

Solution de Pokémon Diamant et Perle



Le jeu commence avec le professeur Sorbier qui se présente et vous demande votre nom, si vous êtes un garçon ou une fille et le nom de votre rival. La scène suivante montre une émission télévisée où il est question d'une équipe à la recherche d'un Léviator rouge, commence ensuite le jeu...

Bonaugure

([voir la carte](#))

Vous êtes dans votre chambre, sortez de la maison pour rendre visite à votre rival qui vit dans l'autre maison à deux étages.



Il se dirige vers le lac mais retourne chez lui, allez le voir dans sa chambre puis suivez-le jusqu'à la sortie de la ville au nord.

Route 201

([voir la carte](#))

Il vous attend pour aller au Lac Vérité où il espère trouver le Léviator rouge. Allez vers l'ouest.



Aux abords du lac, vous apercevez le professeur Sorbier avec un(e) autre enfant (dans ma partie, c'est Aurore). Ils partiront mais oublieront une sacoche contenant des pokémon. Choisissez alors votre pokémon de départ : Tortipouss, de type plante, pour facilement battre les premières arènes, Tiplouf, de type eau, moins facile pour commencer et Ouisticram, de type feu, qui dévoilera son potentiel plus tard. Des Etourmi vous attaquent, ils sont faciles à battre quelque soit le pokémon choisi.



Aurore revient alors prendre la malette et retourne à Bonaugure. Retournez au village rendre les pokémon empruntés mais le professeur retourne à son laboratoire sans vous demander de les rendre. Vous retournez chez vous où votre mère vous offre les chaussures de sport pour courir en appuyant sur B. Retournez sur la route 201 et allez cette fois à l'est vers Littorella.



Littorella

([voir la carte](#))

A l'entrée de Littorella, Aurore vous emmène au laboratoire où est déjà le rival. A l'intérieur, le professeur vous offre le pokémon emprunté et vous propose de parcourir Sinnoh pour remplir votre pokédex d'informations sur les pokémon rencontrés. Ainsi commence l'aventure !



Sortez du laboratoire, Aurore vous offre une visite de Littorella. Retournez ensuite rapidement voir votre mère pour la prévenir que vous allez partir quelques années parcourir toute la région pour devenir maître pokémon. Elle vous donne le journal qui enregistrera les événements que vous avez réalisé récemment. Prenez ensuite le chemin de la route 202 au nord de Littorella.

Route 202

([voir la carte](#))

Dès que vous sortez de Littorella, Aurore vous arrête pour vous apprendre à capturer un pokémon et vous donne 5 Pokéballs. Continuez sur la route pour rejoindre Féli-Cité.

Féli-Cité

([voir la carte](#))

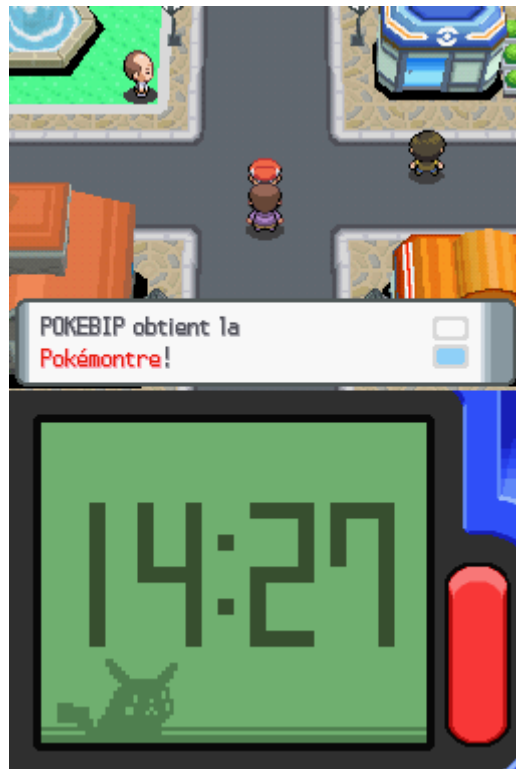
A peine arrivé dans la ville, Aurore apparaît et vous explique que la ville accueille une école de dresseurs pokémon.



Féli-Cité accueille pas mal de bâtiments importants comme le centre d'échanges mondial, une

chaîne de télévision et l'école de dresseurs. Allez d'ailleurs donner un colis à votre rival à l'école, c'est l'immeuble au toit rouge près de l'entrée. Le colis est en fait une carte qu'il vous offre.

En marchant dans la ville, vous rencontrez un homme qui vous donnera une Pokémontre (une montre multi-fonctions) si vous trouvez trois clowns dans la ville et que vous répondez correctement à leurs questions simplissimes. Le premier clown se trouve juste au dessus du Centre Pokémon, le deuxième clown se trouve devant le bâtiment avec l'écran géant en haut à gauche, le troisième et dernier clown se trouve un peu plus à gauche du deuxième. Retournez voir l'homme qui vous offrira effectivement la Pokémontre. L'écran du bas de la console laisse alors apparaître l'heure. De nouvelles fonctions apparaitront au cours de l'aventure.



Sortez de Féli-Cité par l'est pour rejoindre la route 203.

Route 203

([voir la carte](#))

Votre rival vous attend de pied ferme pour en découdre. Son pokémon est le pokémon de type avantageux par rapport au votre.



Rival

Si vous avez choisi Tortipouss



Etourmi
niveau 7

Ousticram
niveau 9

NORMAL VOL

FEU

Si vous avez choisi Tiplouf



Etourmi
niveau 7

Tortipouss
niveau 9

NORMAL VOL

PLANTE

Si vous avez choisi Ouisticram



Etourmi
niveau 7

Tiplouf
niveau 9

NORMAL VOL

EAU

Vaincu, il se dirigera vers Charbourg qui héberge la première arène du jeu. Suivez-le vers l'est jusqu'à un tunnel.

