Chapitre 31 : Le feu et la glace

Par Syrawen

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Alors que le soleil est bas sur l'horizon, nous voici de retour à Cramois'île. La ville semble désertée, l'évacuation doit être fini depuis un moment. J'espère qu'on n'a pas causé trop de soucis à l'infirmière du centre.

On se rend compte que seules nous ne pourrons pas aller aux îles écumes et comprendre tout ce qui se passe. On décide d'aller voir à l'arène s'il reste du monde. Sur le chemin, on remarque un homme trapue avec une barbe noire toute bouclée, assis devant une maison.

— « Alors jeunes filles, qu'est-ce que vous faites encore ici ? Vous n'avez pas pris les ferris ? »

— « Et vous, que faites-vous encore là ? »

— « Moi ? Je ne suis qu'un pauvre fou. Je ne compte pas partir d'ici, ma vie est ici ! Ce ne sont pas des oiseaux de mauvais augure au-dessus de moi qui vont me faire fuir mon île la queue entre les jambes ! »

— « Des oiseaux de mauvais augures ? Vous parlez de Sulfura et Artikodin ? » L'homme nous observe un instant. « On a vu Sulfura là-haut, il avait l'air en colère. » Je décide de tenter l'honnêteté.

— « Alors il est bien réveillé. »

L'homme se présente et nous raconte les vieilles histoires concernant ces deux oiseaux légendaires. Sulfura s'éveille parfois, le cœur brûlant d'une rage qui le pousse à incendier tout ce qui se trouve autour de lui. Quand ça arrive, les Hommes vont demander de l'aide à Artikodin, oiseau de glace plein de sagesse et de force. Souvent, l'intervention d'Artikodin a permis à Sulfura de s'apaiser et de retourner au cœur du volcan.

— « D'accord. Allons chercher Artikodin dans ce cas ! »

— « … » L'homme nous jauge. « Vous n'êtes que des gamines, vous ne serez jamais digne d'avoir l'aide de cet oiseau puissant. »

— « Il faut essayez ! »

— « S'il vous plait monsieur. Pour sauver votre île. » ajoute mon amie plus diplomate.

— « Bon bon, je vous aurai prévenu. J’ai une chaloupe, je vais vous conduire jusqu’aux îles écumes. »

Malgré son air renfrogné, je crois percevoir un poil d’excitation aussi.

On peut en effet appeler le bateau une chaloupe. La mer est agitée, et nous ne sommes pas d’une grande aide pour notre capitaine improvisé. Fifi s’en sort seul, il connait la mer et regarde droit devant lui avec confiance.

— « Le revoilà lui ! »

— « Qui ça ? »

— « Un Lanturn qui s’amuse souvent à faire chavirer ma chaloupe. Je n’ai pas le temps de jouer aujourd’hui ! »

En effet, les antennes d’un Lanturn sortent de l’eau et viennent percuter notre embarcation.

— « Nous allons l’éloigner ! Kyuu, viens nous aider » Lily appelle Firnen pour nous aider, ces mouvements seront simplement limités sur le bateau.

Lanturn est agile dans son élément et évite nos premières attaques. Il utilise Stockage a deux reprises, et relâche la puissance stockée sur Kyuu. Mais Pokémon l’esquive en plongeant lui aussi, puis il invoque TOmberoche, qui touche et ralenti notre avdersaire. Lily et Firnen tentent une Pétal’explosion éblouissante, mais entre la mer agitée et l’agilité de Lanturn, l’attaque se perd à la surface de leau. Kyuu manque également son attaque Morsure.

— « Lily, utilise Danse-fleur de ce côté ! » Je lui indique la droite. « Fait barrage ! » Lily observe ce que je lui montre et comprend.

— « Firnen, crée un barrage avec Danse-fleur sur la droite ! » Firnen est réactif et empêche Lanturn de fuir à droite.

— « Kyuu, par la gauche, Morsure ! » Lanturn est surpris de ne pouvoir fuir à droite, et subit deux attaques Morsure. Il est apeuré.

Lily en profite pour asséner une puissante tranche herbe, mettant fin au combat.

— « Il reviendra peut-être moins m’embêté celui-là. » Fifi reprend la route vers les îles écumes.

Quelques dizaines de minutes plus tard, nous accostons sur un rivage des îles écumes, petites cavernes entourées de plages de galets et aux entrées gelées.

Fifi nous donne de quoi soigner nos Pokémons, nous donne son numéro, et file se réfugier à Cramois'île.

La neige tombe en flocon, valsant dans le vent glacial qui ébouriffe nos cheveux. Les cavernes sont formées d'amoncellement de rochers, actuellement glacés. On ne voit rien de particulier de l'extérieur. Par contre, on entend clairement des cris de Pokémons dans la grotte.

Lily trouve une entrée avec une plaque de pierre au-dessus, gravée en langue ancienne.

— « J'ai l'impression d'avoir déjà vu cette écriture à Argenta… » Je ne suis pas d'une grande aide à mon amie, mais après quelques minutes nous parvenons à déchiffrer. « Le seigneur des glaces se présentera aux amis des froids polaires, par trois ils vont toujours. »

— « Amis des froids polaires ? » Parlent-ils de Pokémons ?

— « Je crois qu'il faut qu'on ai 3 Pokémons de type glace Aria. »

— « Ah… Allons voir dans la grotte, il doit en avoir ! »

— « On devrait se reposer d'abord. »

— « Ah… oui, tu as raison. Dormons un peu, on ne sait pas à quel point cette grotte peut être profonde.

Crok'dur a monté la garde, et malgré le temps qui n'est guère à son avantage, la situation le stimule et lui plait. Je sens un lien plus solide d'établir entre nous. Il est un peu déçu quand je choisis Kyuu pour compagnon, mais la glace est son gros point faible. Lily choisit Poli.

Accompagnées de nos premiers compagnons, on avance dans une grotte rocheuse glacée. Avec nos lampes torches, nous nous repérons et essayons de retenir le chemin emprunté.

Une heure après être entrées, un Otaria curieux vient à notre rencontre. Je m'adresse directement à lui.

— « Bonjour Otaria. Je suis Aria, voici Kyuu, Lily et Poli. Nous avons besoin de toi pour comprendre ce qu'il se passe, ici et à Cramois'île. Veux-tu nous accompagner ? »

Le Pokémon phoque fait une révérence et nous suit.

Un autre Otaria nous approche un peu plus tard, mais la tactique d'approche ne fonctionne pas et le fait fuir. On le laisse tranquille.

En fin de matinée, alors que la pente du chemin est plus importante et qu'on allait se poser pour manger, un Nosferlto vient nous tourner autour, décidé à nous voler nos nourritures.

Les trois Pokémons se tournent autour, ne parvenant pas à se toucher.

— « Laser cryogénique ! » C'est l'occasion de la tester. On prend la position, Kyuu envoie un puissant rayon qui envoie au tapis le volatile. Lily lui lance un bout de barre protéinée, et il s'en va. En partant, il lâche une hyperball dans ma main. Quel drôle de Pokémon.

Après manger, on s'enfonce dans les profondeurs de la grotte. Il faut vraiment froid et sombre maintenant, heureusement que la glace reflète nos lumières artificielles.

Nous arrivons rapidement à convaincre un Lamantine de se joindre à nous.

Un peu plus tard, en voulant se presser, Kyuu glisse sur de la glace et va percuter un Hypocéan. Mécontent d'avoir été ainsi dérangé, il nous attaque.

On envoie Shaku et Firnen cette fois.

Après avoir esquivé une attaque Tonnerre et manqué son Hydrocanon, l'Hypocéan bat en retraite suite à une belle attaque Tempête florale de Firnen.

Le même schéma se reproduit quelques minutes plus tard, Poli glisse et va buter contre un Flagadoss. Shaku se reposant dans sa Pokéball, je me bats avec Kyuu.

Avec encore un enchaînement efficace, nos amis envoient rapidement Flagadoss faire une sieste, grâce à une attaque Morsure qui a tétanisé le Pokémon et une Tempête florale achevant le travail.

Enfin, en fin d'après-midi, un autre Lamantine accepte de nous suivre.

Alors que nous cherchons notre chemin, le trio nous fait signe de les suivre. Ils semblent savoir où on veut aller, nous décidons de leur faire confiance.

En fin de journée, on débouche sur une grande salle souterraine recouverte de glace. Le froid est pénétrant, et nous retrouvant de la luminosité pour un trou surplombant un grand dôme central. Le ciel est gris et la nuit ne va pas tarder à s'installer.

— « OTAAAAAARIAAAA ! »

— « LAAAMAAAANTIIINE ! »

Nous faisans sursauter, le trio pousse un puissant cri ensemble, qui rebondit sur les parois avant de s'élever vers le dôme.

— « KOOOoODIN ! »

Un cri leur répond, et au milieu d'un vent glacé, apparait un superbe oiseau couleur de la glace avec une couronne givrée sur la tête.

— « Artikodin… » soufflons nous.

Le Pokémon légendaire atterrit à une dizaine de mètre de nous et nous observe.

Après quelques minutes où nous sommes subjuguer, le froid aidant, nous reprenons nos esprits.

— « Bel oiseau de glace, nous nous permettons de solliciter ton aide. » Lily entame la discussion, je n'aurai pas fait mieux que cette introduction.

— « Sulfura est dans un rage folle et est en train de détruire Cramois'île. Seules… nous ne pouvons pas le vaincre. » continuais-je.

On lui expose ainsi la situation. Kyuu et Poli sont sur le qui-vive, trimballés entre l'admiration, le respect et la peur qu'inspire Artikodin.

Alors qu'il hoche la tête, Artikodin se met tout de même en position de combat, les ailes semi-dressées et la tête en avant.

— « Aria… que fait-on ? » Lily tremble, de froid comme de peur. Je le sais, je me sens pareil.

— « Je crois… qu'il veut tester notre force. Lily, faisons de notre mieux ! »

— « Aria, je vais l'empêcher de s'envoler. Les autres, attaquons ensemble. Yoru, utilise Gravité, Caillou attaque sur la gauche avec Tomberoche ! »

— « Bonne idée Lily, allons-y ! Kyuu, reste où tu es et utilise Tomberoche ! Shaku, va sur la droite et utilise Tonnerre ! »

Tout se passe très vite. Kyuu est rapide, il fait tomber des rochers sur Artikodin. L'oideau de glace s'en prend quelques un sur le corps et est ralenti. Yoru utilise Gravité, empêchant Artikodin de s'envoler. Caillou enchaîne avec une attaque TOmberoche. Artikodin se déplace au sol, nous surprenant de rapidité malgré tout ! Il tente une attaque Lyophilisation sur Kyuu, mais celui-ci a eu un bon réflexe et esquive. Alors, Shaku qui était sur la droite, assène une attaque Tonnerre plutôt efficace. Des étincelles entourent Artikodin, on l'a paralysé !

Après un instant suspendu, Artikodin qui est loin d'être vaincu, recule et baisse la tête en fermant les yeux.

— « Lily, on a réussi ! Artikodin reconnait notre valeur ! »

— « Oui ! »

Artikodin pousse un nouveau cri, différent du premier. Il se secoue, et tombent de ses plumes une Roche royale et une Glace éternelle. Puis, faisant fit de la paralysie que Shaku lui a fait subir, il s'envole.

Mince, comment le suivre ! Il nous faudrait une journée pour sortir de la grotte ! Alors que je saisis la Loveball de Terreur, Lily m'interromp et me suggère plutôt de demander à Crok'dur de nous porter et de suivre Artikodin.

J'invite Crok'dur à nous rejoindre, et lui explose en deux mots la situation. Ravi d'être mis à contribution, il étend ses ailes et rugit lui aussi.

Avec l'aide de Caillou nous grimpons sur le dos de Crok'dur. On se cale en avant de ses ailes, pour ne pas le gêner. Caillou fait ensuite faire un tour à ma corde autour du poitrail de mon dinosaure, pour que je puisse me tenir. On rappelle nos autres Pokémons et regardons vers le ciel.

— « Lily, tient moi bien ! » Lily a passé ses bras autour de ma taille et s'accroche. Je tiens fermement la corde et je serre autant que je peux mes cuisses.

Crok'dur fait un petit bond puis bat puissamment des ailes. Il ne semble pas gêner par notre poids, seulement plus précautionneux.

Une fois à l'extérieur, nous repérons Artikodin qui file vers Cramois'île. La fumée noire entoure désormais complètement le volcan. Crok'dur fait de son mieux pour suivre le rythme de vol, et en 30 minutes à peine nous sommes de retour à Cramois'île. Ptéra nous pose au sol.

Nous levons les yeux vers le nuage de fumée où Artikodin s'est engouffrée.

S'ensuit un combat qu'il est difficile de décrire, entre Sulfura et Artikodin.

Malgré son désavantage du type, comme nous l'ont montré nos combats contre Ondine et Auguste, Artikodin domine Sulfura. La rage de Sulfura l'aveugle, et il fonce précipitamment dans le combat.

Après plusieurs minutes de combat, Sulfura s'avoue vaincu et repart vers le Volcan. Il est apaisé. Artikodin vient nous saluer, puis repart vers les îles écumes.

De nouveau, il secoue son plumage et deux herbes pouvoirs tombent au sol.

— « Merci ! »

Alors que nous regardons encore l'endroit par où est parti Artikodin, l'esprit dans le vague, Auguste débarque en courant.

— « Ce combat était incroyable ! C'est vous qui êtes allées chercher Artikodin ?! » Nous hochons la tête. « Je vous ai sous-estimée ! »

Après nous avoir félicité à plusieurs reprises, il nous offre 100PD pour service rendu à la ville, ainsi qu'une griffe et un croc rasoir, de sa collection personnelle.

Après nous être réchauffées et avoir mangé, on fait le point sur tout ce que nous avons eu. Je remercie mes 3 Pokémons qui ont combattu aujourd'hui ou qui nous ont bien aidé. Je garde la Roche royale que je pose sur le boulot supérieur de Shaku, lui permettant de surprendre l'adversaire et de l'apeurer. Kyuu hérite des herbes pouvoirs, que j'ajoute sur son collier portant déjà l'eau mystique offerte par Suicune. Quant à la Griffe rasoir, je la mets à une patte de Ptéra, augmentant ses chances de faire une attaque encore plus puissante.

On est sur un petit nuage toute la soirée, et je tombe de sommeil à peine dans mon lit.

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