Chapitre 12 : Un petit tour en mer

Par Syrawen

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Le lendemain matin, nous faisons nos bagages, toutes excités à l'idée de partir pour Alola après toutes ces aventures ! Aventures que nous découvrons d'ailleurs aux informations locales ! Alors que nous allions partir, on remarque sur la télé du centre Pokémon qu'un petit bulletin est dédié à notre capture des sbires de la Team Rocket. Mais le vrai problème, c'est qu'ils sont venus filmer une partie de notre entrainement de la veille ! Ça m'irrite fortement ! Et ça nous expose à des problèmes, les sbires que nous avons croisés il y a plusieurs semaines sont peut-être toujours à notre recherche… Anouk et moi sommes d'accord pour ne pas trainer et aller directement au port.

On traverse la ville, plutôt calme en ce début de journée. Elle est faite de jolies maisons pavillonnaires, aux tuiles couleur sable dans la banlieue. Nous traversons le centre et arrivons au port.

Une fois au port, on va au lieu d'information.

On apprend que le billet aller simple coute 500 par personne et que le prochain bateau à partir est en début d'après-midi. On prend 2 billets pour Alola, arrivée à Pony.

On a un du coup un peu de temps libre avant le départ. On décide de compléter notre sac à dos avec des baies orans trouvées aux abords de la ville. J'appelle tous mes Pokémons pour leur montrer. Nidoran vient se frotter contre moi. Elle rit en voyant Balignon se précipiter sur les arbustes, lui se pataud parfois. Il est quand même plein de ressources. D'ailleurs, je ne connais pas son talent, ni celui de Nidoran… Et si je les faisais s'affronter ? Je n'aime pas trop l'idée mais un talent peut se révéler parfois très utile, hors combat aussi. Je leur propose, ils se regardent et semblent d'accord.

Un combat commence alors, je les observe, Anouk à mes côtés.

Je regarde ce que le Pokédex dit. La description de Nidoran commence ainsi.

Nidoran? est un Pokémon femelle au corps bleu tirant vers le blanc. Elle possède des taches violettes de chaque côté de son corps. Ses yeux sont rouges, et elle a deux grandes oreilles dont l'intérieur est vert et violet. Elle est munie d'une grande dent et de quatre moustaches, faisant penser à un rongeur. Ce quadrupède possède deux petites griffes à chaque patte et possède deux piquants au bas du dos. Nidoran? est couvert de pointes qui secrètent un poison

puissant. On pense que ce petit Pokémon a développé ces pointes pour se défendre. Lorsqu'il est en colère, une horrible toxine sort de sa corne.

Ils commencent par se jauger, faisons de petits bonds et de petits bruits menaçants. Nidoran passe à l'action en premier, utilisant son attaque Dard-venin. Elle le touche du premier coup…et Balignon commence à prendre une teinte violette ! Du premier coup, il est empoisonné. Nidoran doit avoir le talent Point Poison. Alors que je commençais à m'inquiéter pour Balignon, les Pokémons plantes ne supportant pas bien le poison, je suis rassurée en le regardant. Il sourit, semble plus dynamique et combattif qu'une minute avant !

- « Oh, son talent doit être Soin Poison ! Il regagne de l'énergie lorsqu'il est empoisonné. » Très utile ça ! Balignon lance sa Vampigraine que Nidoran esquive. Je les arrête, ça suffit pour le moment. Et puis l'heure de partir approche !

Anouk fait un câlin à Psykokwak avant de décoller, je crois qu'elle aime beaucoup son nouvel ami.

On retourne au port de Carmin-sur-mer, assez enthousiastes à l'idée de découvrir les iles Alola ! Nous commencerons par Poni.

Notre bateau est de taille modeste, permettant à une dizaine de passagers de voyager confortablement. Nous embarquons, et en profitons pour observer les autres passagers. Le couple de personnes âgées devant nous nous tape la causette. Ils sont très sympas et nous expliquent passer régulièrement des vacances à Alola et en revenir toujours ravis. Le dernier passager à monter et un jeune homme à l'air geek, qui va directement s'enfermer dans sa cabine. Nous avons rentré nos Pokémons le temps de l'embarquement, même Coupenotte et Absol.

Un des marins nous explique que la voyage durera 2 semaines, qu'on empruntera une voie maritime bien connue et sans grand problème.