Entrée Charbourg

([voir la carte](#))

A l'entrée du tunnel, un montagnard vous offre la CS 06 Eclate-Roc pour briser certains rochers.



Continuez vers la droite, le reste de la grotte ne pourra être visité qu'avec le vélo plus tard. Vous ressortez à Charbourg.

Charbourg

([voir la carte](#))

Un homme vous accueille pour vous montrer l'arène mais celle-ci est fermée. Votre rival vous explique que le champion est parti à la mine. Allez donc à la mine qui se situe au sud de la ville.

Mine Charbourg

([voir la carte](#))

Des dresseurs et des pokémon sauvages vous attendent dans la mine. Cherchez le champion qui est tout en bas pour qu'il retourne à son arène.



Retournez à Charbourg pour affronter le champion. L'arène est spécialisée dans les pokémon du type roche. Les pokémon eau et plante seront à l'aise, si vous avez pris le pokémon du type feu, montez-le au niveau 14 pour évoluer et apprendre une attaque du type combat.



Pierrick, champion d'arène



Racaillou
niveau 12

ROCHE SOL



Onix
niveau 12

ROCHE SOL



Kranidos
niveau 14

ROCHE

A gagner : Badge, CT76 "Piege de Roc"

Dirigez-vous ensuite vers Féli-Cité.

Féli-Cité

[\(voir la carte\)](#)

En revenant de Charbourg, vous tombez sur le professeur Sorbier entouré de plusieurs personnes mal intentionnées. Il s'agit de la Team Galaxie.



Sbires de la Team Galaxie



Chenipotte	Nosferapti
niveau 9	niveau 9
	 

Vous devriez les battre sans problème avec l'assistant du professeur. Après votre victoire, un journaliste de Féli-Télé vient vous féliciter et vous offre un boîte qui permettra d'utiliser des objets pour rendre vos pokémon plus beaux. Allez ensuite prendre la route 204 au nord.

Route 204

([voir la carte](#))

Vous arrivez rapidement devant le Chemin Rocheux. Entrez dedans.

Chemin Rocheux

([voir la carte](#))

Le reste du tunnel sera accessible plus tard, pour le moment, il suffit d'apprendre la CS 06 à un pokémon et de dégager la route vers la droite. Vous retrouvez la route 204, continuez vers le nord.



Floraville

([voir la carte](#))

Allez rapidement sur la route 205 à droite, une fille vous interpelle et vous dit que son père est retenu par la Team Galaxie. Retournez à l'intérieur de la ville, allez dans la prairie dont l'entrée est en haut à gauche.



Deux membres de la Team Galactic vous attaquent.

Sbires de la Team Galaxie



Chenipotte
niveau 9

INSECT



Armulys
niveau 9

INSECT



Nosferapti
niveau 11

POISON VOL

Ils laisseront derrière eux des clés. L'homme qui était attaqué par les vilains vous offre du Miel pour vous remercier. Retournez à Floraville et prenez la route 205 à l'ouest.

Route 205

([voir la carte](#))

Le pont est bloqué par des hommes de la Team Galactic, allez plutôt à droite vers les éoliennes.

Les Eoliennes

([voir la carte](#))

Battez le sbire de la Team Galactic devant la porte du bâtiment, il a un Chaglam niveau 11. Avec les clefs récupérées, vous ouvrez la porte. A l'intérieur se trouvent d'autres membres de la Team et surtout la commandante Mars.

Mars, commandante de la Team Galaxie



Nosferapti
niveau 14

POISON VOL



Chaffreux
niveau 16

NORMAL

Ressortez et continuez votre route 205. Sur le chemin, une maison vous permettra de vous reposer avant d'entrer dans la forêt.

Forêt Vestigion

([voir la carte](#))

A l'entrée de la forêt, une femme nommée Sara vous demande de parcourir la forêt avec elle, par peur d'être attaquée par la Team Galaxie. Vous ferez tous vos matchs en double.



Dirigez-vous vers le nord-est pour traverser la forêt et ressortir sur la deuxième partie de la route 205. Un dernier effort et vous arrivez à Vestigion.

Vestigion

([voir la carte](#))

L'arène de la ville est au sud et est spécialisée dans les pokémon du type plante. L'intérieur de l'arène est une petite forêt, vous devez trouver les quatre dresseurs avant d'affronter la championne Gardenia.



Flo, championne d'arène



Ceribou
niveau 19

PLANTE



Tortipouss
niveau 19

PLANTE



Roserade
niveau 22

PLANTE POISON

A gagner : Badge, CT86 "Noeud Herbe"

Privilégiez les attaques Vol ou Feu pour les battre facilement.

Allez ensuite au dessus du Centre Pokémon, une certaine Cynthia, amie du professeur Sorbier, vous donne la CS 01 Coupe pour vous aider. Apprenez la CS à un Pokémon et entrez dans le bâtiment juste au dessus du Centre, il est occupé par la Team Galaxie. Battez tous les dresseurs intergalactiques et la commandante Jupiter au sommet, elle possède un Nosférapti niveau 18 et un Moufflair niveau 20.

L'homme que vous sauvez au sommet est le propriétaire du magasin de vélos, retournez le voir dans sa boutique juste en dessous du Centre Pokémon pour qu'il vous offre le vélo.



Allez ensuite parler au vieil homme dans la maison juste à droite du Centre, il vous offrira le kit de l'explorateur qui permet d'accéder aux tunnels souterrains de Sinnoh ! Dirigez-vous ensuite vers le sud pour prendre la route 206.

Route 206

[\(voir la carte\)](#)

La route est en deux parties : une route classique en dessous et une piste cyclable au dessus, pour le moment, vous êtes sur la piste cyclable. Allez tout en bas pour rejoindre la route 207.

Route 207

[\(voir la carte\)](#)

L'assistant du professeur arrive pour vous offrir (choisissez n'importe quelle main) un outil pour trouver les dresseurs qui veulent refaire un match et un outil pour trouver les objets invisibles via la Pokémontre.



