrêmement intéressant (qui ne lui laisse qu'une seule faiblesse au type Plante, même si c'est une double faiblesse) et d'attaques *Cascade* et *Séisme* dévastatrices, ainsi que d'un *Laser Glace* qui peut faire plier les Dragons qui s'offriraient à nous. Sandra, mon Drattak, peut être une option très intéressante également, étant doublement résistant au type Plante, il complète Maraiste comme personne et peut donner du fil à retordre à tout attaquant physique grâce à son talent *Intimidation*. Mouscoto, mon Scarhino, peut utiliser son talent *Cran* et sa redoutable statistique d'Attaque pour taper n'importe quel Pokémon adverse sans sourciller (reste à savoir comment l'empoisonner ou le brûler afin que *Cran* s'active). Nino, mon Nidoking, profite de statistiques équilibrées et d'une couverture de type fantastique. Fleury, mon Florizarre, peut endormir l'adversaire et lui placer la *Vampigraine* afin de profiter d'une récupération de PV en continu. Je me décide enfin pour savoir quels seront les trois Pokémon qui viendront compléter Windows, Perle et D.M.Z. : Fleury, Maraiste et Sandra sont les heureux élus.

Un entraînement intensif et ciblé en EV permet d'amener tous les protagonistes au niveau 57. Une 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. Dans le même temps, des boissons énergisantes en tout genre sont achetées au Casino de Voilaroc pour augmenter les statistiques importantes de chaque Pokémon de l'équipe de 10 EV. Retour à la Ligue une fois les préparatifs effectués, et j'ai le pressentiment que Tymar, 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 Togekiss, est son Pokémon au niveau le plus élevé, au niveau 51. En amenant l'équipe au niveau 57, je suis garanti d'avoir une différence de niveau suffisante pour m'assurer une victoire sans trop flancher, et garder de la marge pour le 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 Tymar, mon rival de toujours, que j'ai le niveau pour me frotter au Conseil 4. Celui-ci m'affronte avec encore une équipe aléatoire (si ce n'est son Togekiss).

Le combat entre mon rival et moi commence rapidement : j'envoie Maraiste, mon Laggron, alors que Tymar envoie son premier Pokémon : Chartor, la tortue de type Feu de la région d'Hoenn, au niveau 48 (qui correspond à l'Étouraptor du jeu de base). Celui-ci connaît l'attaque *Abri*, ainsi que *Plaquage* et *Ébullilave* qui peuvent faire quelques dégâts. Au premier tour, Chartor lance un *Abri*, ce qui permet à Maraiste de placer le *Piège de Roc* afin de garantir des dégâts à tout Pokémon adverse qui viendrait au combat. Au tour suivant, un *Séisme* super efficace inflige de très lourds dégâts... et laisse la tortue adverse à un nombre de PV qui se compte sur les doigts de la main ! Mais Tymar ne guérit pas son Pokémon, qui succombe d'une *Cascade*. Un Pokémon de défait, seuls cinq restent, et le combat est loin d'être fini : Togekiss, le Pokémon de départ de mon rival, celui qui le suit depuis le début de l'aventure, est envoyé ensuite ; à peine arrivé au combat qu'il perd un quart de ses PV du fait du *Piège de Roc* et de sa faiblesse au type Roche. Togekiss est plus rapide est démarre une attaque *Piqué* dévastatrice en deux tours, tout en encaissant une *Cascade* avec 40% de ses PV ; j'envoie alors D.M.Z. pour encaisser l'attaque, qui est un coup critique et handicape mon Archéodong d'un tiers de sa vie. Au tour suivant, Togekiss lance une *Aurasphère* qui laisse D.M.Z. dans le jaune ; celui-ci rétorque avec un *Toxik* pour empoisonner gravement l'adversaire, puis un *Abri* permet de gagner un tour de poison, alors que mon Pokémon se protège d'une deuxième *Aurasphère*. Finalement, Sandra est envoyée au combat alors que le poison termine le Togekiss adverse. Deux Pokémon sont désormais mis K.O.

Le troisième Pokémon envoyé par le rival est un Hyporoi au niveau 48, qui correspond à son Scarhino. À ce niveau, Hyporoi connaît *Danse Draco* et peut être très dangereux ; il me faut m'en défaire rapidement. Heureusement, Sandra est déjà au combat, et une *Dracogriffe* achève l'adversaire, qui tombe K.O. en un coup. Trois Pokémon de défaits, et le suivant n'est pas une mince affaire, puisqu'il s'agit de Rhinastoc, au niveau 47 (donc qui correspond à Galopa, Mustéflott ou Roserade), un Pokémon avec une statistique d'Attaque colossale qui connaît notamment l'attaque *Lame de Roc* qui est super efficace sur Sandra. Maraiste est envoyé au combat à la place de mon Drattak, pour anticiper la *Lame de Roc* adverse et résister grâce à son type Sol... et la *Lame de Roc* adverse rate ! Mon Laggron profite de l'occasion pour lancer une puissante attaque *Cascade* et tuer l'adversaire en un coup. Dire que le combat est fini serait cependant une erreur ; il reste deux Pokémon, qui correspondent au Ronflex et à un autre Pokémon parmi Galopa, Mustéflott et Roserade.

Le premier d'entre eux n'est pas une mince affaire, loin de là, puisqu'il s'agit du Pokémon légendaire Regice, le golem de type Glace de la région d'Hoenn, au niveau 49 ; c'est lui qui correspond au Ronflex

du rival dans le jeu de base. À peine arrivé au combat, Regice se retrouve handicapé d'un quart de sa vie du fait du *Piège de Roc* et de sa faiblesse au type Roche. Ce Pokémon connaît au niveau 49 la capacité *Surpuissance*, qui peut être redoutable (si l'on oublie que Regice possède une piètre Attaque de base de 50) ; mais il ne l'utilisera pas, étant mis K.O. en deux coups par Maraiste et ses attaques *Séisme* et *Cascade*. Tymar est désormais réduit à un seul Pokémon, et quelle n'est pas ma surprise en voyant Grotadmorv débarquer : le combat est déjà gagné. Ni une ni deux, mon Laggron porte le coup de grâce à l'intégralité de l'équipe du rival d'un simple *Séisme*, qui envoie l'adversaire au tapis sans discuter. Tymar, désormais défait, repart de sitôt entraîner ses Pokémon pour espérer « 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 :

 Archéodong Nv 59 Acier / Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset	 Magirève (F) Nv 59 Spectre Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Toxik		Ball'Ombre
	Abri		Psyko
	Gyroballe		Regard Noir
 Laggron (F) Nv 59 Eau / Sol Talent : <i>Torrent</i>	Moveset	 Florizarre (M) Nv 59 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	Moveset
	Cascade		Tranch'Herbe
	Séisme		Damoclès
	Laser Glace		Poudre Dodo
 Drattak (F) Nv 59 Dragon / Vol Talent : <i>Intimidacion</i>	Moveset	 Porygon-Z Nv 59 Normal Talent : <i>Télécharge</i>	Moveset
	Vol		Machination
	Dracogriffe		Coup d'Jus
	Mâchouille		Psyko
	Déflagration		Triplattaque

Parlons brièvement de chacun d'eux :

- » D.M.Z., mon Archéodong trouvé au Lac Savoir alors qu'il n'était qu'un Archéomire, est un des murs défensifs de l'équipe ; il peut empoisonner l'adversaire grâce à *Toxik*, mais en même temps infliger de précieux dégâts aux Pokémon rapides grâce à la *Gyroballe*.
- » Perle, mon Magirève femelle rencontré en tant que Feuforève au Mont Couronné, est un Pokémon quasiment exclusivement réservé au pivot ; de par ses trois immunités au type Normal, Combat et Sol, il peut faire échouer nombre d'attaques adverses afin d'amener un autre Pokémon de l'équipe tranquillement. Attention tout de même aux attaques de type Ténèbres !
- » Maraiste, mon Laggron femelle rencontré au Jardin Trophée, est la réponse aux Pokémon de type Dragon grâce à *Laser Glace*, et peut également infliger de lourds dégâts via *Surf* et *Séisme*. D'autre part, son double type Eau et Sol excellent défensivement, ainsi que ses bonnes

statistiques défensives lui permet de venir sur de nombreuses attaques adverses sans trop souffrir.

- » Fleury, mon Florizarre mâle rencontré en tant que Bulbizarre à Célestia, grâce à un coup de canne à pêche bien placé, est le deuxième Pokémon défensif de l'équipe ; c'est lui qui permet d'offrir un soutien mérité au reste de l'équipe grâce à l'accès à *Vampigraine* et à *Poudre Dodo*, qui assurent un sommeil plutôt intéressant ainsi qu'un soin en continu.
- » Sandra, mon Drattak femelle rencontrée en tant que Draby sur la route 209, est la principale attaquante physique de l'équipe ; elle bénéficie de capacités dévastatrices, avec en prime la possibilité de taper les murs physiques grâce à la *Déflagration*.
- » Enfin, Windows, mon Porygon-Z, mon Pokémon de départ, celui-là même qui m'a suivi depuis le début de l'aventure, est le principal attaquant spécial de l'équipe, et joue le rôle stratégique de *Nasty Plotter* : il peut augmenter son Attaque Spéciale grâce à la *Machination*, avant de frapper très fort avec de redoutables capacités spéciales.

Sans plus tarder, je franchis l'entrée de la Ligue Pokémon pour me frotter aux dresseurs les plus forts que je n'aie jamais eu à affronter.

Aaron, spécialiste de type Insecte... ou presque !

Le premier adversaire qui s'offre à moi se prénomme Aaron et a un penchant pour les Pokémon de type Insecte dans le jeu d'origine ; évidemment, son équipe ici est totalement aléatoire, et il est possible de ne rencontrer aucun Pokémon de type Insecte dans son équipe. Le combat commence alors que j'envoie Maraiste, mon Laggron, au combat ; Aaron envoie quant à lui ce qui correspond à son Yanmega, et il s'agit de Noctunoir, Pokémon de type Spectre qui n'est pas sans rappeler Fantine sur mon Nuzlocke Inédit. Au niveau 49, Noctunoir connaît les attaques *Malédiction*, *Feu Follet*, *Poing Ombre* et *Regard Noir*. Il est temps pour mon Laggron de commencer comme il sait si bien le faire, en plaçant un *Piège de Roc*, tandis qu'il est forcé par un *Regard Noir* adverse de rester au combat. Mais Maraiste n'a pas peur, et se défait du fantôme adverse grâce à un *Séisme* critique.

Le deuxième Pokémon d'Aaron est un Mammochon au niveau 53 (qui remplace Drascore), qui n'est pas sans rappeler Olga ; à peine arrivé au combat, le Pokémon adverse perd déjà 1/8^e de ses PV suite au *Piège de Roc*. Mammochon est plus rapide et lance un puissant *Séisme*, qui handicape mon Laggron de quasiment la moitié de ses PV ; celui-ci ne se démord pas et répond par une puissante *Cascade* super efficace qui tue en un coup. La réponse d'Aaron est rapide : Grodrive, qui perd directement un quart de ses PV du fait du *Piège de Roc*. Grodrive ne connaît comme capacités offensives au niveau 50 que des attaques de type Spectre, et la réponse est toute trouvée : Windows, mon Porygon-Z. Étant d'avis que Grodrive ne peut pas attaquer Windows (car celui-ci est immunisé au type Spectre), Aaron va probablement changer de Pokémon, ce qui permet à mon starter de se placer. Mais les choses se passent autrement ; Grodrive utilise *Relais* et passe le relais à... Porygon-Z ! Windows fait alors face à un match miroir, bien qu'ayant dix niveaux de plus et ayant boosté son Attaque Spéciale de deux niveaux grâce à une *Machination*. Il est temps de frapper fort, et à Attaque Spéciale doublée, une *Triplattaque* de Windows tue le Porygon-Z adverse en un coup.

Deux Pokémon restent en vie du côté d'Aaron : le Grodrive vu plus tôt, et Chartor, qui est envoyé au combat. Dès son entrée dans le ring, Chartor perd un quart de ses PV du fait du *Piège de Roc*, et succombe ensuite d'une nouvelle *Triplattaque* à puissance doublée. C'est enfin au tour de Grodrive de revenir au combat, mais celui-ci perd une nouvelle fois un quart de ses PV avant de tomber K.O. d'un simple *Coup d'Jus* super efficace. Aaron est désormais défait, je soigne mes Pokémon, et suis désormais prêt à affronter le reste du Conseil 4, qui est encore une fois rempli de bonnes et mauvaises surprises.

Terry, spécialiste de type Sol et peut-être d'autres types

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, mais une fois n'est pas coutume, on n'est pas sûr qu'elle en possèdera ne serait-ce qu'un seul. Encore une fois, c'est Maraiste qui entame le combat (pour placer un *Piège de Roc*), et il est temps de voir ce qui s'offre à nous.

Le premier Pokémon envoyé par Terry est Capidextre, qui correspond à son Barbicha. Capidextre ne connaît que la capacité *Coup Double* comme offense, et possède une *Machination* qui ne sert à rien (puisque'il n'a aucune capacité spéciale dans son moveset au niveau 50). Au premier tour, Capidextre place une *Machination* et augmente son Attaque Spéciale de deux niveaux, tandis que mon Laggron fait ce qu'il sait faire de mieux : lancer un *Piège de Roc*. Au tour suivant, le capucin adverse place une deuxième *Machination*, et Maraiste attaque fort avec un *Séisme* qui laisse l'adversaire avec un nombre de PV qui se comptent sur les doigts d'une main ! Une guérison plus tard, et ce alors que mon Pokémon encaisse un *Coup Double* avec la moitié de ses PV restants (un des deux coups est même critique !), Capidextre tombe K.O en deux attaques *Cascade*.

Une fois Capidextre K.O., Terry envoie Mentali, au niveau 53, qui correspond à son Scorvol dans le jeu d'origine ; Mentali perd directement 1/8^e de ses PV suite au *Piège de Roc*. L'attaque la plus puissante de Mentali est *Prescience* au niveau 53 ; mis à part ça, pas grand-chose à signaler en terme d'offense. J'envoie D.M.Z. au combat, alors que Mentali prépare une *Prescience*. Au tour suivant, mon Pokémon encaisse une *Rafale Psy*, et répond de la meilleure des façons : *Toxik*, puis *Abri* pour bloquer une attaque et gaspiller un tour de poison. Mentali est très rapide, et une *Gyroballe* compte tenu d'une telle différence de vitesse peut être dévastatrice. Le Pokémon adverse prépare une nouvelle attaque *Prescience*, puis succombe finalement d'une *Gyroballe* et des suites du poison. Mon Archéodong aura bien combattu, car c'est alors qu'Élekable est envoyé au combat, comme troisième Pokémon de Terry. Élekable possède une impressionnante statistique d'Attaque, mais sa seule attaque physique au niveau 52 est *Poing-Éclair*, et ne possédant que des attaques de type Électrik, il est entièrement bloqué par Maraiste. J'envoie mon Laggron au combat, puis celui-ci subit un *Grincement*, qui divise sa Défense par deux. Au tour suivant, Maraiste prévoit un *Séisme*, mais Élekable est retiré du combat pour être remplacé par Gardevoir (qui remplace le Rhinastoc au niveau 55), qui tombe directement dans le rouge suite au *Piège de Roc* et au *Séisme* avant de consommer sa *Baie Citrus*. Gardevoir connaît *Psyko* ; il est hors de question de laisser Maraiste au combat. J'envoie Perle à sa place, qui... meurt en un coup suite à un *Psyko* critique. Catastrophe ! Perle était un Pokémon parfait pour pivoter au mieux, et le voilà défait de la pire des façons ! Windows arrive au combat, et termine le Gardevoir adverse, empli d'un sentiment de vengeance suite à la mort de sa camarade.

Deux Pokémon restent du côté de Terry : Élekable, et un autre Pokémon. Élekable est remis au combat, et alors que j'envoie Maraiste, mon Laggron, celle-ci subit un *Grincement* et sa défense est divisée par deux. Anticipant un retrait du Pokémon adverse, Maraiste lance un *Séisme*, mais contre toute attente, Élekable lance un deuxième *Grincement*, qui baisse encore la défense de mon Pokémon. Mais qu'importe, le *Séisme* tue en un coup. Reste le dernier Pokémon de la spécialiste, et il s'agit de Bastiodon. Celui-ci possède une double faiblesse au type Sol, mais peut être extrêmement dangereux en retour via la capacité *Fulmifer* s'il n'est pas tué en un coup. Mais qu'importe, après calcul, un *Séisme* tue tout de même en un coup. Mon Laggron peut alors simplement porter le coup de grâce, et tuer en un coup d'un simple *Séisme*, afin de clore le combat contre Terry et infliger une défaite amère à celle qui aura emporté avec elle mon Magirêve. Je soigne encore une fois mes Pokémon, sauf Perle qui est K.O. et ne peut plus être utilisée, et entame le prochain combat, toujours sur mes gardes.

Adrien, spécialiste de type Feu, et plus si affinités

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. Dans le jeu d'origine, celui-ci se spécialise dans les Pokémon de type Feu, mais encore une fois rien ne nous dit qu'il n'en possèdera ne serait-ce qu'un seul cette fois-ci. Vous connaissez la chanson, je démarre avec Maraiste, mon Laggron, et lance le combat sans plus tarder, et sans savoir ce qui va se présenter à moi.

Le premier Pokémon présenté par Adrien, qui remplace son Démolosse, est Colossinge, une boule de poils de type Combat que les fans de la première heure connaissent. Colossinge est plus rapide et démarre avec une *Vantardise*, qui double l'Attaque de mon Laggron mais la rend confuse ; celle-ci passe cependant outre la confusion et place un *Piège de Roc*. Il est alors temps d'envoyer le contre parfait au type Combat : Sandra, mon Drattak, qui *Intimide* l'adversaire dès son arrivée ; dans le même temps, celui-ci rate un *Coup-Croix*. Au tour suivant, Sandra lance une attaque *Vol*, qui dure deux tours mais met K.O. l'adversaire en un coup. Un Pokémon de défait, mais la partie est loin d'être gagnée, car Adrien envoie Libégon, une libellule de type Dragon et Sol, et au niveau 55 Libégon possède notamment l'attaque *Dracogriffe*, dont le coup critique peut tuer Sandra. Mais celle-ci est plus rapide, et tue l'adversaire en utilisant elle-même une *Dracogriffe* non critique.

Plus que trois Pokémon et le niveau augmente d'un cran, car Adrien présente ensuite Léviator, un Pokémon redoutable que l'on connaît bien (et qui remplace son Maganon, puisqu'il est au niveau 57), et celui-ci *Intimide* directement Sandra, tout en perdant un quart de ses PV suite à un *Piège de Roc*. Léviator peut être dévastateur : il connaît *Danse Draco*, qui lui permet de devenir très rapide et avoir une statistique d'Attaque colossale, mais heureusement ses seules offenses à ce niveau sont *Hydrocanon* et *Ultralaser*, qui, bien qu'elles soient très puissantes, sont spéciales, et n'utilisent que la piètre statistique d'Attaque Spéciale de Léviator. Il est temps d'envoyer D.M.Z. au combat, et celui-ci perd un quart de ses PV sur un *Hydrocanon* adverse. Au tour suivant, Léviator instaure un climat pluvieux, qui peut rendre ses attaques *Hydrocanon* dévastatrices, mais se retrouve empoisonné via un *Toxik* de mon Archéodong. Un tour d'*Abri* permet de laisser le poison d'agir, mais il me faut ensuite changer de Pokémon. C'est donc à Sandra de prendre le relais, et celle-ci encaisse un *Hydrocanon*. Au tour suivant, mon Drattak se défait du Léviator adverse en une attaque *Vol*, qui tue largement suite aux dégâts causés par l'empoisonnement.

Le quatrième Pokémon envoyé par Adrien est Torterra, un Pokémon de type Plante et Sol que l'on connaît bien et qui rappelle Xavier sur Pokémon Platine. Sandra tente de s'en débarrasser d'une attaque *Vol*, mais ladite attaque amène l'adversaire dans le rouge ; celui-ci regagne la moitié de ses PV grâce à la *Synthèse*. Il est temps d'échanger les attaques *Vol* et *Synthèse*, mais la situation se complique aussitôt, alors que Torterra place une *Vampigraine* sur Sandra. Il me faut changer de Pokémon, et j'envoie alors Windows au combat, alors que Torterra continue de se soigner via *Synthèse*. Windows est en mesure de placer une *Machination* pour augmenter son Attaque Spéciale, mais encaisse au passage une *Mâchouille* qui baisse sa Défense. Qu'importe : une *Triplattaque* critique avec une augmentation de trois niveaux d'Attaque Spéciale tue largement. Le dernier Pokémon envoyé par Adrien est Hypnomade, mais lui non plus ne peut rien faire face à une *Triplattaque* après une *Machination*. Finalement, le spécialiste « de type Feu » appartient au passé, et il ne reste plus qu'un adversaire dans le Conseil 4, avant d'aller se frotter à Cynthia, et après avoir soigné toute mon équipe.

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, et comme vous le savez son équipe est aléatoire et je n'ai aucune idée de quel Pokémon va se présenter à nous. Encore une fois, Maraiste, mon Laggron, ouvre le bal (pour

