

Le guide ultime Pokemon Black and White



Table des matières

Qui dit nouvelle génération dit nouveaux Pokemon !.....	3
La nouvelle génération de dresseurs	3
La région Isshu	4
Les combats	8
Carte dresseur	11
Les saisons.....	13
Les champions d'arènes	16
La ligue Pokemon Le conseil des 4.....	19
Evolutions spéciales	27
Evénements quotidiens.....	28
Le C-Gear	34
Solution complète	37
Partie 1 : premier badge.....	38
Partie 2 : deuxième badge	54
Partie 3 : troisième badge	69
Partie 4 : quatrième badge.....	82
Partie 5 : cinquième badge.....	99
Partie 6 : sixième badge.....	105
Partie 7 : septième badge	113
Partie 8 : huitième badge	119
Partie 9 : la ligue pokemon.....	129
Plus d'informations sur Puissance Pokemon.....	137





Qui dit nouvelle génération dit nouveaux Pokemon !



En effet, il devrait y avoir une bonne centaine de nouvelles créatures comme pour chaque nouvelle génération. Il se pourrait donc qu'avec l'arrivée de la 5G, le Pokédex contienne plus de 600 Pokémon ! Mais sans tarder, voici cinq Pokémon révélés par les développeurs, Zorua et Zoroark et les trois starters de Pokemon Noir et Blanc !



Tsutaja
Starter Plante
Poids : 8.1 kg
Taille : 0.6 m



Pokabu
Starter Feu
Poids : 9.9 kg
Taille : 0.6 m



Mijumaru
Starter Eau
Poids : 5.9 kg
Taille : 0.5 m



La nouvelle génération de dresseurs





La région Isshu



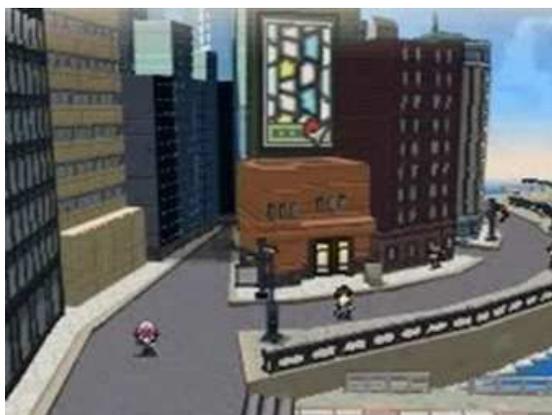
La nouvelle région !

Isshu est la nouvelle région de Pokémon Versions Noir & Blanc. Cette région est plus développée que les précédentes versions et les environnements sont variés (Du désert à la ville Portuaire Hiun City...) que nous allons découvrir.



Le nouveau départ

Commençons par le commencement. Kanako Town est le village de départ où vous commencerez votre aventure en compagnie votre premier Pokémon que vous recevrez du professeur araragi en même temps que vos amis d'enfance, Belle et Cheren qui vivent dans le même village.



Le héros à Hiun city

Hiun city est LA grande ville de ce jeu ! Elle exploite une sorte de 3D et des vues différentes en fonction d'où vous vous trouverez. C'est une ville portuaire circulaire très développée et très animée avec ses buildings et son port. Elle permet l'accès à d'autres villes, comme Liberty Garden Tower ou bien le désert d'Isshu. Grâce à son pont, le sky Arrow ou à ses bateaux.



Le héros à Liberty Garden Tower

Liberty Garden Tower est accessible uniquement en présence du liberty ticket, qui ne peut être obtenu uniquement via un événement distribué au Japon. Pour y accéder, il vous faudra prendre le bateau à Hiun city. Cette île abrite Victini. Celui-ci, se trouvant dans une tour.



Le héros dans la black city

Black city est la ville exclusive à POKÉMON noir. Les personnages et les POKÉMON de cette ville seront exclusifs à cette version. Rien d'autre n'a été découvert.



L'héroïne dans la white forest

White forest est la ville exclusive à POKÉMON blanc. Les personnages et les POKÉMON de cette ville seront exclusifs à cette version. Rien d'autre n'a été découvert.



La team Plasma en plein discours

Karakusa town est une ville encore inconnue. On sait uniquement que vous rencontrerez la Team Plasma pour la première fois, avec votre ami Cheren. Rien d'autre pour le moment.



Le héros devant l'arène de Dento

Sanyou City est la ville où réside l'amie du professeur Araragi, le professeur Makomo, elle y fait également ses recherches sur le Dream world. Vous rencontrerez Dento qui sera le premier champion d'arène.



L'héroïne sur les rails

Shippou City est la seconde ville avec une arène. La championne de cette ville se nomme Aloe. Dans cette ville, se trouve un musée que vous pourrez visiter. Comme vous pouvez le voir, cette ville, est très ancienne et en mauvais état.



Ici le héros au printemps et en hiver

Sekka City est une petite ville, elle ne possède pas d'arène. On ne connaît rien sur cette ville à part que certains lieux pourront être débloqués en fonction des saisons.



L'héroïne dans le métro de combat!

Le métro de combat remplacera le tour de combat. Chaque train est composé de 7 wagons. Chaque wagon, abrite un dresseur que vous devrez combattre. Si vous réussissez vous recevrez des points de combat.



Les combats



Nouveau HDU

Le HUD, c'est-à-dire les informations, les vignettes, etc., a reçu un coup de neuf, avec un dénuement quasi-total de l'espace de combat : les textes sont désormais affichés sur des vignettes semi-transparentes, et la barre de vie est devenue plus fine et allégée. Le sprite de notre Pokémon prend ainsi plus de place à l'écran, ce qui donne un effet plus dynamique et réel. Une autre nouveauté est l'ombre de votre Pokémon ainsi que du Pokémon adverse, extrêmement détaillée.



Des animations plus dynamiques

Les animations de combat, auparavant plutôt statiques et pas assez développées, sont maintenant beaucoup plus dynamiques grâce à un concept totalement nouveau et très intéressant : à chaque attaque, un gros plan sera effectué sur le Pokémon qui effectue une action, rendant les matchs plus immersifs et dynamiques. Le sol est également en 3D, ainsi que le fond, mais en moins prononcé.



Des combats plus immersifs grâce au zoom

Nouvelles informations

Marre des tonnes d'informations qui apparaissent si votre Pokémon est confus et paralysé en même temps ??? Nintendo à pensé à tout ! Les statuts ne seront plus présents dans la barre de vie, mais dans une nouvelle barre qui leur est spécialement dédiée, libérant ainsi de l'espace pour la barre de texte en bas.



Une barre de statuts

Un sélecteur plus moderne

Le sélecteur (accès au sac, attaque, etc.) reste dans cette version, tout comme pour les autres jeux Pokémon RPG sur DS sur l'écran inférieur. On ne note pas de vrais changements notables, à part une amélioration esthétique et d'un bouton « Shooter » en lieu et place de sac, d'une utilité encore inconnue à ce jour.



Un sélecteur plus moderne

La nouveauté : Le combat 3 VS 3

La Grande Nouveauté de cette version est bien évidemment le combat 3 vs 3. Tout comme le combat 2 vs 2 avait introduit de nouvelles stratégies pour les générations précédentes, le combat 3 vs 3 corse encore le tout : en effet, vous pourrez avoir trois Pokémon au combat, vous et votre adversaire, mais, chose encore plus intéressante, la place de Pokémon influe sur le déroulement du combat : les Pokémon placés au centre pourront infliger des dégâts aux cinq autres Pokémon et ces dégâts seront plus forts, alors que les Pokémon sur les côtés ne pourront qu'attaquer en diagonale et infligeront des dégâts normaux. Vous pouvez cependant les changer de place, mais il vous en coûtera votre tour : à vous de décider...



Les combats 3 VS 3

Un multijoueur plus indulgent

Plus indulgent, me diriez-vous ? Et oui, car les objets sont maintenant acceptés ! Mais mais mais, ne pensez pas trop vite : Ah bah c'est bon, je vais mettre plein de Potion Max et je vais gagner à coup sûr : Nintendo impose encore (et toujours...) des contraintes : ce ne sera pas vos objets que vous pourrez utiliser... mais de objets débloqués en fonction du nombre de points acquis, qui varient selon les attaques utilisées (et donc des dégâts infligés). Vous déjantez bien vite à ce que je vois...



Obtentions des objets





Carte dresseur



La carte dresseur, carte sur laquelle sont présentes différentes informations (argent, temps de jeu, etc.) est présente dans Pokémon Noir et Blanc, avec quelques options supplémentaires . Elle garde à peu près la même forme : d'un côté vous avez les informations classiques (telles que le temps de jeu, l'argent, votre score...) et de l'autre tout ce qui est lié au échanges et aux combats (nombre, victoires, défaites...) ainsi que la signature, qui a reçu des améliorations, comme la possibilité de zoomer pour la faire.



La carte dresseur

Dans la partie des badges, vous avez la possibilité de savoir leur date et lieu d'obtention, ainsi que de les nettoyer pour les rendre brillants.



Les badges

La Carte change comme d'habitude une fois que vous avez accompli certaines choses. Le grand changement est qu'il y a 6 couleur, dont la dernière varie en fonction de la version :

Carte Verte (début)
Carte Violette
Carte Rouge
Carte Argentée
Carte Dorée
Carte Noire (Pokémon Noir)
Carte Blanche (Pokémon Blanc)

Pour obtenir les différentes couleurs, voici ce qu'il faut faire :

- Vaincre le Conseil 4
- Compléter le Pokédex National
- Avoir toutes les Accessoires Musical
- Obtenir tout les DeruPowers
- Obtenir 49 victoires consécutifs aux Lignes Verte foncé & Rose du Battle Subway.

Les diplômes

Vous obtiendrez un premier diplôme une fois le Pokédex de 156 Pokémon rempli (sans 3 Pokémon, qui s'obtiennent uniquement avec un événement spécial, donc 153 Pokémon) et le deuxième diplôme quand vous aurez rempli le Pokédex National (649 Pokémon, également sans les événements).



Premier diplôme



Deuxième diplôme



Les saisons

Le cycle :

Ce cycle en lui-même n'est pas exactement élaboré comme le cycle Jour/Nuit, il ne suit pas exactement le cycle saisonnier réel. En effet, ce cycle permet à toutes les saisons de passer en seulement 4 mois (un mois par saison), après quoi le cycle se répète.



Printemps, Eté, Automne, Hiver, il y en aura pour tous les goûts !

Les effets :

Pour ce qui est des effets de ce cycle saisonnier, nous en avons quelques informations. Tous d'abord nous savons que la régions d'Isshu arbora des couleurs évocatrice au différente saison comme le montre le screenshot plus haut, mais aussi quelque changement sur les routes par exemple en hiver une montagne un peu trop haute dans une autre saison sera accessible via un tas de neige (un peu a l'instar de The Legend of Zelda : Oracle of Season pour les connaisseurs) comme le montre cette image :



普段は段差があって登れなくなっているが……。

冬になると雪が積もって登れるようになり、新たに入れるようになった草むらを発見！

Voici un bref tableau des horaires jour/nuit qui seront modifiés au cours des différentes saisons :

Saison	Matin	Jour	Soir	Nuit
Printemps	05:00-09:59	10:00-16:59	17:00-19:59	20:00-04:59
Eté	04:00-08:59	09:00-18:59	19:00-20:59	21:00-03:59
Automne	05:00-09:59	10:00-16:59	17:00-19:59	20:00-04:59
Hiver	07:00-10:59	11:00-15:59	16:00-18:59	19:00-06:59

Les protagonistes arboreront aussi fièrement une tenue spécifique pour chaque saison. Bien sûr comme les animaux certains Pokemon se feront plus présents d'une saison à l'autre et on dit même que certain ne seront trouvables que dans une saison précise. Sur le principe de Cheniti, des Pokémon changeront de couleur (et de type ?) par rapport à la saison. Pour l'instant, un seul Pokémon bénéficiant de cette capacité à changer de couleur par rapport à la saison a été dévoilé : il s'appelle **Shikijika**.



Les Shikijika :

Le changement saisonnier aura également certains effets sur certains Pokémon, le plus notable de tous sera sûrement et sans nul doute Shikijika.

Shikijika est un Pokémon unique en son genre. En effet, ce Pokémon très spécial change la couleur de sa fourrure lors du changement saisonnier.

Actuellement, Shikijika est le seul Pokémon recensé à avoir la capacité de changer de couleur selon les saisons, mais de nouvelles informations pourraient nous donner bien des surprises qui sait !

トップ > ポケモン > 新たなポケモン >

シキジカ

「そうしょく」はくさタイプの技を受けると攻撃が上がる新特性だ。
 本作には春・夏・秋・冬の四季があり、シキジカはそれぞれの季節で体の色が変わる。

ツワーサイトの
グラスモキラー

おいての、シキジカの
こぶしが、あがった!

夏の姿

秋の姿

冬の姿

シキジカ(春の姿)

分類：きせつポケモン
 タイプ：ノーマル・くさ
 特性：ようりょくそ
そのほかそうしょく
 高さ：0.6m
 重さ：19.5kg

Les Mebukijika :

Petite particularité oblige, puisque son évolution Mebukijika aura bien évidemment la même particularité. La couleur mais ainsi que la forme de ce Pokémon aura une variation au fil des saisons, à vous de trouver à quelle saison appartient chaque forme.





Les champions d'arènes



Comme dans tous les opus des versions précédentes, Pokémon Noir et Blanc possèdent un total de 8 arènes de combats où vous devrez vaincre les champions pour obtenir les précieux badges d'arène qui vous donneront accès à la Ligue Pokémon d'Isshu.



Dento, Poddo et Koon de Sanyou City

Cette arène est spécialisée dans trois types : Plante, Feu et Eau. Le champion que vous affronterez maîtrise le type super efficace face à votre Pokémon de départ.

		
Dento	Yortерrie Niveau 12	Yanappu Niveau 14
		
Poddo	Yortерrie Niveau 12	Baoppu Niveau 14
		
Koon	Yortерrie Niveau 12	Hiyappu Niveau 14

Après votre victoire, Dento vous offrira le badge Trio et la CT 83.



Aloe de Shippou City

Au fin fond du musée se trouve une bibliothèque. Mais cette bibliothèque est aussi l'arène de Shippou City, accueillant Aloe, et ses Pokémon de type Normal.

		
Aloe	Haaderia Niveau 18	Miruhoggu Niveau 20

Une fois vaincue, le badge Simple sera à vous ainsi que la CT67.



Atei de Hiun City

Au bout de l'arène de Hiun City, vous trouverez Atei, champion utilisant des Pokémon de type Insecte.

			
Atei	Hoiiga Niveau 21	Ishizumai Niveau 21	Hahakomori Niveau 23

Lorsque vous l'aurez battu, il vous donnera le badge Coccinelle et la CT 76.



Kamitsure de Raimon City

Après avoir parcouru l'arène de Raimon City, vous vous retrouverez en face de Kamitsure, qui utilise des Pokémon Électrik.

			
Kamitsure	Emonga Niveau 25	Emonga Niveau 25	Zebraika Niveau 27

Vous aurez droit au badge Éclair et à la CT 72, une fois Kamitsure défaite.



Yakon de Hodomoe City

Yakon utilise des Pokémon de type Sol.

			
Yakon	Doryuuzu Niveau 31	Warubiaru Niveau 29	Gamagaru Niveau 29

Vous recevrez de Yakon le badge Séisme et la CT 78.



Furo de Fokiyose City

Cette jeune fille utilise des Pokémon de type Vol.

			
Furo	Swana Niveau 35	Kenhorou Niveau 33	Kokoromori Niveau 33

Si vous gagnez, Furo vous donnera son badge Jet et la CT 62.

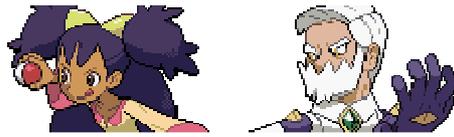


Hachiku de Sekka City

Hachiku, de Sekka City, se sert de Pokémon de type Glace.

			
Hachiku	Baniricchi Niveau 37	Furijio Niveau 37	Tsunbeaa Niveau 39

Quand vous aurez remporté la victoire, Hachiku vous décernera le badge Glaçon ainsi que la CT 79.



Iris ou Shaga de Souryuu City

Si vous avez choisi la version Blanche, vous vous retrouverez face à Iris. Sinon, ce sera Shaga qui vous défiera. Ils utilisent tous deux le type Dragon.

			
Iris	Onondo Niveau 41	Kurimugan Niveau 41	Ononokusu Niveau 43
			
Shaga	Onondo Niveau 41	Kurimugan Niveau 41	Ononokusu Niveau 43

Iris, ou Shaga, vous remettra le badge Légende ainsi que la CT 82.





La ligue Pokemon Le conseil des 4



Le redoutable Conseil 4 est de nouveau présent dans Pokémon Noir et Blanc. Nouveauté intéressante : on peut affronter dans l'ordre que l'on veut les membres du Conseil 4.

Première fois



Shikimi

Shikimi est spécialisée dans les Pokémon de type Spectre.

				
Shikimi	Desukan Niveau 48	Burunkeru Niveau 48	Goruggo Niveau 48	Shanderaa Niveau 50



Giima

Le type de prédilection de Gilma est le type Ténèbres.

				
---	---	---	--	---

Giima	Zuruzukin Niveau 48	Warubiaru Niveau 48	Reparudasu Niveau 48	Kirikizan Niveau 50
-------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	-------------------------------



Katorena

Katorena est la spécialiste du type Psy.

				
Katorena	Rankurusu Niveau 48		Shinporah Niveau 48	Gochiruzeru Niveau 50





Rendu

Rendu est un dresseur élevant des Pokémon Combat.

				
Rendu	Nageki Niveau 48	Dageki Niveau 48	Roopushin Niveau 48	Kojondo Niveau 50



Le maitre de la ligue

Vous n'aurez pas de maitre de la ligue la première fois.



Les autres fois



Shikimi

Shikimi est spécialisée dans les Pokémon de type Spectre.

				
Shikimi	Desukan Niveau 71	Burunkeru Niveau 71	Goruggo Niveau 71	Shanderaa Niveau 73
				
	Grodrive Niveau 71	Momartik Niveau 71		



Giima

Le type de prédilection de Gilma est le type Ténèbres.

				
Giima	Zuruzukin Niveau 71	Warubiaru Niveau 71	Reparudasu Niveau 71	Kirikizan Niveau 73
				
	Sharpedo Niveau 71	Drascore Niveau 71		



Katorena

Katorena est la spécialiste du type Psy.

				
Katorena	Rankurusu Niveau 71	Musharna Niveau 71	Shinporah Niveau 71	Gochiruzeru Niveau 71
				
	Archeodong Niveau 71	Metalosse Niveau 73		



Rendu

Rendu est un dresseur élevant des Pokémon Combat.

				
Rendu	Nageki Niveau 71	Dageki Niveau 71	Roopushin Niveau 73	Kojondo Niveau 71
				
	Chapignon Niveau 71	Coatox Niveau 71		



Le maitre de la ligue

Adeku est maitre de tous types Pokemon !

			
Adeku	Agirudaa Niveau 75	Buffalon Niveau 75	Shubarugo Niveau 75
			
	Urugamosu Niveau 77	Kurimugan Niveau 75	Baibanira Niveau 75





Evolutions spéciales



De nouvelles sortes d'évolutions ont été créées ou certaines modifiées. Voici un récapitulatif de toutes ces évolutions spéciales.

Evolutions par échange

Deux Pokemon évoluent que s'ils sont échangés avec un Pokemon particulier !

Pokemon	Action	Pokémon échangé	Pokémon évolué
 Kaburumo	Echange	 Chobomaki	 Shubarugo
 Chobomaki	Echange	 Kaburumo	 Agirudaa

Evolutions dans un lieu particulier

Certains Pokemon présents dans Pokemon Or HeartGold et Argent SoulSilver ne pouvaient pas évoluer car l'endroit requis pour leur évolution n'existait pas. Dans Pokemon Noir et Blanc, le problème a été résolu comme nous le montre les indications ci-dessous.

Pokemon	Action	Evolution
 Evoli	Faire monter de niveau à proximité de la pierre mousse à Forest Yaguruma.	 Phyllali
 Evoli	Faire monter de niveau à proximité de la pierre glacée à Ridge Basement.	 Givrali
 Magnetron	Faire monter de niveau à Electric Stone Cave	 Magnezone

 <p>Tarinor</p>	<p>Faire monter de niveau à Electric Stone Cave</p>	 <p>Tarinorme</p>
--	---	--

Evolutions avec un objet :

Pokemon Noir et Blanc ne dispose plus des stats de concours. Barpau, Pokemon qui n'évolue que quand son niveau de beauté est au maximum en Milobellus ne peut donc plus évoluer de cette façon. Il doit maintenant tenir l'objet Clean Scales et être échangé.

Pokemon	Action	Evolution
 <p>Barpau</p>	<p>Echange avec l'objet Clean Scales tenu</p>	 <p>Milobellus</p>





Événements quotidiens



Essaims

Comme dans les jeux précédents, Pokémon Noir et Blanc possède un système d'essaims. Ces essaims, comme les anciens, s'activent une fois le Pokedex National en votre possession, changent chaque jour à minuit et passe au travers d'un bon nombre de possibilités. Le but de ces essaims sont des Pokémon qui sont normalement introuvables dans la région Ishuu et ne peuvent être obtenus à l'état sauvage que de cette manière.



Massages

Si vous entrez dans le bâtiment sur votre gauche, sur la route Est de la ville de Hiun, vous trouverez un personnage qui donnera des massages à vos Pokémon. Vous pouvez avoir un massage une fois par jour. Cela augmentera le niveau de bonheur du Pokémon massé.



Accessoires Musicaux

Dans un bâtiment en bas à gauche de la ville de Souryuu, Vous découvrirez un homme qui vous donnera un accessoire musical Pokémon chaque jour. Reparlez-lui chaque jour pour obtenir un nouvel accessoire.



Clown des baies

Sur la rue centrale de la ville de Hiun, vous trouverez un autre bâtiment sur votre droite. A l'intérieur, vous trouverez un Clown qui demande à voir certains Pokémon. Montrez-lui celui qu'il veut et il vous donnera des baies en échange. Le Pokémon changera chaque jour.



Matchs de la Grande Roue

Dans la ville de Raimon, vous découvrirez la Grande Roue. En dehors de la Grande Roue, après y avoir battu N, vous trouverez un nouveau dresseur dehors chaque jour. Ils vous défieront dans un match et monteront ensuite dans la Grande Roue avec vous.



Ville d'Hodomoe – Ecaillecœur

Dans la ville d'Hodomoe, dans une maison à l'ouest du Centre Pokémon, vous trouverez une femme qui vous demandera de lui montrer un certain Pokémon. Celui-ci doit posséder une certaine attaque. Montrez le Pokémon avec l'attaque demandée et vous obtiendrez une Ecaillecœur. Vous pourrez le refaire chaque jour.



Combats contre Cynthia et Gamefreak Morimoto

Tout est expliqué dans cette rubrique : Les meilleurs dresseurs de Pokemon Noir et Blanc.



Matchs dans la ville de Souryuu

Dans la ville de Souryuu, dans une maison proche de la sortie vers la Route 10, vous trouverez deux dresseurs à l'intérieur qui accepteront de vous défier chaque jour. Au rez-de-chaussée, se trouve un dresseur qui vous défiera dans un match triple. Au premier étage, se trouve le second dresseur qui vous défiera dans un match « rotatif ». Vous pourrez les combattre chaque jour pour gagner de l'expérience.



Forêt Yagaruma

Au sud-est de la forêt de Yagaruma se trouve un rocher. Si vous lui présentez un Pokémon de type Combat, vous pourrez interagir avec. On vous dira que les veines de votre Pokémon battent très fort et vous recevrez un Morceau Etoile. Vous pourrez revenir chaque jour pour en obtenir d'autres.



Arènes Sportives

A différents moments de la journée, le Hall sportif de la ville de Raimon vous donnera accès à différents terrains de sports. Sur ces terrains, se trouve une multitude de dresseurs que vous pourrez combattre chaque jour. Battez-les et vous recevrez des objets. Les sports sont les suivants :

Petit Terrain

- Tennis: Matin
- Basketball: Après-midi

Grand Terrain

- Football: Matin
- Football américain: Après-midi



La ville Noire

A l'intérieur de la Ville Noire de Pokémon Noir, vous aurez la capacité de combattre des dresseurs chaque jour. Ces dresseurs sont nombreux et possèdent des Pokémon puissants. Ajouté à cela, vous pourrez acheter différents objets, dont les pierres d'évolutions et ce, chaque jour.



Villa de Sazanami

Il y a une villa du côté ouest de la ville de Sazanami. A l'intérieur, vous découvrirez un dresseur qui vous défiera. Chaque jour, quand vous combattrez, viendra s'ajouter un nouveau dresseur qui vous défiera à son tour jusqu'à qu'il y est six dresseurs dans la villa. A partir de là, vous pourrez les combattre chaque jour. Ces combats vous rapporteront beaucoup d'argent.



Pont des Merveilles - Minezumi Game

Quand vous entrez dans la quatrième maison à partir de la gauche, dans la Ville-Pont, une fille partira avec son Minezumi. Vous la retrouverez au milieu du Pont des Merveilles. Parlez-lui chaque jour et vous pourrez participer à un mini-jeu. Dans ce jeu, vous verrez un Minezumi. Il bougera dans tous les sens parmi d'autres Minezumi. Lorsque que les quatre Minezumi se sont arrêtés de bouger, vous devrez retrouver le Minezumi du début. Si vous réussissez, vous gagnerez un Gros Champi.



Route 8 – Pierre Météo

A l'entrée du Pont Cylindre, il y a une femme avec un parasol qui vous donnera un objet selon l'heure de la journée. Vous pourrez revenir chaque jour pour obtenir un nouvel objet. Il y a quatre objets dispersés sur la journée, mais vous ne pourrez en obtenir qu'un par jour.

	Nom	Effets	Heure
	Roche Humide	Prolonge la durée de l'attaque Danse Pluie du détenteur.	05:00-09:59.
	Roche Chaude	Prolonge la durée de l'attaque Zenith utilisé par le détenteur.	10:00-16:59.
	Roche Lisse	Prolonge la durée de l'attaque Tempêtesable.	17:00-19:59.
	Roche Glace	Prolonge la durée de l'attaque Grêle utilisé par le détenteur.	20:00-04:59.



Fossiles

A l'intérieur de la « Ridge Cave », une fois le Pokedex National obtenu, vous trouverez un homme qui vous donnera des fossiles une fois par jour. Ces fossiles sont ceux de Kantô, Hoenn et Sinnoh.

Image	Nom	Effet
	Fossile Armure	Permet d'obtenir Dinoclier.
	Fossile Griffes	Permet d'obtenir Anorith.
	Fossile Dôme	Permet d'obtenir Kabuto.
	Fossile Nautile	Permet d'obtenir Amonita.
	Vieil Ambre	Permet d'obtenir Ptera.
	Fossile Racine	Permet d'obtenir Lilia.
	Fossile Crâne	Permet d'obtenir Kranidos.



Serveur au Village-Pont

Après avoir battu le Chef du Village-Pont dans un match, elle vous demandera de donner des menus aux personnages proches. Ils commanderont certaines baies. Votre tâche est de donner les commandes au Chef, elle vous donnera les baies que vous donnerez aux dresseurs. Si vous réussissez, vous recevrez des baies Lum.



Pêcheur du Village-Pont

Au Village-Pont, un pêcheur vous demandera de lui montrer certains Pokémon. Ce Pokémon doit être capturé en pêchant ou être la forme évoluée d'un Pokémon que vous avez pêché. Il vous demandera un Pokémon différent chaque jour donc n'oubliez pas de vérifier. Si vous lui apportez le Pokémon qu'il veut, il vous donnera une Scuba Ball.