En allant vers le bas, vous retrouvez la ville d'Charbourg, il faut donc prendre la route vers la droite jusqu'à la grotte. Traversez la grotte rapidement, vous notez l'homme bizarre qui vous parle de l'histoire de Sinnoh, vous sortez sur la route 208.



Route 208

([voir la carte](#))

Traversez la route vers l'est pour rejoindre une nouvelle ville.

Unionpolis

([voir la carte](#))

En entrant, un pokémon court vers vous. Sa dresseuse arrive rapidement le remettre dans sa pokéball et vous invite à lui rendre visite au bâtiment des Super Concours. Allez donc la voir.



La championne de la ville se tient devant le bâtiment, elle vous explique qu'elle ne peut pas vous affronter, vous n'êtes pas assez fort. Entrez dans le bâtiment, vous retrouvez la fille et votre mère qui vous donneront quelques objets non essentiels. Sortez ensuite de la ville par le sud, votre rival débarque !

Ses pokémon dépendent du pokémon choisi au départ :

Rival

Si vous avez choisi Tortipouss



Etourmi
niveau 19

NORMAL VOL

Roselia
niveau 20

PLANTE POISON

Mustebouée
niveau 20

EAU

Chimpefeu
niveau 21

FEU COMBAT

Si vous avez choisi Tiplouf



Etourmi
niveau 19

NORMAL VOL

Ponyta
niveau 20

FEU

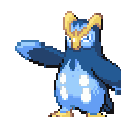
Mustebouée
niveau 20

EAU

Boskara
niveau 21

PLANTE

Si vous avez choisi Ouisticram



Etourmi
niveau 19

NORMAL VOL

Ponyta
niveau 20

FEU

Roselia
niveau 20

PLANTE POISON

Prinplouf
niveau 21

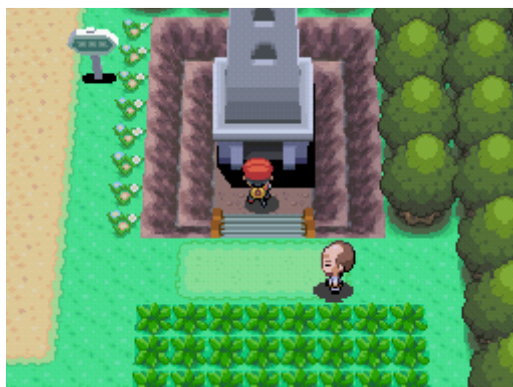
EAU

Des attaques du bon type devraient suffir pour le battre. Prenez ensuite la route 209 en bas à droite de la ville.

Route 209

([voir la carte](#))

Le point remarquable de cette route est la tour près de la ville suivante. Elle accueille essentiellement des pokémon spectre et des dresseurs. A son sommet, une vieille dame vous offre la CS 04 Force.



Entrez dans la nouvelle ville au nord.

Bonville

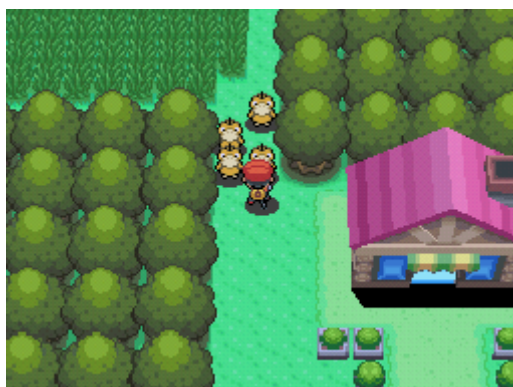
([voir la carte](#))

Vous pouvez visiter les ruines à droite de la ville pour rencontrer Zarbi mais ce n'est pas nécessaire, vous pouvez continuer votre chemin vers le nord.

Route 210

([voir la carte](#))

La deuxième partie de la route est bloquée par des Psykokwak migraineux, vous ne pouvez pas les déloger avant quelques temps.



Prenez donc la route 215 à l'est.

Route 215

([voir la carte](#))

La route est pluvieuse à cause des montagnes. Vous devez aller vers l'est pour rejoindre une nouvelle ville.

Voilaroc

([voir la carte](#))

L'arène de la ville est spécialisée dans les pokémon du type combat, il faudrait donc idéalement utiliser des attaques Psy, Vol ou Sol. Pour aller jusqu'à la championne, il faut déplacer les panneaux de bois en les poussant, vous devriez y arriver en quelques minutes.



Mélina, championne d'arène



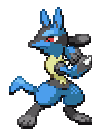
Meditikka
niveau 27

COMBAT PSY



Machoc
niveau 27

COMBAT



Lucario
niveau 30

COMBAT ACIER

A gagner : Badge, CT60 "Vampipoing"

La championne n'hésite pas à utiliser des potions pour soigner les pokémon.

En sortant de l'arène, l'assistant du professeur Sorbier vient vous demander de l'aide pour retrouver son pokédex. Soignez-vous et allez aux entrepôts en haut à gauche de la ville. Battez les deux sbires de la Team Galaxie. Ceux-ci fuient, allez vous aussi dans l'entrepôt pour trouver au sol la CS 02 Vol qui vous permet de voyager entre les villes visitées rapidement.



Envolez-vous vers Unionpolis et prenez la route 212 en bas à gauche.

Route 212

([voir la carte](#))

Vous pouvez visiter le manoir à droite de la route mais ce n'est pas nécessaire, allez plein sud. La pluie se met à tomber, continuez vers l'est. Si vous êtes hapés par les sables mouvantes, bougez frénétiquement pour vous en défaire. Au bout de la route, c'est une nouvelle ville.



Verchamps

([voir la carte](#))

L'arène de la ville est dédiée aux pokémon du type eau, utilisez donc des attaques électriques ou plantes pour gagner le badge facilement. L'énigme de l'arène consiste à appuyer sur des interrupteurs qui augmentent ou diminuent le niveau de l'eau pour vous permettre de marcher sur des passerelles.



Lovis, champion d'arène



Leviator
niveau 27

EAU VOL



Maraiste
niveau 27

EAU SOL



Musteflott
niveau 30

EAU

A gagner : Badge, CT55 "Saumure"

Vous pouvez visiter le Grand Marais, adaptation du Parc Safari dans les versions Diamant et Perle. Son entrée est au nord de la ville. A l'intérieur du Marais, un homme vous offre la CS 05 Anti-Brume.

Soignez-vous puis allez parler à l'homme de la Team Galaxie à droite du Marais et suivez-le.



Votre rival arrive alors avec la même équipe qu'avant mais plus forte :

Rival



Etourmi
niveau 26



Roselia
niveau 25



Mustebouee
niveau 25



Chimpenfeu
niveau 28

Si vous avez choisi Tortipouss

Si vous avez choisi Tiplouf

 Etourmi niveau 26	 Ponyta niveau 25	 Mustebouée niveau 25	 Boskara niveau 28
NORMAL VOL	PLANTE POISON	EAU	FEU COMBAT

Si vous avez choisi Ouisticram

 Etourmi niveau 26	 Ponyta niveau 25	 Roselia niveau 25	 Prinplouf niveau 28
NORMAL VOL	FEU	PLANTE POISON	EAU

Allez ensuite sur la route 213 à droite.

Route 213

([voir la carte](#))

En avançant sur cette route, vous poursuivez l'homme de la Team Galaxie qui fuit. Continuez donc sur la route jusqu'au bâtiment, traversez-le pour arriver dans un hameau construit près du Lac Courage. Trouvez l'homme de la Team Galaxie, il fuira, continuez à le pourchasser jusqu'à qu'il vous affronte dans un combat. Il n'a qu'un Chaglam niveau 25.



Après le combat, avancez et parlez à Cynthia qui vous donne un remède pour les Psykokwak de la route 210. Envolez-vous vers Bonville pour soigner les Psykokwak.



Route 210

([voir la carte](#))

Après avoir délogé les canards, Cynthia vient vous charger de remettre un colis à sa grand-mère qui vit à Célestia, la ville au bout de la route 210.

En avançant sur la route, le brouillard se lève et rend la moitié de l'écran complètement blanche. La CS 05 Anti-Brume n'est pas obligatoire, servez-vous de [la carte de la route](#). Lors des combats, les pokémon perdront de leur précision.

Célestia

([voir la carte](#))

Le brouillard se dissipe à l'arrivée dans la ville. Allez voir la grand-mère de Cynthia au sud de la ville, elle parle d'un homme de la Team Galaxie qui sème le trouble. Avancez vers la grotte au milieu de la ville.



Le méchant garçon a un Charmillon niveau 25 et un Cradopaud niveau 27. La vieille dame vient vous remercier et prend le colis qui lui est destiné. Entrez dans les ruines et examinez le mur du fond, la vieille dame vient vous offrir la CS 03 Surf pour naviguer sur les flots. En sortant des ruines, un homme nommé Hélios (que vous avez déjà aperçu dans une grotte) se présente, explique qu'il cherche un pouvoir extraordinaire puis repart. Envolez-vous ensuite vers Unionpolis pour gagner le badge de la championne locale.

Unionpolis

([voir la carte](#))

Allez à l'arène en haut à droite. L'arène est spécialisée dans les pokémon du type Spectre. Privilégiez donc les attaques Ténèbres ou Spectre tandis que les attaques Combat ou Normal n'ont aucun effet. L'énigme de l'arène consiste à monter d'étage en étage et si vous choisissez la mauvaise porte à chaque étage, vous tombez sur un dresseur. La bonne combinaison est : droite, milieu, gauche et enfin droite.



On notera que la championne dans la version américaine est une française qui parle parfois en français alors que dans la version française, c'est une anglaise qui parle parfois en anglais.

Kiméra, championne d'arène



Grodrive
niveau 32

SPECTR VOL



Ectoplasma
niveau 34

SPECTR POISON



Magireve
niveau 36

SPECTR

A gagner : Badge, CT65 "Griffe Ombre"

Attention, Grodrive retire un quart des points de vie totaux s'il est mis KO par une attaque physique. Sortez de l'arène et envolez-vous vers Féli-Cité et prenez la route située à gauche de la ville.

Route 218

([voir la carte](#))

Apprenez Surf à l'un de vos pokémon pour traverser la mer. La route est ensuite assez courte, vous arrivez dans une nouvelle ville. Juste avant la ville, un assistant du professeur Sorbier vous met à jour le pokédex pour afficher les images des mâles et des femelles puisqu'il y a des petites différences.



Joliberges

([voir la carte](#))

Soignez-vous au Centre Pokémon puis avancez sur le pont. Le rival arrive pour se battre ! Son équipe n'a pas beaucoup changé.

Rival

Si vous avez choisi Tortipouss

				
Etourvol niveau 31	Scarhino niveau 30	Roselia niveau 32	Musteboue niveau 32	Simiabraz niveau 35
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	PLANTE POISON	EAU	FEU COMBAT

Si vous avez choisi Tiplouf

				
Etourvol niveau 31	Scarhino niveau 30	Ponyta niveau 32	Musteboue niveau 32	Boskara niveau 35
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	FEU	EAU	PLANTE

Si vous avez choisi Ouisticram

				
Etourvol niveau 31	Scarhino niveau 30	Ponyta niveau 32	Roselia niveau 32	Prinplouf niveau 35
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	FEU	PLANTE POISON	EAU

Marchez ensuite vers l'arène qui est spécialisée dans les pokémon du type acier, les attaques feu, combat ou sol auront l'avantage, sans oublier les attaques eau pour profiter du double-type (souvent sol ou roche) des adversaires. L'énigme de l'arène consiste à prendre à chaque fois les bonnes plate-formes pour arriver au champion. Il suffit de commencer par celle en haut à droite au début.



Charles, champion d'arène



Archeomire
niveau 36

ACIER PSY



Steelix
niveau 36

ACIER SOL

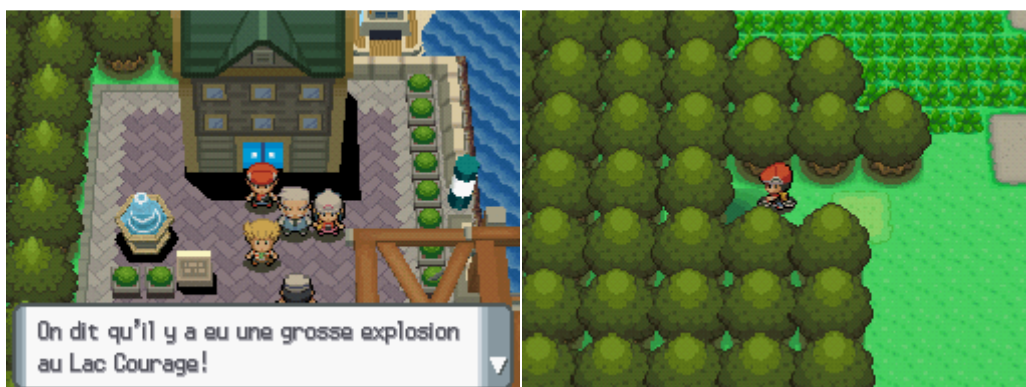


Bastiodon
niveau 39

ROCHE ACIER

A gagner : Badge, CT91 "Luminocanon"

En sortant de l'arène, votre rival vient vous dire de le suivre à la bibliothèque de la ville qui se trouve en haut à gauche, allez le retrouver au deuxième étage avec le professeur Sorbier et son assistant. Le professeur confie une mission à vous trois : chacun doit se rendre à un des lacs de Sinnoh. La terre se met à trembler, sortez de la bibliothèque, un marin vous prévient qu'une explosion a eu lieu au Lac Courage qui se situe sur la route 213 entre Verchamps et Voilaroc, là où Cynthia vous avait donné le remède pour les Psykokwak et où vous aviez battu le fuyard de la Team Galaxie.



Lac Courage

([voir la carte](#))

La Team Galactic a asséché le lac dans le but de trouver un pokémon légendaire censé y

résider. Vous allez devoir leur botter les fesses... Le commandant se trouve dans la grotte au milieu du lac.



Saturne, commandante de la Team Galaxie



Kadabra
niveau 35

PSY



Archeomire
niveau 35

ACIER

PSY



Coatix
niveau 37

POISON

COMBAT

Envolez-vous ensuite vers Bonaugure, votre village natal, pour aller au Lac Vérité.

Lac Vérité

([voir la carte](#))

Le lac est encerclé par la Team Galaxie. Vous devez vous en débarrasser pour affronter Mars, une des commandantes que vous avez déjà battu lors de l'épisode des éoliennes.



Mars, commandante de la Team Galaxie



La Team Galaxie essaye de capturer les trois légendaires de cette 4ème génération qui résident dans les trois lacs de Sinnoh. Le troisième lac se situe à l'extrême nord de la région, vous devez donc aller y arrêter la Team Galaxie.

Mont Couronné (nord)

[\(voir la carte\)](#)

Armez-vous de pokémon ayant les CS Eclate-roc, Force et Anti-Brume. Allez à Célestia et prenez la route 211 sur la gauche pour arriver au Mont Coronet. En utilisant les CS, frayez-vous un chemin vers le nord pour atteindre la route 216. Il n'y a pas de difficultés particulières.

Route 216

[\(voir la carte\)](#)

La route est enneigée et lors des combats, la grêle blessera vos pokémon à chaque tour. Avancez vers la gauche pour arriver devant une maison où un bon lit bien chaud vous permet de vous soigner avant la suite des aventures.



Route 217

[\(voir la carte\)](#)

La route est une vaste étendue de neige. Trouvez la maison à gauche pour obtenir la CS 08

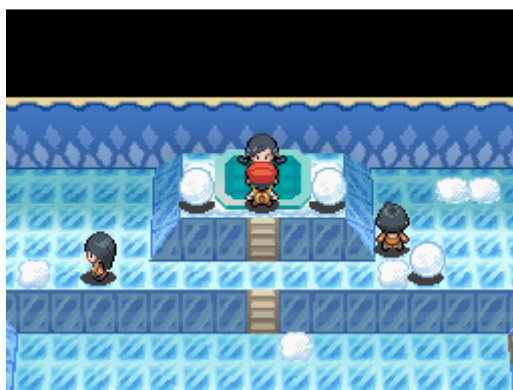
Escalade posée derrière. En continuant vers le nord, vous arrivez aux abords du Lac Savoir et d'une nouvelle ville.



Frimapic

([voir la carte](#))

L'arène de la ville est évidemment spécialisée dans les pokémon du type glace. Les attaques acier, combat, feu et roche seront bien avantagées. L'arène est une patinoire géante avec des boules de neiges qu'il faut détruire en glissant de plus haut vers elles. Commencez par détruire les boules du milieu puis détruisez celles des côtés pour dégager le chemin vers le champion.



Gladys, championne d'arène



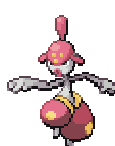
Blizzi
niveau 38

GLACE PLANTE



Farfuret
niveau 38

TENEBR GLACE



Charmina
niveau 40

COMBAT PSY



Blizzaroi
niveau 42

GLACE PLANTE

A gagner : Badge, CT72 "Avalanche"

Retournez maintenant au lac à la sortie de la ville.

Lac Savoir

([voir la carte](#))

La Team Galaxie occupe le lac.

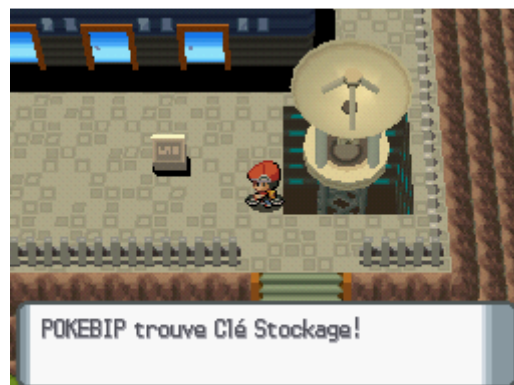


La commandante de la Team Galaxie a déjà battu votre rival et retourne à son quartier général à Voilaroc pour réunir les trois pokémon légendaires des lacs. Envolez-vous vers cette ville.

Voilaroc

([voir la carte](#))

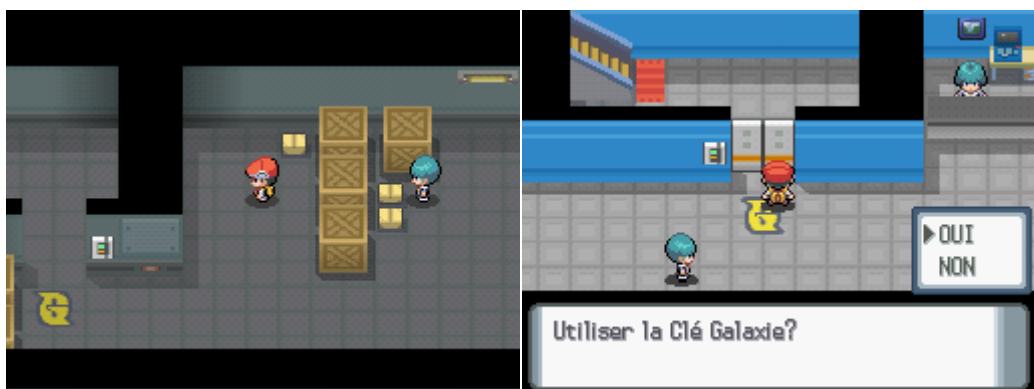
Allez devant le bâtiment avec les antennes paraboliques et parlez à l'homme devant. Celui-ci vous reconnaît et s'enfuit et laisse derrière lui la clef pour entrer dans le QG de la Team Galaxie. Allez ensuite à l'entrepôt où vous aviez trouvé la CS Vol pour entrer dans le QG.



Quartier Général de la Team Galaxie

([voir la carte](#))

Aidez-vous de la carte pour vous déplacer. Prenez les escaliers A puis B puis C. Vous avez ensuite deux téléporteurs, choisissez celui de gauche, prenez l'escalier D et prenez le téléporteur (ne prenez pas l'escalier I !). Prenez l'escalier E puis F et avancez jusqu'à trouver la clef au sol.



Sortez du QG par la porte à gauche et retournez à l'entrée principale du bâtiment à côté des antennes paraboliques. Ouvrez la porte et prenez l'escalier G. Vous avez trois téléporteurs dans la salle, prenez celui à gauche dans la salle avec la télé. Vous arrivez devant des lits, vous pouvez vous reposer avant de continuer vers l'escalier H. Vous avez trois téléporteurs, prenez celui de gauche pour accéder à l'escalier J. Ouvrez la porte et parlez à Hélios qui vous attaque peu après.



Hélios, boss de la Team Galaxie



Cornebre
niveau 40

TENEBR VOL



Nosferalto
niveau 40

POISON VOL



Farfuret
niveau 43

TENEBR GLACE

A gagner : Masterball

Reposez-vous, prenez ensuite le téléporteur dans la salle et avancez dans le long couloir pour arriver dans une nouvelle salle où se trouvent les trois pokémon légendaires. Saturne vous attend pour un combat.



Saturne, commandante de la Team Galaxie



Kadabra
niveau 38

PSY



Archeomire
niveau 38

ACIER PSY



Coatox
niveau 40

POISON COMBAT

Libérez ensuite les pokémon en appuyant sur le bouton de la machine. Les pokémon légendaires s'en vont et la Team Galaxie vous donne rendez-vous au sommet du Mont Coronet...

Mont Couronné

([voir la carte](#))

Equipez-vous de bonnes Pokéball, des CS Surf, Force et Escalade et allez sur la route 207 puis entrez dans le tunnel. Utilisez cette fois-ci Surf puis Escalade pour accéder à l'escalier A puis prenez les escaliers B, C et E pour sortir de l'intérieur de la montagne. Vous allez rencontrer plusieurs sbires de la Team Galaxie, préparez-vous donc à plusieurs combats.



Escaladez la montagne pour arriver à l'entrée H et ressortez en I. Frayez-vous un chemin vers l'entrée K. A partir de là, vous n'avez qu'à avancer pour arriver au sommet de la montagne. Enregistrez bien puisque vous allez avoir des combats difficiles.

Mars, Jupiter et Hélios vous attendent au sommet.
Hélios fait apparaître le pokémon légendaire et votre rival arrive pour vous épauler. Vous devez battre Mars et Jupiter en double avec le rival.

Mars et Jupiter, commandantes de la Team Galaxie

			
Mars	Archeomire niveau 41	Nosferalto niveau 42	Chaffreux niveau 45
	ACIER PSY	POISON VOL	NORMAL
			
Jupiter	Archeomire niveau 41	Nosferalto niveau 41	Moufflair niveau 46
	ACIER PSY	POISON VOL	POISON TENEBRE

Le rival soigne ensuite vos pokémon et vous laisse affronter Hélios. Les trois légendaires vous interrompent, arrêtent la création d'une nouvelle galaxie par le légendaire (?), et repartent.



Hélios, furieux que ses plans soient gachés, vous attaque.

Hélios, boss de la Team Galaxie

			
Corboss niveau 45	Leviator niveau 45	Nostenfer niveau 46	Dimoret niveau 48
TENEBRE VOL	EAU VOL	POISON VOL	TENEBRE GLACE

Ensuite, la Team Galaxie s'enfuit et le professeur Sorbier et son assistant arrivent assister au

spectacle de Dialga ou Palkia. Vous devez capturer le pokémon légendaire... mais paradoxalement, il est assez facile à attraper par rapport aux légendaires habituels. Après l'avoir capturé, n'oubliez pas de prendre l'Orbe située tout au fond du temple, elle augmente la puissance des attaques du pokémon légendaire que vous venez de capturer. Vous pouvez continuer l'aventure, rendez-vous donc près du lac de la route 213 pour accéder à la nouvelle route 222.



Route 222

([voir la carte](#))

La route mène à Rivamar, la ville de la dernière arène avant la Ligue Sinnoh !

Rivamar

([voir la carte](#))

A l'entrée de la ville, Flint, un membre du Conseil des 4, vient vous demander de ranimer la passion du champion local qui a perdu tout plaisir aux combats pokémon. Allez retrouver le champion non pas à l'arène mais au phare en bas à droite de la ville.



Le champion vous promet un combat exceptionnel... allez le voir dans son arène en haut à gauche de la ville. L'arène est spécialisée dans les pokémon électrique, privilégiez donc les attaques Sol. Le champion a quand même des pokémon de type normal et eau donc soyez prévoyants. Pour arriver jusqu'à lui, vous devez appuyer sur des interrupteurs et vous déplacer sur les engrenages qui tournent.



Tanguy, champion d'arène

			
Raichu niveau 46	Octillery niveau 47	Capidextre niveau 47	Luxray niveau 48
ELECTR	EAU	NORMAL	ELECTR

A gagner : Badge, CT57 "Rayon Charge"

Et puisque vous avez tous les badges, la Ligue Pokémon n'attend plus que vous ! Sur la plage au nord de la ville, Jasmine une championne de Johto (!) vous offre la CS 07 Cascade. La suite se passe au nord, vous aurez besoin de Surf et Cascade.



Route 223

[\(voir la carte\)](#)

Peu de chose à dire si ce n'est qu'il ne faut pas hésiter à s'entraîner contre les autres dresseurs pour avoir des pokémon préparés à la Ligue.

Ligue Pokémon

([voir la carte](#))

Pour le moment, vous n'êtes qu'au bas de la Ligue, il vous reste à traverser la Route Victoire pour accéder au Conseil des 4. Equipez-vous des CS Surf, Cascade, Eclate-roc, Force et Escalade.



Route Victoire

([voir la carte](#))

Utilisez et abusez de la carte de la route. Vous entrez d'abord en A pour vous rendre à l'escalier B. Allez ensuite jusqu'en C. Si vous voulez visiter la partie de la grotte à droite de C, vous devez prendre l'escalier et revenir pour pouvoir déplacer le rocher mais la partie droite ne contient que des objets.



Prenez donc l'escalier C puis D. Vous arrivez dans une salle avec de l'eau, l'escalier E mène à un cul-de-sac, prenez donc le F. Il ne vous reste ensuite plus qu'à aller en H pour être à l'air libre...



Ligue Pokémon

([voir la carte](#))

La Ligue Pokémon est le combat ultime pour gagner le titre de Maître Pokémon. Le Conseil des 4 regroupe les 4 meilleurs dresseurs de Sinnoh et comme ça ne suffisait pas, ce Conseil a comme toujours un maître encore plus fort. Tous les combats se font à la suite, vous avez à peine le temps de vous soigner entre deux dresseurs.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, équipez-vous des objets les plus importants : des hyperpotions pour récupérer des PV, des divers soins pour soigner vos statuts (paralyse, sommeil, poison...) et des rappels pour "ressusciter" les pokémon KO.

L'idéal est une équipe équilibrée avec des niveaux supérieurs à 50. Le cas échéant, ayez un niveau maximal, les adversaires ont des niveaux entre 53 et 66.

Lorsque vous allez tenter d'entrer dans le Conseil, votre rival arrive et vous défie !

Heureusement, vous pourrez vous soigner avant d'aller faire la Ligue.

Rival

Le rival s'est entraîné depuis votre dernière rencontre, ses pokémon ont un niveau d'environ 50 et sont à leur évolution maximale.



Rival

**Si vous avez
choisi
Tortipouss**

					
Etouraptor niveau 48	Scarhino niveau 50	Ronflex niveau 51	Roserade niveau 49	Musteflott niveau 49	SimiAbraz niveau 53
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	NORMAL	PLANTE POISON	EAU	FEU COMBAT

**Si vous avez
choisi Tiplouf**

					
Etouraptor niveau 48	Scarhino niveau 50	Ronflex niveau 51	Galopa niveau 49	Musteflott niveau 49	Torterra niveau 53
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	NORMAL	FEU	EAU	PLANTE SOL

**Si vous avez
choisi
Ouisticram**

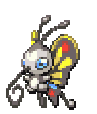
					
Etouraptor niveau 48	Scarhino niveau 50	Ronflex niveau 51	Galopa niveau 49	Roserade niveau 49	Pingoleon niveau 53
NORMAL VOL	INSECT COMBAT	NORMAL	FEU	PLANTE POISON	EAU ACIER

Aaron

Aaron utilise surtout des pokémon du type Insecte. Privilégiez les attaques feu, vol, roche, électrique ou sol selon le pokémon en face.



Aaron, membre du Conseil des Quatre

				
Papinox niveau 53	Charmillon niveau 53	Apireine niveau 54	Scarhino niveau 54	Drascore niveau 57
INSECT POISON	INSECT VOL	INSECT VOL	INSECT COMBAT	POISON TENEBR

Terry

Terry utilise des pokémon des types sol, les attaques plante ou eau feront un malheur !



Terry, membre du Conseil des Quatre

				
Maraiste niveau 55	Simularbre niveau 56	Golem niveau 56	Barbicha niveau 55	Hippodocus niveau 59
EAU SOL	ROCHE	ROCHE SOL	EAU SOL	SOL

Adrien

Adrien est censé être spécialisé dans les pokémon feu mais son équipe est assez diversifiée. Il n'y a donc pas de type providentiel.



Adrien, membre du Conseil des Quatre



Lucio

Lucio possède des pokémon du type psy, comptez donc sur les attaques Insecte, Spectre ou Ténèbres.



Lucio, membre du Conseil des Quatre

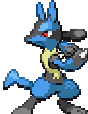


Cynthia

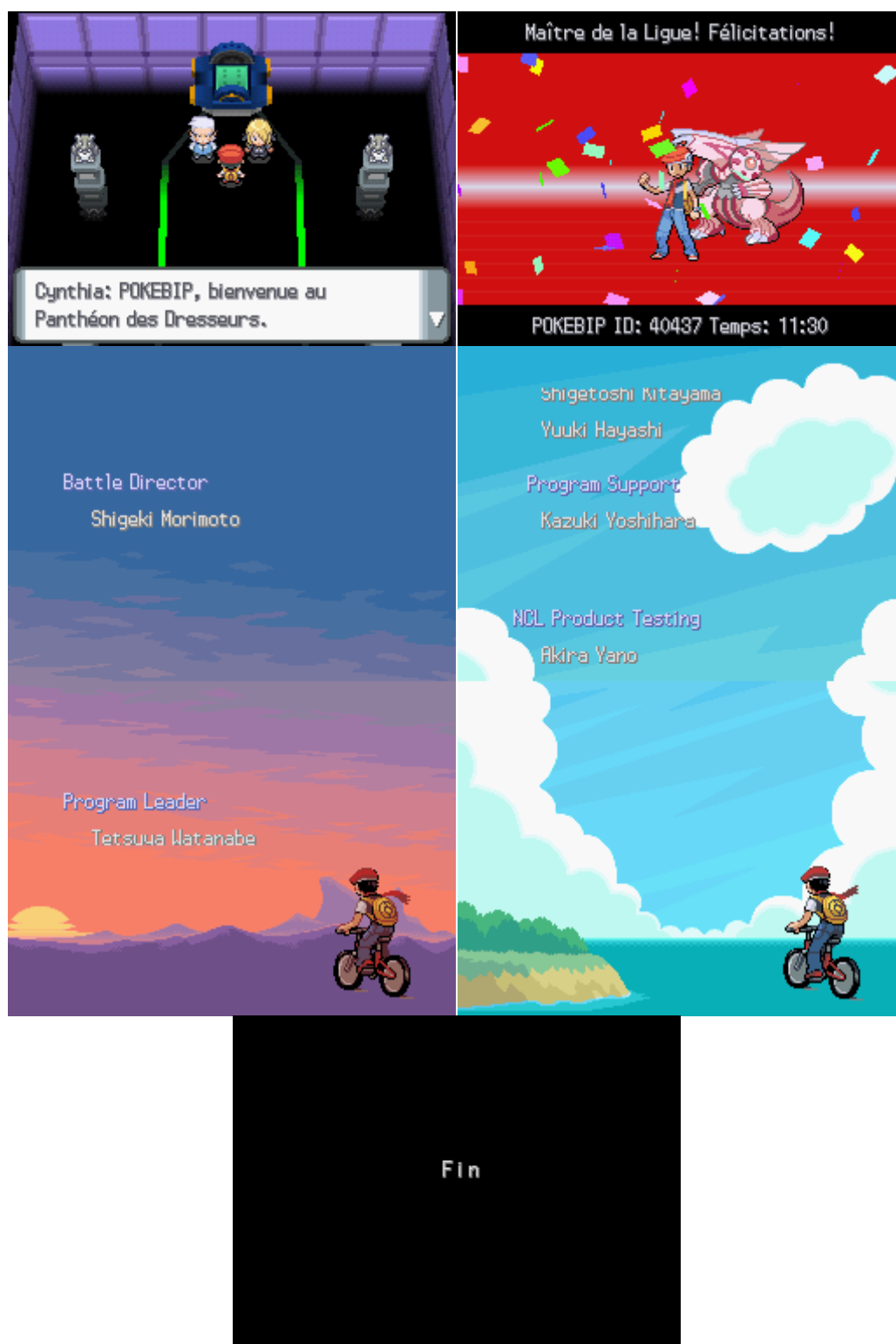
Vous connaissez déjà Cynthia puisqu'elle vous a donné la CS Coupe et le remède pour les Psykokwak migraineux. Elle a une équipe diversifiée, utilisez donc tous les types à votre disposition.



Cynthia, championne de la Ligue Pokémon

					
Spiritomb niveau 61	Roserade niveau 60	Tritosor niveau 60	Lucario niveau 63	Milobellus niveau 63	Carchacrok niveau 66
SPECTR TENEBR	PLANTE POISON	EAU SOL	COMBAT ACIER	EAU	DRAGON SOL

La ligue est maintenant terminée. Cynthia et le professeur Sorbier vous félicitent pour votre victoire, vous êtes maintenant Maître Pokémon. Vous vous rendez au Hall of Fame pour immortaliser votre équipe.



Votre mission n'est pas terminée puisqu'après la victoire, vous vous retrouvez dans votre village natal. Pour voir le Pokémon légendaire manquant à votre version (Palkia ou Dialga), allez voir la grand-mère de Cynthia à Celestia. Si vous avez vu les 149 Pokémon de Sinnoh, allez ensuite voir le professeur Sorbier à Littorella pour recevoir le Pokédex National et le Poké Radar qui vous permet de voir les pokémon dans les hautes herbes !