placer directement le *Piège de Roc*), alors que je me lance au combat avec ma réserve habituelle ; il serait dommage de perdre un autre Pokémon sur une bêtise. Lucio démarre en envoyant Békipan, au niveau 53, qui remplace son habituel M. Mime. Békipan démarre en plaçant un *Vent Arrière*, qui double la vitesse des Pokémon de l'équipe pendant cinq tours, ce qui permet à Maraiste de placer un *Piège de Roc* tranquillement. Au tour suivant, j'amène Windows au combat, dont le talent *Télécharge* augmente l'Attaque Spéciale d'un cran, alors que Békipan manque une *Relâche*. Rien de dangereux, puisque *Relâche* ne fonctionne pas sans un *Stockage* préalable ; une *Relâche* au tour suivant, qui échoue encore, permet à Windows de placer une première *Machination*, puis une deuxième, alors que Békipan remet un *Vent Arrière* pour l'équipe adverse. Puisque Békipan ne peut strictement rien faire, Windows décide d'épuiser les tours de *Vent Arrière* en plaçant autant de *Machination* que possible. Une fois le *Vent Arrière* arrêté, et alors que mon Porygon-Z a son Attaque Spéciale au maximum, celui-ci achève Békipan d'un simple *Coup d'Jus*. Un Pokémon de défait, et Windows est sans pitié ; Armaldo, Pokémon préhistorique de type Insecte et Roche, au niveau 55 (donc il correspond à son Mentali), arrive au combat, perd un quart de ses PV du fait du *Piège de Roc*, et tombe K.O. en un coup d'un *Psyko*. Deux Pokémon de défaits sans trop se poser de questions, et la partie est loin d'être finie.

Lucio envoie comme troisième Pokémon Aligatueur, au niveau 56 (en remplacement donc de son Alakazam dans le jeu de base), et c'est là que je comprends que le combat est gagné d'avance : Aligatueur à ce niveau ne possède aucune attaque de type Combat pour mettre à mal Windows, ce qui signifie qu'aucun Pokémon ne représente un *check* pour mon Porygon-Z et Lucio les envoie dans l'ordre. Windows est plus rapide, et se défait de l'alligator adverse d'une simple *Triplattaque*. Le même sort est réservé à Torterra (qui remplace Archéodong), qui subit une *Triplattaque* après une Attaque Spéciale boostée au maximum, et meurt également en un coup. Finalement, le dernier Pokémon envoyé par Lucio, qui correspond à son Gallame au niveau 59, est Nocturnoir, qui exerce directement une *Pression* sur Windows (chaque attaque lui fait consommer deux PP au lieu d'un). Nocturnoir est immunisé à la *Triplattaque* et possède des défenses en béton armé, mais peu de PV ; ses défenses ne lui sont d'aucune aide face à une attaque *Coup d'Jus* de Windows, qui on le rappelle a augmenté son Attaque Spéciale de six niveaux grâce à de nombreuses attaques *Machination*, et est prêt à tuer en un coup toute menace qui se présente à lui. Lucio est désormais défait, et félicitations à Windows, qui aura balayé toute une équipe par la force de la *Machination* et monte au niveau 61 à la toute fin du combat. Le Conseil 4 est derrière moi, alors qu'un seul de mes Pokémon est tombé contre Terry (sur une erreur stupide de surcroit, j'aurais pu envoyer D.M.Z. sur le *Psyko* du Gardevoir adverse et m'en sortir au *stall...*).

Notons au passage que de l'intégralité du Conseil 4, Fleury n'est toujours pas intervenue ; d'ailleurs, puisque le combat qui s'en vient contre Cynthia sera le dernier du jeu, on pourra envoyer tout le monde au casse-pipe et jouer de la façon la plus agressive possible ; après tout, c'est ce qu'on veut dans un jeu Pokémon, jouer agressif et en mettre plein la vue.

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 dans le jeu de base est très diversifiée, avec aucun des types de chaque Pokémon qui ne se répète sur un autre Pokémon, et il m'est d'avis que l'équipe qui va s'offrir à nous sera presque aussi diverse et variée que celle de base, avec de surcroit un Pokémon pseudo-légendaire voire légendaire pour remplacer son Carchacroc tant redouté, et qui aura fait trembler nombre de générations. Encore une fois, Maraiste, mon Laggron, ouvrira le combat, principalement pour placer le *Piège de Roc*.

J'entre dans la salle, où Cynthia se trouve, prêt à me battre pour mon titre de champion, et celle-ci me remercie dans un premier temps pour les événements du Mont Couronné et du Monde Distorsion ; le combat commence peu après, et il est temps de savoir quel Pokémon remplace son Spiritomb... et il s'agit de Sharpedo, le requin de type Eau et Ténèbres de la région d'Hoenn. Celui-ci peut infliger de lourds dégâts de par sa statistique d'Attaque redoutable, et connaît la capacité *Provoc*. Pas de chance pour moi, une *Provoc* dès le premier tour empêche Maraiste de poser le *Piège de Roc* comme prévu. Au tour suivant, Sharpedo relance une *Provoc*, pour on ne sait quelles raisons, et décède du premier coup d'un simple Séisme. Un Pokémon de défait, mais la guerre est loin d'être gagnée. En effet, Cynthia envoie la réponse toute trouvée à mon Laggron, et il s'agit de Phyllali, célèbre évolution de type Plante. Phyllali connaît *Siff'Herbe* et peut endormir mes Pokémon ; il est alors temps d'envoyer D.M.Z. pour résister à toutes les attaques adverses. L'Évolution de type Plante lance directement une *Giga-Sangsue* qui est résistée et fait... très peu de dégâts. Il est temps de placer un premier *Abri* afin de comprendre l'intelligence artificielle adverse, et D.M.Z. se protège alors d'une *Siff'Herbe*. Au tour suivant, la chance est de mon côté, puisque Phyllali rate une autre *Siff'Herbe*, et D.M.Z. empoisonne son adversaire grâce à *Toxik*, avant d'épuiser un autre tour d'empoisonnement en se protégeant via *Abri*. J'envoie ensuite Fleury au combat, mais Phyllali rate une autre *Siff'Herbe*, puis une autre. L'empoisonnement ainsi qu'un *Damoclès* de mon Florizarre envoient l'adversaire dans le rouge, ce qui veut dire que Cynthia va soigner son Pokémon au tour suivant. J'en profite alors pour amener Windows au combat, dont le talent *Télécharge* augmente son Attaque Spéciale d'un cran, alors que la Maître de Ligue soigne effectivement son Pokémon. Il ne suffit que d'un tour supplémentaire pour que Windows achève l'Évolution d'une simple *Triplattaque* (Phyllali est très fragile sur le plan spécial).

Un tiers de l'équipe de Cynthia est désormais mis au tapis, et celle-ci riposte très fort en envoyant Steelix, l'évolution d'Onix de type Acier et Sol. Celui-ci résiste à toutes les capacités de Windows en plus de posséder une Défense physique colossale (bien que sa Défense Spéciale soit déplorable). Steelix peut infliger de lourds dégâts, mais mon Pokémon tient une *Queue de Fer* même critique ; de par ailleurs, une *Triplattaque* à trois niveaux d'Attaque Spéciale tue en un coup... il me faut donc tenter le tout pour le tout. Windows place une *Machination* qui augmente son Attaque Spéciale de deux niveaux... et tombe à 20 PV des suites d'un *Damoclès* critique ! Mais qu'importe, j'ai confiance en mon Pokémon, et avec trois niveaux d'Attaque Spéciale, une *Triplattaque* tue en un coup (bien qu'elle soit résistée). Steelix est défait, et Cynthia envoie... Milobellus, qui est le même que dans l'équipe d'origine (avec peut-être une ou deux attaques différentes). Mais Windows est lancé, et plus personne ne peut l'arrêter ; un *Coup d'Jus* super efficace tue en un coup.

Seul un tiers de l'équipe adverse reste, et Cynthia envoie dès lors le Pokémon qui correspond à son Carchacrok au niveau 62... et il s'agit d'Élekable. Déception. Toute cette attente dans l'espoir d'obtenir face à moi un Pokémon pseudo-légendaire voire légendaire, et voir face à moi un vulgaire Pokémon de type Électrik... sérieusement ? Il est temps d'agir, et Windows lance une nouvelle *Triplattaque*, toujours augmentée de trois niveaux d'Attaque Spéciale ; sans surprises, l'attaque tue en un coup. Finalement, le dernier Pokémon envoyé par la championne est Magirève au niveau 58. Il existe une infime chance pour que Magirève soit plus rapide que Windows malgré l'investissement de ce dernier en Vitesse, mais puisque c'est le dernier combat, il faut tenter le tout pour le tout. Si Windows meurt, il aura bien combattu, après tout, balayer la moitié du Conseil 4 à lui seul est quelque chose de très honorable. Mais Windows est plus rapide, et un *Psyko* tue en un coup, de la même façon que mon propre Magirève est mort un peu plus tôt ; œil pour œil, dent pour dent, disons-nous. Finalement, Windows ressort victorieux du combat contre Cynthia grâce à sa *Machination* (et au talent *Télécharge*), je suis désormais officiellement Maître de la Ligue Pokémon de Sinnoh, alors que le nombre de morts dans mon aventure s'élève à seulement 4 : Australie, mon Nosferapti, Hit-Girl, mon Chapignon, Ananas, mon Ludicolo, et Perle, mon Magirève.

Finalement, Cynthia me remercie pour le combat et m'emmène au Panthéon des dresseurs, où mon nom est « gravé pour l'éternité ». Merci à Fleury qui aura fait son possible pour utiliser sa *Poudre Dodo* et sa *Vampigraine* afin que le reste de son équipe puisse avoir la tâche facilitée. Merci à Maraiste pour son indémodable *Piège de Roc* et ses puissantes attaques *Séisme* et *Cascade*. Merci également à Sandra pour son *Intimidation* et ses puissantes attaques de type Dragon. Merci aussi à D.M.Z. pour sa force défensive hors normes et l'efficacité du *Toxik*. Et finalement, merci à mon Pokémon de départ, mon starter, Windows, pour m'avoir accompagné tout au long de l'aventure et avoir balayé la moitié de la Ligue Pokémon avec sa *Machination*, son talent *Télécharge* et ses puissantes capacités spéciales. Pensée également à Perle, morte en martyr lors du combat contre Terry, qui a pu constituer tout au long de l'aventure un fantastique pivot en profitant de ses trois immunités. Toute mon équipe aura contribué comme il le fallait à l'aventure et aux combats finaux, et en fin de compte, 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 : Spaghetti, mon Bouldeneu, Flamand, mon Feurisson, Annabelle, mon Pharamp, Brutus, mon Galeking, Augustine, mon Dracaufeu, Nino, mon Nidoking, ainsi que Perle, Ananas et Hit-Girl, mes défunts Magirêve, Ludicolo et Chapignon.

Conclusion de ce Nuzlocke

Cette aventure signe ma troisième aventure Nuzlocke, et la première du genre à se dérouler sur un jeu modifié, afin de garantir des rencontres sauvages aléatoires, des combats contre dresseurs avec des adversaires aléatoires, et apporter un peu de fun et de diversité à un Pokémon Platine que je commence à très bien connaître. L'avantage de ce Nuzlocke aléatoire était d'utiliser des Pokémon de précédentes générations, que l'on n'a jamais l'occasion d'utiliser sur Pokémon Platine, parce qu'ils ne font pas partie du Pokédex régional. Et constatez plutôt : trois des Pokémon constituant l'équipe finale appartenaient aux générations précédentes (Laggron, Florizarre, Drattak), les trois autres étant des Pokémon que je n'avais pas utilisés dans les deux Nuzlocke précédents (Archéodong et Porygon-Z étaient respectivement capturés sur Diamant et sur Platine, et Magirêve n'est présent que sur Pokémon Perle, d'où son surnom, d'ailleurs). Par ailleurs, nombre de Pokémon utilisés au cours de mon aventure étaient également des Pokémon des générations précédentes : Feurisson, Pharamp, Dracaufeu, Nidoking appartenaient aux deux premières générations, tandis que Chapignon, Galeking et Ludicolo étaient des Pokémon d'Hoenn. En fin de compte, l'aventure était très amusante, et un peu de challenge ne fait jamais trop mal.

Cette sauvegarde sur un Pokémon Platine aléatoire restera probablement aux oubliettes, puisque les combats suivants ne présentent que peu d'intérêt dans le cadre d'un Nuzlocke. Si j'ai envie de m'amuser pour le « post game » (qui est en-dehors du cadre d'une aventure Nuzlocke, donc on se fiche de la mort de nos Pokémon), la sauvegarde du Nuzlocke précédent sur le jeu Platine de base ira très bien. Comme je l'ai précisé dans le document précédent, la Tour de Combat peut être une option fort intéressante, ou encore (soyons fous), effectuer un peu de *shiny hunting* est également envisageable (le *shiny hunt* est le fait d'aller capturer des Pokémon dits « chromatiques », principalement pour la collection). De nombreuses perspectives s'offrent à moi.

Côté aventures Nuzlocke, la fête est loin d'être finie : j'envisage notamment, dans l'immédiat, un Nuzlocke Hardcore « zéro mort » sur Pokémon Rouge Feu (en clair, si un Pokémon tombe K.O., je dois recommencer l'aventure depuis le début), pour le défi (puisque Pokémon Rouge Feu est un jeu facile à Nuzlocke), ou également un Nuzlocke Hardcore sur Pokémon Blanc ou Noir, afin de m'aventurer en cinquième génération et changer de décor. Pourquoi ne pas également tenter de jouer sur des ROM modifiées telles que *Renegade Platinum* ou *Émeraude Kaizo* ? 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. ♥