Route 13 – Chasseur de trésors

Sur la Route 13, vous trouverez un homme en costume qui se dit être un chasseur de trésors. Chaque jour, il vous donnera un objet différent. Ces objets vont de la pierre d'évolution à un simple objet pouvant être tenu. Allez le voir chaque jour pour un nouvel objet. Voici, ci-dessous, la liste des objets que vous pouvez obtenir :

Image	Nom	Effets
	Flûte Noire	Joue une mélodie qui éloigne les Pokémon sauvages.
	Flûte Bleue	Une flûte en verre soufflé bleu dont les notes réveillent un Pokémon endormi.
	Flûte Rouge	Une flûte en verre soufflé rouge dont les notes mettent fin à l'attirance.
	Flûte Blanche	Joue une mélodie qui attire les Pokémon sauvages.
	Flûte Jaune	Une flûte en verre soufflé jaune dont les notes sortent un Pokémon de sa confusion.
	Œuf Chance	Le détenteur gagne plus de points d'exp durant les combats.
	Sel Trefond	Restore un peu les PV du détenteur à chaque tour.
	Co. Trefond	Un magnifique coquillage découvert au fond de la grotte Tréfonds. Il est rayé bleu et blanc.
	Ecaille Océan	Augmente la Défense Spéciale de Coquiperl, permet de faire évoluer celui-ci en Rosabyss durant un échange.
	Dent Océan	Augmente l'Attaque Spéciale de Coquiperl, permet de faire évoluer celui-ci en Serpang durant un échange.
	Écaille Draco	Permet de faire évoluer Hypocéan lors d'un échange.
	CD Douteux	Permet l'évolution de Porygon2 lors d'un échange.
	Electrisieur	Permet de faire évoluer Elektek lors d'un échange.
	Roche Royale	Peut apeurer l'adversaire quand le détenteur lui inflige des dommages. Permet de faire évoluer certains Pokémon.
	Magmariseur	Permet de faire évoluer Magmar durant un échange.
	Peau Métal	Permet de faire évoluer certains Pokémon par échange. Augmente la puissance des attaques de type acier de 10%.
	Protecteur	Permet à Rhinoféros d'évoluer lors d'un échange.
	Griffe Rasoir	Permet à Farfuret d'évoluer en montant d'un niveau (entre 20h00 et 4h00), augmente le taux de coups critiques.
	Croc Rasoir	Permet à Scorplane d'évoluer en montant d'un niveau (entre 20h00 et 4h00). Peut apeurer l'adversaire quand le détenteur lui inflige des dégâts.

	Tissu Fauche	Permet à Teraclope d'évoluer lors d'un échange.
	Améliorator	Permet de faire évoluer Porygon durant un échange.
	Écaillécœur	À donner à un Move Tutor pour réapprendre une capacité à un Pokémon.
	Poing Chance	Augmente le taux de coups critiques de Leveinard durant un les combats.
	Poudre Métal	Augmente la défense et la défense spéciale de Métamorph de 50%.
	Bâton	Augmente le taux de coups critiques de Canarticho.
	Mass'Os	Double l'attaque physique d'Osselait et Ossatueur.
	Grande Perle	Une grande perle d'une jolie couleur argentée. Se vend à un bon prix.



Musharna – Zone Abandonnée des Rêves

Après avoir terminé le jeu, vous gagnez l'accès au sous-sol de la Zone Abandonnée des Rêves. Caché tout au fond et apparaissant seulement le vendredi, se trouve le Pokémon Musharna. Ce Musharna est différent de ceux que vous pourriez capturer normalement dans le jeu et possède la capacité Télépathie le rendant plutôt utile.



Match contre Belle

Après avoir terminé le jeu, vous trouverez Belle dans le laboratoire du Professeur Araragi dans la ville de Kanoko. Après lui avoir parlé, elle décide de vous défier un samedi soir et tous les samedis.



Crème Glacée de Hiun

Le jeudi, durant le Printemps, l'Été et l'Hiver, vous pourrez acheter la crème glacée de Hiun dans le magasin de la rue étroite dans la ville de Hiun.



Ville de Kanawa – Propriété Perdue

Toutes les semaines, dans la ville de Kanawa, vous pourrez parler à un homme qui vous donnera, en cadeau, un objet perdu dans le Métro de Combat.

	Nom	Effets
	Calcium	Une boisson très nutritive qui monte l'Atq. Spé. (Attaque Spéciale) d'un Pokémon.
	Carbone	Une boisson très nutritive qui monte la Vitesse d'un Pokémon.
	Elixir	Restaure 10 PP de toutes les capacités d'un Pokémon.
	Guérison	Un médicament qui restaure tous les PV d'un Pokémon et soigne tous ses problèmes de statut.
	PV Plus	Une boisson très nutritive qui monte les PV d'un Pokémon.
	Fer	Une boisson très nutritive qui monte la Défense d'un Pokémon.
	Rappel Max	Un médicament qui ranime un Pokémon K.O. et restaure tous ses PV.
	Protéine	Une boisson très nutritive qui monte l'Attaque d'un Pokémon.
	Super Bonbon	Un bonbon plein d'énergie. Il permet à un Pokémon de gagner un niveau d'expérience.
	Zinc	Une boisson très nutritive qui monte la Déf. Spé. (Défense Spéciale) d'un Pokémon.



Ville de Kanawa – Echanges d'objets

Chaque weekend, dans la ville de Kanawa, de nombreux nouveaux personnages font leur apparition en ville. Ces personnages échangeront volontiers leurs objets avec vous. Ils vous diront ce qu'ils veulent, comme 20 PokéBalls, ou 2 Cordes Sortie et ils vous donneront des objets comme des Rappels, PV Plus et Guérisons en échange.





Le C-Gear



Présentation :

Le C-Gear est comparable à la fameuse pokémontre des versions Diamant, Perle et Platine. Il offre en outre un éventail de fonctionnalités exclusives aux versions BPokemon lack et White.

Il sera notamment possible de télécharger d'autres fonds pour interchanger son décor.

De plus, il ne sera pas disponible en début de jeu, il vous faudra remplir une tâche pour un personnage du nom de Makomo (nom japonais)



Le Passing BY :

Cette fonction est l'un des nouveautés des versions Pokemon Black et White. Elle vous permettra de rentrer en contact avec d'autres joueurs situés à proximité.

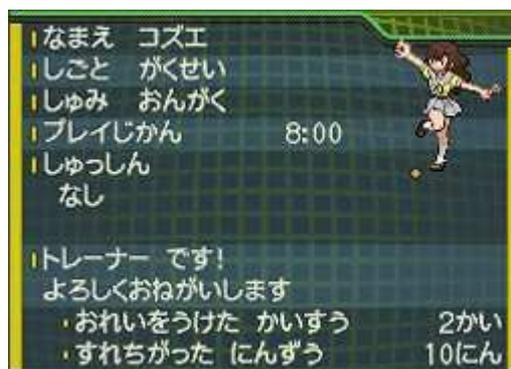
Le principe est simple : l'appareil une fois activé, analyse les alentours et recherche les connexions locales, les réseaux sans fil et infrarouge.



Lorsque l'appareil a trouvé une autre DS, il vous connecte directement à celle-ci. Il vous donne accès au profil de l'autre personne avec des infos en directe comme :

- Son avatar
- Nombre d'heure de jeu
- Les points de vie de restant de ses Pokémon
- Etc.

Il sera aussi possible de garder ses informations confidentielles en désactivant tout simplement le Passing By.



Le Global Link :

Le C-Gear vous permettra également d'avoir accès à une autre fonction très intéressante.

Vous pourrez en effet synchroniser votre DS grâce au site Web Pokémon Global Link.

En outre, ce site vous permettra d'accueillir vos sauvegardes et d'envoyer vos Pokémon dans le Monde des rêves.



Cette particularité n'est pas sans évoquer le Pokewalker. Ainsi de la même manière avec le Global Link :

- Vous choisissez un de vos Pokémon
- Vous l'envoyez dans le Monde des rêves
- Dans ce monde vous rencontrerez des Pokémon des générations précédentes
- Avec la possibilité de les capturer et de les transférer sur votre cartouche de jeu DS



Le TV Transceiver :

Réservé en exclusivité à la Nintendo DSI et DSI XL, cette fonctionnalité vous permettra de visualiser, à l'image d'une webcam, plusieurs joueurs simultanément lorsque vous êtes en mode multijoueurs.

- Jusqu'à quatre si vous avez donné votre code ami
- Deux si vous êtes en réseau local, donc sans code ami

Solution complète



Partie 1 : premier badge

Bienvenue dans la solution de Pokemon Noir et Blanc.



Comme bien attendu dans ces nouveaux opus que sont Noir et Blanc, vous ferez la rencontre du Prof. Araragi qui vous expliquera ce qu'est la vie dans Pokémon. Par la suite, vous pourrez choisir votre sexe et votre nom.



Vos rivaux seront ensuite présentés et le début de votre aventure pourra enfin commencer ! De plus, le cycle saisonnier sera activé et amènera donc le printemps pour votre premier mois de jeu.



Comme dans chaque opus, votre partie commencera dans votre chambre. Profitez-en pour admirer la nouvelle 3D ainsi que la nouvelle interface. Vos rivaux arrivent donc dans votre chambre, et tous ensemble, remarquez qu'un mystérieux colis se dresse sur votre bureau. Un mot du Prof. Araragi y est glissé. Ouvrez le donc !



A votre surprise, trois Pokéball sont dans le coffret, contenant les trois starters. Vous pourrez alors choisir votre tout premier Pokémon.



Vous aurez alors le choix entre ces trois Pokémon :

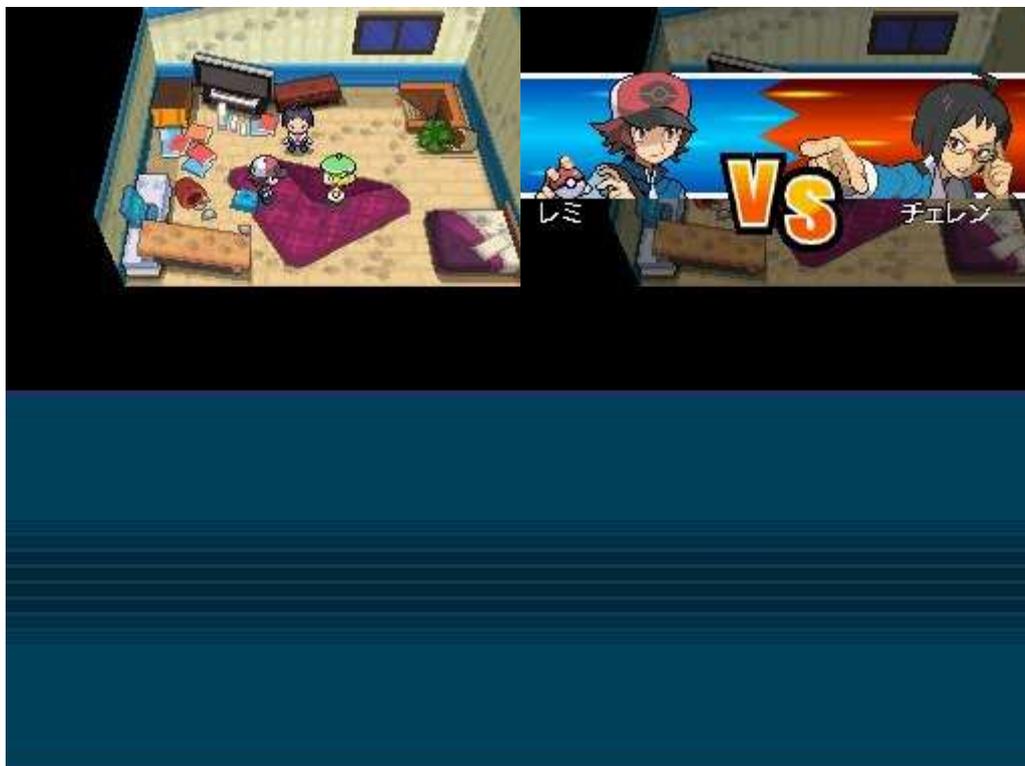
		
Tsutarja Niveau 5	Pokabu Niveau 5	Mijumaru Niveau 5



C'est maintenant que les choses commencent à devenir intéressantes. En possession de votre premier Pokémon, ainsi que vos rivaux, ceux-ci vous proposent chacun de faire un premier combat.



Vous commencerez donc votre tout premier combat face à Belle. Après un combat assez mouvementé dans votre chambre, Belle, vaincue, fera place à Cheren.



Cheren vaincu, vos rivaux descendront au RDC et vous attendront pour parler à votre mère de la nouvelle qui vient de se passer.



Après une petite discussion entre vos rivaux et votre mère, le calme sera enfin revenu. Vos rivaux quitteront la maison et votre mère vous offrira ce qu'il semblerait être la Pokémontre servant à activer le Live Caster. Vous pourrez sortir à votre tour.



Vous voici donc désormais prêt à explorer le nouveau monde qui s'offre à vous. Votre village natal Konokota sera donc votre première excursion.

En sortant de chez vous, vous apercevrez Belle, marchant en direction du sud. Suivez ses traces pour atterrir dans la maison en bas à gauche. L'ambiance à l'air tendue. Rejoignez par la suite Belle et Cheren au nord du village afin de pénétrer dans le laboratoire du Prof. Araragi.



Vous vous trouverez donc devant le Prof. Araragi avec vos rivaux. Suite à une demande, vous pourrez maintenant choisir un surnom pour votre Pokémon ou non.



S'entamera alors la procédure habituelle propre à chaque version : vous recevrez le fameux Pokédex !



Après une courte discussion avec le Prof. Araragi et vos rivaux, sortez du laboratoire. Votre mère vous interpelle alors et vous offre la carte du monde d'Isshu. Dirigez-vous désormais vers la sortie du village.



Votre voyage débute ! Accompagné de vos rivaux, le Prof. Araragi vous interpelle devant les hautes herbes, vous apprendrez alors à capturer des Pokémon sauvages. Vous obtenez en cadeau 5 Pokéballs.



Continuez votre route en solitaire, et découvrez les premiers Pokémon sauvages que vous pourrez capturer et ajouter à votre collection.



Vous retrouverez encore une fois vos rivaux aux abords de la prochaine ville. Mais avant de pouvoir y pénétrer, une sonnerie retentit. Une séance de Live Caster sera alors lancée entre le Prof. Araragi, Cheren, Belle et vous. Poursuivez votre chemin vers le nord.



Vous voici arrivé à Karakusa. Dirigez-vous vers l'est pour rejoindre le Prof. Araragi qui est située devant un bâtiment à toit rouge.



Ce grand bâtiment est en fait une sorte de centre commercial composé d'un centre Pokémon pour pouvoir soigner vos créatures, d'un Shop pour pouvoir acheter différents produits pour vous et vos Pokémon, d'une salle d'attente et des salles de conférence Wi-Fi à l'étage du bâtiment avec la Salle Réunion, la Salle Combat, le Global Link et le fameux Global Terminal. Après avoir pris connaissance de l'existence de cet établissement, allez découvrir la nouvelle interface du PC et allez y déposer si vous le voulez les Pokémon que vous avez en trop dans votre équipe, puis sortez du bâtiment.



A la sortie du bâtiment, vous pourrez apercevoir un regroupement de personnes en vous dirigeant à l'est. Vous rencontrerez alors la fameuse Team Plasma et un de ses représentants, Geechisu, en pleine campagne devant leur public. Suite à un long discours de l'homme aux cheveux verts, le groupe s'en va et la rue redevient vide. Cependant, un mystérieux inconnu vous interpelle vous et Cheren ; cet homme n'est autre que N !



Celui-ci vous lancera un défi. Battez-le, et il s'enfuira après vous avoir blâmé.

	
N	Choroneko Niveau 7

Continuez votre route vers l'ouest.



En sortant de la ville, vous recevez un appel Live Caster de votre mère, elle vous rejoint alors aussitôt pour vous remettre vos Chaussures de Sport, vous pouvez désormais vous déplacer plus rapidement en restant appuyé sur la touche B lorsque vous marchez.



Continuez votre route en vous dirigeant vers le nord est, quelques dresseurs essayeront néanmoins de vous bloquer le passage. Battez les, et poursuivez votre voyage, n'oubliez pas d'aller récupérer le Super Bonbon et la Potion en haut de la petite colline à l'est. En continuant vers le nord, Belle vous appelle et vous défie.

		Tsutarja ou Mijumaru ou Pokabu
Belle	Yorterie Niveau 7	Niveau 7

Après l'avoir battue, dirigez-vous vers le nord pour enfin arriver à Sanyou.



Vous voici donc arrivé à Sanyou. Pour commencer, allez soigner vos Pokémon au centre commercial, puis dirigez-vous vers l'école. Au fond de la salle de classe se trouve Cheren, celui-ci vous défie.

	Tsutarja ou Mijumaru ou Pokabu	
Cheren	Niveau 8	Choroneko Niveau 8

Après l'avoir battu, retournez soigner vos Pokémon, et dirigez-vous vers l'arène de la ville, un serveur aux cheveux verts vous bloque le passage, parlez lui. Il s'agit en effet de Dento, un des trois champions de l'arène de Sanyou. Après avoir discuté avec lui, entrez.



Arrivé dans l'arène, un homme aux cheveux blancs vous interpelle, il semblerait que se soit un peu votre mentor de challenger, celui-ci vous offre 3 baies Oran qui rendront 10 PV à vos Pokémon. Poursuivez alors dans l'arène.



Le puzzle de cette arène mettra à l'épreuve votre capacité à déterminer les faiblesses et les compatibilités des types Plante, Feu et Eau. Avant chaque rideau de l'arène, 3 symboles représentant les éléments Plante, Feu et Eau sont gravés sur le sol. Vous devrez marcher sur le symbole correspondant au point faible de celui qui est sur le rideau. Par exemple, si l'élément feu est affiché sur le rideau, vous devrez marcher sur l'élément eau gravé au sol pour que le grand rideau s'ouvre. Après ces énigmes, vous pourrez affronter le champion. Mais contrairement aux croyances, vous n'affrontez uniquement qu'un seul de ces champions, en fonction du starter que vous avez choisi, un des trois champions sera votre adversaire :

Si vous avez choisi Tsutarja : Poddo sera votre adversaire.

		
Poddo	Yortерrie Niveau 12	Boappu Niveau 14

Si vous avez choisi Pokabu : Koon sera votre adversaire.

		
Koon	Yortерrie Niveau 12	Hiyappu Niveau 14

Si vous avez choisi Mijumaru : Dento sera votre adversaire.

		
Dento	Yortерrie Niveau 12	Yanappu Niveau 14

Type de Pokémon de Dento, Poddo et Koon : Plante, Feu et Eau

Badge distribué : Badge Trio

Récompense : CT83

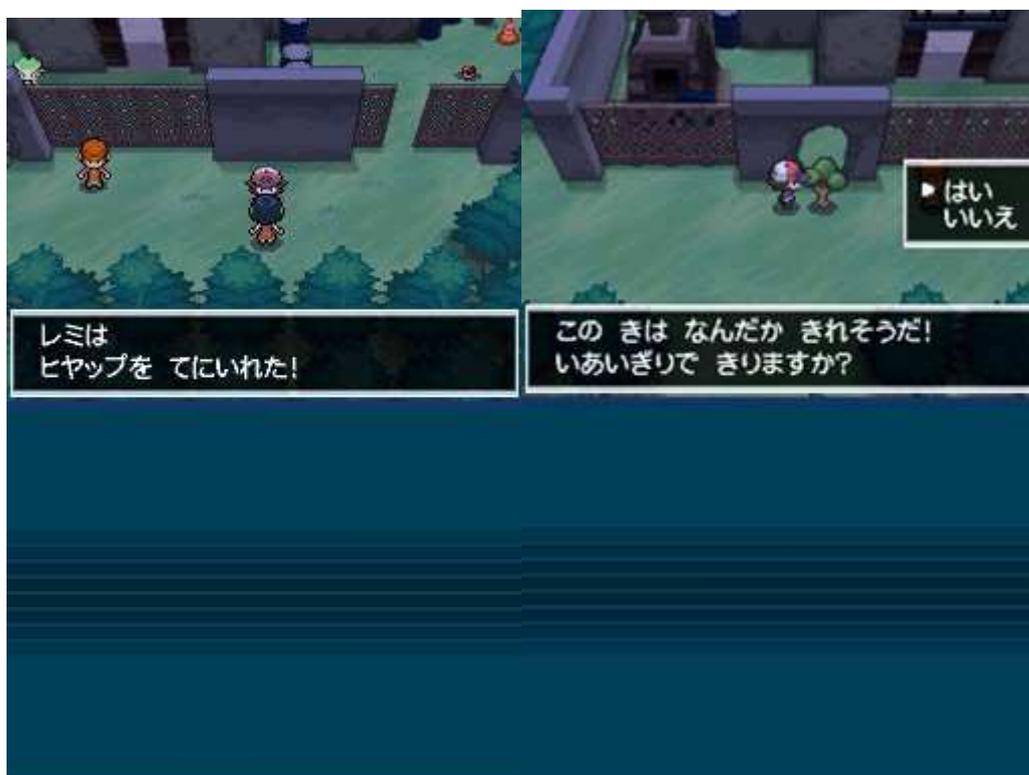
Petit + : Utilisation de la CS01 "Coupe" hors combat



Partie 2 : deuxième badge



En sortant de l'arène, une femme en blouse blanche vous appelle, ce n'est autre que l'assistante du Prof. Araragi, la fameuse Makomo ! Celle-ci vous emmène alors chez elle et vous remet la fameuse CS01 : Coupe. Vous pouvez maintenant couper les petits arbres qui peuvent vous bloquer le passage. Sortez de la demeure de Makomo et continuez donc votre voyage en direction de l'est pour entrer dans la forêt de ---.



Envie d'un des trois singes des champions de Sanyou ? Vous allez être comblé. Après être entré dans la forêt, combattez les deux dresseurs qui vous barrent la route à l'est, puis allez parler à la fille qui se trouve au fond.

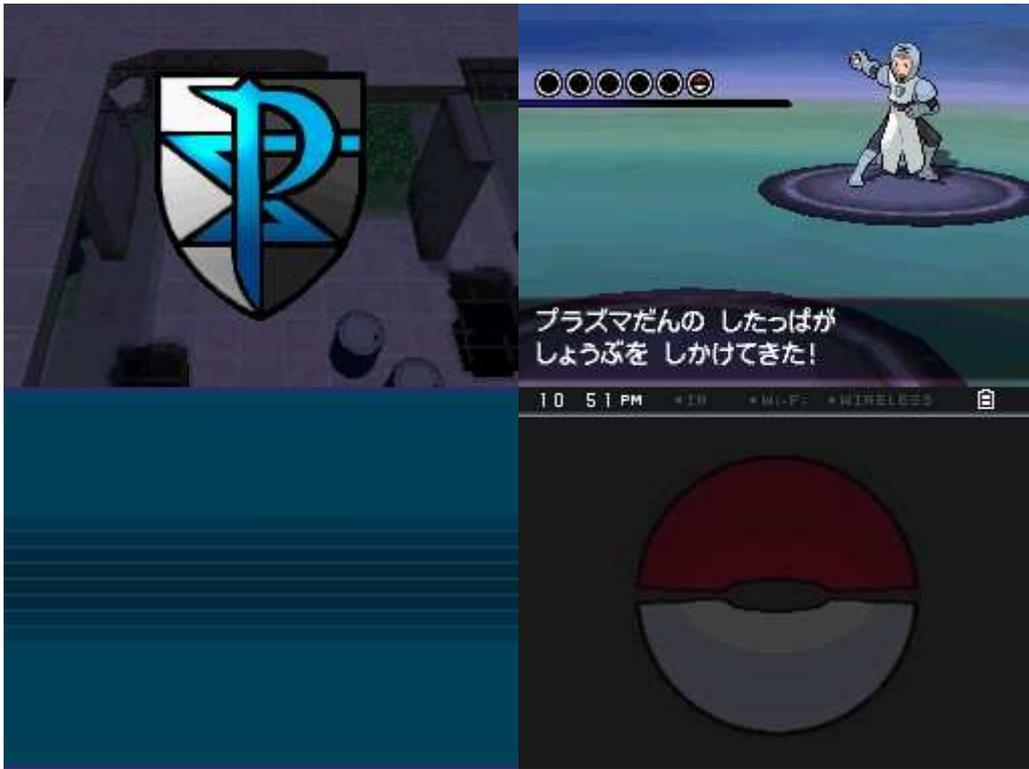
Elle vous offrira alors un des trois singes en fonction du starter que vous avez choisi :

- Si vous avez choisi Tsutarja, elle vous offrira un Hiyappu.
- Si vous avez choisi Pokabu, elle vous offrira un Yanappu.
- Si vous avez choisi Mijumaru, elle vous offrira un Boappu.

Après avoir reçu l'un des trois singes, revenez sur vos pas et utilisez votre CS Coupe pour pouvoir dégager l'ouverture dans le mur. Belle arrive et vous remercie d'avoir ouvert le passage.



Soudain, vous entendez le cri d'un Pokémon, passez alors par la porte de la maison détruite. Un Munna se présente alors devant vous. Arrive alors la Team Plasma qui tentera de capturer Munna assez brutalement.



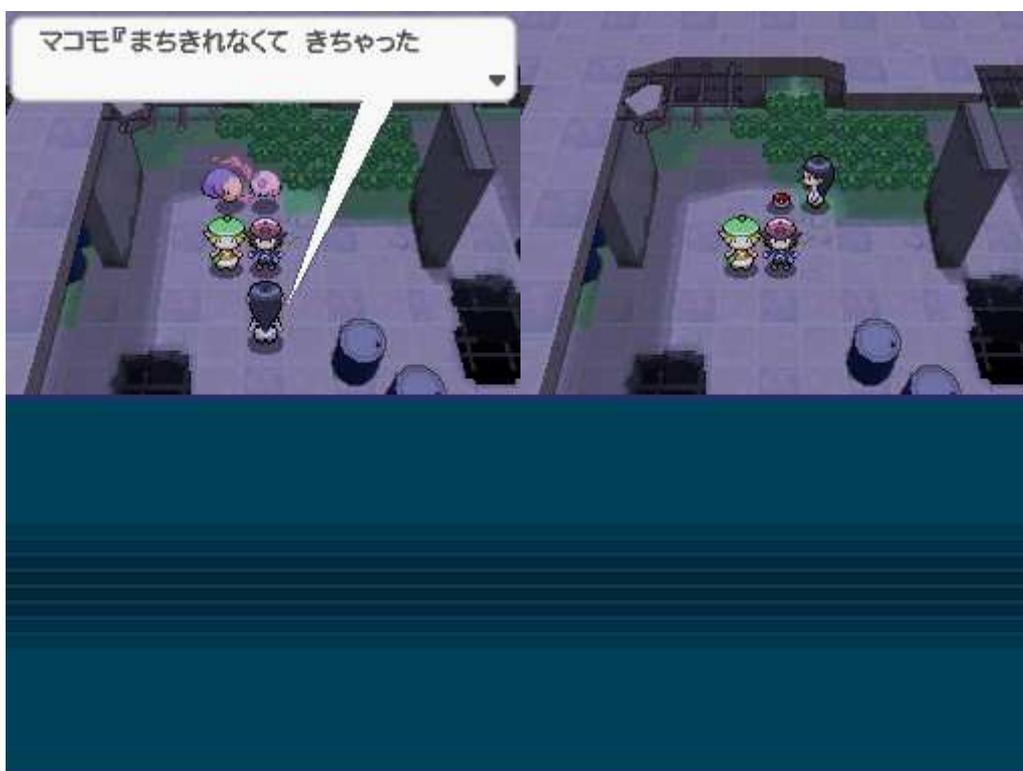
Vous vous opposez à ce qui est en train de se passer et les sbires décident de vous attaquer.

	
Sbire Team Plasma	Minezumi Niveau 10

	
Sbire Team Plasma	Choroneko Niveau 10



Après les avoir battus un par un, Geechisu apparait à son tour. Cependant, quelque chose cloche, le représentant de la Team Plasma réussit à apparaitre à deux endroits différents, ce n'est en fait qu'un tour de magie causé par les pouvoirs de Musharna, le Pokémon Rêve. Celui-ci vient défendre Munna des malfrats de la Team Plasma qui décident alors de déguerpir.



Par la suite, Makomo arrive et fait fuir les deux Pokémon qui en se sauvant ont laissés tomber un objet. Makomo se précipite alors dessus, toute excitée, il semblerait que ce soit un objet rare et important pour ses recherches. Elle vous quitte alors. Retournez à Sanyou en direction de la demeure de Makomo, celle-ci vous attend pour vous remettre quelque chose. Profitez-en pour récupérer les quelques objets qui traînent avant d'aller la rejoindre.



En entrant chez Makomo à l'étage, allez lui parler. Elle vous remet alors le mode Passing BY du C-Gear, un appareil de communication de très haute technologie. Il vous permettra de profiter et d'accéder rapidement aux différents modes Wi-Fi. Le mode Passing BY s'affichera alors directement l'écran inférieur de votre Nintendo DS. Le menu IR (à gauche) vous donne accès aux combats et échanges de Pokémon. Le menu Wi-fi (au milieu) vous donne accès à Dream Land. Enfin, le menu Wireless (à droite) vous donne accès au fameux Live Caster.



Après vous avoir remis le Passing BY, la petite fille près du lit vous interpelle et vous remet le Carnet Ami qui vous permettra d'enregistrer les Codes Amis de vos... amis... Vous pouvez désormais utiliser la plupart des fonctions Wi-Fi des versions Noir et Blanc.



Sortez de chez Makomo et partez en direction de l'ouest. Le passage qui était bloqué précédemment par un vieil homme est maintenant disponible d'accès. Au bout du chemin, vous pourrez apercevoir une maison avec un enclos, il s'agit de la pension Pokémon, où vous pouvez déposer vos Pokémon pour les faire entrainer par les hôtes en échange de quelques PokéDollars.



Continuez votre route vers l'ouest. Deux fillettes vous défieront en même temps, vous débutez alors votre premier combat double. Battez-les, puis poursuivez.



Arrivé au carrefour, Cheren vous appelle et vous défie une nouvelle fois.

	Tsutarja ou Mijumaru ou Pokabu	
Cheren	Niveau 14	Choroneko Niveau 12

Après l'avoir battu, deux sbires de la Team Plasma vous bousculent, puis filent en direction de l'ouest. Belle arrive alors avec une petite fille et se demande ce qu'il s'est passé. Cheren fou de rage décide alors de les poursuivre et de leur donner une bonne correction, il aura besoin d'aide, suivez-le.



Vous arrivez finalement devant la grotte ---. Cheren vous demande de l'aider à poursuivre les sbires de la Team Magma puis finit par entrer dans la grotte, continuez de le suivre et entrez vous aussi.



Vous retrouvez alors Cheren en compagnie des deux sbires de la Team Plasma, l'un deux vous défie.

	
Sbire Team Plasma	Minezumi Niveau 12



Après l'avoir battu, deux autres Sbires arrivent à leur tour, vous unissez alors vos forces avec Cheren pour un combat double.

		
Sbires Team Plasma	Minezumi Niveau 12	Minezumi Niveau 12



Après les avoir également battus, les Sbires s'en iront, vous laissant vous et Cheren seuls dans la grotte. Celui-ci finit par faire de même et vous laisse seul. Avant de partir à l'exploration, profitez-en pour revenir sur vos pas et allez soigner vos Pokémon à Sanyou. Mais avant, passez au carrefour, Belle vous attendra avec la petite fille, celle-ci vous remettra --- pour vous remercier d'avoir fait fuir les méchants.



Le passage étant disponible, profitez-en de même pour explorer ce chemin. Cheren vous interpelle et vous explique que les hautes herbes foncées peuvent contenir certaines fois des Pokémon sauvages par doublettes. Vous pouvez alors faire des combats double contre des Pokémon sauvages dans ces hautes herbes. Après une courte discussion, Cheren s'en va vers le sud, faites de même.

Vous trouverez quelques objets et dresseur sur votre route.



Vous arrivez finalement à Shippou et retrouvez Cheren qui vous offrira 3 Baies Maron. Après une courte discussion, il finit par s'en aller de nouveau.



Dirigez-vous alors vers le nord jusqu'à ce qu'à arriver à un musée. Lorsque vous voudrez alors entrer, N en sortira. Après une courte discussion avec lui, il vous affrontera.

			
N	Mamepato Niveau 13	Otamaro Niveau 13	Dokkorar Niveau 13



Après l'avoir battu, il s'en ira lui aussi. Vous pouvez maintenant entrer en toute tranquillité dans le musée de Shippou. A peine atterri dans le musée qu'un homme en blouse blanche posté devant le squelette d'un ancien Pokémon pour interpellé et vous fait alors la visite du Musée d'Histoire des Pokémon.



A la fin de la visite guidée, vous vous retrouvez en haut d'un escalier menant à une grande porte. Cette grande porte est en fait l'entrée de l'arène de Shippou, une grande bibliothèque où la championne Aloe est maîtresse de ces lieux. Entrez dans l'arène. Votre mentor arrive alors et vous coach pour la combat final. Revenez alors sur vos pas pour pouvoir soigner vos Pokémon, puis revenez dans l'arène pour obtenir votre second badge.



Le puzzle de cette arène mettra à l'épreuve vos connaissances générales. Un lot de questions vous sera posé, elles seront toute fois assez simples à répondre. Vous devrez lire quelques livres et répondre à ces questions. Si vous répondez correctement, vous aurez accès à la championne d'arène.



Après avoir répondu correctement à toutes les questions, un passage secret s'ouvrira et laissera apparaître un escalier menant au sous-sol où se trouve la championne Aloe.

		
Aloe	Haaderia Niveau 18	Miruhoggu Niveau 20



Type de Pokémon d'Aloe : Normal
Badge distribué : Badge Basique
Récompense : CT67
Petit + : /

Après avoir brillamment remporté votre seconde victoire en arène, vous recevrez le Badge Basique ainsi que la CT67.

Partie 3 : troisième badge



Un des employés du musée vous interpelle après avoir battu Aloe, un incident causé par la Team Plasma vient d'arriver.



Les vilains font encore parler d'eux, ils ont dérobé le crâne du squelette de Pokémon géant. Aloe, folle de rage, se met alors à leur poursuite. Cependant, les malfrats ont disparus. Arrive alors un mystérieux inconnu qu'Aloe semble connaître, il s'agit en d'Atei, le troisième champion d'arène.



Atei et Aloe vous demande de bien vouloir les aider et décident alors de se séparer pour retrouver le crâne volé.



Belle vous remet par la suite le Cherch'Objet. Vos rivaux finissent par vous quitter pour aller enquêter sur les lieux du vol. Prenez donc la route en direction de l'ouest pour suivre Atei.



En marchant, vous finissez par le retrouver, celui-ci vous demande de continuer à le suivre, il semblerait qu'il sache où se cachent la Team Plasma. Avant d'entrer dans la forêt, pensez tout d'abord à aller chercher les quelques objets dans le chemin du bas.

Astuce : Une infirmière vêtue de rose pourra soigner vos Pokémon. Il suffira de la battre pour qu'elle vous procure ses services, un bon moyen de partir à l'aventure sans devoir faire des allers-retours à Shippou.



Après l'avoir retrouvé une nouvelle fois dans la forêt, Atei vous propose de vous séparer et de chercher chacun de son côté. Atei prend la route nord, vous prendrez alors la route ouest. Vous trouvez alors un premier Sbirre de la Team Plasma.

	
Sbires Team Plasma	Meguroko Niveau 16

Après l'avoir battu, poursuivez votre chemin dans la forêt.



Vous trouverez alors le second sbire, puis le troisième en continuant à vous enfoncer lentement dans la forêt.

	
Sbire Team Plasma	Choroneko Niveau 16

	
Sbire Team Plasma	Minezumi Niveau 16



Vous trouverez enfin le dernier Sbire au fin fond de la forêt.

			
Sbire Team Plasma	Minezumi Niveau 14	Minezumi Niveau 14	Meguroko Niveau 16

Après lui avoir flanqué une bonne correction, il vous rendra le fameux crâne volé.



C'est après qu'un mystérieux inconnu arrive sur les lieux de la bataille, cet homme assez âgé se nomme Asura et semblerait être lui aussi un des représentants de la Team Plasma, un prêtre pour être plus précis. Par la suite, les champions Aloe et Atei vous rejoignent. S'entame alors une discussion entre les protagonistes. Les deux hommes de la Team Plasma finissent par s'enfuir. Atei retourne alors à Hiun et Aloe vous remet un Silex en gage de remerciement envers le musée de Shippou. Vous pouvez désormais continuer votre route en direction de l'est pour rejoindre la route, puis continuer vers le nord pour vers la mégapole d'Hiun !



Sorti de la forêt, vous pouvez apercevoir le grand pont de Hiun, quoi de plus excitant pour découvrir la mégapole d'Isshu ?



Vous voici enfin arrivé à Hiun, profitez-en pour vous balader et profitez des graphismes 3D de cette ville.

Astuce : Il n'est pas évident de vous diriger dans Hiun à cause de la 3D, n'hésitez pas à utiliser les plans de la ville pour mieux vous y retrouver !
 N'oubliez pas d'aller soigner vos Pokémon et rendez vous à l'arène, direction le centre ville ouest. Cheren surgit lorsque vous voulez entrer dans l'arène. Celui-ci vous parle et finit par partir aussi vite qu'il est apparu.

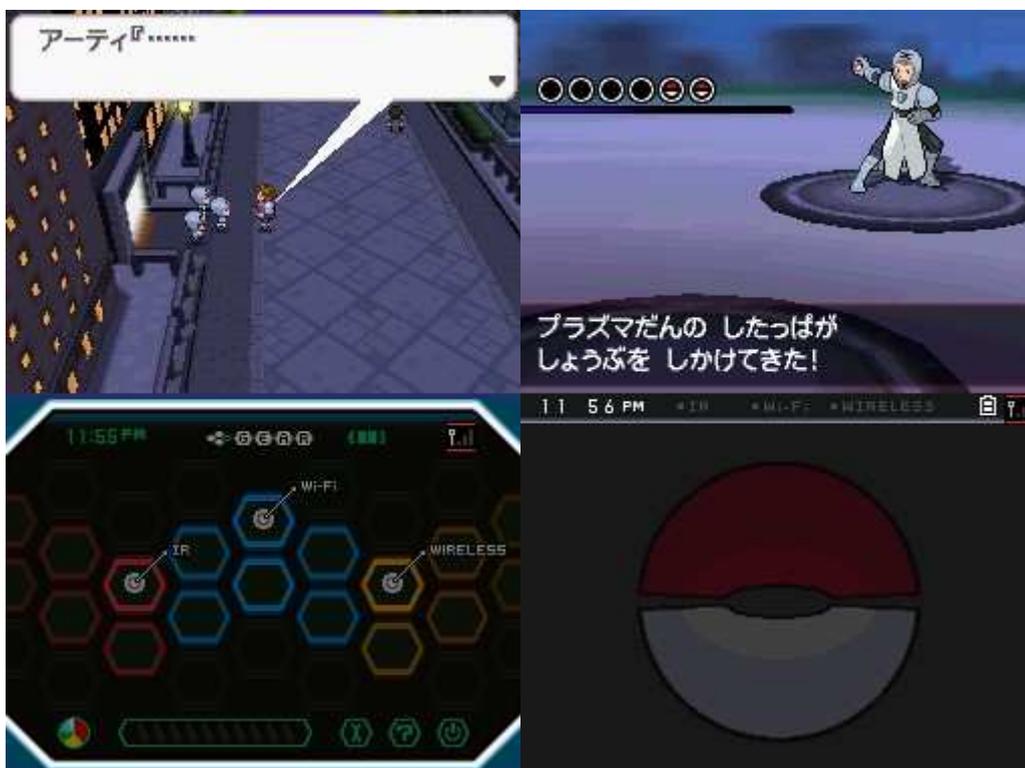


Arrive le tour d'Atey de débarquer de l'arène. Après une courte discussion, il vous demande de le suivre au port de Hiun, quelque chose est arrivé, et Atey ne peut laisser passer ça. Courrez

alors à l'un des ports de Hiun (celui à gauche du centre commercial), Atei, accompagné de Belle et d'Iris (championne de l'arène de Souryuu) vous attendent.



C'est après un cours dialogue qu'un sbire de la Team Plasma apparait sur le port, puis s'en va précipitamment. Comme à son habitude, Atei décide de lui courir après. Suivez-le alors jusqu'à arriver dans une ruelle où vous le croiserez. Furieux de ne pas trouver le sbire, il continuera ses recherches vers le sud, faites de même.



Vous arrivez alors devant un grand immeuble. Vous retrouvez de même Atei posté devant trois vigils. L'un deux vous pose alors une question et décide de vous attaquer.

		
Sbires Team Plasma	Meguroko Niveau 17	Meguroko Niveau 17

Après l'avoir battu, les trois vigils fuient pour se réfugier dans le bâtiment.



Arrive alors Belle et Iris après la bataille, se demandant se qu'il s'est passé. Ateï, comme d'habitude se précipite à l'intérieur du bâtiment, Iris et Belle inquiétées font de même. Entrez vous aussi.



Vous voilà donc, accompagné d'Atei, Belle et Iris, face aux représentants de la Team Plasma, Geochisu, Asura et Sumura. Ceux-ci détenaient Munna en otage pour faire des expériences grâce à ses pouvoirs sur les rêves. Munna finit par se libérer et rejoint Belle. Après cela, la Team Plasma s'enfuit.



En gage de remerciement, Iris vous offre une Graine Miracle. La Team Plasma en s'enfuyant à laissé tombé un objet au sol, ramassez-le, il s'agit d'une Boule Fumée. Ces mésaventures terminées, allez soigner vos Pokémon puis dirigez vous vers l'arène de Hiun afin d'obtenir votre troisième badge.



Le puzzle de cette arène est relativement simple. Il suffit de passer les murs de miel et d'activer les différents interrupteurs pour déverrouiller les différentes salles de l'arène afin d'avancer progressivement vers le champion. Cependant, faites attention ! Certains interrupteurs sont des pièges qui déclencheront des combats avec les disciples du champion.



Passez les murs de miel et activez les interrupteurs pour arriver au champion de l'arène d'Hiun !



Après avoir traversé toutes les salles de cette grande ruche qu'est l'arène d'Hiun, vous pourrez grimper les marches afin d'aller affronter le champion Atei.



Atei de Hiun City

Au bout de l'arène de Hiun City, vous trouverez Atei, champion utilisant des Pokémon de type Insecte.

			
Atei	Hoiiga Niveau 21	Ishizumai Niveau 21	Hahakomori Niveau 23

Type de Pokémon d'Atei : Insect
 Badge distribué : Badge Scarabé
 Récompense : CT76
 Petit + : /

Après avoir brillamment remporté votre troisième victoire en arène, vous recevrez le Badge Scarabé ainsi que la CT76.

Partie 4 : quatrième badge



Après avoir fièrement obtenu votre troisième badge, une séance de Live Caster entre vous et Belle se lance, celle-ci vous demande de la rejoindre au nord de Hiun. Allez soigner vos Pokémon et partez donc en direction du passage à niveau nord de Hiun. Belle arrive après vous. Après une courte discussion, elle vous provoquera en duel.

			Yanappu ou Baoppu ou Hiyappu	Jyanobii ou Chaobuu ou Futachimaru
Belle	Haaderia Niveau 18	Munna Niveau 18	Niveau 18	Niveau 20

Après avoir battu Belle, la pauvre se retourne en courant vers Hiun, déçue de ne pas vous avoir battu.

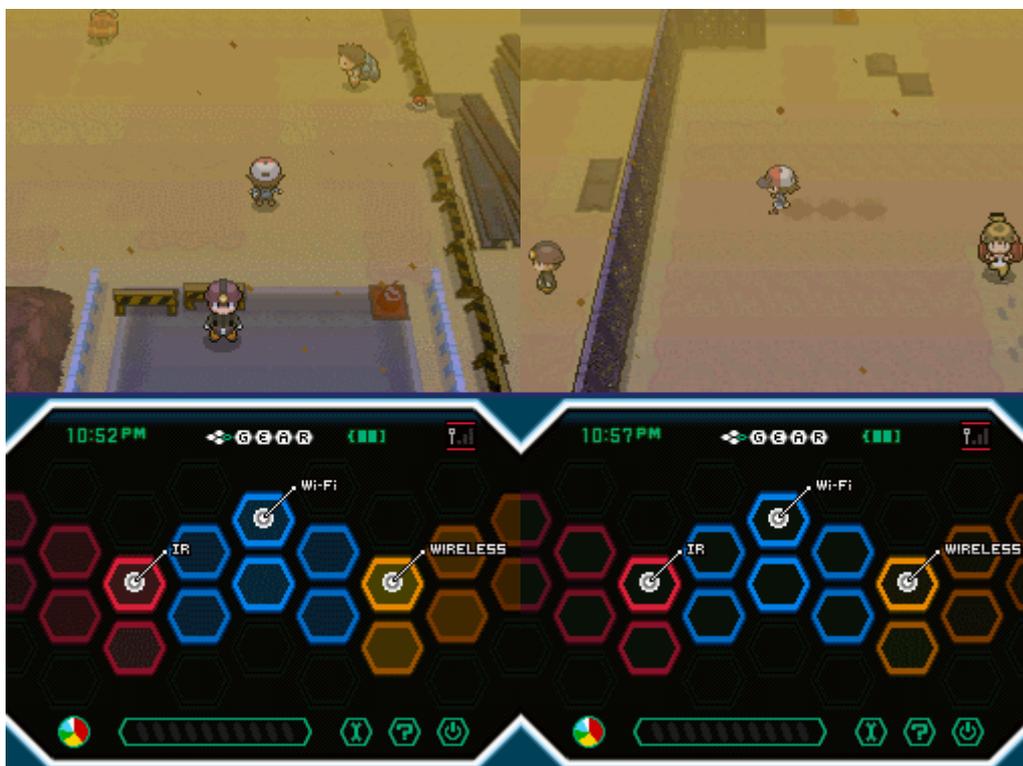


Le chemin devient alors libre d'accès pour se rendre au désert. Mais ne vous réjouissez pas trop vite, Cheren vous attend à ce moment et vous provoque en duel à son tour.

			Yanappu ou Baoppu ou Hiyappu	Jyanobii ou Chaobuu ou Futachimaru
Cheren	Mamepato Niveau 20	Reparudasu Niveau 20	Niveau 20	Niveau 22



Après l'avoir également battu, une séance de Live Caster se lance entre vous, Cheren et le Prof. Araragi. Celle-ci vous demande des nouvelles et d'être vigilant face au désert que vous allez explorer. Par la suite, Cheren s'en va plein nord pour découvrir l'inconnu. Profitez-en avant de partir vous aussi à l'exploration pour soigner vos Pokémon dans la maison qui se trouve à gauche de la route, une sympathique dame accompagnée d'un Warubiru se fera une joie de vous aider. Vous pouvez maintenant vous diriger vers le nord, en direction du désert.



Prévoyez les bouteilles d'eau et la crème solaire, car ce rude désert ne fera qu'une bouchée de vous. Vous pourrez trouver de nombreux dresseurs ainsi que de nombreux objets lors de votre traversée. Les sortes de zones de sables mouvants quand à elles sont l'équivalent de nos

hautes herbes habituelles, vous y trouverez quelques nouveaux Pokémon pour compléter votre Pokédex.



Une traversée relativement simple car la route de ce désert est tracée en ligne droite, pas d'inquiétude à ce niveau là. Vous arriverez à un passage à niveau annonçant la fin de la canicule.



Au final, vous retrouvez le Prof. Araragi et Cheren dans le passage à niveau, ils vous attendaient impatiemment. Le Prof. Araragi, après un cours discours vous remet alors un lot de 10 HyperBall puis s'en va. Cheren fait de même après acte. Vous pouvez maintenant vous diriger vers Raimon.



Vous voilà arrivé à Raimon. En commençant à vous balader un peu, l'occasion de vous détendre de la traversée du désert, vous voyez au loin deux sbires de la Team Plasma accompagnés d'un vieil homme.



Seulement, celui-ci n'a vraiment pas l'air d'avoir confiance en ces deux messieurs et commence à paniquer, il sollicite alors votre aide. L'un des deux sbires, mécontent, décide alors de vous affronter.

		
Sbire Team Plasma	Miruhoggu Niveau 18	Yabukuron Niveau 18



Comme à leur habitude, la Team Plasma déguerpit sur le champ. Le vieil homme, en gage de remerciement, vous offre alors sa bicyclette. Vous pouvez maintenant vous déplacer plus vite en enfourchant votre bécane !



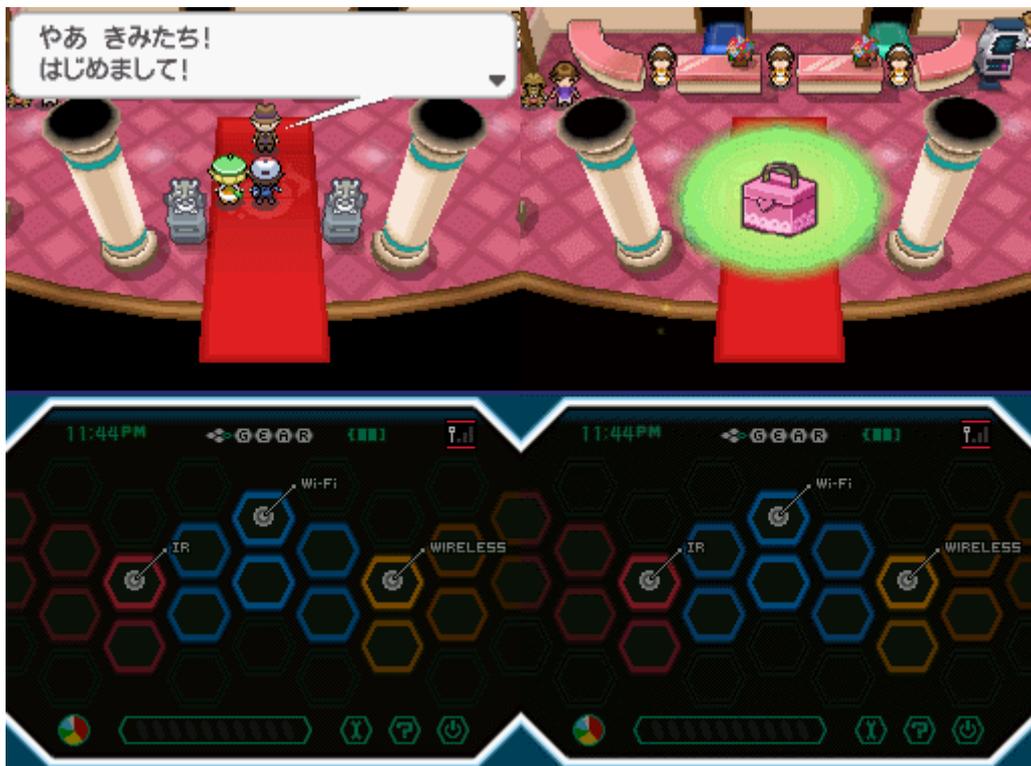
Belle arrive après la bataille, elle semble d'humeur guillerette. Elle vous demande de la suivre jusqu'au dôme « Musical » de Raimon. Mais avant cela, dirigez vous vers le grand bâtiment près de vous.



Une jeune fille aux cheveux bleus sort alors en vous bousculant. Pour s'excuser d'avoir été aussi maladroite, elle vous offre le Battle Recorder, un appareil qui permet d'enregistrer vos combats passés en ligne avec d'autres personnes.



Cela dit, Belle vous attend toujours, faites vite et dirigez vous vers le nord jusqu'à arriver devant un grand dôme coloré. Elle vous attend devant l'entrée puis finit par pénétrer à l'intérieur et vous entraîne de même. Bienvenue au « Musical » !



Vous voici donc à l'intérieur du dôme. Un vieil homme arrive alors devant vous, puis vous examine. Sacrilège ! Vous n'avez pas de Coffret de Mode ! Par chance, vous en obtenez un, vous et Belle des mains de cher monsieur.



S'enclenche alors un petit tutoriel pour vous expliquer comment utiliser ce Coffret de Mode qui vous servira à faire vos représentations sur la scène du « Musical » pendant les concours prévus à cet effet. Après cela, Belle et le vieil homme s'en vont. Vous pouvez maintenant sortir du « Musical ».

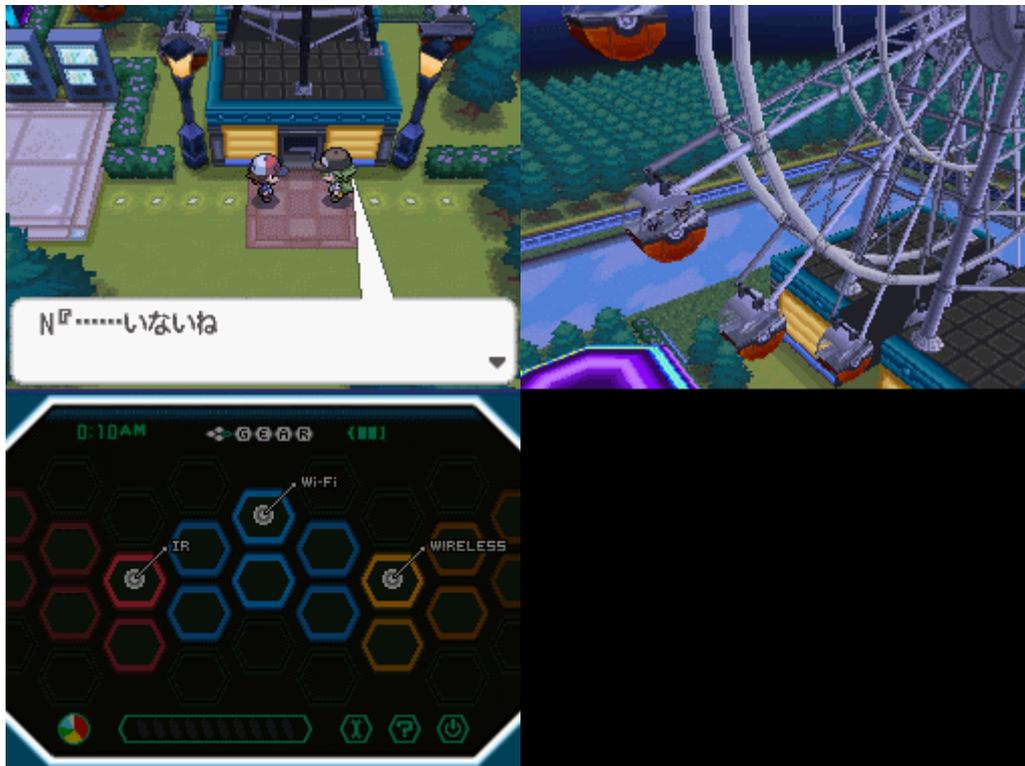


En sortant du dôme vous retrouvez encore une fois Belle, mais cette fois-ci accompagnée d'un jeune homme qui semblerait lui faire du flirt. C'est là qu'arrive Kamitsure (championne de l'arène de Raimon), qui semble assez mécontente de la scène qui se passe. Une sorte de querelle amoureuse est alors en train de passer sous vos yeux.

Après de longs et beaux discours, les trois protagonistes finissent par s'en aller, vous laissant seul à votre aventure.



Vous pourrez dès lors vous diriger vers le sud-est de la ville, là où se trouve la Grande Roue. Arrivé sur les lieux, vous croisez N.



Après une petite discussion, il décide de vous offrir un tour en Grande Roue. Vous arrivez donc devant celle-ci et finissez alors par entrer dans le manège pour entamer un tour avec N.



N entame alors un monologue assez mélancolique, la Grande Roue le fascine, le monde s'ouvre à lui du haut de sa cabine. Le tour se termine et vous descendez alors du manège avec lui.



Des Sbires de la Team Plasma arrivent sur les lieux et veulent s'opposer à vous pour protéger leur chef, mais N les en empêche. Malgré ce petit moment de détente, N décide quand même de vous affronter dans un combat singulier. Toutes les bonnes choses on une fin...

				
N	Meguroko Niveau 22	Zuruggu Niveau 22	Darumakka Niveau 22	Shinporah Niveau 23



Après avoir remporté la bataille, N part dans un long monologue. Après quoi, il vous laisse et s'en va.

Retournez en centre-ville pour aller soigner vos Pokémon, puis dirigez vous vers l'arène afin de pouvoir récolter votre quatrième badge.



Le puzzle de cette arène est assez inhabituel, il vous faudra vous frayer un chemin parmi les diverses montagnes russes afin de pouvoir rejoindre le champion. Pour cela, il faudra activer des interrupteurs afin de changer les directions des manèges pour pouvoir arriver au fond de l'arène.



La navette ne vous emmène pas toujours forcément où vous voulez !

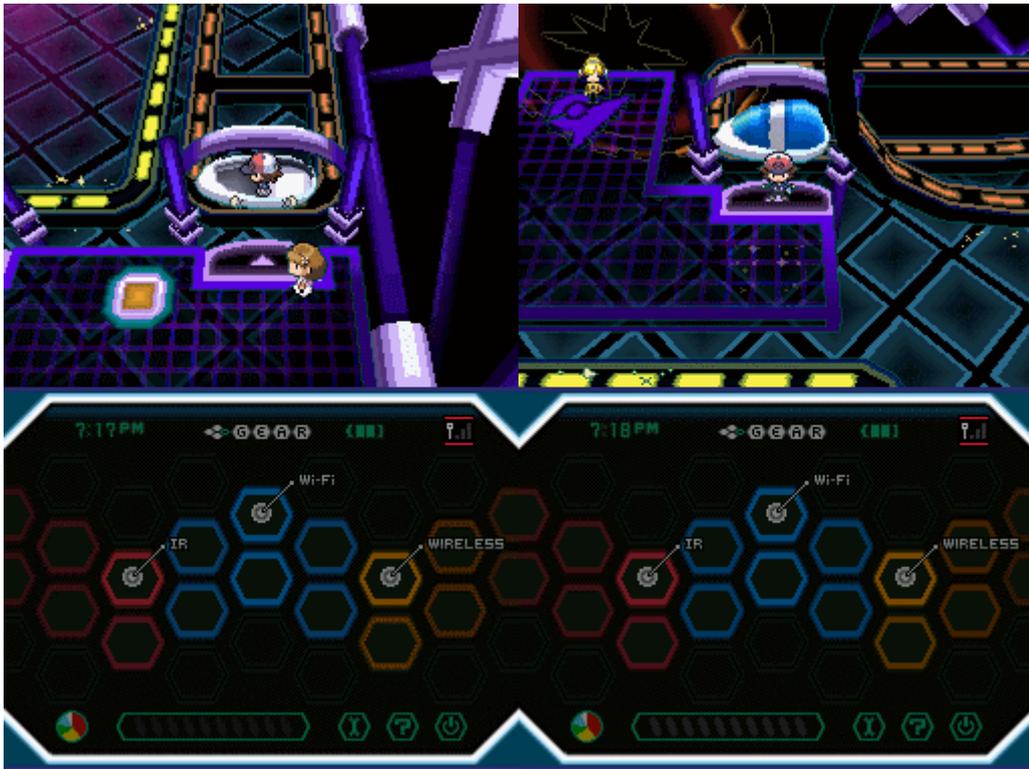


Appuyez sur les interrupteurs pour changer la direction des navettes !



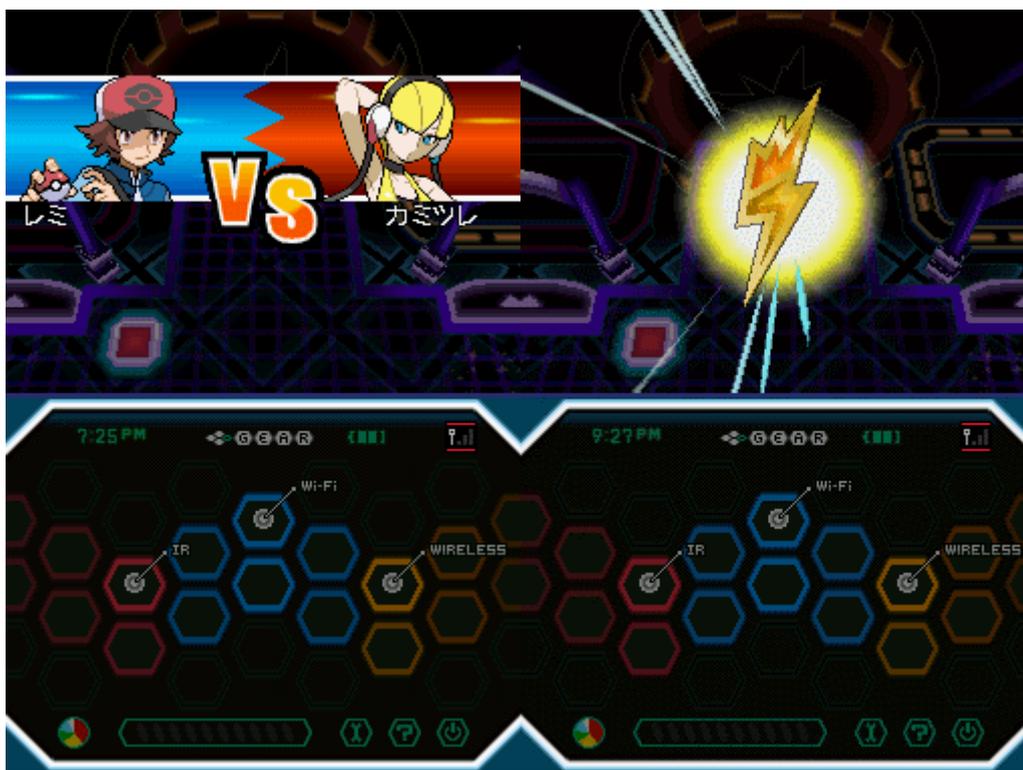
Parfois, vous pourrez croiser par hasard d'autres voyageurs ...





Après vous être éclaté dans toutes les montagnes russes de l'arène de Raimon, vous pourrez aller affronter la championne Kamitsure.

			
Kamitsure	Emonga Niveau 25	Emonga Niveau 25	Zebraika Niveau 27



Type de Pokémon de Kamitsure : Electrik

Badge distribué : Badge Volt

Récompense : CT72

Petit + : /

Après avoir brillamment remporté votre quatrième victoire en arène, vous recevrez le Badge Volt ainsi que la CT72.

Partie 5 : cinquième badge

Après avoir battu la championne, sortez de Raimon-City par le passage à gauche du hall musical.



Cheren vous rejoindra et après quelques paroles, il vous défiera.



			Yanappu ou Baoppu ou Hiyappu	Jyanobii ou Chaobuu ou Futachimaru
Cheren	Reparudasu Niveau 24	Mamepato Niveau 24	Niveau 24	Niveau 26

Pokemon de la route :

				
Yuniran (White)	Reparudasu	Chillarmy	Yabukuron	Gochimu (Black)

Ensuite, après ce combat, Kamitsure vous rejoindra elle aussi, elle veut que vous l'accompagniez jusqu'au pont fermé qui n'est pas très loin pour que vous puissiez passer. Kamitsure vous guidera pendant quelques pas jusqu'au moment où vous arriverez devant une caravane où vous devrez faire un combat double avec deux enfants.



		
Dresseurs	Haaderia Niveau 22	Haaderia Niveau 22

Après ce combat, Kamitsure vous guidera à nouveau en vous ammenant vers le pont. Elle abaisse alors le pont menant à Hodomoe City pour vous laisser passer. Après avoir abaissé le pont, celle-ci retourna vers son arène. Cheren avancera avant vous vers Hodome City.



Dorénavant, vous pourrez passer et accéder à Hodomoe City sur ce pont où il n'y a aucun dresseur. Avancez tranquillement jusqu'à voir Cheren discuter avec une personne nommée Yakon, le champion d'arène de cet ville.



Yakon vous propose de l'aider à arrêter la Team plasma. Dirigez-vous vers le hangar se trouvant près du port. Entre-y. L'endroit est gelé. Pour pouvoir arriver jusqu'à la Team Plasma suivez ce chemin.



Après être entré dans la poubelle, vous pourrez voir la Team Plasma avec son sage. Vous devrez battre les 4 sbires de droites.



Après les avoir combattus, Yakon arrivera avec deux gardes et emmenera le sage et ses sbires avec lui.



Ensuite, dirigez-vous vers le haut de la ville pour aller combattre Yakon. Vous verrez le chef de la Team Plasma qui veut reprendre son sage ainsi que ses sbires .



Après une longue et dure discussion, Yakon lui rendit ce qui appartenait à Geeshisu. Vous pourrez alors entrer dans l'arène et affronter le champion Certes, mais en trouvant le bon passage donné ci-dessous.



Avancez vers lui et il vous défiera.



			
Yakon	Doryuuzu Niveau 31	Warubiaru Niveau 29	Gamagaru Niveau 29

Après l'avoir battu, il vous remet alors le badge Fissure ainsi que la CT 78.



Admirez ce magnifique badge.

Partie 6 : sixième badge

Après avoir battu le champion, dirigez-vous vers le centre Pokemon pour soigner vos Pokemon. Puis dirigez-vous vers la gauche et quittez la ville. En avançant vers la route 6 ,vous croiserez Belle qui vous défiera.



			Yanappu ou Baoppu ou Hiyappu	Jyanobii ou Chaobuu ou Futachimaru
Belle	Haaderia Niveau 26	Musharna Niveau 26	Niveau 26	Niveau 28

Heureusement pour une fois, Belle ne part pas en courant et vous donne la CS2 Vol. Puis continuez votre chemin pour arriver en route 6.



Scientifique 1 ->  Niv 27

Scientifique 2 ->  Niv 27

Scientifique 3 ->  Niv 27

Toujours en continuant vers la gauche, vous arriverez à une personne devant une toile d'araignée qui bloque l'entrée de la grotte. Yakon vient alors vous aider et utilise son Muguroko pour vous débloquer le passage, il vous donne aussi une CT.



A l'entrée, deux sbires de N viendront vous escorter. N vous expliquera son but et le pourquoi il est entré dans la Team Plasm . Après cette courte discussion, il partira au fond de la grotte.



Avancez encore un peu en allant un peu vers la droite. Belle et le Prof. Aragi vous rejoindront. Le prof. Aragi vous donne alors un objet permettant de faire bouger les blocs de glaces pour vous frayer un passage.



Dresseur ->  Niv 31

Vous n'avez qu'à suivre le chemin pour arriver jusqu'à la sortie. Mais en route, le Prof Aragi et Belle reviennent pour vous dire de faire attention sur la route.



A cet enbranchement, allez en bas, de nombreux dresseurs s'y trouvent ainsi que des sbires. Faites attention ! Vous devrez ensuite vous frayer un passage. Dès que vous trouvez le passage ci-dessous, prenez-le.

Scientifique ->  Niv 29

Sbire Team Plasma 1 ->  Niv 26 ;  Niv 26

Sbire Team Plasma 2 ->  Niv 28

Sbire Team Plasma 3 ->  Niv 27 ;  Niv 27

Sbire Team Plasma 4 ->  Niv 26 ;  Niv 26 ;  Niv 26

Sbire Team Plasma 5 ->  Niv 27 ;  Niv 27

Sbire Team Plasma 6 ->  Niv 28

Sbire Plasma 7 ->  Niv 27 ; 



A partir de cet endroit, vous serez contre un tas de sbires Plasma. Préparez donc vos super potions. Montez de plus en plus haut dès que vous verrez un escalier menant vers le haut, prenez-le comme l'image ci-dessous.



Montez cet escalier et vous arriverez alors sur N qui vous défiera sans la moindre raison.



				
N	Gantoru Niveau 28	Gear Niveau 28	Bachura Niveau 28	Desshiido Niveau 28

Sortez de la grotte et vous arriverez à Fukiyose City.



Avancez jusqu'au Centre Pokemon et parlez à Fuuro, la personne en bleue qui se trouve être la championne de l'arène. Celle-ci vous dit de la rejoindre au sommet de la Tour du Paradis.



Allez en haut, à droite de la ville et foncez sur les poteaux.

Dresseur -> 3 VS 3 ->  Niv 32 ;  Niv 32 ;  Niv 32

Randonneuse ->  Niv 31

Ranger ->  Niv 30 ;  Niv 30 ;  Niv 30

Ranger ->  Niv 31 ;  Niv 31

Suivez le chemin de droite pour arriver devant la Tour .



Kinétiste ->  Niv 30  Niv 30 ;  Niv 30

Dresseur ->  Niv 30 ;  Niv 30

Kinétiste ->  Niv 32

Kinétiste ->  Niv 31 ;  Niv 31

Kinétiste ->  Niv 32

Dresseuse->  Niv 32 ;  Niv 32

Dresseur ->  Niv 33

Grimpez la tour et combattez de nombreux dresseurs jusqu'à arriver en haut de la tour où vous n'aurez qu'à appuyer sur A pour faire déclencher la cloche.



Après-cesi, Fuuro s'en retourne à son arène qui se trouve au nord de l'aéroport.



L'arène est toute tracée, vous n'avez qu'à sauter dans les canons qui s'enchainent et qui au bout d'un certain moment vous ammenera à Fuuro. Evitez de combattre car la championne n'est pas renommée pour rien. Ci-dessous quelques images de l'arène.



Dresseur ->  Niv 32 ;  Niv 32

Dresseur ->  Niv 32 ;  Niv 32

Dresseur ->  Niv 33

Dresseur ->  Niv 33

Parlez à Fuuro, celle-ci vous défiera, son arène est de type vol donc privilégiez les attaques roches et électriques.



			
Fuuro	Swana Niveau 35	Kenhorou Niveau 33	Kokoromori Niveau 33

Après l'avoir battue, elle vous remettra le badge Jet ainsi que la CT 62.



Partie 7 : septième badge

Après avoir battu la championne Fuuro, sortez de l'arène pour voir apparaître N qui vous parlera de son rêve de séparer les Pokémon.



Sortez de la ville en passant par le chemin où vous étiez passés pour partir à la Tour. Mais pour une fois, empruntez les barres marrons.



Prenez celles allant toujours plus au nord jusqu'à ce que vous vous trouvez devant un escalier vous amenant à une mine. Cheren intervient et vous lance un défi que vous devrez bien sûr relever.



			Baokki ou Hiyakki ou Yanakki	Jyanobii ou Chaobuu ou Futachimaru
Cheren	Reparudasu Niveau 33	Kenhorou Niveau 33	Niveau 33	Niveau 35

Ensuite un homme rencontré un peu auparavant viendra faire la causette et vous donnera la CS03. Vous pouvez maintenant continuer à escalader et entrer dans la mine.



Continuez toujours à avancer jusqu'à entrer dans la mine où vous rencontrerez Cheren ainsi que le chef de la mine qui n'est autre que Yakon.



Ensuite vous n'avez qu'à suivre les indications ci-dessous et le tour est joué.



Entrez dans la grotte la plus proche. Normalement vous devriez arriver ici.



Continuer à aller vers la gauche jusqu'à un certain moment où vous devrez monter. Ensuite sortez de la grotte et prenez la grotte qui est la plus haute.



Puis descendez toujours plus bas et sortez en allant vers la gauche. Continuez votre route jusqu'à cette grotte.



Continuez par un chemin tout tracé jusqu'à arriver à cette embranchement où vous devrez suivre le bon chemin.



Après avoir parlé à Cheren, sortez de la mine. Vous rencontrerez alors une personne inconnue qui partira.



Dirigez-vous alors vers le centre Pokemon ou l'arène selon vos besoins. Suivez les instructions suivantes pour atteindre le champion.

Ensuite parlez au champion et il vous défiera.



Hachiku, de Sekka City, se sert de Pokémon de type Glace.

			
Hachiku	Baniricchi Niveau 37	Furijio Niveau 37	Tsunbeaa Niveau 39

Quand vous aurez remporté la victoire, Hachiku vous décernera le badge Glacón ainsi que la CT 79.



Partie 8 : huitième badge

Sortez de l'a7êne, vos amis Cheren et Belle viendront alors vous prévenir d'un problème à la tour de dragon.



Suivez-les jusqu'à arriver devant l'entrée du forêt qui n'en est pas une. Le père du professeur Aragi vous parle et vous passe aussi un objet.



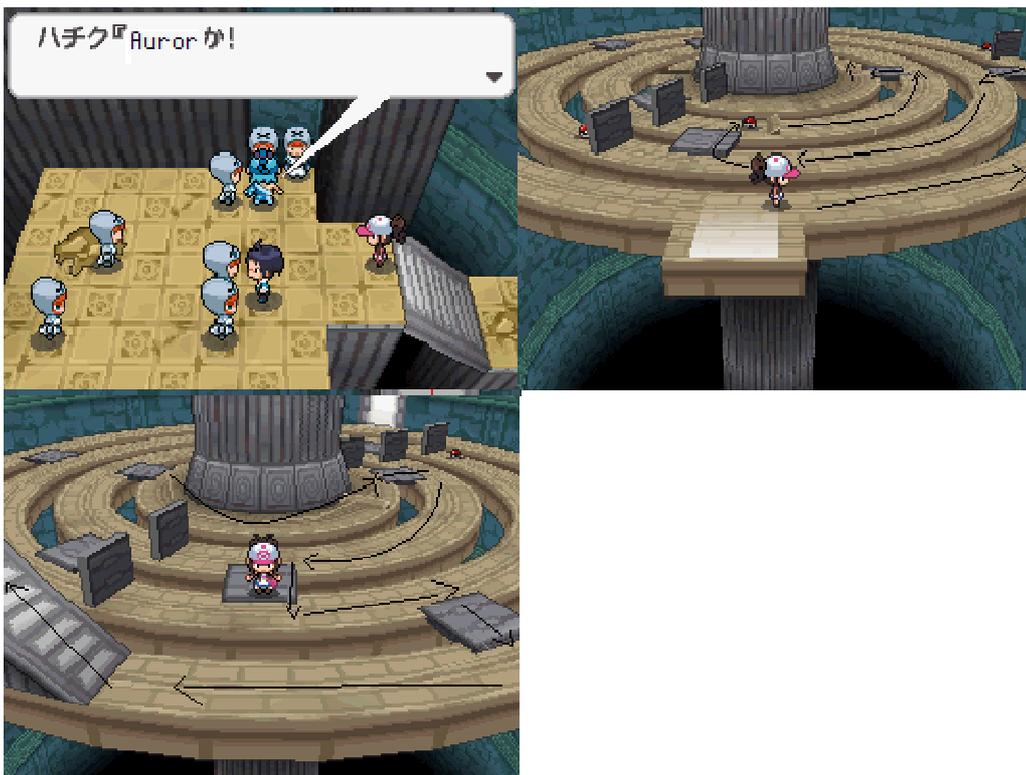
Suivez le chemin tout tracé et entrez dans la tour du dragon.



Grimpez la tour pour arriver dans un pièce.



Vous rencontrerez Hachiku et Cheren puis continuez à monter.



Vous arriverez devant un sage et ses 4 sbires.



Sbire 1 ->  Niv 33 ;  Niv 33

Sbire 2 ->  Niv 34

Sbire 3 ->  Niv 33 ;  Niv 33

Sbire 4 ->  Niv 34

Après les avoir battus montez jusqu'à une salle où se trouve N et Reshiram/Zékrom. Admirez cette image.



Après ce contre temps, N s'en ira.



Cheren et Hachiku viendront alors et vous ramèneront devant la fausse forêt . Adeku viendra vous dire que Geechisu cherche une orbe dans l'ancien chateau.



Volez donc à Raimon-City et dirigez-vous vers le desert, au sud de la ville.



En descendant, prenez la première à gauche et remontez par un chemin un peu plus loin. Puis remontez en passant par un hall et vous arriverez vers l'ancien chateau.



Montez de plus en plus vers le nord-ouest. Vous arriverez alors devant l'ancien chateau.



Suivez alors les indications suivantes pour atteindre le fond du chateau.



Vous rencontrerez Geechisu qui vous dira que l'orbe n'est pas là. Sortez du chateau.



Le Professeur Aragi vous appelle alors et vous dit d'aller immédiatement à Shippou City.



Rendez-vous devant l'arène de Shippu City. Aloe vous donnera alors la sphère Noir - Blanche. Puis volez vers Sekka City.



Sortez vers la droite. Vous arriverez devant un pont, quelques pas plus loin, Belle arrivera et vous défiera.



			Baokki ou Hiyakki ou Yanakki	Daikenki ou Jaroda ou Enbuoo
Belle	Muurando Niveau 38	Musharna Niveau 38	Niveau 38	Niveau 40

Après le combat, vous arriverez au Pont Cyclindré. Geeshisu qui vous expliquera que N part vers la ligue pokemon avec ses 8 badges. Après ces quelques mots il s'en ira.



Sortez du pont et traversez la route 9.



A l'entrée de la ville, Adeku viendra vous chercher, vous devrez le suivre. La Team Plasma fait un seconde fois son speech pour annoncer leur quête. Après cette discussion, vous rencontrerez à nouveau Iris ainsi que son grand-père, Shaga.

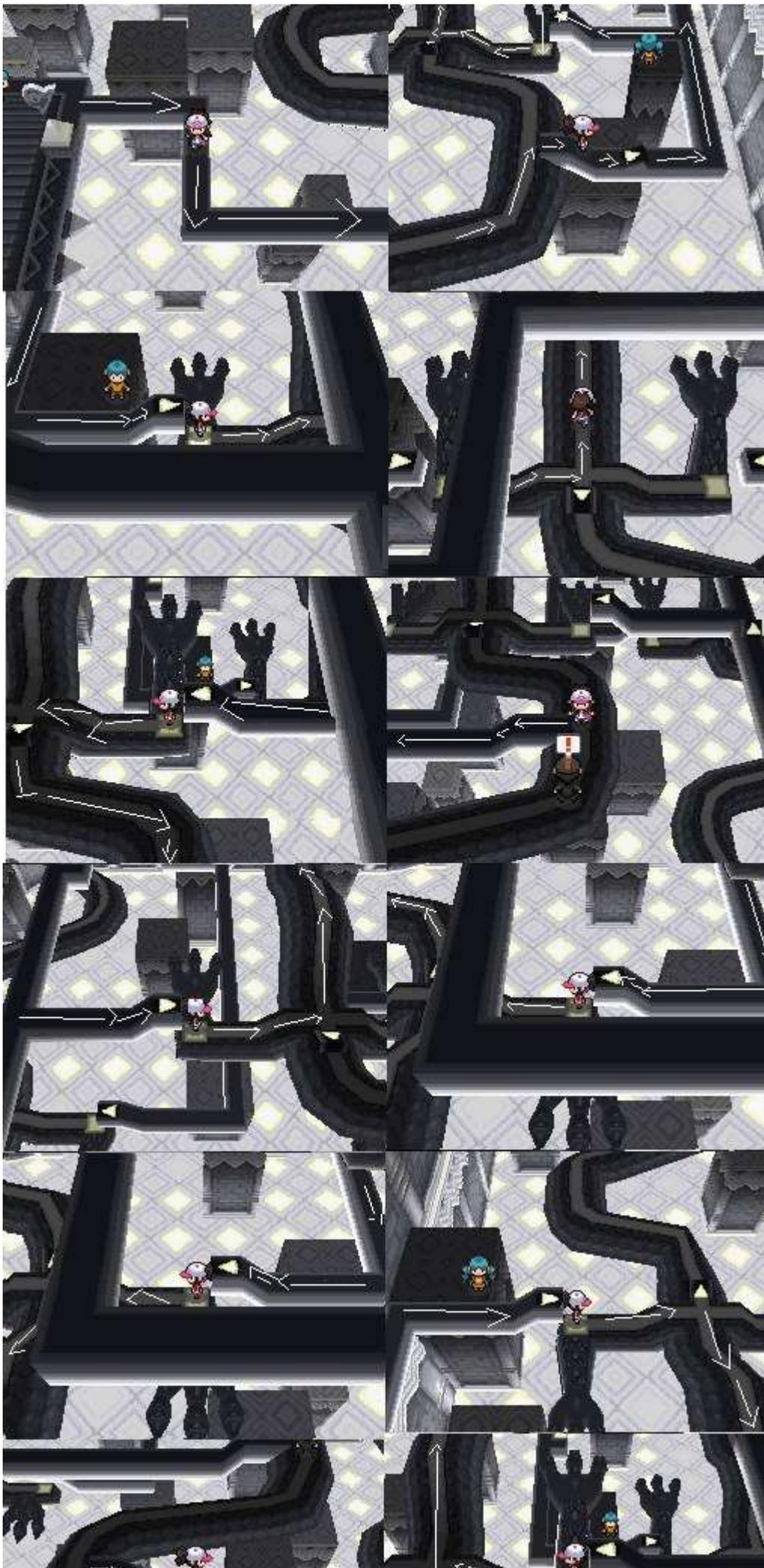


Iris vous demandera de la suivre. Pour arriver dans une maison où Shaga et Iris vous expliqueront les légendes d'Isshu.

A l'origine, Zekrom & Reshiram n'étaient en fait qu'un seul Dragon Légendaire. Mais quand deux frères commencèrent à se disputer un royaume, le dragon se scinda en deux Dragons, chacun rejoignant un des deux frères.



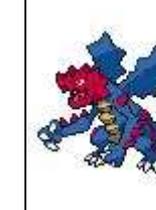
Rendez-vous à l'arène où vous suivrez ces indications pour arriver devant le champion / la championne.



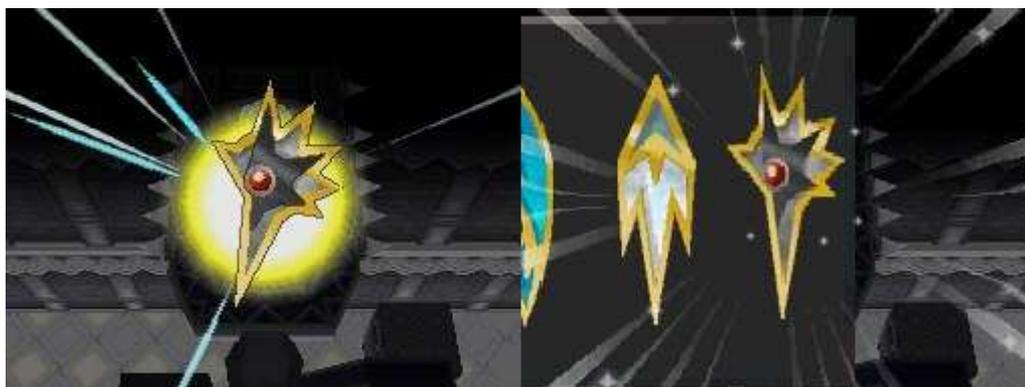
Défierez la/le et il/elle acceptera votre défi.



Si vous avez choisi la version Blanche, vous vous retrouverez face à Iris. Sinon, ce sera Shaga qui vous défiera. Ils utilisent tous deux le type Dragon.

			
Iris	Onondo Niveau 41	Kurimugan Niveau 41	Ononokusu Niveau 43
			
Shaga	Onondo Niveau 41	Kurimugan Niveau 41	Ononokusu Niveau 43

Iris, ou Shaga, vous remettra le badge Légende ainsi que la CT 82.



Partie 9 : la ligue pokemon

Sortez de l'arène. Le professeur Aragi viendra et vous emmenera au nord de la ville.



Empruntez cette route et allez vers la gauche, Cheren vous défiera.



			Baokki ou Hiyakki ou Yanakki	Jaroda ou Enbuoo ou Daikenki
Cheren	Reparudasu Niveau 43	Kenhorou Niveau 43	Niveau 43	Niveau 45

Avancez toujours vers la gauche jusqu'à arriver devant la route victoire.



Entrez et passez les 8 portes.



Puis entrez dans la route victoire et suivez les indications suivantes.

Allez soigner vos Pokemon et achetez des objets puis partez pour entrer dans la salle qui permet d'accéder au conseil 4.



Une des championne est Shikimi , parlez-lui, elle vous défiera.



Shikimi est spécialisée dans les Pokémon de type Spectre.

				
Shikimi	Desukan Niveau 48	Burunkeru Niveau 48	Goruggo Niveau 48	Shanderaa Niveau 50

Après l'avoir battue, partez vers un des autres membres comme Giima.



Le type de prédilection de Giima est le type Ténèbres.

				
Giima	Zuruzukin Niveau 48	Warubiaru Niveau 48	Reparudasu Niveau 48	Kirikizan Niveau 50

Ensuite partez vers la ou le prochain membre du conseil comme Katorena.



Katorena est la spécialiste du type Psy.

				
Katorena	Rankurusu Niveau 48	Musharna Niveau 48	Shinporah Niveau 48	Gochiruzeru Niveau 50

Et pour finir, dirigez-vous vers le dernier champion Renbu.



Renbu est un dresseur élevant des Pokémon Combat.

				
Rendu	Nageki Niveau 48	Dageki Niveau 48	Roopushin Niveau 48	Kojondo Niveau 50

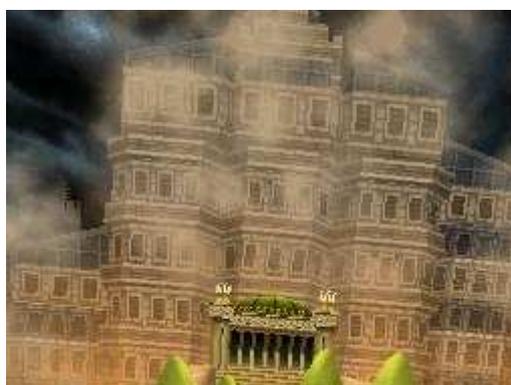
Dirigez-vous maintenant vers le maitre.



Celui-ci est en train de parler avec N. N lui parle d'un chateau qu'il va faire construire à côté de ce lieu.



N s'exécute et un chateau sort de terre.



N s'enfuit via une passerelle, faites de même. Les sages vous bloqueront le passage et les champions d'arène viendront alors les interpellier.



Montez, montez jusqu'à monter à un étage où se trouve Gechisu. Il vous dira de ne pas gâcher le couronnement de N.



Entrez avec joie et observez ce passage en images.



Après ce beau passage, vous pourrez capturer Zekrom (Blanche) / Reshiram (Noire). Il est niveau 50.



Si vous l'avez capturé, vous pourrez changer un des Pokémon contre lui sinon N vous défiera aussitôt ce combat.



			
N	Zekrom (Noire) Niveau 52	Reshiram (Blanche) Niveau 52	Abagoora Niveau 50
			
Baibanira Niveau 50	Gigigear Niveau 50	Zoroark Niveau 50	Aakeosu Niveau 50

Puis Geechisu se décidera à combattre et vous défiera.

			
Geechisu	Desukan Niveau 52	Sazando Niveau 54	Buffalon Niveau 52
			
	Gamageroge Niveau 52	Shibirudon Niveau 52	Kirikizan Niveau 52

Après l'avoir battu, Cheren et le champion de la Ligue vous rejoindront, vous irez au fond de la salle avec N qui fait voler son Reshiram. L'aventure principale est maintenant terminée !



Plus d'informations sur Puissance Pokemon

Si ce guide vous plait et que vous désirez en savoir plus sur Pokemon Noir et Blanc, Puissance Pokemon vous offre une section complète à ne pas manquer !!!

Rendez-vous sur <http://www.p-pokemon.com>