On va s'installer dans une petite cabine mais confortable, ce qu'il faut pour se détendre pendant 2 semaines. J'appelle Coupenotte. Il sent qu'on n'est pas sur terre et cherche pendant un temps son équilibre. Une fois qu'il l'a trouvé, j'appelle aussi Pichu quand je prends dans mes bras. On sort et on rejoint Anouk. On fait le tour du bateau qui vient de partir.

Il y a un coin piscine, des transats et de quoi se balader un peu sur le pont. Il fait beau, la mer est calme, ça commence bien !

On voit les marins s'affairer sur le pont, on leur propose nos services…ce qui les amusent beaucoup.

- « Profitez Mesdemoiselles, on s'occupe de tout. »

- « Bon bah… Je crois qu'on est en vacances. » Me dit Anouk, un grand sourire aux lèvres.

Je libère aussi Balignon et Nidoran, Anouk laisse ses Pokémons vaguer également. Psykokwak prend beaucoup de plaisir à nager à côté du bateau. Roucoups et Pikachu volent ensembles et se mêlent aux Goelises qui nous suivent. Nidoran et Pichu ne me quittent pas d'une semelle et semblent bien s'entendre. Coupenotte va souvent voir ce que font les marins, et finit même par les aider un peu. Balignon se laisse flotter dans la piscine toute la journée.

Ainsi se passe tranquillement la première semaine. On en profite pour passer du temps avec chacun d'eux, et pour discuter. Anouk est vraiment très dynamique et enjouée, pleine de ressources. Elle ne parle jamais d'où elle vient mais on papote beaucoup.

J'ai fait un peu la course dans la piscine avec Coupenotte, il a besoin d'être stimulé et qu'il y ai un peu de compétition. Une fois canalisé il est vraiment agréable et drôle.

J'ai pas mal joué au ballon de plage avec Pichu et Nidoran. Elles se rassurent l'une et l'autre, Nidoran admirant un petit peu Pichu qui prend de l'assurance.

Et je me suis laissée bercer par la tranquillité de Balignon, qui est un gentil Pokémon.

Le début de la deuxième semaine modifie l'ambiance. Le ciel se couvre, les vagues se font plus hautes et menaçantes. Nos Pokémons ne sont pas tranquilles, irrités et inquiets. Les marins aussi semblent inquiets, on les entend parler d'instruments se mettant à dysfonctionner. Mais quand on leur demande directement, ils restent évasifs et fuyants.

On décide d'enquêter de notre côté. Anouk envoie Roucoups en reconnaissance aérienne. Il revient quelques temps plus tard, et nous indique tribord avec insistance. Nous prévenons un des marins de la situation… et sa réaction est des plus surprenante ! Il semble terrorisé et nous raconte une légende parlant d'un Wailmer blanc qui vivrait dans ces eaux, créant catastrophes et tempêtes. De nombreux bateaux auraient disparu.

- « Le Wailmer blanc est le hantise des marins ! »

Ce genre de superstitions me parait toujours irréaliste. J'en ai déjà entendu parler par mes parents, qui n'y croient pas vraiment mais ne s'y frotteraient pas quand même. Je fais part de cette connaissance à Wendy, qui est aussi très sceptique…. Et a très envie d'aller voir ce qui se trame ! Elle va voir les autres passagers pour avoir du soutien et motiver les marins qui veulent seulement s'éloigner. Elle a du charisme parce qu'elle arrive à motiver tout le monde. Sous la pression des passagers, un des marins revient nous voir.

- « Si nous quittons le cap, nous nous perdrons en mer, les instruments ne fonctionnent plus. » Il a l'air sûr de lui, et me met le doute. Est-ce que ça vaut vraiment le coup ?

- « Ce n'est pas grave ! Voir le Wailmer blanc est bien trop excitant pour se laisser intimider par une vieille superstition. » Pas faux, il faut en avoir le cœur net.

- « Au pire, en s'éloignant du Wailer blanc, les instruments remarcheront et nous pourrons rentrer au port. »

A force d'insister l'équipage finit par craquer, mais peu convaincu.

Roucoups guide le bateau, à travers des vagues de plus en plus impressionnantes. L'orage n'est plus très loin.

On finit par apercevoir, au cœur de l'orage, une grosse masse blanche qui se déplace. Anouk rappelle Roucoups près de nous, le vent commence à être violent et des éclairs zèbrent le ciel.

On s'approche encore de la masse…qui semblent très métallique quand même. Un sous-marin ?

Les marins s'étonnent alors de capter un signal de détresse émanant de la masse blanche.

On finit par accoster au sous-marin, on en est maintenant sûr. De près, il parait vieux, rouillé et hors-service. Les marins utilisent les radios qui fonctionnent par communiquer…mais aucune réponse. Personne ne sort de l'appareil.

Aucun marin ni passager ne se sent d'aller voir… Anouk et moi nous désignons éclaireurs, on ne peut pas repartir sans aller voir maintenant qu'on a capté un signal de détresse !

On rappelle tous nos Pokémons, sauf Psykokwak qui est à l'aise dans l'eau. Absol refuse de rentrer dans sa pokéball et reste donc avec nous… entrainant bien sûr Coupenotte. On se laisse glisser sur le toit du sous-marin. On rejoint l'écoutille, que nous ne parvenons pas à ouvrir. Coupenotte et Absol utilise leur attaque, qui n'ont pas plus de succès.

- « C'est un bâtiment militaire, il doit y avoir une autre issue…probablement sous le navire. »

Je suis très à l'aise dans l'eau, je savais presque nager avant de marcher. Psykokwak et moi nous partons donc volontaire pour aller voir.

Coupenotte s'accroche à moi, je m'accroche à Psykokwak et on y va. L'eau est froide, le sel me pique un peu les yeux. Mais je me sens à l'aise, bien aidée par Psykokwak.

On trouve rapidement la porte d'entrée, qui cède sous l'attaque choc mental de Psykokwak. Nous entrons et respirons un bon coup. Psykokwak repart chercher Anouk.

Je suis dans le noir complet, j'appelle Pichu pour nous éclairer. Elle émet des étincelles avec ses joues, qui illuminent un peu la pièce. Alors que je commence à fouiller la pièce et tombe sur des bathyscaphes abandonnés et des emplacements vides, Anouk revient avec Psykokwak et Absol. A peine sortie de l'eau, elle prend une grande goulée d'air, manque de s'étouffer et tousse par quinte. Elle finit par vomir de l'eau. Je m'approche pour l'aider mais Psykokwak lui

tapote le dos l'air désolé, Absol ayant l'air dépitée à côté.

- « Psy-aie-aie »

Une fois qu'elle a repris ses esprits, je la vois froncer du nez. Je me rends compte en effet que ça sent fortement le renfermé et le moisis. On ne traine pas et on commence l'exploration.

La porte ne nous résiste pas, elle tourne en grinçant sur ses gonds. On arrive dans un couloir avec beaucoup de portes ouvertes ou non, donnant sur différentes pièces. Il y a un sacré bazar, et pas mal de matériel qu'on pourrait trouver dans un laboratoire de recherche.

Au bout du couloir se trouve un escalier allant vers le haut, avec de part et d'autre des portes menant vers une salle dans l'obscurité. On a bien envie d'aller voir ce qu'il y a, mais il nous faut une sortie si besoin. On va au deuxième étage qui ressemble au premier, mais avec des couchettes et un réfectoire. On finit par trouver l'écoutille supérieure, verrouillée. Sans trop d'efforts, nous parvenons à l'ouvrir.

On respire de l'air frais quelques minutes, rassurant au passage les membres du bateau, qui ne semblent toujours pas vouloir venir.

On redescend jusqu'à la grande salle que nous avons laissé de côté. On ouvre, et on tombe sur une machine qui prend une bonne partie de la salle à elle seule. Elle fait un peu penser à un ordinateur… mais on n'ose toucher à rien, ne comprenant pas à quoi elle sert et comment elle fonctionne. Parce qu'elle semble fonctionner.

Anouk propose d'aller demander à l'informaticien de bord, elle va le chercher. Je demande à Pichu si ça va, si elle ne fatigue pas. Elle sourit avec assurance.

Lorsqu'ils reviennent, le bel informaticien se précipite sur la machine, parlant vite dans un langage compliqué.

Il finit par s'arrêter, nous regarde et nous explique la situation. Il explique que le sous-marin est un bâtiment de recherche privé. On pense bien sûr tout de suite à la Team Rochet, mais l'informaticien nous dit n'avoir rien trouvé dans ce sens. Les recherches menées ici avaient pour objectif d'utiliser les Pokémons psy pour manipuler la météo. L'appareil que nous avons face à nous serait ainsi à l'origine des perturbations météorologiques observées par les marins du coin… ça y est, je sens l'indignation me gagner. Anouk me sort de mes pensées.

- « Dans ce cas, il suffit de l'arrêter ! »

L'informaticien obtempère et arrête la machine. On entend alors rapidement des claquements derrière nous… Des trappes s'ouvrent, et six Fantominus s'avancent vers, clairement décidé à se battre.

On passe en mode combat, l'informaticien recule n'ayant pas de Pokémon.

Le premier Fantominus (F1) utilise Hypnose sur Absol, mais elle résiste facilement à ce premier assaut.

Je demande à Pichu d'utiliser Tonnerre sur le plus proche d'elle, elle réussit très bien. J'appelle Coupenotte, Balignon et Nidoran en renfort.

Absol utilise hâte, faisant de lestes mouvements et gagnant en vitesse. Anouk appelle ces autres pokémons.

Le deuxième Fantominus (F2) tente également Hypnose sur Pichu… qui non seulement résiste mais passe en mode guerrière ! Elle irradie d'électricité et de puissance !

Les Fantominus 3 et 4 (F3 et F4) attaquent plus directement avec Ombre Nocturne. Absol encaisse échouant son Moi d'abord, mais n'en devient que plus forte. Par contre Balignon prend pas mal de dégâts.

Psykokwak utilise Choc mental sur le Fantominus 5 (F5), qui allait lancer aussi Ombre nocturne. Non seulement il est mis KO par la très bonne attaque de Psykokwak, mais en plus son attaque est déviée vers le sixième Fantominus (F6). Celui-ci parvient tout de même a touché Absol avec son Ombre nocturne (ON).

Le F1 continue avec ON sur Nidoran, qui est impressionnée et n'esquive pas. Pichu enchaine une autre attaque tonnerre et met KO F2.

Chrysacier utilise Toile gluante, les Fantominus sont pris dans la toile et donc ralentis.

Pikachu touche F6 avec éclair, Nidoran F4 avec Dard-venin.

F3 utilise ON sur Psykokwak, qui l'avait vu venir et l'esquive joliment.

Roucoups et Balignon tentent Tornade et Vampigraine sur F3, mais il reste rapide et évite les attaques.

Coupenotte est motivé à fond par tout ça et réussit une magnifique attaque Double-baffe sur F4, Ko aussi.

F1 attaque Coupenotte, qui enchaine son attaque avec un demi-tour, esquivant l'attaque ON.

Pichu vise de nouveau juste et avec une sacrée puissance, elle met KO F3.

Les deux Fantominus restant s'arrêtent, voyons leurs compagnons KO. Ils commencent à parlementer avec nos Pokémons.

Je sors mon pokédex pour essayer de suivre.

- « Pourquoi vous nous attaquez ? Pourquoi vous faites ça ? après tout le mal que vous nous avez fait… pourquoi… » dit le premier Fantominus.

Une discussion s'engage alors. Nous comprenons que c'étaient eux les sujets de recherche. Un jour il y a eu un accident et le protocole de sécurité s'est enclenché. L'équipage a abandonné le navire en laissant derrière eux les Pokémons. Ces derniers sont alors restés enfermés des décennies, oubliés de tous… Je comprends pourquoi ils nous ont attaqué. Les autres Fantominus reprennent leurs esprits, et bien que méfiants notamment envers Pichu, ils restent calmes.

- « Votre histoire est dure… Mais maintenant vous êtes libres, vous ne devez plus rien à personne. L'écoutille est ouverte au-dessus, vous pouvez y aller. » J'espère que mes paroles les ont un peu rassuré.

Ils ont compris et quittent le sous-marin…sauf le premier. Il dit ne pas savoir où aller, ne pas se souvenir de sa vie avant le bateau…

… je regarde Anouk, elle va craquer !

Elle lui propose de venir avec elle, ce qu'il accepte facilement et avec reconnaissance. C'est chouette !

On sort du sous-marin, à l'air frais ! Il fait grand soleil, la mer a retrouvé son calme rassurant. Les marins sont très surpris du changement brutal et en sous très soulagés. On leur explique la situation et faisons même quelques photos souvenirs.

Fantominus est vite à l'aise, et s'amuse à voler dans les airs avec Roucoups et à lui faire des blagues.

Et nous reprenons la route, direction Alola !

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés