



## Chapitre 10 : Petit tour en mer

Par sylke

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

---

### Petit tour en mer

Le lendemain matin, les informations parlent de nous. On voit nos visages clairement à l'écran. Des journalistes ont réussi à avoir quelques images de notre entraînement de l'après-midi dont des plans d'Absol et Coupenotte. La Team Rocket qui nous poursuivait suite à l'histoire de la caisse de Pokémon volés sait maintenant exactement où nous trouver. Nous décidons avec Wendy de ne pas nous attarder dans les parages. Ils ne nous suivront pas si nous traversons la mer, nous ne sommes tout de même que deux adolescentes. Nous descendons au port pour connaître les tarifs et les horaires des prochains départs en bateaux pour les îles Alola. Le billet coute 500 pokédollards par personne et il y a un départ en début d'après-midi. Nous achetons les billets. Il nous reste un peu de temps libre avant le départ. Comme il risque de ne pas y avoir beaucoup de possibilité de soigner nos compagnons sur le bateau, nous faisons le plein de baies Oran qui poussent aux abords de la ville.

Avec le temps qu'il nous reste Wendy propose à Nidoran et Balignon se s'affronter dans un combat. Elle est intriguée et aimerait connaître les talents de ses Pokémon.

Nidoran et Balignon s'échauffent tous les deux. Ils se jaugent. Finalement, Nidoran lance l'attaque Dard Venin. Balignon est empoisonné immédiatement. « *Son talent doit donc être Poing Poison !* » s'exclame Wendy. En regardant de plus près Balignon, il semble être encore plus vif et dynamique depuis qu'il est empoissé. « *Oh ! Son talent doit être Soin poison ! Il regagne de l'énergie lorsqu'il est empoissé.* » en conclue Wendy.

L'heure de l'embarquement approche, nous redescendons au port. Il s'agit d'un bateau de taille modeste. Il nous emmènera sur Poni, la première des îles d'Alola que nous allons explorer. Nous sommes accompagnés d'une dizaine de passagers dont un couple charmant de personnes âgées qui nous expliquent aller très régulièrement sur les îles Alola et en revenir toujours ravies. L'équipage compte une dizaine de marins. L'un d'entre eux nous guide vers nos cabines respectives. Il nous informe que la traversée durera 2 semaines en vitesse de croisière. C'est une voie maritime fréquemment empruntée qui ne présente quasi aucun risque. Nous nous installons chacune dans nos cabines puis partons à la découverte du bâtiment. Il y a



un coin piscine, des transats, une balade le long du pont. Nous proposons notre aide aux marins qui nous rient au nez :

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

« *Bon bah... Je crois qu'on est en vacances.* » dis-je en me tournant vers Wendy.

Nous relâchons nos Pokémons qui profitent de la croisière. Psykokwak va nager à côté du bateau, Roucoups et Pikachu aiment voler tous les deux et se mêlent aux Goélises. La première semaine est une vraie semaine de détente. Wendy et moi prenons le temps de mieux connaître nos compagnons, nous discutons et jouons beaucoup. Au début de la deuxième semaine de traversée, le temps se couvre. Le ciel se remplit de nuages, les vagues se font de plus en plus grosses. Les marins semblent inquiets et nous surprenons des conversations entre eux où ils font état d'instruments se mettant à mal fonctionner, à s'affoler ou à s'arrêter. Quand nous essayons de les questionner sur ce qu'il se passe, les marins restent évasifs et trouvent rapidement une excuse pour prendre congés. J'envoie Roucoups voler en altitude. Il revient et nous informe qu'il se passe quelque chose à Tribord, il nous invite à le suivre. Nous prévenons un marin de la découverte de Roucoups. L'homme devient blême. Nous l'interrogeons sur sa réaction. Il finit par nous parler d'une croyance locale selon laquelle un Wailmer blanc errerait à travers cette partie de l'Océan. On raconte que lorsqu'il est dans les parages, des catastrophes se produisent. Les instruments se détraquent, les tempêtes se déchainent, des récifs inconnus jusqu'ici émergent des flots et de nombreux bateaux ont ainsi été perdus.

« *Le Wailmer blanc est la hantise des marins !* » conclue-t-il.

J'ai bien du mal à le croire. Un Pokémon ne peut pas causer d'aussi gros drame et en plus je ne vois aucune raison qui pousserait un Pokémon à agir de la sorte. Wendy me dit que sa mère, spécialisée dans les Pokémon eau, lui aurait parlé de cette légende mais qu'elle n'en a jamais eu aucune preuve. Les marins souhaitent s'éloigner au plus vite de cette zone. Pour ma part, j'ai bien envie de percer ce mystère. Je me mets en quête de soutien parmi les passagers. Je vais voir chaque personne et lui parle du Wailmer blanc et d'à quel point il est rare et comme ce serait formidable de le voir en vrai. Finalement, mon petit speech motive tout le monde. Les passagers se mettent à demander à l'équipage de quitter sa trajectoire pour voir le Wailmer blanc.

L'un des hommes de pont vient nous voir :

« *Si nous quittons le cap, nous nous perdrons en mer, les instruments ne fonctionnent plus.* »

Wendy marque un temps d'arrêt, la voilà qui hésite.

« *Ce n'est pas grave ! Voir le Wailmer blanc est bien trop excitant pour se laisser intimider par une vieille superstition.* »

- *Au pire, en s'éloignant du Wailmer blanc, les instruments remarqueront et nous pourrons rentrer au port.* » renchérit Wendy rassérénée.

Les passagers acquiescent. L'équipage cède à nos demandes. Roucoups prend les devants et nous le suivons. Le mauvais temps grossit de plus en plus. Il y a de l'orage dans l'air. On distingue maintenant au centre de la dépression une grosse masse blanche qui semble avancer. Je demande à Roucoups de venir se poser avec nous, j'ai peur qu'il attire les éclairs en vol libre. Plus nous approchons, plus la masse se précise.

Ça ressemble à un étrange sous-marin. Les instruments du bateau qui fonctionne encore capte un faible signal de détresse qui semble en provenir. Nous finissons par accoster le sous-marin. Ce dernier est vieux, rouillé, et semble en bien mauvais état. Nous appelons, pas de réponse. Aucun des marins n'a le courage de descendre sur le navire. Wendy et moi nous désignons comme éclaireur. Je fais rentrer mes Pokémon dans leurs pokéballs sauf Psykokwak qui est à l'aise dans l'eau. Absol refuse de me laisser seule et elle reste donc à mes côtés. Voyant ça, le Coupénote de Wendy refuse aussi de rentrer. Nous montons sur le toit du Sous-marin. Nous gagnons une écoutille qui se révèle verrouillée de l'intérieur. Coupénote essaye une attaque Double-baffe pour la faire céder mais elle résiste. Sur la porte, je reconnais un sigle militaire.

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

Wendy est plus à l'aise que moi pour nager. Elle se porte volontaire ainsi que mon Psykokwak.

Elle plonge donc avec Psykokwak pour trouver une autre porte. Au bout de deux minutes, je vois Psykokwak émerger de l'eau et me faire signe de le suivre. Je plonge et il me guide jusqu'à une autre entrée. Je ne parviens pas à retenir ma respiration assez longtemps et inhale de l'eau. Lorsque j'émerge dans les entrailles du sous-marin, je vomis abondamment de l'eau mer. Je tremble un peu, me secoue, m'essuie la bouche et essaye de faire bonne figure. Psykokwak me tapote l'épaule d'un air désolé. *« Psykaie kaie »*. Absol sort de sa pokéball et me regarde d'un air dépité.

Wendy a sorti Pichu qui éclaire les lieux, les interrupteurs ne fonctionnent pas. L'air est respirable mais sent fortement le renfermé et la pourriture. Nous sommes dans une vaste salle remplie de bathyscaphes. La plupart des emplacements sont vides et les engins restants sont hors d'état de fonctionner. Nous commençons l'exploration. La porte bien que rouillée s'ouvre. Une chance, elle n'était pas verrouillée. Devant nous, un couloir est bordé de plusieurs pièces de part et d'autre. Tout n'est que fatras, bazar et immondices. Il y a beaucoup de matériels de laboratoire, des ustensiles cassés, de loupes lunettes, et autres objets à la vocation indéterminée. Au bout du couloir, nous découvrons un escalier et de part et d'autre s'ouvrent deux portes sur une vaste salle sombre. Nous décidons d'essayer de rejoindre l'écoutille supérieure pour avoir une échappatoire facile d'accès avant de poursuivre notre exploration.

Nous remontons le bâtiment et atteignons l'écoutille sans embuche. En forçant sur le levier, nous débloquons le mécanisme et l'écoutille s'ouvre. Nous faisons signe aux marins de notre présence. S'ils sont un peu rassurés que nous allons bien, ils ne veulent toujours pas nous accompagner. Avec Wendy, je redescends vers la salle aux deux portes sous l'escalier. Nous y découvrons un appareil qui semble en état de marche. En nous approchant, nous nous rendons compte qu'il s'agit d'un ordinateur complexe. Nous n'y comprenons absolument rien. Je remonte par l'écoutille jusqu'à notre bateau à la recherche de l'un de passager rencontré plus tôt. Il s'agit d'un informaticien plutôt séduisant. Je réussis à le convaincre de descendre dans le sous-marin pour nous aider à comprendre l'appareil électronique. Lorsqu'il gagne la salle, il se précipite sur l'ordinateur et se met à cliqueter partout. Il ponctue ses bidouillages de « fascinant » « incroyable » « quel génie »... Finalement, il s'interrompt et nous explique que le sous-marin est un bâtiment de recherche privé. Avec Wendy, nous soupçonnons immédiatement le Team Rocket mais l'informaticien nous affirme qu'il n'a repéré aucune trace de cette organisation dans le système. Les recherches menées sur ce bateau avaient pour objectif d'utiliser des Pokémon 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.

« Dans ce cas, il suffit de l'arrêter ! » je m'exclame.

L'homme obtempère et arrête la machine. Alors que le bruit de la machine s'estompe, nous entendons distinctement derrière nous plusieurs clac. Des trappes de capsules se sont ouvert et six fantominus s'avancent vers nous. Ils sont clairement en colère et ils nous attaquent d'emblée. Seuls Absol, Pichu et Psykokwak sont prêt à riposter.

Le premier fantominus lance hypnose sur Absol qui résiste facilement au sommeil.

Wendy appelle ses autres pokémons, elle demande dans le même temps à Pichu de faire tonnerre. Pichu fait mouche et touche sévèrement le fantominus le plus proche de nous. J'appelle aussi mes Pokémon. Absol fait hâte pour gagner en vitesse. Un deuxième fantominus lance une attaque hypnose sur Pichu mais déclenche un effet paradoxal et Pichu devient fou de rage et semble irradier de puissance. Les deux fantominus suivants changent alors de tactique et lance des attaques Ombre nocturne.

Absol ne parvient pas à utiliser Moi d'abord et encaisse quelques dégâts mais voit sa puissance d'attaque augmenter grâce à Cœur Noble. Balignon se prend Ombre nocturne de plein fouet et accuse le coup.

« Psykokwak Choc mental ! » Psykokwak cible le fantominus blessé qui est complètement déboussolé et dans sa panique fait une attaque Ombre nocturne sur l'un des autres fantominus. Le sixième fantominus fait Ombre nocturne sur Absol qui échoue une nouvelle fois à son Moi d'abord mais gagne encore en puissance d'attaque. Le premier fantominus revient à la charge et lance Ombre nocturne sur Nidoran qui encaisse. Pichu relance tonnerre et met KO un fantominus. Chrysacier lance Toile gluante pour ralentir nos ennemis. Pikachu fait éclair sur

le fantominus blessé qui tombe KO. Nos pokémons électriques semblent mener la danse ! Nidoran blesse grâce à son Dard Venin un fantominus. Le troisième fantominus fait Ombre nocturne sur Psykokwak qui est hyper concentré et esquive joliment le flot noir. Roucoups lance une Tornade esquivé par le quatrième fantominus. Balignon tente une Vampi-graine sur le premier fantominus mais le loupe. Coupenotte rassemble ces forces et fait double baffe sur le fantominus déjà touché. Son attaque est d'une rare puissance et très bien ajustée, le fantominus tombe KO. Dans un demi-tour, Coupenotte évite l'attaque Ombre nocturne du fantominus numéro 1. Pichu lance tonnerre sur le troisième fantominus qui tombe KO.

Les deux derniers fantominus marquent un temps d'arrêt. L'un d'entre eux s'avance et commence à parler à nos Pokémons. Une conversation s'engage alors entre nos compagnons et le fantominus. Wendy sort son Pokédex pour traduire.

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

Nos pokémons essayent de comprendre ce qu'il entend par là. A force de discussion, Fantominus comprend que nous ne sommes pas venus l'attaquer. Il nous raconte qu'il était un sujet de recherche dans le sous-marin. Un jour, il y a eu un accident, le protocole de sécurité s'est enclenché, l'équipage a abandonné le navire en laissant derrière eux les Pokémons. Ces derniers ont alors erré pendant des dizaines d'années sans pouvoir s'enfuir, laissés à leur triste sort, oubliés de tous. Les autres fantominus se réveillent, ils semblent beaucoup plus calmes bien qu'ils restent méfiants face à Pichu, ils écoutent la fin de la discussion. Nous leur assurons qu'ils sont libres. Les fantominus quittent le sous-marin. L'un d'entre eux reste en arrière, il ne sait pas où aller, il n'a pas de souvenirs de sa vie avant le bateau... Ne pouvant résister à ces grands yeux tristes, je lui propose de rester avec moi ce qu'il accepte avec reconnaissance. Je présente rapidement l'équipe à Fantominus. Nous remontons à la surface pour regagner notre bateau.

Lorsque nous émergeons à l'air pur, le ciel est complètement dégagé, le soleil brille. Les marins n'en reviennent pas de l'amélioration phénoménale de la météo et sont très contents de ce dénouement. Nous prenons le temps de faire des photos auprès du sous-marin puis reprenons notre route. Direction : les îles Alola ! Pendant les quelques jours qui finissent notre croisière, j'apprends à connaître Fantominus qui se révèle d'une nature enjouée et s'entend particulièrement bien avec Roucoups avec qui il aime voler et faire des blagues.

---

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr/).

[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs.*



*Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés