

**monsters**  
Magazine

# Monsters

Magazine  
N°3 - Juin/juillet 2001

**La soluce de Pokemon or et argent**

**Le guide des cartes Digimon**

**Enfin !! Le pokedex or et argent**

**Davis vs Sacha le comparatif**

**Tout sur Marill**

**Digimon : les épisodes des saisons 2 et 3**



**Jeux vidéo, goodies, cartes, infos ...**

Belgique 180 FB Suisse 7,50 FS Canada 5,95 SC  
L 4999 - 3 - 25,00 F - RD





# le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux vidéo imports

**Nouveau** un CD lisible sur MAC/PC et aussi sur LECTEUR **DVD** DE SALON

**HCG**  
**GAMERS**

# Hardcore

«Le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux IMPORTS»

# GAMERS

«Le magazine de l'import sur PC, PlayStation 1&2, Dreamcast, Gamecube, X-box»

## NOUVEAU !!

Le 1er et le seul magazine

100% import

## DOSSIER

### Tokyo Games Show

10 pages pour tout savoir sur l'avenir des jeux imports !

## Sakura Taisen III

Le jeu du moment pour un test exceptionnel de 8 pages !

## Final Fantasy X

Découvrez les dernières infos et photos du jeu le plus attendu de l'année.

CADEAU  
UN CDR  
LISIBLE SUR LECTEUR  
DVD DE SALON  
ET AUSSI SUR  
MAC ET PC

N°1  
Mai/juin

**LES NEWS IMPORTS**  
COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS VUES !

**ARCADE**  
SNK TOUJOURS VIVANT

**REFEREN**  
Retours  
des jeux culte

650 Mo lisibles sur MAC, PC et Lecteur **DVD** de salon

**Hardcore**  
**GAMERS**

**DEMONIAQUE**  
11 vidéos  
Pour enfin voir à quoi ressemble Final Fantasy X !

**MORTEL**  
Découvrez 8 minutes de Silent Hill 2 (cut scene et phases de jeu)

**INCROYABLE**  
4 minutes de Shenmue 2 en vidéo !

**ON A AIME**  
Les trailers qui nous font baver d'impatience (Planet of the Apes, Avalon, Atlantis et le DENIER trailer de Final Fantasy. Créatures de l'esprit.

**HALLUCINANT**  
Découvrez Star Wars sur GameCube encore mieux que le film !

**DEMOS**  
**JOUABLES PC**  
Mondriaan Sword: Assemblage et combat.

**PONS DECIAN DES MEILLEURS JEUX VIDEO**  
Final Fantasy X, Sakura Taisen 3, Super Smash Bros. Melee, Silent Hill 2, Planet of the Apes, Atlantis, Avalon, et le DENIER de Final Fantasy. Créatures de l'esprit.

Le CD ROM, le jeu ainsi que les vidéos de Sakura Taisen 3, Silent Hill 2, Planet of the Apes, Atlantis, Avalon, et le DENIER de Final Fantasy. Créatures de l'esprit.

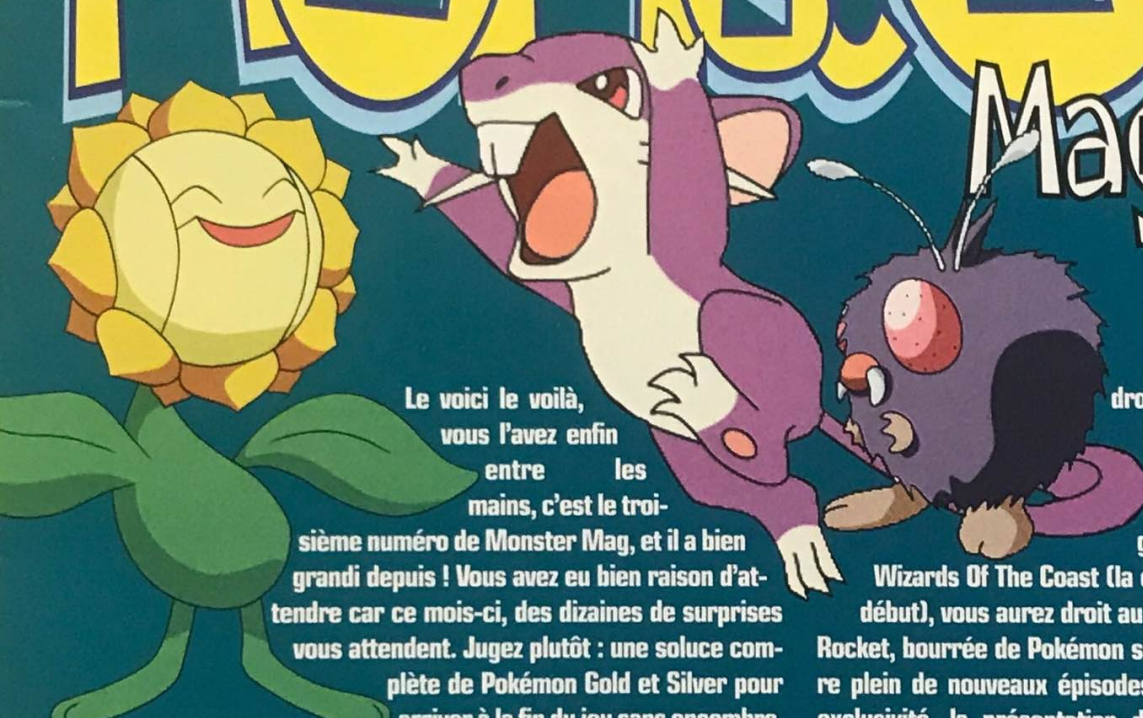
Vérifier tous vos codes à ce jour

# Le magazine + son CD 35 F seulement en vente actuellement



# MONSTERS

## Magazine



Le voici le voilà, vous l'avez enfin entre les mains, c'est le troisième numéro de Monster Mag, et il a bien grandi depuis ! Vous avez eu bien raison d'attendre car ce mois-ci, des dizaines de surprises vous attendent. Jugez plutôt : une soluce complète de Pokémon Gold et Silver pour arriver à la fin du jeu sans encombre, réalisée par l'ami Rom, fan des nouveaux Pokémon devant l'Éternel ! Suit en bonus un Pokédex complet avec photo, nom et emplacement de tous les nouveaux Pokémon et un super poster au milieu ! Vous en voulez encore ? Plein de News en direct du Japon, le pays des Pokémon et des Digimon. Toujours dans les surprises, vous aurez

droit à un gros plan sur un Pokémon, et celui de ce mois-ci, c'est Marill, car il est en plein dans l'actualité ! Des cartes, toujours des cartes, et malgré l'arrêt des cartes Pokémon par Wizards Of The Coast (la compagnie qui les distribue depuis le début), vous aurez droit au cardex complet de la série des Team Rocket, bourrée de Pokémon soooooombres ! Toujours la cote, encore plein de nouveaux épisodes de la saison 2 des Digimon, et en exclusivité, la présentation de la troisième saison, les Digimon Tamers, incroyable non ? Voilà, il ne vous reste qu'à jeter un œil au sommaire et découvrir toutes les nouveautés du mag, et attention, ne lisez ce magazine qu'APRÈS l'école (sinon, je me fais disputer par vos mères, alors... !). Allez, salut !

**PS :** Grand Concours de dessin sur le thème : «Dessine le petit monstre de tes rêves». Ce monstre peut être un Digimon, un Pokémon ou tout autre chose (le monstre poilu de Pef ou une Momie par exemple). Bref, comme ne le dirait pas le Petit Prince : «Dessine-moi un monstre». Une seule contrainte : qu'il soit totalement original. J'offre dix abonnements de 6 numéros à Monsters Mag. N'oubliez pas d'indiquer vos nom et adresse complète au dos de vos dessins. Vous pouvez également joindre votre photo si vous voulez que tous vos copains vous voient dans le magazine.

**PPS :** Écrivez-nous nombreux et n'hésitez pas à nous poser toutes les questions que vous vous posez sur les monstres miniatures.



# SOMMAIRE

## 6 Courrier

Vos lettres et vos plus beaux dessins : écrivez-nous tous !

## 8 Pokespion

Tout sur les monstres, qu'ils soient de poche ou digitaux. News in Monsterworld.

## 10 Digimon Saison 3

En avant-première, le bilan complet sur Digimon Tamers, la nouvelle série de Digimon qui revient pour une troisième saison qui promet beaucoup. Pour les impatients, nous avons aussi des photos des nouveaux jouets : tout simplement superbes.

## 14 Episodes Saison 2

Voilà voilà, la suite des épisodes de la saison 2 de Digimon. Les résumés des épisodes avec les titres américains, que du bon.

## 18 Pokémon Or/Argent

Tout sur ce nouveau jeu génial : toujours plus de nouveaux monstres à attraper, toujours plus de plaisir avec ce test complet du nouveau phénomène.

## 21 Concours

Des kilos de cadeaux Pokémon à gagner : on attend déjà votre courrier.

## 22 Gros plan

Tout sur Marill, le Pokémon aquatique le plus gonflé, ça flotte sur de l'huile. La souris aquatique n'aura plus de secrets pour vous.

## 24 Bios

Sacha Versus Davis : le choc des titans. Qui est le meilleur ? Les paris sont ouverts.







## 26 Soluce

Après le test, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Pokémon Or et Argent. Ici et maintenant. Tous à vos GameBoy. Si après ça vous n'arrivez toujours pas à finir le jeu, je rends mon tablier.

## 43 Abonnement

Votre magazine préféré chez vous avant tout le monde.

## 44 Pokédex

Avec ses cent nouveaux Pokémon, la version Or et Argent de Pokémon offre de nouvelles possibilités : dans ce numéro, retrouvez les cinquante premiers en fiches complètes.

## 52 Cote

La mise à jour de la cote des cartes du CCG de Pokémon, toujours plus précise et complète de numéro en numéro.

## 54 Cardex Team Rocket

Ils sont Dark, ils sont méchants : ce sont les Pokémon sombres : cochez-les tous sur le cardex team rocket.

## 56 Decks Digimon

Les trucs et astuces pour construire votre deck Digimon, et quelques decks de tueurs à essayer. Ca va Digi-battler dans les chaumières !

## 60 Armor Digivolution

Suite et fin de l'article sur les mystérieuses armures issues des Digi eggs. Les digivolutions complètes de Wormon, Armadillomon et de Gatomon.

## 63 Trucs & astuces

Tous les codes Action Replay pour Pokémon versions rouge, bleue et jaune.

## 65 Goodies

Tout plein de nouveaux jeux, jouets et autres gadgets à s'offrir ou à se faire offrir.

## 67 Jeux

Jouez avec vos monstres préférés.







Salut, moi, je trouve que **Monster Magazine**, c'est trop génial. Les nouveaux Pokémon, c'est mon truc préféré. Est-ce que tu

Je voudrais savoir si l'on peut avoir Mew dans la version Jaune, Merci.  
Bour Manon, 11 ans 1/2

pourrais écrire tous les codes de Pokémon version bleue sur GameBoy Color dans ton magazine ?  
P.S.: Ma mère trouve que l'on devrait lire ton magazine après les devoirs plutôt que pendant les cours de français (elle est prof de français).

Arsène

Salut, Arsène ! Des dessins comme celui-ci, tu peux en envoyer autant que tu veux !

Si tu aimes les nouveaux Pokémon, ce mois-ci, tu vas être servi, car en plus de la 1ère partie avec 50 des 100 nouveaux Pokémon, tu vas sûrement aimer le Gros Plan sur Marill, un Pokémon d'eau que j'aime particulièrement, il a une trop bonne tête !

Pour les codes sur Game Boy, là aussi, tu seras aux anges, car tu trouveras deux pages remplies de codes pour toutes les versions de Pokémon sur GBColor. N'oublie pas qu'il faut un Action Replay.

Si tu as un Pokémon particulier que tu voudrais voir dans le Gros Plan du prochain Monster Mag, n'hésite pas à écrire pour me le dire, je ferais mon possible pour le mettre. Surtout si le dessin est aussi bien fait !

Voici la liste de tous les Pokémon que vous ne retrouverez pas dans la version jaune :

- Abo, Arbok, Alakazam, Amonita/Amonistar, Aspicot, Aquali, Voltali, Pyroli, Coconfort, Dardargnan, Ectoplasma, Elektek, Golem, Kabuto/Kabutops, Kicklee, Lippoutou, Magmar, Mackogneur, Miaouss, Persian, pikachu sauvages, Smogo, Smogogo, Tygnon... et Mew !



Salut

Nous nous appelons Dylan et Jesse, nous sommes cousins et passionnés de Pokémon et de Digimon. C'est pour cela que nous trouvons votre magazine. Nous collectionnons les cartes Pokémon et attendons avec impatience les 100 nouvelles cartes qui sortiront. Et nous voudrions vous demander si possible de remettre dans les prochains numéros suivants. Nous voudrions aussi vous demander si vous pouvez mettre une rubrique sur les nouvelles cartes qui sortiront et leur date sortie en France. Vous vous remercions pour la cote des Pokémon qui nous intéresse tout particulièrement. Merci d'avance en espérant que notre lettre paraîtra dans votre magazine.





Salut, nous nous appelons Dylan et Jesse, nous sommes cousins et passionnés de Pokémon et de Digimon. C'est pour cela que nous trouvons votre magazine génial (ndj : j'espère que c'est le bon mot, parce que vous l'aviez oublié dans la lettre, mais je ne pense pas que c'était le mot « nul » !). Nous collectionnons les cartes Pokémon et attendons avec impatience les 100 nouvelles cartes qui sortiront. Et nous voudrions vous demander s'il était possible de les mettre dans les prochains numéros. Nous voulions aussi vous demander si vous pouviez mettre une rubrique sur les nouvelles cartes qui sortiront et leur date de sortie en France. Nous vous remercions pour la cote des Pokémon, qui nous intéresse tout particulièrement. Merci d'avance, en espérant que notre lettre paraîtra dans votre magazine.



Merci Jesse et Dylan pour votre lettre, et aussi pour vos dessins, trop biens ! Alors, vous allez peut-être être un peu déçus d'apprendre que Wizards of the Coast a décidé d'arrêter la vente de cartes à jouer Pokémon, car les extensions « Fossil » et « Team Rocket » se sont trop mal vendues dans notre pays. Mais ne vous inquiétez pas, il est toujours possible de se

procurer les cartes en anglais, par exemple en allant sur le site Internet de Wizards of the Coast, au <http://www.wizards.com>. Dans le Monster Mag de ce mois-ci, vous aurez droit au cardex complet de la série des Team Rocket, avec plein de Pokémon sombres introuvables ailleurs ! Vous aurez aussi droit à une petite introduction au jeu de cartes Digimon, avec les règles et des decks. Alors, heureux ?!

Le Pasteur  
22150  
Pleugvenat



Bonjour, je m'appelle Nicolas Péluff et je suis un  
fana de "Monsters Ranches". Voici ma question : pouvez-  
vous m'envoyer par retour de courrier, l'adresse qui est indiquée  
en haut de cette feuille ? Les portails de tous les monstres de  
"Monsters Ranches" - Merci d'avance ! (N'oubliez pas de préciser)







# POKESPION

Diaboromon, tout nouveau, tout pas beau !

Puisque vous aimez les monstres, voici une exclusivité totale : Diaboromon, ses évolutions et tous leurs noms !



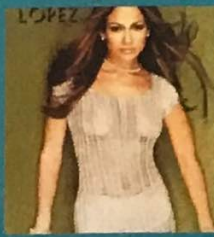
## Pendant ce temps...



À la même période que le second film Digimon, la compagnie Toei sort un dessin animé au cinéma au Japon, qui reprend une série que tous les enfants japonais adorent : «One Piece». L'histoire se passe dans un univers de pirates, on rigole bien et c'est bourré d'action. En France, il existe déjà depuis longtemps en manga, alors c'est une très bonne occasion pour s'intéresser à d'autres choses...

## Les stars aussi s'y mettent !

Un article de presse de MTV a fait savoir il y a quelques jours qu'une nouvelle chanson Digimon allait sortir. Devinez la meilleure ? Parmi les chanteurs prévus pour participer à ce futur tube, on trouve Jennifer Lopez et Elton John. Et ça n'est pas tout ! Dr Dre et Snoop Dog travaillent en ce moment sur un Digirap pour l'arrivée aux États-Unis des nouveaux Digimon ! Si ça, c'est pas du succès...



Dog travaillent en ce moment sur un Digirap pour l'arrivée aux États-Unis des nouveaux Digimon ! Si ça, c'est pas du succès...

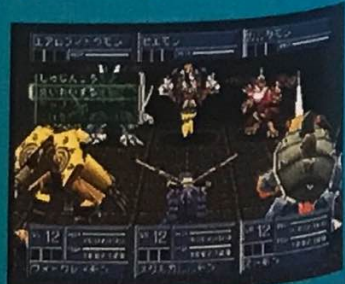
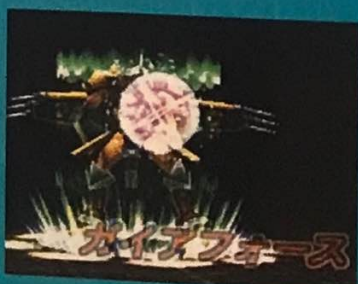
## digimon adventure 2



Une news de taille, car c'est la sortie au Japon, à peu près en même temps que la troisième saison Digimon (The Digitamers), du second film Digimon, le 1er avril, intitulé Digimon Adventure 02. Un petit mot : les héros sont ceux de la saison 2 (Davis, Veemon et les autres), et le grand méchant s'appelle Diaboromon, un nouveau Digimon surpuissant. L'histoire ? On n'en sait pas grand-chose : le Digimon le plus puissant du monde, Diaboromon, est arrivé sur Terre, ou dans le Digimonde, pour s'emparer de toute la région est du pays. C'est aux nouveaux Digisauveurs avec leurs Digiéggs de triompher du démon... On vous tient informés, contentons-nous de ces quelques photos !

## Digimon World 2

Bandai revient avec son jeu Digimon World sur PlayStation, et vous replonge dans le monde Digital pour une nouvelle aventure. Comme le premier épisode, Digimon World 2 promet d'être très bon, avec des graphismes améliorés et un tout nouveau système de combat. Les batailles se font par groupe, et vous contrôlez vos Digimon un par un. 100 nouvelles créatures (ça ne vous rappelle rien ?!) et des possibilités de fusion entre Digimon, voilà ce qui vous attend pour dans quelques mois.







## Un show à Tokyo

Pour la sortie des deux films de Toei, Digimon et One Piece, les petits Japonais ont eu droit à un grand show musical. Voici quelques images de ce que vous auriez vu si vous étiez japonais !



## WonderSwan



Vous savez sûrement que Bandai, la maison des Digimon, a aussi sorti il y a quelques mois en France une console portable spécialisée dans les jeux de rôle. Il est quand même normal qu'ils sortent un jeu sur les Digimon. Eh bien c'est chose faite, et en plus, ce sont deux jeux qui sortent : un qui reprend le premier Digimon World de la PlayStation, et l'autre qui s'inspire du nouveau film «Digimon Adventure 02». On vous en reparlera sûrement dans le prochain numéro, ça vous laisse le temps d'acheter la console !

**C'est bien parce que c'est vous !**

Avec l'arrivée des jeux Pokémon Or et Argent, Nintendo a sorti une édition limitée de la GameBoy Color avec Pikachu et sa préévolution Pichu. Elle devrait sortir au même prix que les autres, sauf qu'elle est mille milliards de fois mieux !

édition limitée



Avec l'arrivée des jeux Pokémon Or et Argent, Nintendo a sorti une édition limitée de la GameBoy Color avec Pikachu et sa préévolution Pichu. Elle devrait sortir au même prix que les autres, sauf qu'elle est mille milliards de fois mieux !

## Nouvelles séries au Japon

Juste une petite news pour vous montrer à quel point la folie des cartes à jouer Pokémon est incroyable au Japon ! Ils en sont déjà à la quatrième extension de la série Neo ! Voici simplement quelques photos des premières cartes dévoilées.

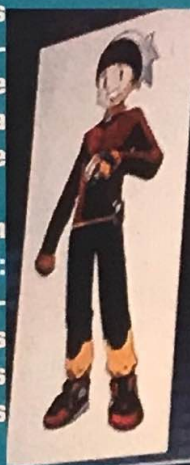


## Tout nouveaux tout beaux

Ça y est, le jeu Pokémon sur GameBoy Advance, Pokémon Diamond (Pokémon Diamant !), a enfin été officiellement annoncé ! Voici trois



images parmi les quatre seules disponibles. La quatrième se trouve dans le gros plan sur Marill, un peu plus loin... On connaît les noms des deux Pokémon : le caméléon s'appellera en japonais Kakureon, et la sorte de baleine (on ne sait pas encore si elle sera vraiment énorme) se nommera Hoeroku. Le nom du dresseur est inconnu... mystère ! Le jeu est prévu pour 2002 et possèdera un système unique qui se branchera à la GBA : le «Card-e Reader». Les cartes qui se brancheront dessus contiendront des codes barres avec plein d'informations comme les stats, évolutions, sons et des nouvelles attaques !







## LES EPISODES DE LA SAISON 2



Voici la seconde partie des épisodes de la saison 2 de la série télé des Digimon. On retrouve Davis, Yolei et les autres dans les huit épisodes qui précèdent la fin de la première partie de cette saison, c'est-à-dire la défaite de l'Empereur Digimon et le retour de Ken chez lui. Appréciez, et priez pour que TF1 se dépêche de nous montrer cette super saison !

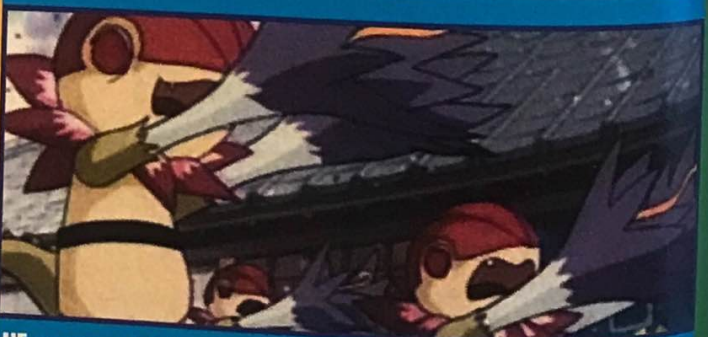
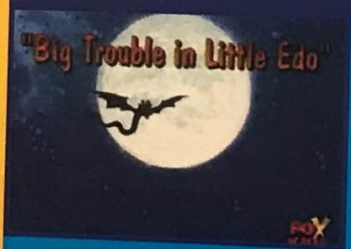
### Épisode n° 68 «Samourai of Sincerity»

Les Digisauveurs partent à la recherche d'un Digiegg qu'ils ont trouvé sur leur D3 au moment où ils avaient une petite faim. Ils trouvent un DigiDîner et prennent un bon repas ; mais quand on leur demande de payer, ils s'aperçoivent qu'ils n'ont pas de Digidollars pour payer Digitamamon. Digitamamon leur dit qu'ils auront à travailler pour payer le repas et T.K. se souvient d'un coup que c'est l'endroit dans lequel Joe et Matt ont été forcés de travailler il y a de ça quelques

années. Heureusement, Mimi et Michael, un nouveau Digisauveur venu d'Amérique, arrivent pour sauver le groupe, et Mimi convainc Digitamamon de leur offrir le repas. Le groupe est ensuite attaqué par Gorillamon et le Digimon de Michael, Betamon, digivolue en Seadramon pour s'occuper du Digimon contrôlé par une Dark Spiral. Digitamamon revient à l'assaut avec une Dark Spiral collée dans sa coquille. Yolei réalise finalement la valeur de la sincérité envers les gens et qu'il ne faut pas juger un œuf sur sa coquille. Grâce au Digiegg de la sincérité, Hawkmon parvient à digivoluer en Shurimon et se débarrasse de Digitamamon.



### Épisode n° 69 «Big Trouble in Little Edo»



L'Empereur Digimon continue de faire croître son empire, élevant de plus en plus de tours de contrôle pour asservir le Digimonde. Les Digisauveurs se lancent dans une mission de sauvetage pour libérer les régions soumises à l'empereur. Ils finissent dans une vieille ville de l'âge des Samourais. Là, ils tombent sur Ninjamon, qui provoque Shurimon en duel pour décider qui des deux serait le ninja le plus puissant.

Les enfants rencontrent les Gekomon qui se cachent sous terre, quand ShogunGekomon est attrapé par une Dark Spiral. Les Digisauveurs s'enfuient de leur cachette et feignent détruire la tour de contrôle pour libérer les habitants de leur bague sombre. Mais il faudra l'ensemble des Digimon pour venir à bout de ShogunGekomon et lui ôter sa Dark Spiral.





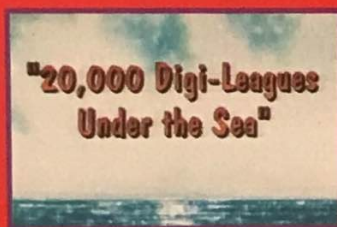
Épisode n° 70

## «20.000 Digileagues Under The Sea»

Alors qu'ils recherchent un Digiegg, les Digisauveurs se font emprisonner dans une plate-forme pétrolière sous-marine par

sonne peut s'enfuir avec un module d'urgence, et Cody, qui a une peur bleue de se faire emprisonner sous la mer, est le premier volontaire. Il court chercher Joe pour sauver les autres avec Ikkakumon. Pendant que Cody est absent, les autres localisent le Digiegg de la reconnaissance et demandent à Cody d'aller le chercher à son retour. Armadillomon peut alors Armor Digivoluer en Submarimon et, allié à Ikkakumon, vaincre MegaSeadramon.

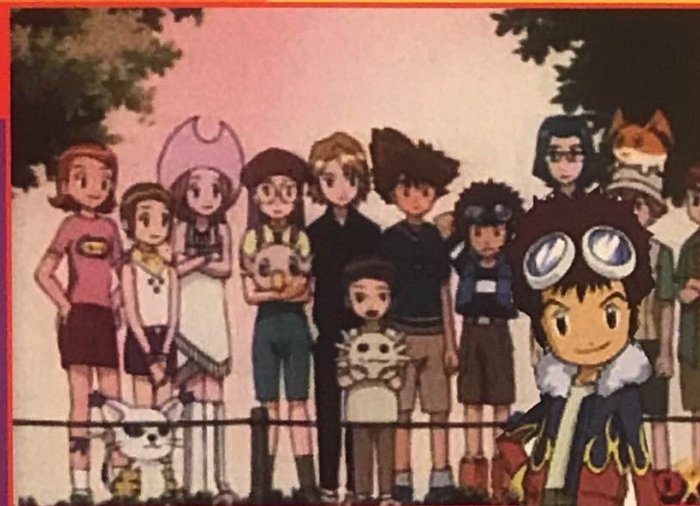
MegaSeadramon. Obligés de bloquer toutes les issues pour empêcher la plate-forme de couler, ils sont coincés avec seulement une petite réserve d'air. Une seule per-



## Épisode n° 71 «Ghost of a chance»



À quelques jours de l'anniversaire de la victoire des Digisauveurs sur Myotismon, la station de télévision de Odaiba est sens dessus dessous à cause de gens qui voient des fantômes partout. Quand toute l'équipe, nouveaux et anciens digisauveurs réunis, se rencontre, elle parle de l'anniversaire. Quand ils partent pour la station de télévision, ils découvrent que le fantôme est en réalité Wizardmon, le Digimon qui sacrifia sa vie pour sauver Gatomon et Kan



de l'attaque de Myotismon. Il cherchait en fait Gatomon pour lui dire que «la gentillesse libérera le Rayonnement Doré», et que cette gentillesse seule ne réussira pas à vaincre le monde obscur.

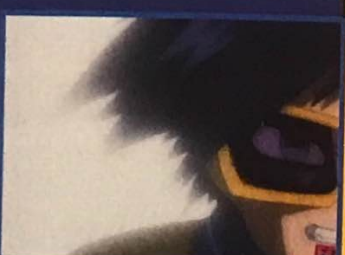






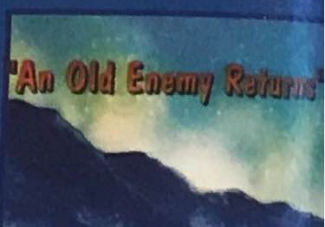
# DIGIMON WORLD

## Épisode n° 72 «Run Yolei Run»

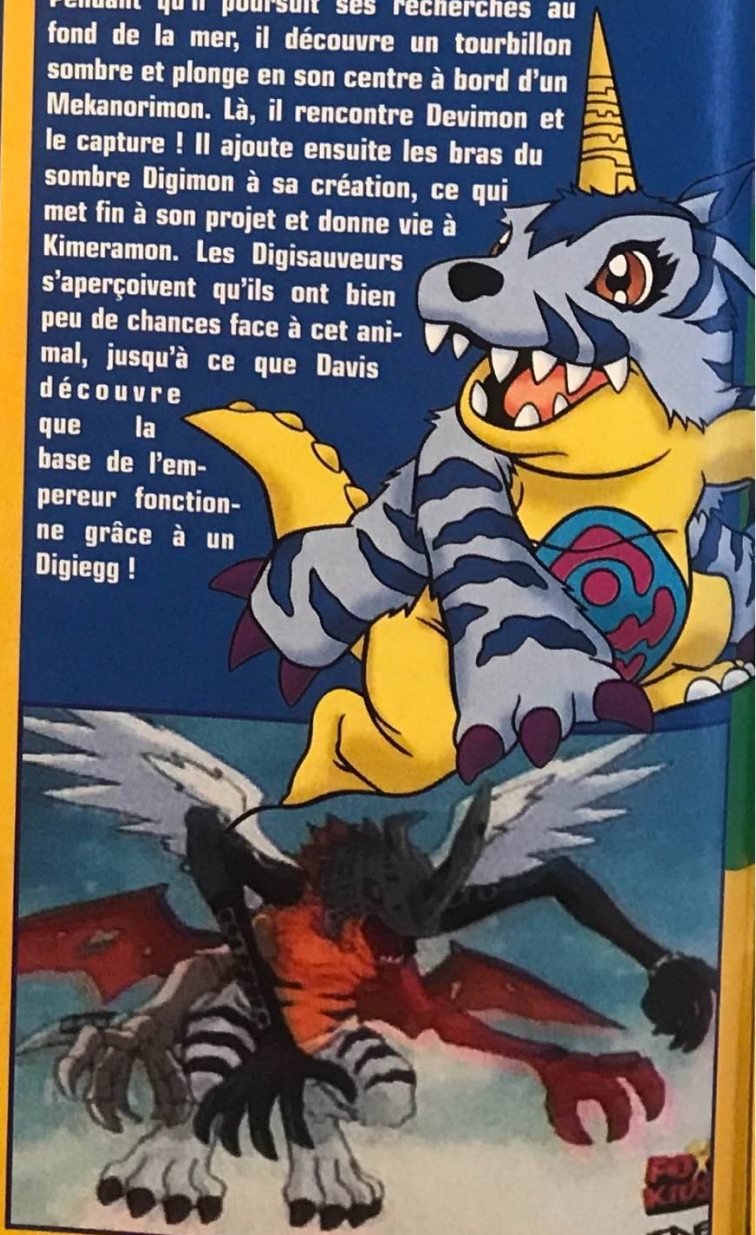


Izzy et Cody découvrent l'emplacement de la base de l'empereur, mais quand les digisauteurs se rendent à la base pour l'attaquer, il ne reste rien d'autre qu'un cratère. Yolei essaye de prouver qu'elle est capable de vaincre l'empereur et fonce tête baissée, mais c'est Hawkmon qui pâtit de l'entêtement de Yolei et se retrouve blessé. Yolei, Hawkmon, Kari et Gatomon restent à l'arrière pendant que les autres partent à la poursuite de la base. L'empereur Digimon, pendant ce temps, prépare son programme ultime...

## Épisode n° 73 «An Old Enemy Returns»



Le plan de l'empereur est presque prêt, mais il veut terminer sa création avec des petits bouts de Digimon très puissants. Pendant qu'il poursuit ses recherches au fond de la mer, il découvre un tourbillon sombre et plonge en son centre à bord d'un Mekanorimon. Là, il rencontre Devimon et le capture ! Il ajoute ensuite les bras du sombre Digimon à sa création, ce qui met fin à son projet et donne vie à Kimeramon. Les Digisauteurs s'aperçoivent qu'ils ont bien peu de chances face à cet animal, jusqu'à ce que Davis découvre que la base de l'empereur fonctionne grâce à un Digiegg !



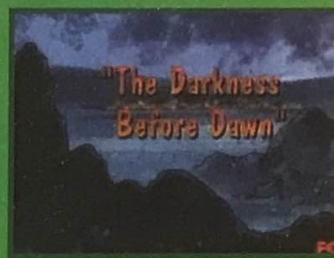




## Épisode n° 74

### «The Darkness Before Dawn»

Avec Kimeramon sous son contrôle, il semble à présent impossible d'arrêter l'empereur Digimon ! Il fait des ravages en détruisant des villes entières avec Kimeramon et suit sa bête avec sa base volante, semant des tours de contrôle partout. Les Digisauveurs décident d'agir et ils partent infiltrer la base. Malheureusement, Kimeramon s'avère vraiment trop fort, même quand tous les Digimon attaquent ensemble. Davis persiste tout de même à chercher quelque chose pour arrêter la bête. Wormmon l'aide à trouver la source d'énergie centrale de la base : un Digiegg doré avec le sceau de la gentillesse gravé dessus. Davis prend le Digiegg et Veemon Armor Digivolue en Magnamon.



## Épisode n° 75

### «The Crest of Kindness»

le, mais que ce monde est réel et les Digimon bel et bien vivants. Il refuse de les croire et s'échappe sur le dos d'un Devidramon. Magnamon, de son côté, souffre quand Kimeramon le prend dans sa main de SkullGreymon. Tout semble perdu quand

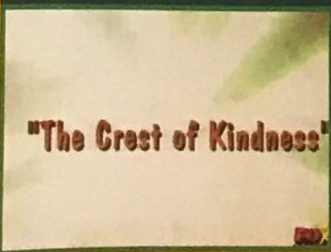
fait pas le poids et se fait battre rapidement. Il donne néanmoins le reste de son énergie à Magnamon, à la condition qu'il vienne à bout de Kimeramon, pour Ken. Il y arrive, et Ken se rend compte qu'il a perdu un ami avec Wormmon, qui se désintègre. Ken abandonne alors ses habits d'empereur, retournant à l'état du Ken initial qui découvrit le Digimonde. Les Digisauveurs lui demandent

de se joindre à eux, mais il retourne simplement dans sa maison du monde réel, choqué par tout ce qu'il a fait...



Pendant que Magnamon et Kimeramon se battent entre eux, les Digisauveurs vont à la rencontre de l'Empereur Digimon, Ken, et Wormmon. Ils essayent de le convaincre que le Digimonde n'est pas seulement une réalité virtuel-

Wormmon comprend que c'est à lui de sauver Ken des ténèbres qui l'envahissent. Wormmon pousse Ken dans le sable et emmène Devidramon attaquer Kimeramon. Dans sa forme actuelle, Wormmon ne



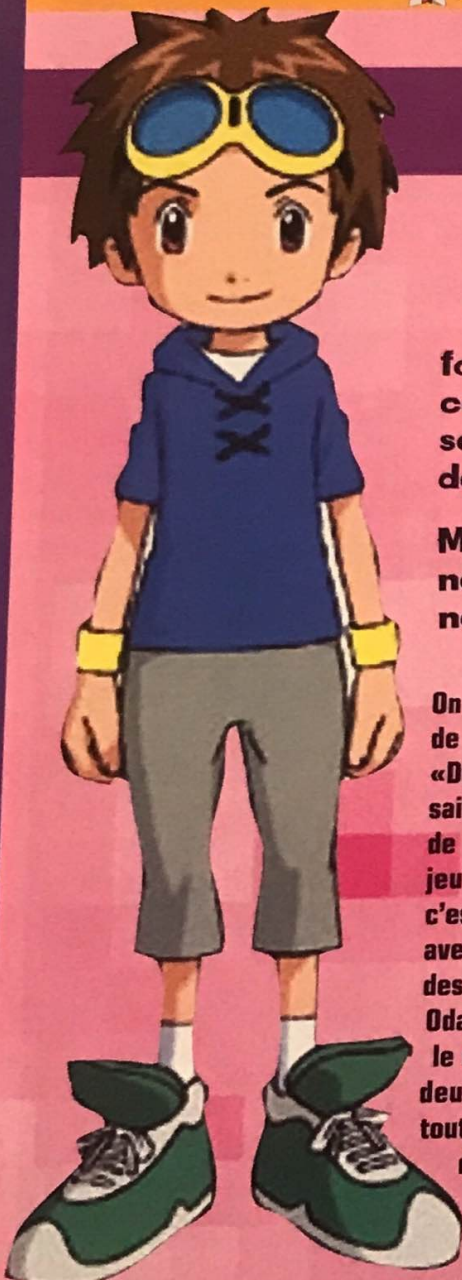




# DIGIMON SAISON 3



## digimon saison 3



**C'est le 1er avril que la toute nouvelle saison des Digimon a débuté. Au revoir Davis, Veemon et tous les autres. C'est pas facile de se séparer une nouvelle**

**fois de tous ces Digisauveurs qui étaient tout simplement trop cool ! Mais ce qui rassure, c'est que cette nouvelle série semble aussi sympa, voire plus sympa que les deux précédentes.**

**Même si on ne sait pas encore grand-chose de l'univers des nouveaux Digisauveurs, on aura droit à plein, mais alors plein de nouveautés... Lisez vite ce qui suit !!!**

On n'a pas encore beaucoup de renseignements sur les «Digimon Tamers», mais on sait que les nouveaux héros de la série adorent jouer au jeu de cartes Digimon, et c'est ce qui fera débiter leur aventure. La ville d'origine des nouveaux héros n'est plus Odaïba, mais Tokyo, la capitale du Japon. Comme dans les deux premières saisons, toutes les aventures qui se dérouleront dans le vrai monde se passeront dans des endroits

connus. L'histoire se passe au présent, mais pas dans la réalité des saisons 1 et 2, donc une rencontre entre héros de saisons différentes est peu probable.

Une nouvelle saison est marquée par de nouveaux Digivice. Ils s'appelleront désormais D-ARC. Ils ont une petite fente sur le dessus pour insérer une carte, ce qui renforce le Digimon. Ce nouveau système s'appelle, en anglais pour le moment, le Card Slash. Voici ses particu-







larités :

- Les D-Arcs ressemblent aux D-3, mais sont plus gros et plus ronds.
- Les D-Arcs sont activés par les Cartes Bleues. Il y en a différents types, comme les cartes de force et d'évolution.
- Ces Digivices doivent être débloqués par un Digimon orphelin...

Voici ce qu'a dit Seki Hiromi, le créateur des Tamers, à

propos de ce changement de cap :

«La série des Digimon entre dans sa troisième année, donc comme pour clore un chapitre, on a décidé de changer un petit peu le concept. Avec les Tamers, les enfants sont encore plus proches de leurs Digimon. La raison pour laquelle il y a moins de héros



## DES PRODUITS DERIVES

Comme vous devez bien l'imaginer, la sortie de cette toute nouvelle saison a provoqué un raz-de-marée chez les jeunes du pays du Soleil levant. Pour l'occasion, une grande manifestation a été organisée, pendant laquelle on a pu voir des tas de produits dérivés : affiches, figurines, peluches...

Profitons-en pour jeter un coup d'œil sur ce que ces chanceux de Japonais ont bien pu avoir comme goodies, en espérant que nous aussi on y aura droit !







# DIGIMON SAISON 3



## THE RETURN OF THE MALADES

Pour les plus curieux, voici l'équipe de génies qui est à l'origine de cette troisième saison Digimon.

Responsable : Oofu Kawakami (TV publication)

Taroo Kimura (porte-parole)

Hiromi Seki

Original planification : Akiyoshi Hongou

Scénario : Shueisha

Compositeur : Akira Konaka

Direction : Yukio Kaisawa

Designer : Tsuru Ataru Syou Masaru

Art Design : Kahito Watanabe

Color Design : Itaita Taikou

Directeur du Son : Takashiki Yuosawa

Musique d'entrée : «The biggest dreamer»

Musique de fin : «My tomorrow» de AiM

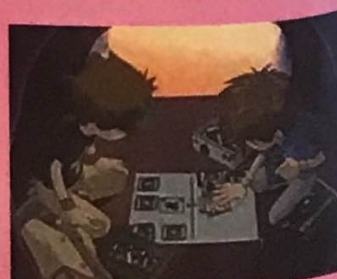
est que les Digimon seront encore plus impliqués dans l'histoire, et le système Card Slash a été ajouté pour que les enfants prennent plus part aux batailles. Le but de s



sont des Tamers. Bien sûr, pour tous les fans de la série, nous réfléchissons à d'autres manières de leur faire plaisir en dehors des épisodes télévisés. Continuez à regarder les Digimon, surtout les Tamers !».

cartes est d'offrir un aspect plus stratégique aux combats. Un Tamer, c'est la combinaison d'un Digimon et d'un partenaire humain. C'est le fond de l'histoire de Takato et des autres : ils doivent découvrir qu'ils

Voilà, vous savez presque tout, sauf qu'un film, « Digimon Tamers : The Adventurers' Battle » sortira cet été au Japon. Alors, impatientes ?







## ÉPILOGUE

Voici un petit bonus pour les fans des Digimon : la fin de la saison 2, qui marque l'arrivée de la saison 3. Près de vingt ans ont passé, nous sommes en 2027, tous les Digisauveurs des saisons précédentes ont repris l'école, puis les études et ont maintenant un travail. Voici ce que sont devenus les anciens héros et leur Digimon, qui les accompagne partout...







## C'EST REPARTI

Le voici le voilà, il est arrivé, on l'aaaaaaa ! Même si je vous en avais un peu parlé dans le premier numéro, je ne pouvais pas résister à l'envie de vous en reparler un petit coup. Trois pages, ça suffira sûrement, d'autant plus qu'avec la soluce que Rom nous a concocté dans ce numéro, je n'ai plus grand-chose à ajouter. Voici tout de même quelques petites infos, juste pour le plaisir...

### AU DEBUT

Quel bonheur de poser les mains sur le nouveau Pokémon sur GameBoy ! Contre toute logique, j'ai commencé par la version Or, mais comme ces deux versions sont équivalentes et qu'on est obligé de faire les deux pour tout voir du jeu, la version Argent tombera

sûrement dans mes mains d'ici peu. Pour les êtres étranges qui n'auraient pas encore le jeu (je sens que je parle dans le vide, là !), voilà quelques indications sur le début. L'histoire se déroule trois années après l'aventure de Sacha, dans le monde de Johto. Un ami du professeur Orme, M. Pokémon, le



*Les habitants vous donneront de précieux conseils*



*Ce sont les arbres dans lesquels vous trouverez les baies et les noigrumes*



*Cherchez dans les hautes herbes les Pokémon sauvages*



*C'est dans les arènes que vous récupérez les badges*

### ON EST LOIN DE LA FIN.

Le jeu est déjà extrêmement long au point de vue scénario (environ une bonne quarantaine d'heures si vous voulez des Pokémon qui tiennent le coup), et ce qui entoure l'histoire l'est encore plus. D'abord, trouver tous les Pokémon sera très long, d'autant qu'il faudra récupérer des Pokémon de toutes les versions (y compris bleue, rouge et jaune) pour les faire évoluer et se reproduire (Pichu et Toudoudou s'obtiennent avec des anciens Pokémon). Ensuite, les entraîner jusqu'à leur meilleur niveau sera très, très long ! En plus, il y a quelques passages secrets que vous n'êtes pas obligés de trouver pour finir le jeu : par exemple, si vous surfez dans la rivière à côté de la pension pour Pokémon, vous trouverez les trois sœurs «Toppresseur» qui vous donneront du fil à retordre et vous offriront un chouette cadeau si vous les battez. Finalement, quand vous penserez avoir tout fini, une nouvelle partie commencera, avec plein de mini-quêtes que je ne vous dévoilerai pas, et un combat final terrible contre le meilleur dresseur de tous les temps : le célèbre Sacha ! Mais c'est une autre histoire...



*A l'intérieur d'une arène, vous affronterez plusieurs dresseurs...*





# POUR UN TOUR

## FAITES VOS JEUX.

Au départ de l'aventure, le Professeur Orme vous proposera de choisir entre trois Pokémon. Tout d'abord Germignon, un Pokémon plante qui évolue vite et a surtout des pouvoirs de changement d'état qui gênent les autres Pokémon. Le deuxième, Héricendre, est un Pokémon de feu qui a un pouvoir puissant : flammeche. Mais attention, il est faible contre les Pokémon d'eau. Le troisième, Kaïminus, est sûrement le plus puissant de tous : avec ses pouvoirs Morsure et Canon à O. Si vous le faites évoluer jusqu'au niveau 60, il sera capable de venir à bout de n'importe quel Pokémon du jeu, même les électriques !



... puis le champion de la ville !



C'est la tour Chétiflor, attention aux fantômes !



Vous rencontrerez souvent votre rival, Mazako (c'est moi qui ai trouvé le nom, sympa non ?)

contacte à propos d'une fabuleuse découverte. Prof Orme est débordé de travail, et il fait appel à vous pour aller rendre visite à M. Pokémon. D'un coup, vous remarquez qu'un individu vous espionne par la fenêtre... Et voilà que la grande aventure de Pokémon version Or/Argent débute !



La grotte dans laquelle vous trouverez un Zarbi

### LA QUÊTE DES BADGES

Avant tout, vous êtes un dresseur de Pokémon, alors il vous faut attraper, collectionner, bichonner, mais surtout entraîner vos Pokémon. Comme vous partez à la découverte du monde, on vous remet quelques objets bien utiles dans votre sac : le Pokématos. Grâce à lui, vous pourrez vous repérer sur la carte (après avoir obtenu un

coupon carte) et vous déplacer de ville en ville afin de trouver tous les Pokémon cachés dans la nature. Mais surtout, vous devrez collecter tous les badges gardés par les champions de chaque arène, une par ville. Ces arènes seront les meilleurs endroits pour faire progresser vos Pokémon, vous faire de l'argent (capital dans ce jeu) et surtout récupérer des badges. Ces badges vous seront très utiles : ils vous permettront de





# POKEMON OR ARGENT

vous faire obéir par vos Pokémon, et vous donneront l'occasion de leur faire apprendre de nouvelles techniques sans lesquelles vous ne pourrez pas progresser : Eclate-Roc, Surf... Une fois

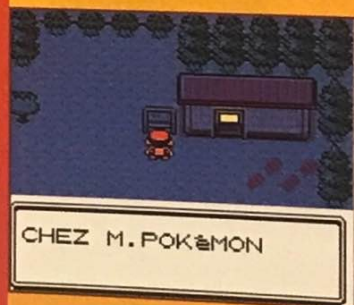
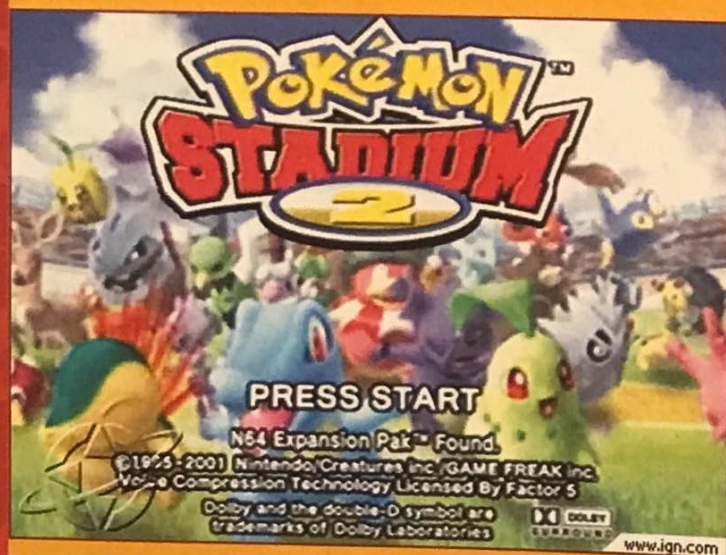
tous les badges collectés, vous serez en mesure d'aller affronter votre rival, le conseil des quatre et le boss final... que je ne vous dévoilerai pas, surprise !

## DANS L'ARENE

J'en avais parlé dans le numéro 1 de *Monster Mag*, Pokémon Or et Argent est suivi d'un tout nouveau Pokémon Stadium, justement intitulé Pokémon Stadium 2, qui sortira d'ici cet été en France. Magnifique, il vous permettra de faire combattre vos Pokémon dans des arènes immenses. Soyez sûrs que ce jeu vous réservera des heures et des heures de fun en compagnie de vos adversaires dresseurs !

## VOUS N'ETES PAS SEULS

Pendant votre aventure, bon nombre de gens vous viendront en aide. Déjà, votre mère, qui économisera de l'argent pour vous et vous appellera parfois quand elle vous aura acheté des objets. Puis les professeurs Chen et Orme ; Fargas, qui vous concocte des Pokéball spéciales ; les tenanciers de la pension qui entraînent vos Pokémon à votre place ou encore plein de dresseurs avec qui vous échangerez vos numéros de téléphone et qui vous appelleront dès qu'ils auront une revanche à prendre ou un renseignement utile à vous donner. C'est vraiment rare d'avoir autant de compagnons dans un jeu. Seul hic, personne ne dort jamais !



Vous rencontrerez des gens partout



# CONCOURS



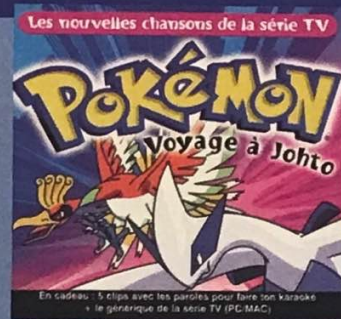
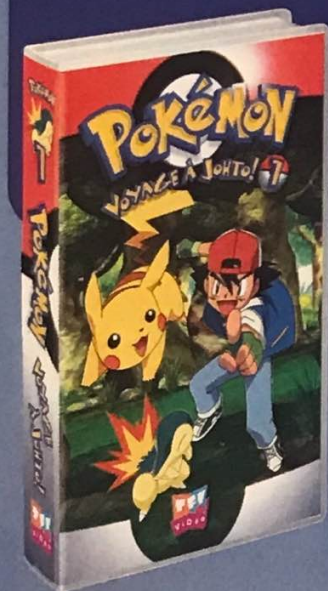
# Grand concours

**MONSTERS**  
Magazine

et



**A GAGNER : 30 K7 VIDEO  
10 CD de musiques  
30 FIGURINES  
DE POKEMON**



Réponds à ces trois questions :

- Quel Pokémon faut-il faire éclore ? \_\_\_\_\_
- Combien y a-t-il de nouveaux Pokémon ? \_\_\_\_\_
- Comment obtenir un Tichu ? \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_

Envoie tes réponses à l'adresse suivante : MONSTERS, 48 bld Pasteur, 75015 Paris  
Un tirage au sort sera effectué avec toutes les bonnes réponses.





# GROS PLAN



Bienvenue dans cette nouvelle rubrique, ou plutôt galerie, car le but de ces deux pages est de vous faire (re-)découvrir certains Pokémon, connus ou pas.

Ce mois-ci, on vous présente Marill sous toutes les coutures, avec toutes les images disponibles de lui dans tous les jeux, toutes consoles confondues...

Car il colle bien à l'actualité... Eh oui, regardez bien, il y a une petite surprise... !

## Luri Luri

Voici Luri Luri (prononcez Luli Luli).

C'est la préévolution de Marill qui a été dévoilée en exclusivité, en même temps que l'annonce du jeu Pokémon sur GameBoy Advance.



183 Marill	Inros de Base	Attaques
	<b>Identité</b>	<b>Départ</b>
	Taille: 0.4 m Poids: 7.5kg Type: Eau	Charge Normal
	<b>Evolutions</b>	<b>Départ</b>
	Azumarill Niveau 18	Boul'Armure Normal
<b>Conseils Tactique</b>	<b>Autres infos</b>	6 MimiQueue Normal
		10 Pistolet à O Eau
	<b>Localisations</b>	15 Roulade Roche
		Dr: Mont Creuset Ar: Mont Creuset
	<b>CT / CS</b>	21 Bulle d'O Eau
		28 Damoclès Normal
		36 Danse Pluie Eau
		<b>Stats</b>
		<b>Stats Max</b>
		PV: 343
		Attaque: 138
		Défense: 198
		Vitesse: 178
		Attaque SPE: 138
		Défense SPE: 198
		Moyenne: 199
		<b>Stats de Base (BS)</b>
		PV: 70
		Attaque: 20
		Défense: 50
		Vitesse: 40
		Attaque SPE: 20
		Défense SPE: 50



## Azumarill

### CARACTÉRISTIQUES

Pokémon n°184  
 Nom américain : Azumarill  
 Nom japonais : Mariruri (prononcer Malilouli)  
 Taille : 0.4 m  
 Poids : 7.5 kg  
 Type : Eau  
 Info + : Évolution de Marill au niveau 18

### ATTAQUES

niveau	nom	type
Départ	Charge	Normal
Départ	Boul'Armure	Normal
Départ	MimiQueue	Normal
Départ	Pistolet à O	Eau
Départ	Roulade	Roche
25	Bulle d'O	Eau
36	Damoclès	Normal

### CAPACITÉS

CT : 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45  
 CS : 03, 04, 06, 07





## COMMENTAIRES

**Or**

En ne bougeant plus et en écoutant, il peut discerner ce qu'il y a au fond des fleuves.

**Argent**

Son oreille très fine parvient à identifier les sons, même au cours d'un orage.

## STATISTIQUES

stats max

PV 403

Attaque 198

Défense 258

Vitesse 198

Attaque SPE 198

Défense SPE 258

Moyenne 252

stats de base

PV 100

Attaque 50

Défense 80

Vitesse 50

Attaque SPE 50

Défense SPE 80

Moyenne 68

## TROUVER

Évolution de Marill au niveau 18



# Marill

## ATTAQUES

niveau	attaque	type
Départ	Charge	Normal
Départ	Boul'Armure	Normal
6	MimiQueue	Normal
10	Pistolet à O	Eau
15	Roulade	Roche
21	Bulle d'O	Eau
28	Damoclès	Normal

## CARACTÉRISTIQUES

Pokémon n°183

Nom américain : Marill

Nom japonais : Mariru (prononcer comme en français)

Taille : 0.4m

Poids : 7.5 kg

Type : Eau

Info + : le nom Marill vient de Mares, qui veut dire Mer en latin.

## CAPACITÉS

CT 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 33, 34, 35, 39, 40, 44, 45.

CS 03, 06, 07

## STATISTIQUES

Stats Max	Stats de base
PV 343	PV 70
Attaque 138	Attaque 20
Défense 198	Défense 50
Vitesse 178	Vitesse 40
Attaque SPE 138	Attaque SPE 20
Défense SPE 198	Défense SPE 50
Moyenne 199	Moyenne 42

## COMMENTAIRES

**Or**

Le bout de sa queue est rempli d'huile plus légère que l'eau, ce qui lui permet de ne pas couler

**Argent**

Le bout de sa queue lui sert de bouée, l'empêchant de se noyer, même par fort courant.

## TROUVER

Vous pouvez le trouver au Mont Creuset, entre Acajou et Rosalia.





# Davis



**Vrai nom :** Daisuke Motimiya

**Âge :** 11 ans

**Cheveux :** bruns, hérissés

**Yeux :** marrons

**Poids :** mystère...

**Taille :** pas très grand, mais ses cheveux rajoutent de la hauteur.

**Qualités :** courageux, confiant, altruiste, bon sens de l'humour, drôle.

**Meilleur ami :** ils ont tous autant d'importance à ses yeux, à présent. Peut-être Veemon.

**Digimental :** courage, miracles et amitié

**École :** école élémentaire d'Odiba.

Daisuke est le nouveau leader. C'est un peu un mélange entre Tai et Matt. Impulsif, Daisuke a un «ticket» avec Kari et il est jaloux de T.K. à cause de ses relations avec Kari. Au début, il portait des lunettes carrées, et c'est Tai qui lui a donné ses lunettes rondes.

**Digimon :** Veemon







# Sacha



**Nom japonais :** Satoshi

**Nom américain :** Ash

**Ville :** Bourg Palette

**Histoire :** Sasha Ketchum est né au village de Bourg Palette. Quand il a atteint l'âge de 10 ans, il a reçu sa licence de dresseur du professeur Chen, un des plus grands chercheurs de Pokémon de la planète. Le même jour, il a reçu également Pikachu, son

premier Pokémon. Juste après son départ, il rencontrera Ondine (Misty en japonais), spécialiste des Pokémon d'eau. Ils rencontreront plus tard Pierre (Brock) qui se joindra à eux.

**Caractère :** Sacha est le genre de personnage qui plonge dans une aventure sans faire attention. Il est courageux et enthousiaste, ce qui

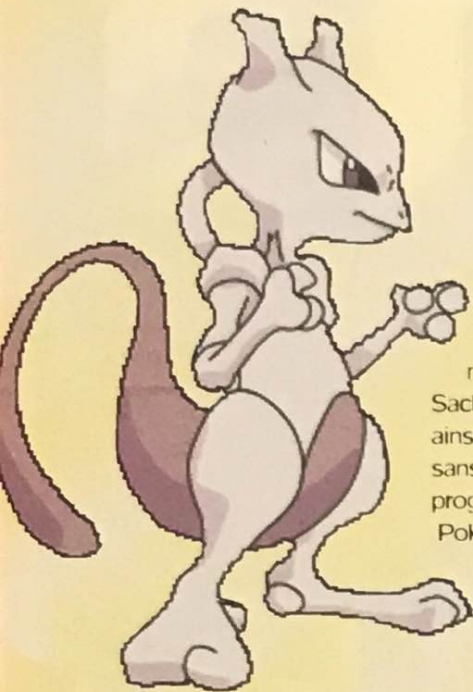
lui fait parfois perdre son sens, logique. Cependant, sa façon de s'entraîner montre qu'il essaye toujours d'améliorer les relations entre humains et Pokémon.

**Pokémon :** Pikachu, Chenipan, Roucoups, Krabby, Grotadmorv, Ronflex, Collosinge, Lokhas... (12 au total)





# Pokémon Or & Argent



Heureux possesseur de la GameBoy Color, réjouissez-vous ! Ce n'est pas une, mais deux surprises que nous pondent les collaborateurs du plus célèbre plombier de la planète, j'ai nommé Nintendo. Avis aux amateurs du genre, qui pourront tâter deux nouveaux épisodes de Pokémon, nommés pour l'occasion : "Pokémon Or" et "Pokémon Argent". Ici, oubliez donc un peu Pikachu et Sacha, car vous êtes un heureux petit dresseur bourré d'ambition en quête de victoire. Il va falloir ainsi persévérer pour attraper les cent nouveaux Pokémon que Nintendo vous a gracieusement offerts, sans oublier les sempiternelles quêtes adjacentes. Au programme de cette solution, une aide afin de progresser dans la quête principale du jeu ainsi qu'un merveilleux pokédex relatant les cent nouveaux Pokémon de cette suite. J'espère, chers petits dresseurs en herbe, que cette soluce vous apportera le soutien nécessaire à parcourir plus ou moins en profondeur ces deux opus, qui soit dit en passant ne risquent pas d'être les derniers...

Rom

## PREMIER BADGE

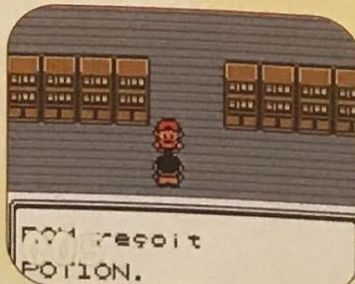
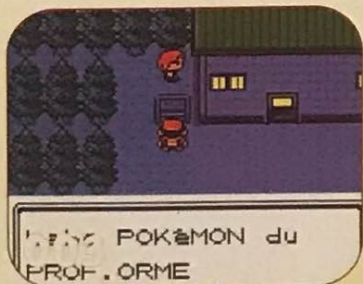
### 1. COMMENCEMENT, ROUTE 29, VILLE GRIOTTE ET M. POKÉMON

Le jeu démarre et vous rencontrez M. Chen [1] qui vous fait choisir votre nom et l'heure du jeu. Une fois les options réglées, vous vous retrouvez dans votre chambre. Sortez de celle-ci pour voir votre mère. Elle vous offre le Pokématos [2]. Il s'agit un accessoire qui vous permet de visualiser la carte du monde, d'appeler certaines personnes, ainsi que d'autres options que vous découvrirez plus tard. Quittez votre maison et allez vers le laboratoire du professeur Orme [3] qui se trouve à gauche de votre maison. Ce gentil professeur vous propo-

sera votre premier Pokémon. Vous aurez la possibilité d'en choisir un parmi trois [4] : celui de droite (Germignon), celui du milieu (Kaiminus) et enfin celui de gauche (Héricendre). Personnellement, je vous conseillerais Kaiminus ou Héricendre. Le professeur Orme vous demande d'aller voir M. Pokémon près de la ville de Griotte. En sortant de chez lui, son assistant vous donnera une potion [5]. Vous n'avez plus rien à faire ici, vous pouvez donc quitter la ville en passant par la sortie gauche du village. Vous arrivez sur la route 29 [6], c'est le début de votre exploration et surtout de votre quête.

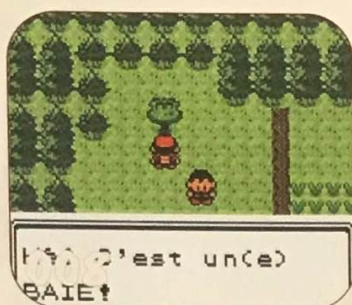
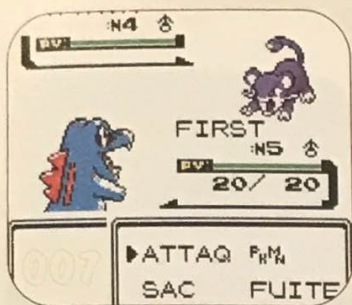
Faites attention aux Pokémon qui se cachent dans les herbes [7]. Ce seront vos premiers combats en tant que dresseurs. Cherchez bien dans toutes les zones de la route pour trouver des plantes qui contiennent des objets à l'intérieur [8]. Continuez votre route jusqu'à la ville Griotte.

En arrivant dans la ville Griotte, vous verrez un vieil homme qui vous présente la ville et qui vous gratifie d'une carte [9]. Profitez-en pour acheter des objets dans le magasin et soignez vos gentils animaux au centre Pokémon [10]. Cela fait, dirigez-vous vers le nord [11] en direction de la route 30.



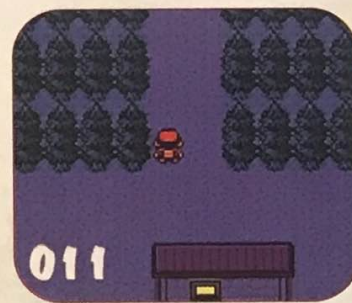


# POKEMON OR & ARGENT



Continuez tout droit à travers les herbes et vous arriverez devant la maison de M. Pokémon [12]. Celui-ci vous remet un œuf mystère qui contient un Pokémon : Togepi. Le docteur Chen s'y trouve également [13]. Il vous donne un Pokédex GS. Quittez les lieux et dehors, vous recevrez un appel du professeur Orme [14] qui vous

demande de revenir le voir au plus vite. À la sortie de la ville Griotte, vous rencontrerez pour la première fois votre rival [15] qui vous défie (soignez vos Pokémon avant) [16]. Il vous attaquera avec un des Pokémon de niveau 5 que vous proposait le professeur Orme. Battez-le et continuez votre route vers Bourg-Géon.

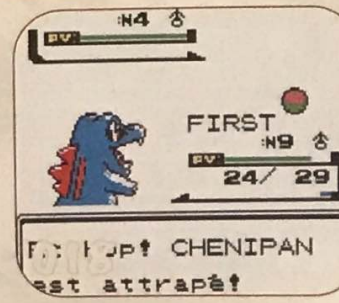


## 2 RETOUR À BOURG GÉON, ROUTES 30 ET 31, MAUVILLE ET ARENE, TOUR CHÉTIFLOR

En arrivant au laboratoire du professeur Orme, vous apprendrez que le jeune garçon que vous avez combattu précédemment (votre rival), a volé l'un des Pokémon du professeur. Avant de partir, son assistant vous remet des Pokéball [17]. Maintenant, vous pouvez partir de Bourg-Géon, pour vous rendre à Mauville.

En sortant de Bourg-Géon, un individu vous explique comment attraper les Pokémon ; écoutez bien ses conseils. Le meilleur moyen d'aller à Mauville, c'est de retourner à ville Griotte, puis de prendre la route 30 au nord, puis la 31. Profitez-en pour capturer quelques Pokémon sauvages [18]. Sur le chemin, de nombreux dresseurs vous affronteront [19]. En continuant ainsi, vous arriverez près d'une grotte à Pokémon, mais ne vous arrêtez pas tout de suite et continuez vers la gauche jusqu'au bâtiment [20]. Vous voici à Mauville [21]. Il vous y faudra affronter

le champion local en vous dirigeant vers l'arène (le bâtiment ARN) [22]. Si vous n'avez pas assez de puissance, faites combattre vos Pokémon en dehors pour gagner de l'expérience. Dans l'arène, vous aurez à lutter contre plusieurs ennemis [23] avant d'atteindre le chef : Albert [24-25]. Il est maître des Pokémon de type Vol et utilise un Roucool et un Roucoups. Dès que vous gagnez, vous obtiendrez votre premier badge : le Badge Zephyr ainsi que le CT 31 (coud'boule). En dehors de l'arène, le professeur Orme vous contacte. Il vous demande de parler à son assistant qui se trouve au centre Pokémon de Mauville [26]. Celui-ci vous redonne l'œuf que vous lui avez précédemment confié. Une fois cela fait, allez vers la tour Chétiflor qui se trouve au nord [27]. Le principe est d'arriver en haut de la tour en ayant affronté les moines qui vous barrent le passage [28]. Les seuls ennemis que vous risquez de combattre sont des Rattatas et des Chétiflors. Au



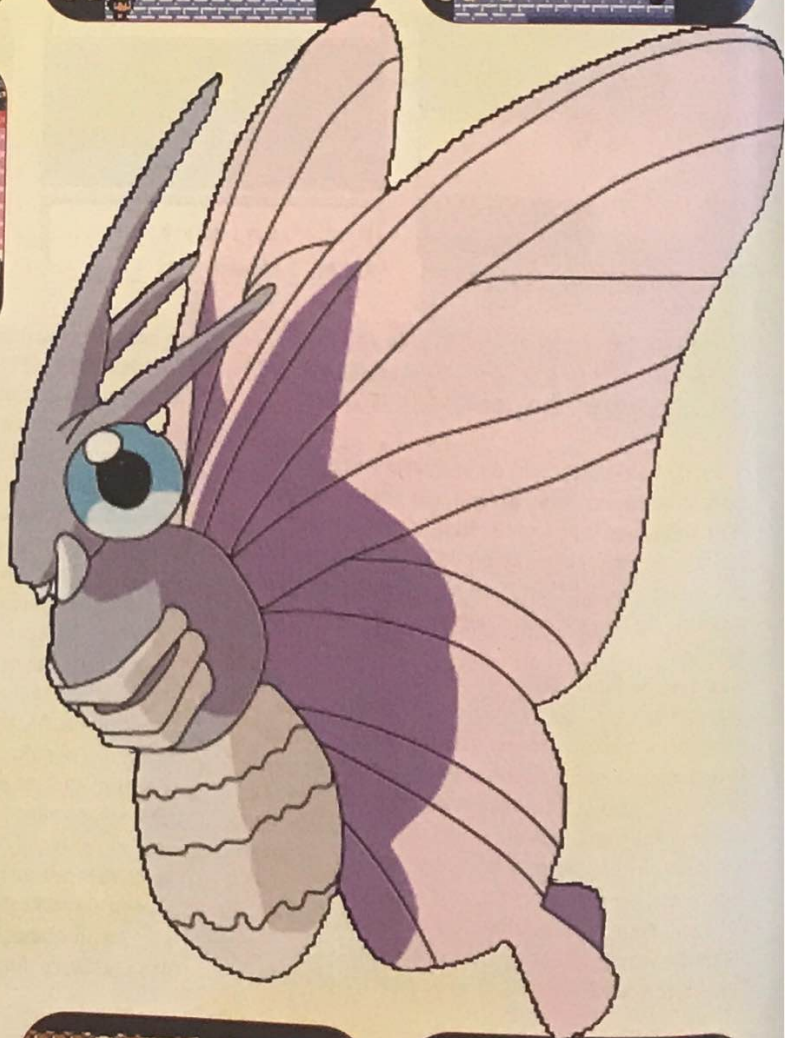




# SOLUCE

dernier étage, vous atteindrez le maître du donjon [29] : Joachim Sage. Celui-ci vous envoie deux Chétiflors, mais vous ne devriez avoir aucun mal à les vaincre. Faites tout de même attention au troisième combattant : le Hoothoot. Après la bataille,

Joachim Sage vous donne le CS 05 (Flash) [30], qui vous permet d'éclairer les endroits sombres. Sortez de la tour et faites route vers l'ouest de la ville.







## DEUXIÈME BADGE

### ROUTE 32, RUINES D'ALPHA, CAVES JUMELLES, ROUTE 33, VILLE ET ARÈNE D'ÉCORCIA

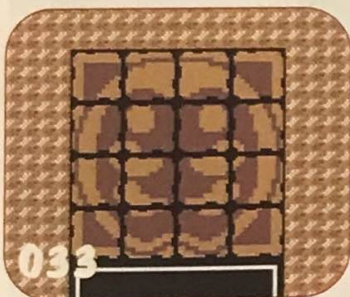
Sur la route 32, marchez jusqu'à l'entrée des ruines d'Alpha [31]. Il existe plusieurs entrées. Empruntez celle qui se trouve au-dessus de la maison [32]. À l'intérieur, vous devrez résoudre une énigme en recréant une image [33]. Il y aura quatre puzzles de ce genre à réaliser, mais les autres seront à faire plus tard. Une fois cela fait, vous tomberez dans une salle contenant plusieurs statues de vieux Pokémon légendaires [34]. Vous affronterez d'étranges nouveaux Pokémon. À vous de voir si vous voulez en attraper [35]. Au milieu de cette grande pièce se trouve une échelle qui vous permettra de sortir de cette grotte. Arrivé dehors, entrez dans la maison qui mène à l'entrée des Ruines d'Alpha. Vous voici de retour sur la route 32. Descendez vers le sud en suivant les rochers [36], vous y affronterez d'autres dresseurs. Profitez-en pour prendre la potion cachée dans les herbes. Continuez à descendre jusqu'au centre Pokémon [37]. Entrez dans le centre et discutez avec le pêcheur : il vous donnera une canne à pêche. Quittez le centre et continuez toujours à descendre vers le sud, jus-

qu'à l'entrée des Caves Jumelles [38].

Explorez la grotte et récupérez les différents objets qui se trouvent dans

cette zone. Vous trouverez une potion, une Attaque+, un Réveil et une Super Ball. Méfiez-vous des combats aléatoires et des dresseurs. Cependant, il est pour l'instant impossible de visiter la totalité de la grotte, du moins sans la capacité SURF apprise. Vous n'avez donc plus qu'à sortir d'ici par la porte sud pour rejoindre la route 33 [39]. Dirigez-vous alors vers la partie gauche, vous vous retrouverez devant l'ouverture d'une autre grotte et d'une ville : Écorcia.

Cette ville est dominée par la Team Rocket. Faites d'abord des achats dans les boutiques, puis allez voir Fargas, l'homme dans la maison en haut de la ville [40]. Il vous racontera que la Team Rocket sème la terreur dans cette contrée en coupant la queue des Ramoloss, afin de les revendre. Partez de chez Fargas et allez vers la grotte devant l'entrée du village : elle est enfin accessible [41]. À l'intérieur, vous devrez tout d'abord combattre quatre sbires de la Team Rocket [42], puis libérer les Ramoloss. De retour chez Fargas, sortez et allez derrière sa maison pour ramasser la noigrume blanche, et rapportez-la lui. En 24 heures, il vous aura fabriqué une Pokéball spéciale. Vous pouvez à présent poursuivre vers l'arène en ayant pris soin de soigner vos Pokémon [43]. Vous les ferez combattre contre quatre dresseurs, dont les jumelles Pim et Pam, le scout Jean-Louis, Arnaud scout et Foulque scout. Vous affronterez enfin le boss



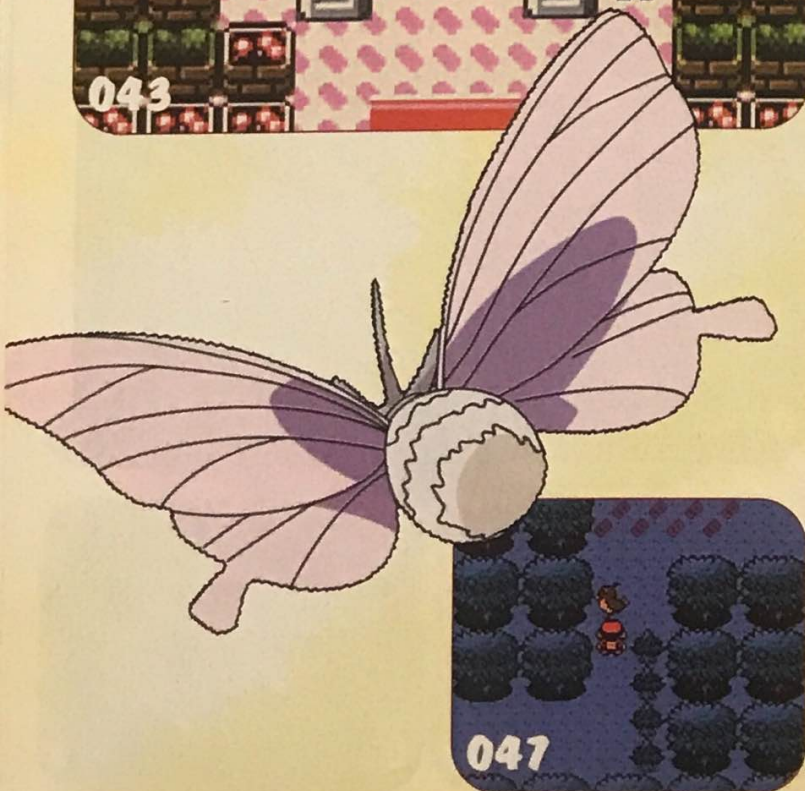
Un ZARBI  
sauvage apparaît!



# SOLUCE



de l'arène : Hector [44]. Attention, il possède un Pokémon très puissant nommé Insécateur [45]. En gagnant, vous remporterez le badge Essaim. Ce badge vous autorise à contrôler les Pokémon de niveau 30 et à utiliser la capacité Coupe. Vous recevez également le CT49 (Taillade). Dès que vous possédez ce deuxième badge, allez tout à gauche de la ville et votre rival vous défiera à nouveau [46]. Méfiez-vous, il possède une nouvelle équipe de Pokémon. Une fois vaincu, dirigez-vous vers l'ouest de la ville en direction du Bois Chennes.



## TROISIÈME BADGE

### 1. BOIS CHENNES ET ROUTE 34

En vous baladant, vous croiserez un jeune dresseur qui a perdu son Pokémon, Canarticho. Il faut le retrouver et le lui ramener [47]. Attention, ce Pokémon s'enfuit, il faut donc le forcer à revenir vers son maître. Pour vous remercier, le propriétaire du Canarticho vous offre le CS 01 (Couper) [48]. Cet objet vous permet de vous déplacer librement dans la forêt tout en coupant les arbres qui vous

gênent lors de votre passage. Progressiez vers le nord, et vous apercevrez un jeune garçon aux cheveux verts. Contournez tous les buissons pour arriver jusqu'à lui [49] et il vous remettra le CT 02. Grâce à cette technique, vous pourrez secouer les arbres pour faire tomber des Pokémon. Remontez vers le nord et continuez vers la gauche pour apercevoir une maison [50]. À l'intérieur, une fille en bleue vous donnera un CT 12. Prenez la porte nord et vous attendrez la route 34. De nombreux dresseurs se

047





trouvent sur cette route. Certains vous donneront leur numéro de téléphone si vous leur parlez [51]. Continuez et vous arriverez vers un étrange bâtiment nommé "pension". À l'intérieur, un vieux couple vous proposera d'élever un ou deux Pokémon pour vous [52]. Cela présente un certain intérêt, car si vous choisissez de leur confier un Pokémon, son niveau d'expérience augmentera en fonction du nombre de pas que vous ferez, mais attention : d'une part cela coûte cher, et d'autre part cela réduit le bonheur de vos Pokémon. Vous pourrez également les accoupler en confiant à chaque partenaire du couple un Pokémon de sexe différent. Vous pouvez sortir de la maison. Un garde se trouve posté devant celle-ci [53]. Vous ne pourrez le combattre que durant la nuit. Attention, il possède un Pokémon puissant : Caninos. Dès que vous l'avez battu, montez tout droit et vous arriverez à Doublonville [54], de loin la plus grande ville du jeu.



## 2. DOUBLONVILLE ET ARÈNE DE DOUBLONVILLE

Il y a plusieurs choses à faire dans cet endroit. En premier, je vous recommande d'aller dans la boutique de vélo [55]. Le vendeur vous en offrira un gratuitement. Entrez ensuite dans le supermarché et faites des achats. Vous pourrez acheter énormément d'objets, et même des CT (mais cela coûte cher !). Au quatrième étage, papotez avec la jeune fille en vert [56]. Elle activera votre fonction spéciale d'échange de Pokémon entre GameBoy. Parlez maintenant au jeune garçon d'à côté. Il vous propose l'échange de votre Soporifik (si vous en avez attrapé un) contre son Machoc. Enfin, au sous-sol, vous verrez des items qui sont malheureusement impossibles à récupérer pour le

moment. Néanmoins, de temps à autre, des employés bougeront les caisses qui vous empêchent de passer. Passez voir de temps en temps si vous pouvez les récupérer. Sortez du supermarché et allez à la station de radio en haut à gauche, puis pénétrez dans la tour métallique [57]. Dedans, discutez avec le petit homme au chapeau vert du comptoir, il vous proposera un quiz. Répondez à ses questions de la façon suivante : oui, oui, non, oui, non. Vous gagnerez un coupon radio. Dans cette tour, il y a également une loterie qui vous permet de gagner

une masterball. En ville, vous découvrirez un casino qui propose des prix intéressants, ainsi que divers souterrains contenant objets et autres surprises... Rendez-vous à présent dans l'arène de Doublonville [58]. Ici, il vous faudra affronter Blanche, la championne de l'arène. Mais comme d'habitude, il y aura plusieurs dresseurs à battre





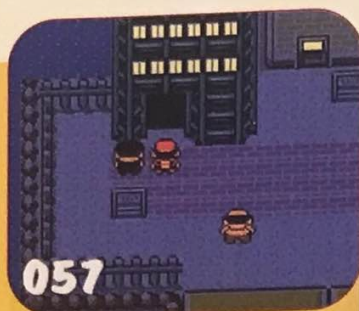


# SOLUCE

avant de l'atteindre [59]. Attention, ce combat est particulièrement difficile si vous n'avez pas le niveau suffisant. Comptez au moins un niveau 25 pour pratiquement tous vos Pokémon. Vous n'aurez normalement pas trop de problèmes pour abattre Melofoe (méfiez-vous de sa technique qui vous fait diminuer vos points de vie). En ce qui concerne Ecremeuh, mettez au point une stratégie de roulement entre vos Pokémon, de façon à annuler l'effet de son pouvoir Attraction. De plus, arrangez-vous pour lui enlever d'un coup sa barre de vie dès qu'elle atteint l'orange (faites-lui baisser sa défense), sinon il prendra une de ses potions de lait qui lui redonne toute sa vie. En ce qui concerne les caractéristiques de vos Pokémon, comptez surtout sur ceux forts en combat et en pierre. Une fois Blanche vaincue, elle refuse de vous remettre ce qui vous revient de droit. Parlez avec le dresseur juste en dessous et retournez voir Blanche, qui

vous remettra alors le Badge Plaine (vous pouvez maintenant utiliser Force hors des combats). Vous recevez aussi le CT 45 (Attraction).

Sortez à présent de l'arène et allez à droite où il y a deux maisons [60]. Choisissez celle du haut et parlez à la fille en rouge. Vous recevrez une carapuce à 0. Entrez ensuite dans la maison du bas, et allez parler à l'homme. Vous le rencontrerez plus tard dans le jeu. Quittez maintenant Doublonville par la maison qui se trouve tout en haut de la ville.



## QUATRIÈME BADGE

### 1. ROUTES 35, 36 ET 37

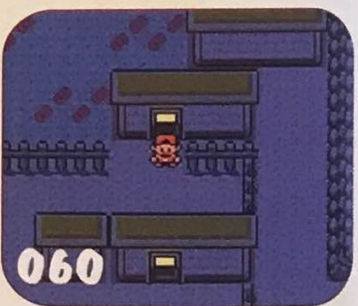
Vous voici route 35 [61]. Sur celle-ci, vous rencontrerez quelques dresseurs. En fouillant les herbes, vous pourrez attraper de nouveaux Pokémon, ainsi que des objets comme CT 04... Entrez alors dans la maison du nord pour participer à une sorte de safari. Il n'y a que des Pokémon de type insecte dans ce safari et vous ne pourrez attraper qu'un seul d'entre eux. Ce concours n'est accessible que le mardi, jeudi et samedi, mais cela en vaut la peine car vous pourrez acquérir un Pokémon parmi les suivants : Chenipan, Chrysacier, Papilusion, Aspicot, Coconfort, Dardagnan, Aeromite, Scarabrutte et enfin Insecateur. Parlez au gardien de la maison et il vous proposera d'y participer. Il vous confiera 20 Pokéball gratuitement. Sortez ensuite pour aller combattre dans les herbes et tentez de capturer un Pokémon rare comme Insecateur. Attention, vous ne pouvez pas attraper plus d'un Pokémon à la fois, au

risque de perdre le précédent. Une fois terminé, si vous arrivez premier du concours, vous pourrez gagner une Pierre

Solaire. Ensuite, trouvez le garçon en vert au nord [62], toujours dans le parc du safari. À côté de lui, il y a un passage invisible dans la barrière pour récupérer un CT 28 et une potion antiparalysie. Enfin, allez voir la fille accompagnée d'un chien sur le banc ; elle vous donnera : Vive Griffes. Quittez maintenant le parc par la sortie de droite. Vous arrivez sur la route 36.

Récupérez la baie dans la plante, puis descendez et dirigez-vous vers la droite. Vous verrez un drôle d'arbre qui vous bloque le passage [63]. Il s'agit en réalité d'un Pokémon nommé Simularbre. Faites attention, c'est votre seule chance de l'obtenir. Arrosez-le avec la Carapuce à 0 pour le réveiller et engagez le combat. Essayez alors de le capturer [64], car vous n'aurez qu'un essai. Une fois cela fait, prenez le passage de droite. Vous croiserez un individu qui vous remettra un CT 08 (Eclate Roc). Vous pouvez à présent briser les rochers. Revenez sur vos pas et prenez à présent le passage de gauche. Continuez ainsi jusqu'à

ce que vous trouviez les trois plantes qui contiennent des ingrédients pour faire des Pokéball. Retournez sur vos pas et empruntez le chemin au nord (avec les deux petites filles) [65]. Vous serez alors sur la route 37. Continuez tout droit jusqu'à la prochaine ville.







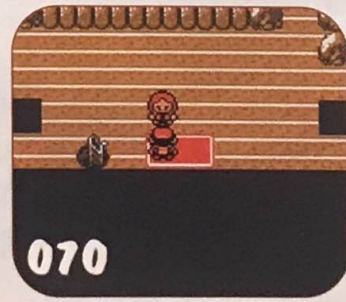
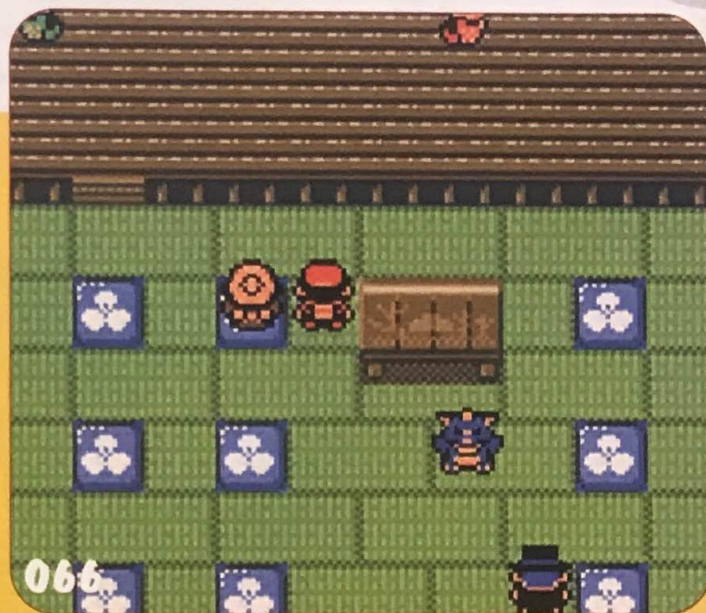
## 2. ROSALIA, ARÈNE DE ROSALIA ET TOUR CENDRÉE

Vous venez d'arriver à Rosalia. Allez tout d'abord au centre Pokémon. Vous croiserez Leo qui vient de terminer les réglages de son bloc temporel. Cet appareil vous permet d'échanger des Pokémon avec les anciennes versions du jeu (rouge, bleu, etc...). Sortez, puis allez dans la maison juste à côté du vieil homme. Il s'agit de la salle de danse. Discutez avec l'homme au chapeau [66], puis avec chacune des cinq danseuses. Vous aurez toutes à les combattre. En gagnant, vous empochez le CS 03 (Surf). Cette capacité vous autorise à traverser les coins d'eau. Direction ensuite la maison à droite de l'arène. Engagez la discussion avec le jeune homme et vous recevrez l'objet Cherch'objet. Maintenant, combattez en dehors de la ville si nécessaire afin d'augmenter le niveau de vos Pokémon en vue de l'arène, puis allez faire le plein dans le magasin. Vous pouvez maintenant rejoindre l'arène de

Rosalia. À l'intérieur, vous verrez un grand trou et autour, quatre dres-

seurs. Faites attention à suivre le bon chemin [67-68-69]. Affrontez les dresseurs, puis le boss de l'arène. Il possède quatre Pokémon : deux Spectrum de niveau 21 et 23, un Fantominus de niveau 21 et un Ectoplasma de niveau 25. Utilisez plutôt les Pokémon de type sol ou psychique, ou bien encore les attaques comme Morsure. En gagnant, vous deviendrez l'heureux possesseur du Badge Brume, ainsi que du CT 30 (Ombre Ball). Par la suite, si vous le désirez, vous pouvez accéder à la Tour Cendrée. Pour cela, allez au nord, puis tournez à gauche et dirigez-vous vers la tour. Vous vous heurterez une nouvelle fois à votre éternel rival [70]. Faites très attention. Une fois celui-ci vaincu, apprenez Eclate Roc à l'un de vos Pokémon et commencez à explorer la tour. Brisez tout d'abord le rocher qui se trouve en haut à gauche [71], puis mesurez-vous au dresseur. Faites de même avec celui de droite si vous souhaitez aussi récupérer la Pokéball. Lorsque vous êtes dans le passage de gauche, tombez dans le trou du milieu,

vous accéderez à l'étage inférieur. En montant les petits escaliers, vous verrez une plateforme avec trois statues de Pokémon légendaires : il y a Raikou (électrique), Entei (feu) et Suikune (eau). Elles se réveilleront et prendront la fuite. Ce sont des Pokémon difficiles à obtenir car ils n'apparaissent qu'aléatoirement, et à chaque fois que vous les rencontrez, ils tenteront de fuir. Vous les retrouverez de toute façon plus tard dans le jeu. Pour récupérer les Pokéball du bas, il vous faudra le CS 04 (Force), pour pouvoir pousser les rochers. Sortez donc de la tour, puis de la ville en passant par l'ouest, c'est-à-dire par la route 38.



## CINQUIÈME BADGE

### 1. ROUTES 38, 19, 39

Sur la route 38, vous croiserez des dresseurs et quelques nouveaux Pokémon. Marchez ainsi jusqu'à la route 19. Vous atteindrez ensuite le Ranch Meumeu. Dans la maison de gauche du ranch, vous remarquerez deux jeunes filles s'occupant de leur vache qui est malade [72]. Pour la soigner, donnez-lui sept de vos baies. En remerciement, elles vous remettront le CT 13. Continuez votre chemin sur la route 39 et vous finirez par arriver à Oliville.

Dès le début, votre rival viendra à nouveau à

vos rencontres, mais rassurez-vous, nulle bataille cette fois-ci. Il vous apprendra que le

champion local n'est pas dans l'arène mais au phare, en train de s'occuper de son Pokémon malade. Avancez vers la maison qui se trouve juste en dessous de l'arène afin de gagner une nouvelle canne à pêche. Entrez à présent dans le restaurant à gauche du centre Pokémon pour vous faire offrir le CS 04 (Force) [73]. Rendez-

vous maintenant au phare d'Oliville qui se trouve en bas à droite de la ville [74]. Cette tour est composée de six étages. Montez d'abord au cinquième étage par les escaliers. Sur votre route, vous devrez faire face à plusieurs dresseurs qu'il sera nécessaire d'éliminer. Au cinquième, vous





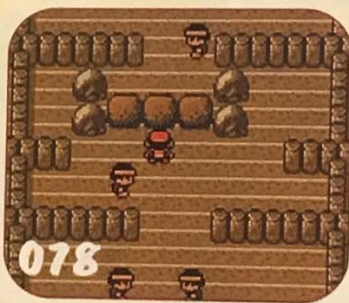
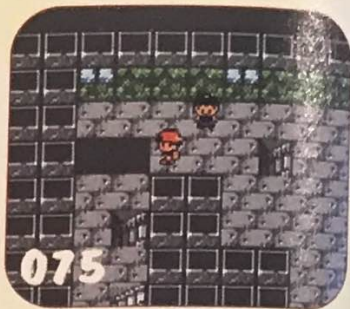


# SOLUCE

ramasserez un Super bonbon et le CT 34. Redescendez au quatrième, et sautez dans le trou devant la dresseuse (75). Vous tombez devant un dresseur qui engage le combat. Une fois battu, récupérez l'huile à côté de lui. Retournez au quatrième par les escaliers, puis au cinquième. Battez le dresseur, prenez la Pokéball et ensuite, montez l'escalier sur votre droite. Vous voici au sixième étage de cette tour. Ramassez la super potion posée par terre et allez parler à Jasmine, la championne (76). Elle vous demande de partir pour Irisia chercher des médicaments afin de soigner son Pokémon. Sautez à présent par les trous sur les côtés pour atteindre le rez-de-chaussée de la tour.

## 2. ROUTE 40, IRISIA ET ARÈNE D'IRISIA

Partez de la ville par l'ouest en direction de la plage. Dès que vous y êtes, utilisez votre capacité Surf pour nager dans l'eau. Descendez vers le sud, vous remarquerez des îles mais vous serez pour le moment incapable d'y accéder. Une fois à hauteur de ces îles, pivotez et continuez sur la gauche afin d'accoster sur la plage d'Irisia. En ville, faites le tour des boutiques et des habitants pour obtenir des renseignements. Entrez dans la maison du pharmacien au sud d'Irisia (77). Le pharmacien vous confie une potion secrète qu'il faudra ramener à la championne d'Oliville. Une fois ces détails réglés, direction l'arène d'Irisia. Dès que vous aurez vaincu les trois premiers dresseurs de l'arène, il sera impératif de pousser trois gros blocs qui vous barrent le passage (78) pour atteindre le champion de l'arène. Pour cela, vous devez avoir appris Force à l'un de vos Pokémon. Poussez en avant le bloc de gauche et de droite, puis déplacez le bloc du milieu sur la droite. Le passage est ouvert pour le boss (79) : Chuck. Il possède un Colossinge de niveau 27 et un Tartard de niveau 30. Utilisez les Pokémon psychiques ou de vols. Une fois défait, il vous alloue le Badge Choc, et le CT 01 (dynamopoing). Sortez de l'arène et bavardez avec la femme du champion (80). Elle vous donne le CS 02 (vol) qui vous dote du pouvoir d'aller dans n'importe quel endroit déjà visité.



## SIXIÈME BADGE

### 1. RETOUR À OLIVILLE ET ARÈNE D OLIVILLE

De retour à Oliville, allez donner la potion secrète à la championne au sommet de la tour. Une fois votre mission remplie, elle regagnera son arène. Faites le plein de vies et de potions avant d'aller la rejoindre et essayez de développer vos Pokémon au moins jusqu'au niveau 30-32. Dès que cela est fait, allez voir Jasmine à l'arène et préparez-vous pour ce combat (81).

Contrairement aux autres fois, vous n'aurez aucun dresseur à combattre, mais seulement Jasmine. La championne de cette arène utilise les Pokémon de type acier. Elle utilise deux Magnetis de niveau 30 et un Steelix de niveau 35. Si vous souhaitez la vaincre facilement, préférez l'utilisation de Pokémon de type eau ou sol. Pour vous récompenser de votre victoire, vous empocherez le Badge Minéral (il augmente la défense des Pokémon), ainsi que le CT 23 (queue de fer).







## SEPTIÈME BADGE

### 1. ROUTE 42, VILLE D'ACAJOU, ROUTE 43 ET LAC

Revenez à Rosalia, et partez de la ville par la porte est en ayant pris soin de vous restaurer. Vous voilà route 42. Ramassez tout d'abord l'hyper ball en haut [82]. Vous remarquerez une ouverture dans la roche : c'est une des trois entrées du Mont Creuset. Vous pourrez y trouver quelques Pokémon comme Debugant, Kapoera, etc... Dans cette caverne, il sera nécessaire d'éclairer les parois pour progresser librement. Si vous avez du mal à avancer, contournez la montagne en passant par la rivière. Vous trouverez trois plantes contenant des objets [83], ainsi que la deuxième entrée du Mont Creuset. Continuez sur l'eau jusqu'au rivage de droite ; vous y combattrez trois dresseurs. Vous voici arrivé à Acajou. Néanmoins, il n'y a pas grand-chose à y faire, puisque l'arène est pour le moment fermée. Faites du shopping, reprenez des forces et allez en direction du nord. Entrez dans la maison pour arriver route 43. Pour accéder tout en haut de cette route, vous pouvez passer soit par les hautes herbes, soit par la maison (attention, dans ce dernier cas, vous vous ferez voler 1000 de vos pièces par des individus peu scrupuleux). Il y a plusieurs dresseurs que vous pouvez combattre sur le chemin. Sur la partie droite du lac, vous apercevrez un Leviator rouge très rare. Nagez jusqu'à lui et attrapez-le [84]. Vous obtiendrez une écaille rouge. Ensuite, bavardez avec l'individu devant la stèle [85] et acceptez son offre. Il se nomme Peter. Dirigez-vous ensuite vers la partie ouest du lac. Vous devez utiliser souvent Coupe pour abattre les arbres. Dans la partie centrale, vous trouverez Huile Max. En haut à droite, vous pourrez acquérir CT 43, et enfin, à l'ouest, vous découvrirez un homme dans une maison qui vous donnera CT 10 (puissance cachée).



### 2. REPAIRE DE LA TEAM ROCKET ET ARÈNE D'ACAJOU

Retournez ensuite au village d'Acajou et pénétrez dans la maison rose [86]. Vous retombez sur Peter. Descendez les escaliers. Vous voici dans le repaire secret de la Team Rocket. Cet endroit est truffé de pièges en tout genre : caméras de surveillance dans les statues [87], trappes qui déclenchent un combat [88] et j'en passe... Accédez à l'ordinateur central afin de désactiver les caméras de surveillance [89]. Pensez à récupérer les Pokéball. Puis prenez les escaliers et descendez. Vous retrouverez votre ami Peter. Avancez dans le couloir. Vous verrez une nouvelle pièce, mais vous ne pouvez y entrer sans mot de passe. Continuez votre route

just- qu'à affronter le shire de la Team Rocket. Battez-le puis tournez à droite. Mesurez-vous au garde et descendez les escaliers. Vous retombez à nouveau sur Peter. Il vous informera que vous devez trouver deux mots de passe pour entrer dans la salle du chef. Il vous charge de les trouver. Pensez toujours à récupérer les Pokéball qui traînent,



puis entrez dans la salle d'informatique et combattez la femme aux cheveux rouges [90]. Après l'affrontement, parlez-lui et elle vous remettra le

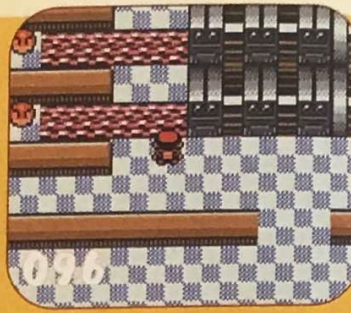
mot de passe : QUEUERAMOLOSS. Sortez de la salle informatique et allez dans la partie gauche de l'étage. Affrontez l'homme devant les bibliothèques et parlez-lui ensuite. Il vous donnera le deuxième mot de passe [91] : QUEUE RATTATAC. Empruntez l'escalier en haut de la salle des ordinateurs [92]. Avancez tout à gauche, combattez le





# SOLUCE

membre de Team Rocket et montez l'escalier. Vous apercevrez à l'étage supérieur un autre escalier, mais ne le prenez pas tout de suite. Continuez vers le bas en direction de la porte et normalement, vous aurez droit à une scène avec votre rival, mais pas de combat [93]. Revenez à présent au niveau du deuxième escalier et montez chercher le CT 46.



Redescendez pour ouvrir la porte devant laquelle vous avez rencontré votre rival. Insérez les mots de passe [94], puis pénétrez dans la salle. Affrontez l'homme dans la pièce, puis bavardez avec le Pokémon à côté du bureau ; il vous donnera un autre mot de passe : VIVE GIOVANNI. À présent, redescendez jusqu'à la salle où il y avait la première porte fermée et entrez le mot de passe donné par le Pokémon [95]. Vous vous faites interpellé par des gardes de la Team Rocket, mais heureusement pour vous, Peter intervient. Une fois le combat terminé, il vous reste une dernière tâche à accomplir : détruire les électrodes qui contrôlent la machine [96]. Votre travail terminé, Peter vous remet le CS 06 (Siphon). Ce pouvoir vous permettra de remonter les rivières à fort courant. Abandonnez maintenant le 06 de la Team Rocket en empruntant la dalle de téléportation. Soignez tous vos Pokémon et préparez-vous à affronter le champion de l'arène d'Acajou, Fredo. Commencez par vous attaquer aux autres dresseurs pour augmenter le niveau de vos Pokémon. Faites attention aux dalles de glace qui glissent beaucoup [97]. Vous



voilà devant le champion de l'arène : Fredo [98]. Il est maître de l'eau et de la glace. Pour le vaincre, optez pour des Pokémon de feu, d'acier ou électrique. Fredo vous enverra un Otaria de niveau 27, un Lamantine de niveau 29 et un Cochignon de niveau 31. Après ce combat, vous recevrez le Badge Glacier ainsi que le CT 16 (vent glace).

## HUITIÈME BADGE

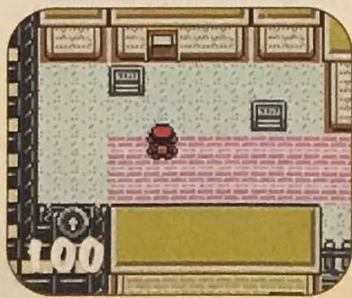
### 1. TOUR RADIO ET SOUTERRAINS DE DOUBLONVILLE

En sortant de l'arène, le professeur Orme vous contacte au téléphone. Il vous informe qu'il se passe d'étranges choses avec la Team Rocket à la radio. Celle-ci a pris le contrôle de la radio de Doublonville. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : aller à Doublonville pour contrecarrer les agissements de la Team Rocket. Pour cela, utilisez votre capacité Vol, qui vous emmène en un instant à Doublonville. Précipitez-vous à la tour radio dans la partie gauche de la ville.

Arrivé dans la tour, le but est ici de chasser la Team Rocket en battant le chef qui se trouve au quatrième étage. Sur le chemin, vous croiserez de nombreux ennemis jusqu'au quatrième. À cet étage, le chef de la bande vous défie [99]. Corrigez-le et il vous révélera que le vrai directeur se trouve dans l'entrepôt souterrain. Il vous remet la clé du sous-sol. Partez de la tour et préparez-vous à explorer les souterrains de la ville. Allez au centre Pokémon et au magasin pour reprendre des forces. Une fois cela fait, pénétrez dans la maison qui se trouve juste au-dessus de la tour radio, afin de

vous introduire dans les souterrains de Doublonville [100]. Descendez les escaliers et discutez avec les personnes et les vendeurs pour récupérer selon les jours quelques bons objets. Marchez jusqu'au couloir de droite et ouvrez la porte [101]. Entrez dans la pièce, descendez les escaliers, et aussitôt vous croiserez une nouvelle fois votre rival [102]. Il possède cinq Pokémon plus ou moins proche des niveaux 30. Méfiez-vous quand même de lui. Dès que vous l'aurez combattu, continuez votre route et affrontez les gardes Rocket qui protègent les interrupteurs bleus sur les murs [103]. Il faut appuyer sur ces interrupteurs mais dans un certain ordre. Actionnez tout d'abord l'interrupteur n°1, et

vous pourrez récupérer Total soin [104]. Éteignez le n°1 et actionnez ensuite les interrupteurs dans cet ordre : le n°3, le n°2 et enfin le n°1. La porte sous le troisième interrupteur s'ouvre et vous pouvez continuer votre route jusqu'à atteindre une porte bleue avec un nouvel interrupteur [105]. Actionnez-le et passez la porte. Dans cette nouvelle salle, tra-

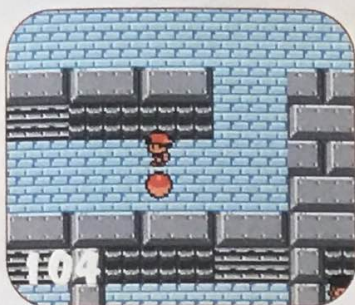






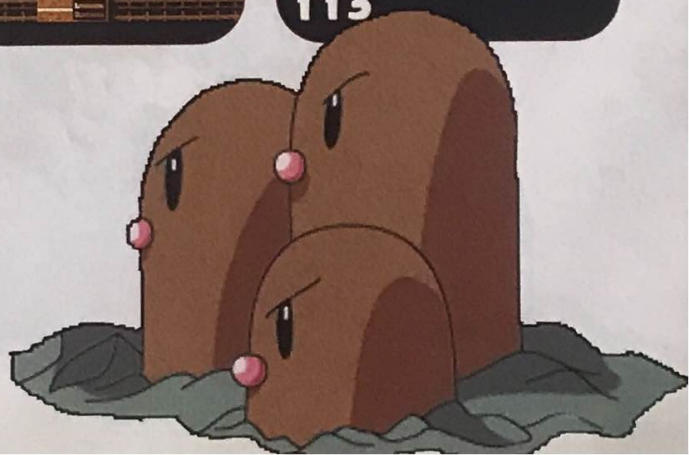
versez les couloirs jusqu'à l'escalier. Montez-le et récupérez la Pièce Rune. Redescendez et progressez sur votre gauche. Papotez alors avec le directeur de la radio [106]. Il vous délivrera une carte magnétique. Elle vous permettra d'accéder à d'autres endroits du deuxième étage de la tour centrale. Ramassez les Pokéball qui traînent sur votre chemin et rendez-vous au second étage de la tour radio. Cela fait, dirigez-vous vers la droite en direction d'une grande porte blindée qui

vous bloque le passage [107]. Utilisez votre carte magnétique pour l'ouvrir. Grimpez les étages jusqu'au dernier et combattez le leader du groupe. Méfiez-vous, il possède un Demolosse de niveau 35. Le directeur reviendra après votre victoire et vous remettra un Arcenci'Aile (pour la version Pokémon Or) : objet indispensable pour récupérer des Pokémon légendaires. Vous pouvez maintenant sortir de la tour radio.



## 2. HO OH, ROUTE 34 ET CAVERNE DE GLACE

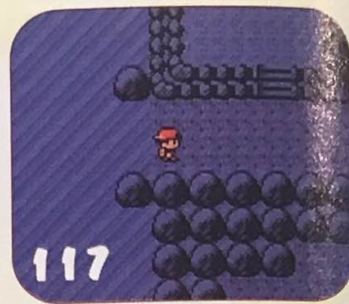
Si vous le souhaitez et si vos Pokémon ont le niveau suffisant (au-dessus de 40), vous pourrez capturer le Pokémon légendaire n°250 (celui que vous voyez sur le boîtier du jeu "Pokémon Or"). Repartez pour Rosalia, achetez beaucoup de Pokéball très puissantes, puis entrez dans la maison au nord [108]. Avancez puis descendez les escaliers. Continuez dans les salles en remontant les escaliers et vous arriverez devant la tour Féraïlle [109]. Grâce à l'Arcenci'Aile, vous pourrez accéder aux escaliers. Montez jusqu'au deuxième étage et utilisez les tremplins pour récupérer les Pokéball, mais ne montez pas par les escaliers. Il ne faut utiliser que les escaliers en haut à gauche de la salle. Pour cela, servez-vous des tremplins de gauche [110] et là, vous parviendrez aux escaliers. À l'étage suivant, prenez les deux premiers tremplins en haut, puis descendez par celui du bas [111]. Ensuite, utilisez les deux tremplins à gauche et atteignez les escaliers en bas [112] pour atteindre le cinquième étage. Ici, suivez le chemin et grimpez par les marches des escaliers. À l'étage supérieur, n'utilisez pas le premier téléporteur. Sautez de tremplin en tremplin jusqu'à l'accès au téléporteur du bas de la pièce [113]. Maintenant, empruntez le passage et utilisez tous les téléporteurs que vous verrez jusqu'à ce que vous atteigniez le toit. Dès que vous y êtes, vous apercevrez ce fameux Pokémon légendaire [114]. Attention, vous n'aurez qu'un essai pour l'affronter. Essayez de l'endormir ou de le paralyser et attrapez-le. Faites tout de même attention à vos propres Pokémon car Ho-Oh est au niveau 40. Une fois cela fait, vous pouvez quitter les lieux.







# SOLUCE



Revenez à présent au village Acajou et prenez la sortie droite de la ville. C'est la route 44. Sur le chemin, il y a plusieurs dresseurs et des plantes à objet. Suivez le sentier jusqu'à l'entrée de la grotte de glace [115]. Une fois dans la caverne, traversez les zones de verglas en vous aidant des rochers [116-117] : tout d'abord montez, tournez à gauche, montez, tournez à droite, montez, tournez à droite, descendez, tournez à gauche, montez, tournez à gauche, descendez, tournez à droite, descendez, tournez à droite, montez et enfin, tournez à droite. Vous arriverez sur une sorte de plate-forme. Il y a un autre passage verglacé, mais celui-ci est beaucoup plus simple et vous per-

mettra de gagner le CS 07. Ensuite, prenez le passage au nord et descendez par l'échelle. Une fois en bas, poussez les rochers de façon à les faire rentrer dans les ouvertures dans le sol [118]. Les quatre blocs tombés, descendez par l'échelle qui se trouve en haut à droite. À l'étage inférieur, récupérez la potion max qui se trouve dans la partie nord-ouest de la salle. Utilisez les blocs sur la glace pour atteindre la plate-forme centrale, puis descendez par l'échelle. Cassez le bloc et récupérez Glace Éternelle. Ensuite, montez cette fois-ci à l'échelle. Grimpez sur la plate-forme et sautez sur le verglas pour récupérer le CT 44 [119]. Remontez sur la plate-forme à nouveau, res-

sautez sur le verglas et atteignez l'échelle au centre de la salle. Plus haut, vous récupérez le Fer en zigzaguant entre les rochers en bas, puis montez pour atteindre l'échelle. Dans cette dernière salle, trouvez le PP Plus, et quittez la grotte [120] pour faire route vers Ebenelle.

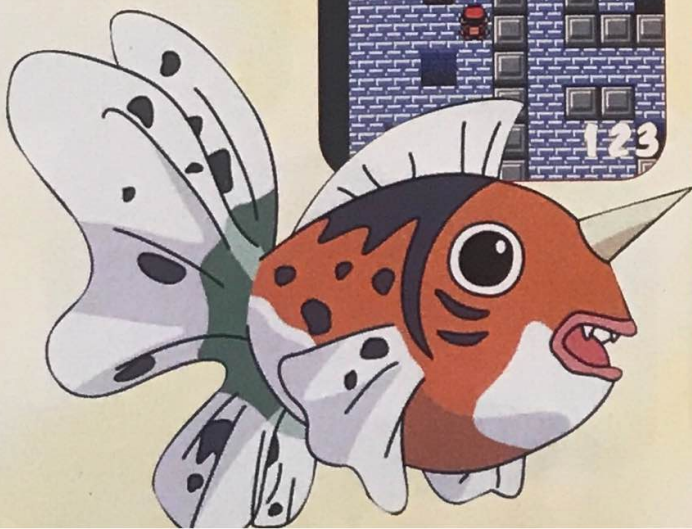


## 3. VILLE D'ÉBENELLE, ARÈNE D'ÉBENELLE ET ANTRE DU DRAGON

Dans cette nouvelle ville, faites des courses dans les boutiques, puis préparez-vous à vous rendre à l'arène. Si vous le désirez avant cela, il y a dans cette ville un homme qui peut vous retirer quelques capacités afin de les remplacer par des nouvelles. Sa maison se trouve à gauche de celle du magasin [121].

En route pour l'arène d'Ebenelle, dirigée par Sandra [122]. Vous verrez que vous ne pouvez pas accéder tout de suite à elle. Allez à gauche et montez les escaliers. Une fois en haut, poussez tout droit le deuxième bloc du haut puis faites descendre son voisin dans le trou [123].

Marchez ensuite vers le bas et prenez le passage de droite. Affrontez le dresseur et descendez à nouveau. Abaissez le bloc le plus à droite vers le bas et remontez le plus possible celui à sa gauche. Puis faites-le tomber dans le trou. Poursuivez à présent vers le haut ; un autre dresseur va se heurter à vous. Ensuite, poussez le bloc au maximum vers la droite et jetez l'autre dans le trou [124]. À présent, descendez par le deuxième escalier et affrontez les autres ennemis en bas en traversant la lave sur les rochers. Préparez-vous maintenant à affronter le boss de l'arène : Sandra [125]. Elle contrôle les Pokémon de type dragon [126] et possède trois Draco de niveau 37 et un Hyporoi de niveau 40 [127]. Lorsque vous l'aurez battue, ne vous affolez pas si elle ne vous donne pas de badge, c'est normal. Vous devez passer une dernière épreuve : lui rapporter le Croc du dragon dans l'Antre du dragon derrière l'arène. Sortez de l'arène de combat et redonnez-vous de l'énergie avant d'aller dans l'antre. Pour y accéder, remontez jusqu'à l'arène et utilisez la capacité Surf pour vous baigner dans l'eau [128]. Engouffrez-vous alors dans la grotte et montez à l'échelle. Vous arrivez dans une grande salle remplie d'eau. Prenez le chemin de gauche et commencez à nager vers







le bas. Pour traverser le tourbillon, utilisez Siphon [129]. Suivez alors le chemin et allez vers la droite en montant afin de récupérer le Croc du dragon [130]. Sandra viendra alors vous parler et vous remettra enfin le Badge Lever tant convoité. Ce badge autorise vos Pokémon à

escalader les cascades. Elle vous donnera également une CT 24 (Dracosoufle). Vous avez maintenant en votre possession tous les badges. Votre dernier challenge sera d'aller défier les membres de la ligue Pokémon sur le plateau Indigo.

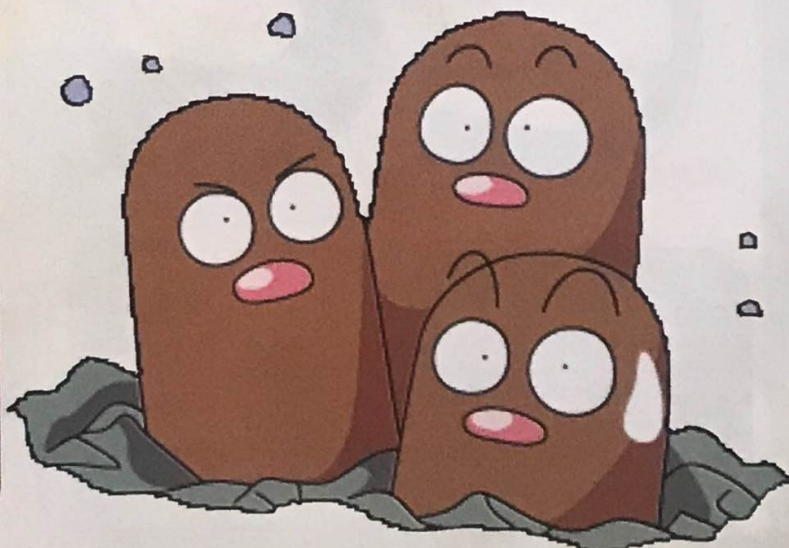
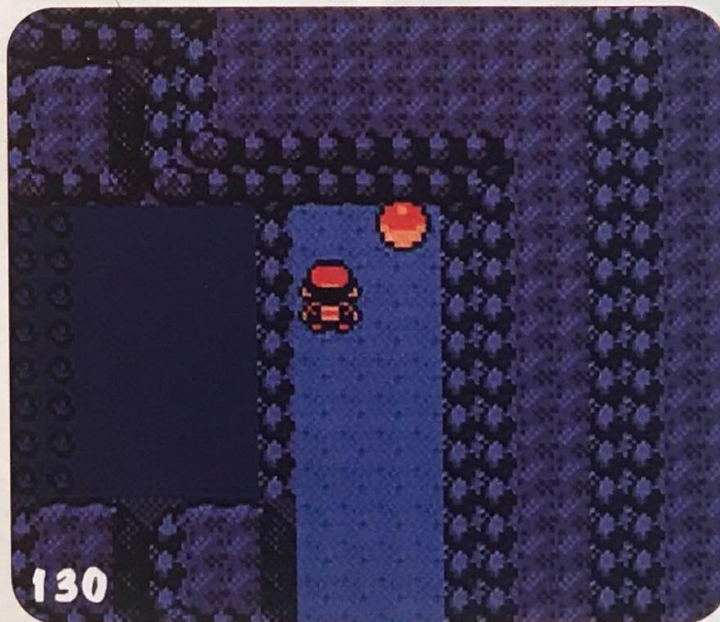


## ULTIME BADGE

### 1. RETOUR AU BOURG GÉON, RÉGION DE KANTO

À la sortie de la grotte, le professeur Orme vous appellera. Il vous demande de venir le retrouver dans son labo au Bourg-Géon. Faites ce qu'il vous demande et téléportez-vous jusqu'à votre village natal. Dès que vous y êtes, parlez-lui et il vous remettra une Master ball, la meilleure des Pokéball (100 % de réussite). Sortez du labo et dirigez-vous vers la droite, sur la

rivière [131]. Une fois sur l'eau, continuez vers la droite. Accostez et vous serez dans la région de Kanto. Introduisez-vous dans la grotte enfouie dans la paroi rocheuse [132]. Vous devrez à nouveau nager. Allez à gauche et récupérez la Pierre lune. Ensuite, remontez la cascade grâce à la capacité CS 07 (prenez un Magiscarpe pour lui attribuer cette capacité). Continuez à nager et grimpez sur le terre-plein vers la sortie. Dehors, il y aura quelques dresseurs à aborder [133]. Entrez dans la maison et la vieille dame vous cèdera le CT 37 (tempête sable). Ensuite, ne sautez pas à travers la barrière de rochers, mais tournez sur la droite et nagez à nouveau. Il y a une nouvelle contrée avec des dresseurs. Combattez-les, traversez le pont [134] et faufilez-vous entre les herbes. La première







# SOLUCE

maison que vous trouverez tout en haut vous permettra de soigner vos Pokémon [135]. Reprenez votre route vers le nord, récupérez le Max Elixir qui traîne et dirigez-vous vers la maison tout en haut [136]. À l'intérieur de celle-ci, suivez le couloir. Vous arriverez dans une grotte. Montez les escaliers de droite pour récupérer un Total soin et un Rappel max. Puis prenez le passage de gauche pour

monter par l'échelle. À l'étage supérieur, grimpez les petits escaliers, récupérez le Spécial + et reprenez l'autre échelle plus en hauteur. Vous montez encore d'un étage. Vers le haut, vous rencontrerez une nouvelle fois votre rival [137]. Il repartira une fois battu. Vous n'avez plus rien à faire ici, donc sortez par le nord. Vous revoilà dehors, devant le bâtiment de la ligue Pokémon [138].



## 2. LIGUE POKÉMON

Entrez, soignez-vous et faites des achats. Suivez le passage de droite et montez les escaliers pour affronter les quatre sages si vous vous sentez suffisamment puissant.

En premier, vous combattrez Clément. Il est maître des Pokémon Psy. Il a un Xatu de niveau 40, un Noadkoko de niveau 41, un Lippoutou de niveau 41, un Flagadoss de niveau 41 et enfin, un autre Xatu mais de niveau 42.

Puis, vous bataillerez contre Koban [139]. Il a un Megaloss de niveau 40, un Aeromite de niveau 41, un Foretress de niveau 43, un Grotadmorv de niveau 42 et enfin, un Nostenfer de niveau 44.

Montez encore d'un étage pour lutter contre le troisième sage : Aldo [140]. Il a un Kapoera de niveau 42, un Tygnon de niveau 42, un Kicklee de niveau 42, un Mackogneur de niveau 46 et enfin un Onix de niveau 43.

Grimpez au quatrième étage et mesurez-vous à Marion [141]. Elle possède des Pokémon des ténèbres [142]. Elle a un Noctali de niveau 42, un Rafflesca de niveau 42, un Ectoplasma de niveau 45, un Cornèbre de niveau 44 et enfin, un Demolosse de niveau 47.

Après elle, il ne vous reste plus qu'une dernière épreuve : le Champion de la ligue Pokémon en personne. Grimpez au dernier étage et vous retrouverez votre ami Peter, qui est en réalité votre ultime adversaire [143]. Il a un Leviator de niveau 44, trois Dracoloss de niveau 47 et 50, un Ptera de niveau 46 et pour finir, un Dracaufeu de niveau 46 [144].

Et voilà, en le battant, vous deviendrez le nouveau maître Pokémon et vous pourrez voir la fin du jeu. Néanmoins, ce que vous avez fait ne représente que 50 % du jeu. Alors accrochez-vous bien pour glaner toutes les sous-quêtes du jeu, et surtout tous les Pokémon à capturer. Bonne chance...





# 4 avantages exclusivement réservés aux abonnés

## 1 - AUCUNE AUGMENTATION :

La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

## 2 - UNE LIVRAISON A DOMICILE :

La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

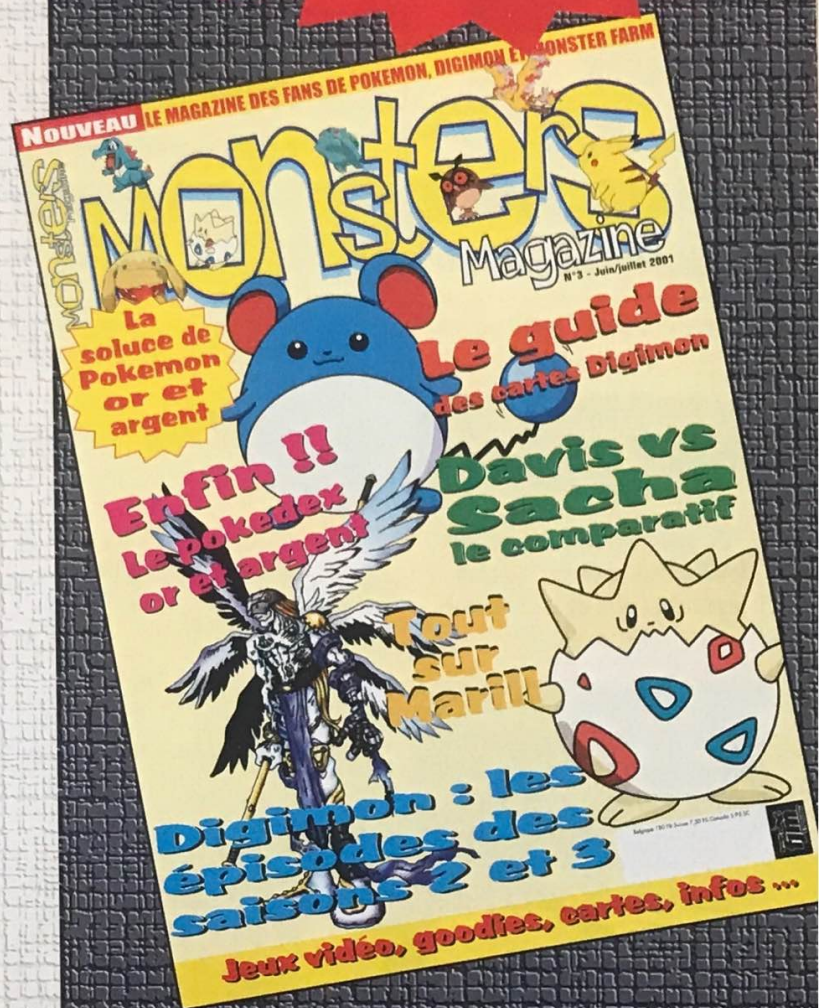
## 3 - UNE INFORMATION REGULIERE :

L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

## 4 - UNE LIGNE DIRECTE :

Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

# TON MAGAZINE POUR 20 F



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :  
**MONSTER - Service Abo.**  
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

**oui, je m'abonne**  
**Je choisis ...**

**10 numéros au prix de 200 F au lieu de 250 F**

**Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS**

Nom : \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35





# POKEDEX



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

152

Germignon (Chikorita/chikorita)

- Type : Plante Taille : 0.9m  
Poids : 6.4Kg

Labo du Prof. Orme à Bourgeon

Un doux parfum émane des feuilles placées sur sa tête. il est très doux et il aime dormir au soleil.

Ses feuilles à l'arôme agréable ont le pouvoir de déterminer la température et l'humidité.



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

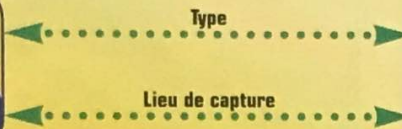
153

Macronium (Bayleaf/beiriifu)

- Type : Plante Taille : 1.2m  
Poids : 15.8Kg

Une odeur épicée provient de son cou. Si on la respire, cette odeur donne envie de se battre.

Un arôme épicé émane de son cou. Cet arôme agit comme un stimulant et lui fait récupérer son énergie.



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

154

Meganium (Meganium/meganiumu)

- Type : Plante Taille : 1.8m  
Poids : 100.5Kg

L'arôme qui émane de ses pétales contient une substance qui calme les pulsions agressives.

Le souffle de Méganium a le pouvoir de redonner la santé aux plantes malades ou mortes.



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

155

Héricendre (Cyndaquil/hinoarashi)

- Type : Feu Taille : 0.5m  
Poids : 7.5Kg

Labo du Prof. Orme à Bourgeon.

Il est timide et se roule en boule pour se protéger. Attaqué, il s'enflamme le dos pour riposter.

Il reste en général courbé. S'il est surpris, des flammes jaillissent de son dos.



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

156

Feurisson (Quilava/magumarashi)

- Type : Feu Taille : 0.9m  
Poids : 19Kg

Attention ! Quand il tourne le dos dans un combat, c'est qu'il va attaquer avec ses flammes dorsales.

Ce Pokémon est recouvert de fourrure ininflammable. Il résiste aux attaques de type feu.



87.5%<sup>m</sup>  
12.5%<sup>f</sup>

157

Typhlosion (Typhlosion/bakufun)

- Type : Feu Taille : 1.7m  
Poids : 79.8Kg

Quand il est furieux, il devient si chaud que tout ce qui le touche s'enflamme instantanément.

Il a un coup dévastateur. En frottant sa fourrure, il crée une forte explosion.





87.5%  
12.5%  
f

158

Kaïminus (Totodile/waninokō)

- Type : Eau Taille : 0.6m  
Poids : 9.5Kg

Labo du Prof.Orme à Bourgeon.

Sa mâchoire surdéveloppée est capable de tout broyer. Même son dresseur doit s'en méfier.

Petit mais costaud, il n'hésitera pas à mordre tout ce qui passe à portée de dents.



87.5%  
12.5%  
f

159

Evolution de Kaïminus au niveau 18

Crocodile (Crocodonaw/arigeitsu)

- Type : Eau Taille : 1.7m  
Poids : 79.8Kg

Quand il perd un croc, il en repousse un autre. Sa bouche est en permanence composée de 48 dents.

Il ouvre grand ses mâchoires quand il attaque. Si ses crocs se cassent, ils repoussent très vite.



87.5%  
12.5%  
f

Evolution de Crocodile au niveau 30

160

Aligateur (Féraligator/oodairu)

- Type : Eau Taille : 2.3m  
Poids : 88.8Kg

Quand il mord avec sa puissante mâchoire, il secoue sa tête pour déchiqeter sa pauvre victime.

Il a du mal à se mouvoir hors de l'eau alors il marche à quatre pattes. Il reste très rapide.



50%  
50%  
f

161

Fouinette (Sentret/otachi)

- Type : Normal Taille : 0.8m  
Poids : 6Kg

Route 1, 29

C'est un Pokémon très prudent, il se dresse sur sa queue pour mieux observer les environs.

Il se tient debout sur sa queue pour voir les ennemis arriver de loin. A ce moment il avertit ses amis.



50%  
50%  
f

162

Evolution de Fouinette au niveau 15

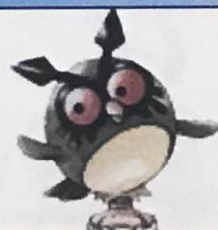
Fouinar (Furret/ootachi)

- Type : Normal Taille : 1.8m  
Poids : 32.5Kg

Route 1

Il fabrique un nid qui convient à son corps très fin. Il est le seul à pouvoir entrer dans ce nid.

On ne peut déterminer l'endroit où commence la queue. Il est aussi bon chasseur qu'un RATTATA.



50%  
50%  
f

163

Hoot Hoot (Hoot Hoot/ho ho)

- Type : Normal/Vol Taille : 0.7m  
Poids : 21.2Kg

Routes 1, 2, 29, 30, 31, 35, 36, 37, Parc Naturel (nuit)

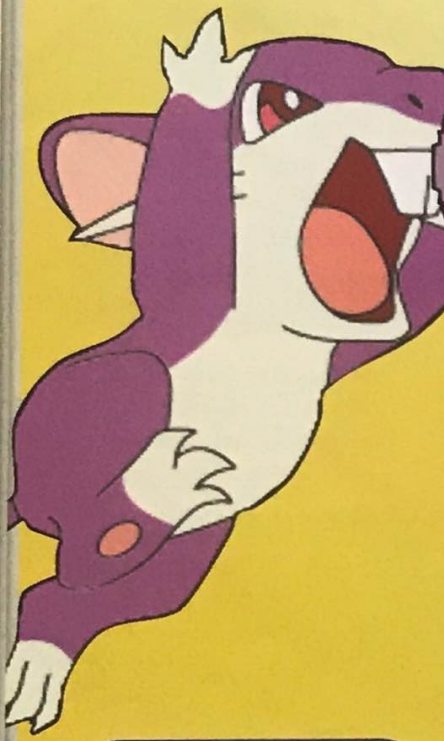
Il se tient toujours sur un pied. Il change de pied si vite qu'on peut à peine distinguer ce mouvement.

Il a un sens du timing parfait. Il reste toujours en rythme en balançant sa tête.





# POKEDEX



50%m  
50%f

Evolution de Hooop (Hoothoot) au niveau 20

164

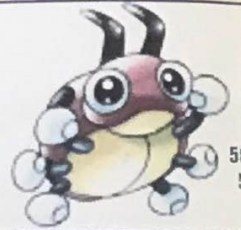
Noarfang (Noctowl/yoruhozuku)

- Type : Normal/Vol Taille : 1.6m Poids : 40.8Kg

Routes 2, 8, 12, 14, 15, 43

Ses yeux sont adaptés à la nuit. Ils peuvent concentrer la faible lumière de l'obscurité.

Quand il réfléchit, il tourne sa tête sur 180 degrés pour optimiser son mode de pensée.



50%m  
50%f

165

Coxy (Ledyba/rediba)

- Type : Insecte/Vol Taille : 1m Poids : 10.8Kg

Route 2, 30, 31, 37 (matin)

De nature timide, il a peur de se déplacer seul. Il est plus actif et courageux dans un groupe.

Quand le temps se rafraîchit, de nombreux Coxy se réunissent pour conserver un maximum de chaleur.



50%m  
50%f

Evolution de Coxy au niveau 18

166

Coxyclaque (Ledian/redian)

- Type : Insecte/Vol Taille : 1.4m Poids : 35.6Kg

seulement version argent Route 2 (matin)

Quand les étoiles brillent dans le ciel, il volette partout en semant derrière lui une poudre brillante.

Les étoiles sur son dos deviennent plus grandes ou plus petites selon le nombre d'étoiles dans le ciel.



50%m  
50%f

167

Mimigal (Spinarak/itomaru)

- Type : Insecte/Poison Taille : 0.5m Poids : 8.5Kg

seulement version argent Route 2, 30, 31, 37 (nuit)

Il reste immobile dans sa toile pendant des jours. Il attend que sa proie se rapproche pour la capturer.

Il tisse une toile en utilisant un fil fin mais solide, puis il attend tranquillement sa proie.



50%m  
50%f

Evolution de Mimigal au niveau 22

168

Migalos (Ariados/ariadosu)

- Type : Insecte/Poison Taille : 1.1m Poids : 32.5Kg

seulement version or Route 2, 30, 31, 37(nuit)

Il peut produire des fils de soie par l'arrière ou par sa bouche. Il est difficile de les différencier.

Un brin unique de fil spécial est sans cesse produit par son abdomen. Le fil mène à son nid.



50%m  
50%f

Evolution de Nosferapto par échange

169

Nostenfer (Crobat/kurobatto)

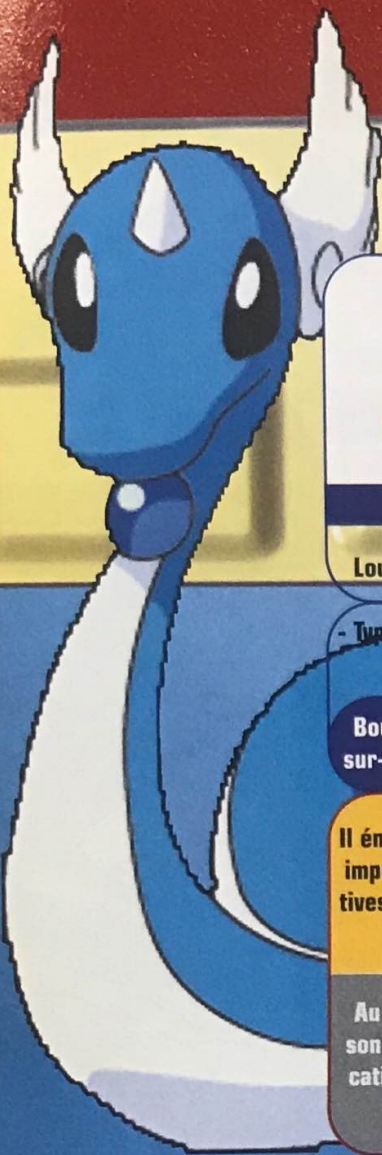
- Type : poison/vol Taille : 1.8m Poids : 75Kg

seulement version or Route 2

Il vole en silence dans l'obscurité à l'aide de ses quatre ailes. Même très proche on ne l'entend pas.

Le développement d'ailes sur ses pattes lui permet de voler vite mais l'empêche de se poser pour se reposer.





50%m  
50%f

170

Loupio (Chinchou/chanchii)

- Type : Eau/Électricité Taille : 0.5m Poids : 12Kg

Bourg geon, Asagi, Carmin-sur-mer, Route 21 (à pêcher)

Il émet avec ses antennes des impulsions positives et négatives qui peuvent électrocuter ses ennemis.

Au plus profond de l'océan, son seul moyen de communication est la lumière qui clignote constamment.



50%m  
50%f

171

Lanturn (Lanturn/randaan)

- Type : Eau/Électricité Taille : 1.2m Poids : 22.5Kg

Bourg geon, Asagi, Carmin-sur-mer, Route 21 (à pêcher)

Sa brillance est si forte qu'il peut illuminer les fonds marins à 5000 mètres de profondeur.

il aveugle sa proie avec un intense rayon de lumière, puis avale d'une seule bouchée sa proie paralysée



50%m  
50%f

172

Pichu (Pichu/pichuu)

- Type : Électrik Taille : 0.3m Poids : 2Kg

Faire reproduire 2 Pikachu

Il ne sait pas encore stocker de l'électricité. Il envoie des décharges par jeu ou par peur.

malgré sa taille réduite, il peut électrocuter un être humain adulte. Cependant, si cela arrive, il en est le premier surpris



25%m  
75%f

Prévolution de Melofée

173

Mélo (Cleffa/Pi)

- Type : Normal Taille : 0.3m Poids : 3Kg

Faire reproduire 2 Mélofée

Il ressemble un peu à une étoile. On suppose qu'il est venu sur terre accroché à une météorite.

quand le ciel est illuminé par de nombreuses météorites, on voit bizarrement plus de Mélo



25%m  
75%f

Prévolution de Rondoudou

174

Rondoudou (Igglybuff/pupurin)

- Type : Normal Taille : 0.3m Poids : 1Kg

Faire reproduire 2 Rondoudou

Son corps est très doux. Quand il commence à rebondir il est impossible de l'arrêter.

son corps extrêmement flexible et élastique le fait rebondir continuellement - n'importe où et n'importe quand.



25%m  
75%f

175

Togépi (Togépi/togepii)

- Type : Normal Taille : 0.3m Poids : 1.2Kg

Mauville, au centre Pokemon

Sa coquille est remplie de joie. On dit que s'il est bien traité, il est porteur de chance.

Un proverbe nous enseigne que le bonheur touchera celui qui peut faire tenir debout un Togépi endormi.



25%m  
75%f

Evolution de Togépi s'il est suffisamment heureux

176

Togétic (Togétic/togechikku)

- Type : Normal Taille : 0.6m Poids : 3.2Kg

Evolution de Togépi si il est heureux.

On dit qu'il n'apparaît qu'aux cœurs purs. Il apporte la joie et le bonheur à son maître.

Il se démoralise vite s'il n'est pas avec des gens sympathiques. Il peut léviter sans battre des ailes.





# POKEDEX



50%  
50%

177

Natu (Natu/neiti)

- Type : Psy/Vol Taille : 0.2m  
Poids : 2Kg

Ruines Alpha

Ses ailes ne sont pas encore assez développées. Il ne peut que planer péniblement.

Il cherche sa nourriture par terre, mais quelquefois il grimpe aux arbres pour manger.



50%  
50%

178

Xatu (Xatu/neitio)

Evolution de Natu après échange

- Type : Psy/Vol Taille : 1.5m  
Poids : 15Kg

On dit qu'il est calme et tranquille car il peut voir en permanence le passé et le futur.

En Amérique du sud, on dit qu'il voit le futur de l'œil droit et le passé du gauche



50%  
50%

179

Wattouat (Mareep/merippu)

- Type : Electrik Taille : 0.6m  
Poids : 7.8Kg

Routes 42, 43, 32

Son corps produit de l'électricité statique. Quand il est bien chargé, son poil double de volume.

Sa toison pousse constamment. En été, même tondu, sa laine repousse en moins d'une semaine.



50%  
50%

180

Lainergie (Flaafy/merippu)

Evolution de Wattouat niveau 15

- Type : Electrik Taille : 0.8m  
Poids : 13.3Kg

Routes 42, 43

Il stocke trop d'électricité et son poil ne peut plus repousser à certains endroits de son corps.

Sa douce laine stocke facilement l'électricité. Sa peau caoutchouteuse prévient l'électrocution.



50%  
50%

181

Pharamp (Ampharos/denryuu)

Evolution Lainergie au niveau 30

- Type : Electrik Taille : 1.4m  
Poids : 61.5Kg

Le bout de sa queue brille si fort qu'il peut être vu de très loin. Il sert de balise aux gens.

La lumière vive sur sa queue peut être vue de loin. Il a longtemps été vénéré comme un phare.



50%  
50%

182

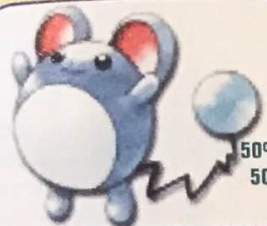
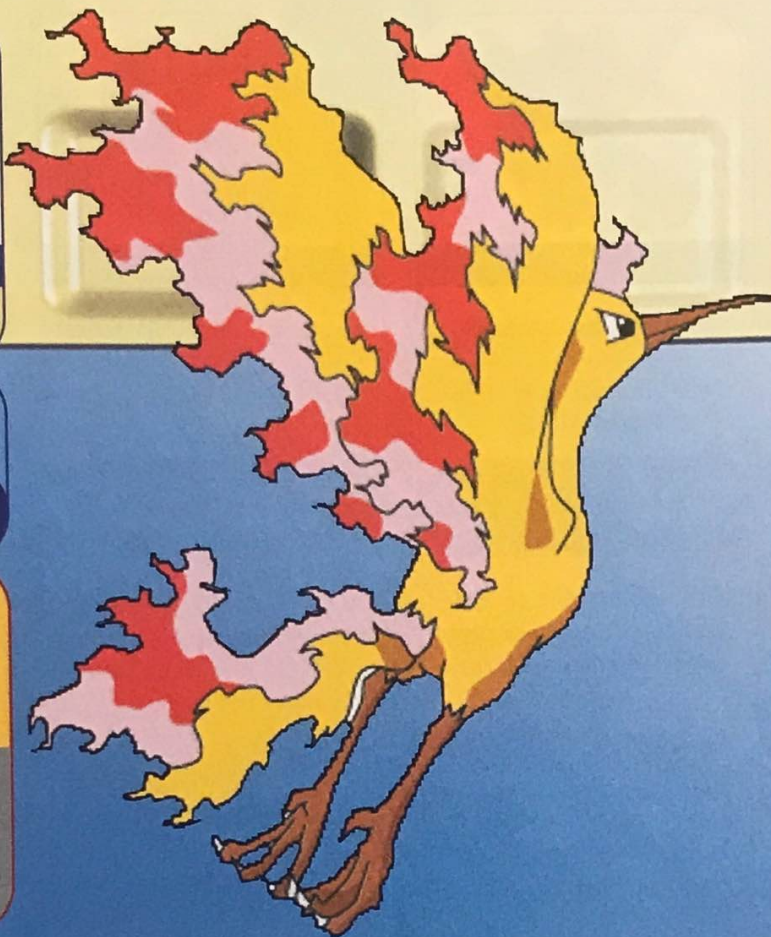
Joliflor (Bellosom/kireihana)

Type : Plante Taille : 0.4m  
Poids : 5.8Kg

JOLIFLOR danse la majorité du temps. Certains pensent que c'est un rituel pour appeler le soleil.

Fréquent dans les tropiques. Quand il danse, ses pétales se frottent, créant un son mélodieux.





50%m  
50%f

183

Marill (Marill/mariru)

Type : Eau Taille : 0.9m  
Poids : 8.2Kg

Mont Creuset entre Acajou et Rosalia

Le bout de sa queue est rempli d'huile plus légère que l'eau, ce qui lui permet de ne pas couler.

Le bout de sa queue lui sert de bouée, l'empêchant de se noyer même par fort courant.



50%m  
50%f

Evolution de Marowak au niveau 18

184

Azumartil (Azumarill/mariruri)

- Type : Eau Taille : 0.8m  
Poids : 28.5Kg



En ne bougeant plus et en écoutant il peut discerner ce qu'il y a au fond des fleuves.

Quand il joue dans l'eau, il enroule ses longues oreilles pour éviter de mettre de l'eau à l'intérieur



50%m  
50%f

185

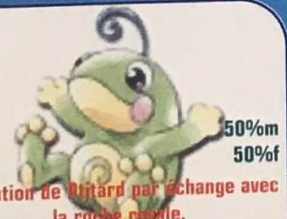
Simularbre (Sudowodo/usocky)

- Type : Roche Taille : 1.2m  
Poids : 38Kg

Le reveiller avec Carapuce à 0 Bloque la route 36 (unique)

Il fait semblant d'être un arbre. Sa composition est en fait plus proche de la pierre.

Il se déguise en arbre pour éviter les problèmes. Il déteste l'eau et se cache par temps de pluie.



50%m  
50%f

Evolution de Pitard par échange avec la roche cascade.

186

Tarpaud (Politoed/nyorotono)

- Type : Eau Taille : 1.1m  
Poids : 33.9Kg



Si PITARD et TETARTE entendent son cri, ils se rassemblent pour venir le rencontrer.

Quand ils sont au moins trois, ils chantent ensemble d'une grosse voix qui ressemble à un mugissement.



50%m  
50%f

187

Granivol (Hophip/hanekko)

- Type : Plante/Vol Taille : 0.4m  
Poids : 0.5Kg

Routes 13, 14, 15, 32, 33

Pour éviter d'être balayés par les vents, ils se rassemblent en petits groupes.

Son corps est si léger qu'il doit s'agripper au sol pour éviter de s'envoler les jours de brise.



50%m  
50%f

Evolution de Granivol au niveau 18

188

Floravol (Skiploom/popokko)

- Type : Plante/Vol Taille : 0.6m  
Poids : 1Kg

Route 14

Le bourgeon sur sa tête s'ouvre et se ferme en fonction des fluctuations de la température ambiante.

Il ouvre ses pétales pour absorber les rayons du soleil. Il flotte aussi dans les airs pour se rapprocher du soleil





50%m  
50%f

Evolution de Floravain au niveau 27

189

Cotovol (Jumpluff/watakko)

- Type : Plante/Vol Taille : 0.8m Poids : 3Kg

Quand il est pris dans le vent il utilise ses appendices de coton pour voler autour du monde.

Il dérive grâce aux vents saisonniers et envoie ses spores à travers le monde pour faire plus de petites plantes



50%m  
50%f

190

Capumain (Aipom/eipamu)

- Type : Normal Taille : 0.8m Poids : 11.5Kg

Près de Bourg geon, secouer les arbres avec la CT 02

Sa queue est si forte qu'il peut l'utiliser pour se suspendre aux branches des arbres.

Il vit sur les plus hautes cimes. Sautant de branches en branches, sa queue lui assure un bon équilibre.



50%m  
50%f

191

Tounegrain (Sunkern/himanattsu)

- Type : Plante Taille : 0.3m Poids : 1.8Kg

Parc Naturel, Route 24. Secouer les arbres

Il tombe du ciel soudainement. S'il est attaqué par un PIAFABEC, il secoue violemment ses feuilles.

Il vit en buvant la rosée sur les feuilles. On dit qu'il ne peut rien manger d'autre.



50%m  
50%f

Evolution de Tounegrain avec la pierre solaire

192

Héliatronc (Sunflora/kimawari)

- Type : Plante Taille : 0.8m Poids : 8.5Kg

Il convertit la lumière du soleil en énergie. Quand la nuit tombe, ses pétales se referment.

Durant la journée, il erre sans but, mais dès la tombée de la nuit, il s'arrête complètement.



50%m  
50%f

193

Yanma (Yanma/yanyanma)

- Type : Insecte/Vol Taille : 1.2m Poids : 38Kg

Route 35 (nuit)

En battant des ailes très vite, il peut générer une onde de choc très violente.

Ses immenses yeux peuvent voir à 360 degrés. Il regarde partout pour trouver ses proies, les insectes.



50%m  
50%f

194

Axoloto (Wooper/upaa)

- Type : Eau/Sol Taille : 0.4m Poids : 8.5Kg

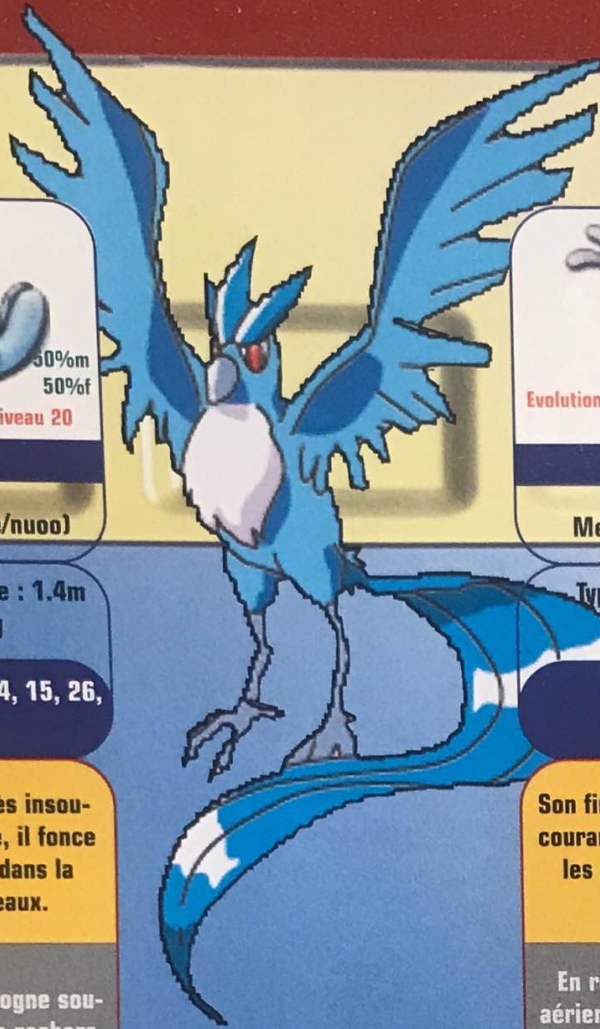
Routes 32, 33

Ce Pokémon vit en eau froide. Il sort de l'eau pour se nourrir quand il fait froid à l'extérieur.

Quand il marche sur la terre ferme, il répand une fine couche de poison tout le long de son corps.







Evolution de Avaloto au niveau 20

195

**Maraiste (Quagsire/nuoo)**

- Type : Eau/Sol Taille : 1.4m  
Poids : 75Kg

Routes 10, 12, 13, 14, 15, 26,  
27, 32, 33

Ce Pokémon est très insouciant. Quand il nage, il fonce tête la première dans la coque des bateaux.

Très distrait, il se cogne souvent la tête sur des rochers ou des coques de bateaux.



Evolution Psychique d'Evoli (Jour) s'il est assez heureux

196

**Mentali (Espeon/eefi)**

- Type : Psy Taille : 0.9m  
Poids : 26.5Kg

Son fin pelage enregistre les courants d'air provoqués par les déplacements de ses ennemis.

En regardant les courants aériens, il peut prédire l'avenir ou le prochain mouvement de son ennemi



Evolution diabolique d'Evoli (Nuit) s'il est assez heureux

197

**Noctali (Umbreon/burakki)**

- Type : Démon Taille : 1m  
Poids : 27Kg

Pour se défendre ce Pokémon émet un gaz empoisonné par les pores de sa peau.

Quand la nuit tombe, les anneaux sur son corps se mettent à luire, terrorisant ceux qui sont proches.



50%om  
50%f

198

**Cornèbre (Murkrow/yamikarasu)**

- Type : Démon/Vol Taille : 0.5m  
Poids : 2.1Kg

Routes 7, 16 (nuit)

Craint et peu aimé, il paraît qu'il porte malheur à ceux qui croisent son chemin la nuit.

On dit que quand il est chassé, il entraîne celui qui l'attaque sur de sombres sentiers de montagne où son ennemi se perdra.



50%om  
50%f

Evolution finale de Magadoss par échange avec la Roche royale

199

**Roigada (Slowking/yadokingu)**

- Type : Eau/Psy Taille : 2m  
Poids : 79.5Kg

D'une grande intelligence, il sait rester calme en toute situation stressante.

Une fois sa tête mordue, des toxines ont envahies Ramoloss et lui ont conféré des pouvoirs immenses.



50%om  
50%f

200

**Feuforève (Misdreavus/muuma)**

- Type : Spectre Taille : 0.7m  
Poids : 1Kg

Grotte argentée (nuit)

Il aime jouer des tours malicieux et effrayants pendant la nuit pour s'amuser.

Il aime mordre et tirer les cheveux des gens par derrière sans prévenir, juste pour voir leur réaction.



Asexué

201

**Zarbi (Unown/annon)**

- Type : Psy Taille : 0.5m  
Poids : 5Kg

Ruines Alpha

Ils ressemblent aux vieux hiéroglyphes inscrits sur les tablettes. Il semble qu'ils y soient liés.

son corps plat et étroit est toujours coincé sur les murs. Sa forme semble avoir un sens particulier.





# COTE POKEMON

## 1ère Série



### Cartes Unco :

POKEMON	PRIX en Francs
Arcanin	10
Rattatac	5
Reptincel	10
Otaria	5
Lamantine	5
Carabaffe	10
Minidraco	5
Defender	5
Canarticho	5
Sauvegarde d'énerg.	5
Caninos	10
Suérison totale	5
Spectrum	5
Entretien	5
Herbizarre	5
Plus Power	5
Lippoutou	5
Centre Pokémon	5
Kadabra	5
Flûte Pokémon	5
Coconfort	5
Pokédex	5
Machopeur	5
Professeur Chen	20
Magicarpe	5
Réanimation	5
Magmar	5
Super Potion	5
Nidorino	5
Double énergie Inco.	20
Têtarte	5
Porygon	5

### Cartes Communes :

POKEMON	PRIX en Francs
Abra	2
Staross	1
Bulbizarre	1
Stari	1
Chenipan	1
Saquedeneu	1
Salamèche	2
Voltorbe	1
Taupiqueur	1
Coupix	1
Doduo	1
Aspicot	1
Soporifik	1
Léo	5
Fantominus	1
Suppression d'énerg.	2
Smogo	1
Rafale de vent	1
Machoc	1
Potion	1
Magneti	1
Transfert	1
Chrysacier	1
Energie Combat	2
Nidoran	1
Energie Feu	2
Onix	1
Energie Plante	2
Roucool	1
Energie Elektrik	2
Pikachu	10
Energie Psy	2
Ptitard	1
Energie Eau	2
Ponyta	1
Rattata	1
Sabelette	1
Carapuçe	2

### Cartes Rares :

POKEMON - PRIX en Francs	ed. 1-	ed. 2 -
Alakazam	80	60
Roucousps	25	20
Dardargnan	25	20
Tartard	50	40
Dracaufeu	200	130
Tortank	120	100
Draco	25	20
Triopiqueur	25	20
Elektek	25	20
Tygnon	50	40
Electhor	40	30
Peluche Mélofée	20	20
Electrode	25	20
Recherche Informat.	60	30
Feunard	35	30
Vaporisateur Rétrogr.	15	40
Florizarre	60	40
Faux Prof. Chen	20	100
Leveinard	100	80
Récupérateur	40	30
Léviator	35	40
Fillette	40	40
Mackogneur	60	40
Eleveur de Pokémon	40	40
Magneton	50	40
Marchand Pokémon	30	40
Mélofée	50	40
Rappel	30	40
Mewtwo	50	40
Double suppre. Ener.	50	30
Nidoking	40	30
Raichu	90	70



# COTE POKEMON



## COTE FOSSILE

### Cartes rares

POKEMON-	PRIX en Francs	H
NH		
Ptera	40	75
Artikodin	50	80
Métamorph	50	85
Dracolosse	50	85
Ectoplasma	50	85
Spectrum	45	80
Kicklee	55	100
Hypnomade	45	80
Kabutops	40	75
Lokhlass	40	75
Magneton	40	75
Sulfura	70	120
Grotadmorv	50	85
Raichu	60	100
Electhor	55	85

### Cartes uncocs

POKEMON	PRIX en Francs
Arbok	5
Crustabri	5
Fantominus	5
Nosferalto	5
Akwakwak	5
Golem	5
Gravalanch	5
Kraboss	5
Magmar	5
Amonistar	5
Sablairéau	5

### Cartes communes

POKEMON	PRIX en Francs
Abo	2
Racaillou	2
Tadmorv	2
Hypotrempe	2
Kabuto	2
Krabby	2
Amonita	2
Psychokwak	2
Kokiyas	2
Ramoloss	2
Tentacool	2
Nosférapti	2

### Cartes dresseurs

POKEMON	Prix en Francs
M. Fuji	8
Recherche d'énergie	2
Joueur	2
Recyclage	2
Fossile mystérieux	2



## EDITION JUNGLE :

### Cartes rares

POKEMON	NH - PRIX en Francs	PRIX en Francs
Aéromite	20	40
Aquali	30	60
Electrode	30	60
Empiflor	20	40
Grodoudou	40	80
Insécateur	60	100
Kangourex	50	90
Mélodelphe	40	80
M. Mime	30	50
Nidoqueen	30	60
Pyroli	30	60
Rafflesia	20	40
Ronflex	40	80
Roucarnage	30	60
Scarabruite	30	60
Voltali	30	60
Cartes Dresseurs		
Pokéball	2	

### Cartes communes

POKEMON	PRIX en Francs
Chétiflor	1
Evoli	3
Férosinge	2
Miaouss	1
Mimitoss	1
Mysterbe	1
Nidoran	1
Nidoran	1
Noeunoeuf	1
Osselait	1
Paras	1
Piafabec	1
Pikachu	10
Poissirène	1
Rhinocorne	1
Rondoudou	5

### Cartes uncocs

POKEMON	PRIX en Francs
Boustiflor	5
Colossinge	10
Dodrio	10
Excelangue	5
Galopa	10
Nidorina	5
Noadkoko	5
Ortide	5
Ossatueur	15
Papillusion	5
Parasect	5
Persian	5
Poissoroy	5
Rapasdepic	5
Rhinoféros	10
Tauros	5





# NOUVELLES CARTES

## Cardex Teamrocket

Bienvenue dans le Cardex de ce mois-ci ! À l'honneur, une nouvelle édition du jeu de cartes Pokémon, qui est sortie après les extensions Jungle et Fossile : L'extension Team Rocket, dans laquelle vous découvrirez plein de Pokémon sombres... 2 éditions pour cette série, on vous a mis la seconde, il fallait bien choisir !

P.S. : Désolé, dans le numéro précédent, je vous avais promis la cote des cartes Digimon... Mea Culpa, on n'a pas eu vraiment le temps, mais ça ne devrait pas tarder...



Alakazam obscur



Arbok obscur



Tortank obscur



dracaufeu obscur



Dracolosse obscur



Triopikeur obscur



Nosferalto obscur



Leviator obscur



Hypnomade obscur



Mackogneur obscur



Magneton obscur



Flagadoss obscur



Rafflesia obscur



Smogogo obscur



Et voilà la Team Rocket



Attaque sournoise des Rocket



Énergie multicolore



Alakazam obscur



Arbok obscur



Tortank obscur



Dracaufeu obscur



Dracolosse obscur



Triopikeur obscur



Nosferalto obscur



Leviator obscur



Hypnomade obscur



Mackogneur obscur



Magneton obscur





# NOUVELLES CARTES



Hagadoss obscur



Rafflesia obscur



Smogogo obscur



Reptincel obscur



Draco obscur



Electrode obscur



Pyroli obscur



Ortide obscur



Akwakwak obscur



Voltali obscur



Kadabra obscur



Machopeur obscur



Grotadmorv obscur



Persian obscur



Colossinge obscur



Galopa



Aquali



Carabaffe



Magiscarpe



Porygon



Abra



Salamèche



Rattatac



Taupiqueur



Minidraco



Soporifik



Evoli



Abo



Tadmorv



Smogo



Machoc



Magneti



Férosinge



Miaouss



Mystherbe



Ponyta



Psychokwak



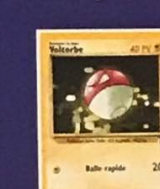
Rattata



Ramoloss



Carapuce



Voltorbe



Nosferapti



Et voilà la Team Rocket



Attaque sournoise des Rocket



A la façon du boss



Defi



Excavatrice



La revanche de Chen, l'imposteur



Raid nocturne dans les poubelles



Attaque au gaz glissant



Bonne nuit les petits



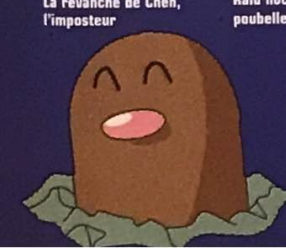
Énergie guérisseuse



Énergie potion



Raichu







# DIGI-BATTLE

Comme promis, voici pour vous, spécialistes des Digimon, deux pages exclusivement réservées au jeu de cartes «Digimon TCG».

Vous aurez droit à un petit cours sur la technique de jeu, un petit briefing sur les règles de base et quelques decks surpuissants capables de rivaliser avec n'importe quel autre jeu. Désolé, comme vous pouvez le constater, toutes les cartes sont en anglais, mais les fans sauront les reconnaître !

## COMMENCEMENT

Inutile de dire que le jeu se joue à deux ! Le but est de remporter le duel, et pour cela, il faut être le premier à atteindre 1000 points. Pour commencer, il y a deux manières de distribuer les cartes : faire un paquet de soixante cartes différentes et distribuer une par une trente cartes à chacun des deux joueurs, ou bien arriver chacun avec son deck de trente cartes, toutes uniques.

Chaque joueur choisit une carte Rookie dans son deck et la place devant lui, face cachée. Chaque joueur mélange ses 29 cartes restantes et en tire 10, puis met le reste de côté, face cachée. Les deux joueurs retournent ensuite leur

carte Rookie, et c'est le moment d'élaborer sa stratégie, en fonction de la couleur de son Rookie et de ses cartes en main. Les couleurs du jeu agissent en général comme «Pierre-feuille-ciseaux» : le jaune (yellow) est plus fort que le vert (green), qui est plus fort que le rouge (red) et le rouge est plus fort que le jaune. Pour repérer quel Digimon a l'avantage, comparez l'attaque correspondant au type de Digimon de l'ennemi. Le Digimon avec le score le plus haut présente l'avantage du début de bataille.

## DIGIVOLUTION

Après que chaque joueur a regardé sa main, s'il a une carte faisant digivoler son rookie au niveau supérieur, il peut la placer, face cachée, sur la zone de digivolution. La carte de digivolution doit impérativement contenir, dans la case «Digivolve Requirements» le nom du Digimon qui est sur la zone de duel, et vous devez



## POUVOIR DE LA MER

Principe : ce deck est exclusivement composé de Digimon capables de nager (à part Starmon), ce qui permet des actions originales, comme Depth Charge. La carte Ultra Digivolve est là seulement au cas où il serait impossible de ADN-digivoler. Les cartes FX peuvent se révéler très puissantes si elles sont utilisées correctement.

Digimon (17)

Rookies (3)

Gomamon  
Crabmon  
Otamamon

Champions (6)

Ikkakumon  
Dolphmon  
Octomon  
Coelamon  
Seadramon  
Starmon

Ultimates (5)

Zudomon  
Dragomon  
Scorpiomon  
MarineDevimon  
MegaSeadramon

Megas (3)

Pukumon  
MarineAngemon  
MetalSeadramon

Power Option (13)

Digivolve (5)

Red/Green Digivice  
Red/Yellow Digivice  
Red Digivice  
Ultra Digivolve  
Crest Tag

Force FX (3)

Yellow Offensive  
Red Offensive  
Green Offensive

Power blast (5)

Crest of Reliability  
Depth Charge  
Waterproof  
Even Steven  
Option Eater







## ULTIMATE AGUMON

### Principe :

Ce deck ne repose que sur un seul Rookie : Agumon. Il y a un seul méga dans ce deck : MarineAngemon. Mais tout le boulot est fait par les Champions et les Ultimates. MetalGreymon est un grand attaquant, avec deux attaques puissantes (440 chacune).

### Attention !

Beaucoup de cartes de digivolution, donc peu de place pour des cartes de vitesse, donc moins de puissance.

### Deck :

Digimon (14)

Rookie (1),  
Agumon

Champion (6)  
Devimon  
Gorillamon  
Togemon  
Rockmon  
Meramon  
Greymon

Ultimate (6)  
MetalGreymon (GS)  
LadyDevimon  
Triceramon  
Zudomon  
Phantomon  
SkullMeramon

Mega (1)  
MarineAngemon

Power Option (16)

Digivolve (6)  
Digivice Green/Red  
Digivice Red  
Digivice Red/Yellow  
Digivice Green/Yellow  
Digivice Yellow  
Ultra Digivolve

Force FX (3)  
Red Offensive  
Yellow Offensive  
Green Offensive

Power Blast (7)  
Metal Attack  
Blitz  
Option Eater  
Counter Attack !  
Crest of Friendship  
Even Steven  
Power Freeze



vous préparer à remplir toutes les conditions inscrites dans la même case.

Tirez à pile ou face pour voir qui commence.

Le joueur qui commence retourne la carte de la zone de Digivolution et la place sur la carte de la zone de duel.

Le joueur termine son tour en remplissant les conditions de digivolution marquées sur la carte «Next level» ; ça peut vouloir dire déplacer une ou plusieurs cartes de Online (front) à Offline (réserve), placer un Digivice Power Option dans le Power Port ou jouer deux cartes de faible niveau à la place d'une, afin de ADN-digivoluer.

Après que le premier joueur a fini de digivoluer, le second note tous les changements de force et peut faire une de ces trois actions :

- Digivoluer en suivant le même procédé
  - Ne pas digivoluer et «passer». Un joueur qui passe doit mettre la carte de la zone de digivolution du front à la réserve.
- Si un joueur n'a pas de carte en main pour digivoluer, il (ou elle) doit passer. Si les deux joueurs passent, c'est le moment d'engager la bataille !

Note : vous pouvez digivoluer d'un seul niveau par tour.

### COMPAT

C'est le vainqueur du pile ou face qui commence. Il commence par placer des cartes «Power Option» sur le «Power Port», une par tour. Chaque carte Power Option a une capacité qui peut vous aider dans le combat. Certaines nécessitent d'autres choses pour être activées : les «Use Requirements». Vous devez remplir ces conditions pour mettre la carte en jeu.

Continuez le tour jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille placer d'autre carte «Power Option» et passe.

Quand le jeu s'arrête, c'est le Digimon qui a le plus de force qui gagne le duel. Le gagnant marque les points qui correspondent au niveau du Digimon vaincu de l'adversaire (Rookie, Champion, Ultimate ou Mega). Ces points sont marqués dans la section «Score» du Digimon gagnant.

Le gagnant laisse toutes ses cartes Digimon devant lui, et le perdant les retire toutes et les place en réserve, excepté son Digimon Rookie. Les deux joueurs placent ensuite toutes les cartes Power Option jouées dans la réserve.





# DIGI-BATTLE

C'est le gagnant qui commence le duel suivant. En cas d'égalité, aucun Digimon n'est placé en réserve, et toutes les cartes Power Option qui ont été jouées vont dans la réserve. C'est au tour du joueur qui a commencé le dernier duel de recommencer. C'est le premier joueur à atteindre les 1000 points qui gagne la partie. Quand vous avez fini le premier duel, il faut tout regrouper.

## LE REGROUPEMENT

C'est la phase qui se joue entre chaque duel. D'abord, vous devez récupérer dix cartes dans votre main, en piochant autant de cartes qu'il faut dans votre paquet pour atteindre ce



## LES MAITRES DE L'OMBRE

**Principe**  
La stratégie est simple : il s'agit de sortir toutes ses grosses cartes en utilisant un minimum de cartes spéciales. Le jeu marche vraiment bien si vous arrivez à anticiper les actions de l'adversaire.

**Deck :**  
Digimon (23)

- Rookies (7)**  
Biyomon  
Agumon  
Candlemon  
Crabmon  
Syakomon

- Gomamon**  
**Mushroomon**

- Champions (7)**  
Veedramon  
Meramon  
Devimon  
Seadramon  
Gesomon  
Ikkakumon  
Woodmon

- Ultimate (5)**  
AeroVeedramon  
Phantomon  
Megaseadramon  
Scorpiomon  
Cherryron

- Mega (4)**  
MachineDramon  
Piedmon  
Metalseadramon  
Puppetmon

**Power Options (7)**

- Digivolves (2)**  
Digivice- Green/Yellow  
Digivice- Red

- Power Additions (2)**  
Metal Attack  
Counter Attack

- Offensive Color Change**  
Red Offensive  
Yellow Offensive  
Green Offensive

nombre. Si vous n'en avez pas assez,

piochez toutes celles qui restent, regroupez toutes vos cartes, excepté la carte Rookie, et mettez-les en réserve. Ensuite, mélangez-les et placez ce nouveau paquet à la place de l'ancien, puis tirez des cartes jusqu'à en avoir dix en main.

Note : Faites de même si à un moment de la partie le nombre de cartes au front atteint 0.

À ce point, les joueurs ont la possibilité de changer leur Rookie (s'ils en ont un dans la zone de duel). Pour effectuer ce changement, placez le nouveau Rookie face cachée sur l'ancien. Vous pouvez aussi faire digivoler votre nouveau Rookie comme si c'était le premier.

Les joueurs peuvent se préparer à faire digivoler







## LE MEGA DECK DE LA MORT QUI TUE

**Principe :**  
Ce deck est basé sur le fait que moins on change de Rookie, plus on est performant, c'est pour cela qu'il n'en contient que deux. Commencez avec Gotsumon (le Rookie le plus puissant de tous !) et digivoluez jusqu'au mega le plus rapidement possible. Il est aussi possible de commencer avec Tentomon et évoluer en utilisant Kuwagamon.

**Deck Digimon (19)**

**Rookie (2)**  
Gotsumon  
Tentomon

**Champion (7)**  
Kuwagamon  
Monochromon  
Tortomon  
Kabuterimon  
Starmon  
Gekomon  
Gatomon

**Ultimate (6)**  
Triceramon  
Okuwamon  
ShogunGekomon  
Piximon  
Megakabuterimon  
Angewomon

**Megas (4)**  
MetalEtemon  
SaberLeomon  
Magnadramon  
HerculesKabuterimon

**Power Option (11)**

**Digivolve (3)**  
Yellow digivice (remplacer probablement par yellow/red)  
Green/Red digivice  
Crest Tag Power Option.

**Power Blast (7)**  
Crest of Friendship  
Iron Drill  
Fly Away  
Power Freeze  
Option Eater  
Even Steven  
Crest of Courage

**Force FX (1)**  
Yellow Offensive



n'importe quel Digimon en plaçant la carte «Next Level» (avec les conditions de digivolution remplies), face cachée sur la zone de digivolution.

et d'imagination, arriver à vous en sortir dans votre première partie. Jetez un œil sur les différents decks pour commencer vos parties.

Le vainqueur du dernier duel recommence un tour en revenant au tout début des étapes.

Voilà, vous devriez, avec un petit peu d'efforts





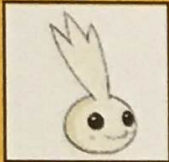


# LE MONDE DIGIMON

# DIGIVOLUTION & ARMOR-DIGIVOLUTION

## Armadillomon

baby



**Tsubamon**  
champion



**Ankylomon**  
Courage



**Boamon**  
savoir



**Digimon**  
gentillesse



**Chamelemon**

in training



**Upamon**  
ultimate



**Shakkoumon**  
amitié



**epikkumon**  
reconnaissance



**Submarimon**  
miracles



**Elephamon**

rookie



**Armadillomon**  
mega



**Vikmon**  
amour



**Pteranomon**  
lumière



**Seahomon**



sincérité



**Frogmon**  
espoir



**Sheepmon**





# EVOLUTIONS

# VOLUTIONS

## Gatomon

baby



**Snowporomon**  
champion



**Gatomon**  
courage



**Lynxmon**  
savoir



**Butterflymon**  
gentillesse



**Oppossumon**

in training



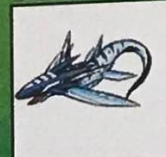
**Nyaromon**  
ultimate



**Angewomon**  
amitié



**Rabbitmon**  
reconnaissance



**Tyromon**  
miracles



**Meildramon**

rookie



**Salamon**  
mega



**Magnadramon**  
amour



**Swanmon**  
lumière



**Nefertimon**



sincérité



**Kabukimon**  
espoir



**Goatmon**





# LE MONDE DIGIMON

## Wormmon

baby



Leafmon

champion



Stingmon

courage



Shadramon

savoir



Searchmon

gentillesse



Puttiemon

in training



Minomon

ultimate



Dinobeemon

amitié



Togemogumon

reconnaissance



Archelomon

miracles



Kongoumon

rookie



Wormmon

mega



GrandKuwagamon

amour



Owlmon

lumière



Quatlmon



sincérité



Nohemon

espoir



Bullmon



amitié



amour



courage



espoir



gentillesse



lumière



miracles



reconnaissance



savoir



sincérité





Chose promise, chose due ! Après le nombre de coups de téléphone que j'ai reçus, il fallait mettre dans le prochain Monsters Mag quelques codes Action Replay ! Action Replay ? Késako ? C'est un petit appareil qui se branche sur la GameBoy et grâce auquel vous pouvez entrer des codes qui modifient le jeu : vies infinies, énergie infinie... Quoi de mieux pour avoir tous les Pokémon, et pour pas cher ! Vous pouvez le trouver pour environ 100 francs dans les magasins spécialisés en jeux vidéo (demandez un Action Replay PRO, comme ça vous pourrez aussi trouver vos propres codes !). Voilà, avec tous ces codes, vous n'aurez plus aucun problème dans le jeu, même pour trouver Missingno (en vrai, c'est «Missing n°», pour dire «numéro manquant»).

## Pokémon



### Combattre Mew

pour le capturer

0115DDCF

Avoir tous les badges

01FF5BD3

Changer le niveau d'un

Pokémon

01XX91D1

Niveau 100 : 64

Niveau 150 : 96

Niveau 200 : C8

Changer les Stats d'un

Pokémon

999 PV

016481D1

01E793D1

Force à 999

010394D1

01E795D1

Défense à 999

010396D1

01E797D1

Vitesse à 999

010398D1

01E799D1

Special à 999

01039AD1

01E79BD1

**Masterballs gratuites dans tous les magasins**

010181CF

**Argent Infini**

01994CD3

**Objets**

01XX81CF

Master ball : 01

Super bonbon : 28

Pierre Lune : OA

CS 01 : C4

CS 02 : C5

CS 03 : C6

CS 04 : C7

CS 05 : C8

**Modifier le 1er objet de l'inventaire**

01XX23D3

Master ball : 01

Pierre Lune : OA

Max Elixir : 53

**1er objet de l'inventaire infini**

016324D3

**Voler le Pokémon d'un dresseur**

01015CD0

Quand vous rencontrez un dresseur et que vous l'affrontez, quand le menu «ATTAQ», «SAC»... est à l'écran, mettez le commutateur de l'Action Replay sur «ON», puis sur «OFF». La Pokéball est alors utilisable.

**Affronter Régis à la place d'un Pokémon**

01F3DDCF

**Passer par-dessus les murs**

010A19D7







# TRUCS & ASTUCES

## Pokémon Jaune

### Rencontrer un Pokémon

01XXDCCF

Mewtwo : 83

Mew : 15

Missingno : 38

### Argent Infini

01994BD3

01994CD3

01994DD3

### Premier objet de l'inventaire à l'infini

916323D3

### Pikachu Surfer

- Mettre Pikachu en première position dans son équipe

- Entrez le code 013977D1 ; sa première attaque sera remplacée par Surf

- Ensuite, vous pourrez même faire un petit jeu de surf à Parmanie avec Pikachu

### Avoir le 1er objet de l'inventaire à l'infini

016324D3

### Acheter n'importe quoi

01XX80CF

MasterBall : 01

Superbonbon : 28

### Passer par-dessus les murs

010A19D7

### Avoir tous les badges

01FF5BD3

## Pokémon Or/Argent

### Avoir tous les

#### Badges :

01FF7CD5

01FF7DD5

#### Argent Infini :

019973D5

019974D5

019975D5

### Premier objet du

#### Sac à l'infini :

0163B9D5

### Première Pokéball du sac à l'infini :

0163FED5

### Modifier le premier objet du Sac à Balls :

01XXFDD5

01 MASTER BALL La meilleure BALL.

02 HYPER BALL BALL à haut taux de réussite.

04 SUPER BALL BALL à taux de réussite correct.

05 POKÉ BALL Objet pour capturer les POKÉMON.

9D MASSE BALL BALL pour capturer les PKMN lourds.

9F NIVEAU BALL BALL pour POKÉMON de niveau moindre.

A0 APPAT BALL BALL pour POKÉMON ferrés par CANNE.

A1 SPEED BALL BALL pour capturer POKÉMON rapides.

A4 COPAIN BALL BALL pour rendre un PKMN amical.

A5 LUNE BALL BALL pour évolués de PIERRE LUNE.

A6 LOVE BALL Pour capturer le genre opposé.

B1 PARC BALL BALL du Concours de Capture.

### Modifier l'attachement du premier

#### Pokémon :

Ne rate jamais.01XX45DA

00 le Pokémon vous hait !

FF le Pokémon vous adore !

### Combattre toujours un certain Type :

01XX19D1

04 Femelles

05 Males.

07 Shineys.

### Modifier les Jours

01XXDGD1

Lundi 00

Mardi 01

Mercredi 02

Jeudi 03

Vendredi 04

Samedi 05

Dimanche 06



**PS:** Si dans un code vous trouvez deux «X», il suffit de remplacer cette lettre par les numéros qui correspondent à ce que vous voulez. Par exemple, pour rencontrer Mew dans Pokémon Jaune, tapez le code 0115DCCF ; si vous voulez Mewtwo, tapez 0183DCCF.

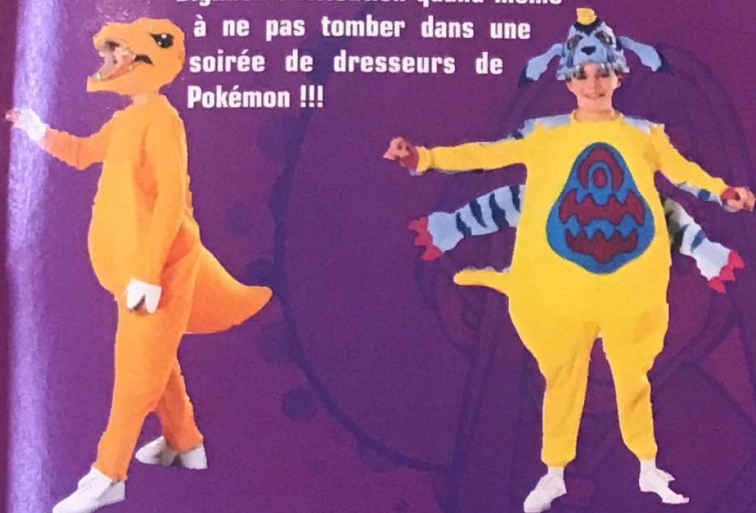






## C'est Carnaval !!!

Eh oh ! Pour épater vos amis pendant les goûters d'anniversaire, qu'y a-t-il de mieux que ces costumes à l'effigie des Digimon ? Attention quand même à ne pas tomber dans une soirée de dresseurs de Pokémon !!!



## À l'aventure !



Eh voilà ! Le dernier élément pour compléter votre collection scolaire est devant vos yeux : le sac à dos Digimon a vraiment une super touche. Combien de jaloux ferez-vous ? Essayez, et vous verrez !

## Réinventez les Digimon !

Oui, car grâce à cet ensemble de dessins et de crayons, vous pourrez redonner vie à tous les Digimon ! Les dessins sont très précis et peut-être un peu difficiles pour les plus jeunes, mais au moins, ils durent longtemps ! Profitez-en pour inventer des couleurs originales pour les monstres



## Pokémon Sorry

Les petits chevaux, vous connaissez ? Eh bien voici l'adaptation du célèbre jeu de société à la sauce Pokémon. Les règles sont à peu près les mêmes, on retrouve donc le même plaisir de jouer, mais le jeu ne sortira peut-être jamais en France. Croisons les doigts...



## Bascaillou !

Un jeu de basket entre Carapuce et Racailleu, pourquoi pas ! D'autant que ce petit jeu semble bien sympathique, et plus encore si d'autres figurines peuvent se mettre à leur place. Pratique pour organiser des tournois.



## Johto en boîte

Pour vous amuser avec vos Pokémon comme dans la réalité, ces petits décors thématiques se replient pour faire une petite mallette que vous pouvez transporter où vous voulez. Chaque mallette contient quelques petits Pokémon du type du décor.



## Set de classe

Vous avez vu les classeurs le mois dernier ? Eh bien voilà le set de classe en entier ! Alors là, plus personne ne pourra dire que vous n'aimez pas les Digimon ! Cahier, classeur, trousse, taille-crayon, règle, j'en passe et des meilleures !

## Trottinette

Il y avait le skate board, impossible qu'on n'ait pas la trottinette ! Pour rester dans le cours du temps tout en roulant avec ses Digimon, cette petite trottinette est idéale pour les «skaters» en herbe !



## Super Peluches



## Pikaflash !

Pour jouer comme dans Pokémon Snap de la Nintendo 64 ! Avec cet appareil-photo Pikachu, vous pourrez prendre vos amis en photo, mais aussi peut-être un Pokémon sauvage... qui sait ?!



## La Team Rocket chez soi

Jesse et James sont de retour pour jouer des mauvais tours ! Sauf que cette fois-ci, c'est vous qui pourrez jouer des mauvais tours, avec ces figurines d'une dizaine de centimètres, accompagnées chacune d'un de leur Pokémon, prêt à exterminer Pikachu !



## Transformers

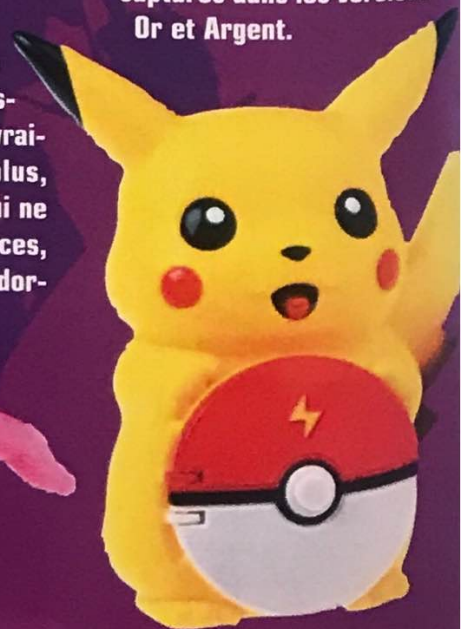
Ces Digimon un peu spéciaux sont en réalité des figurines transformables. D'apparence, ce sont des rookies, mais vous pouvez les faire digivoluer en combattant un ami. C'est super original, et c'est livré avec une carte qui renseigne sur l'évolution du Digimon.



## Pikalculette

Derrière ce petit Pikachu se cache en réalité une calculatrice de poche qui vous sera bien utile pour compter tous les Pokémon que vous aurez capturés dans les versions Or et Argent.

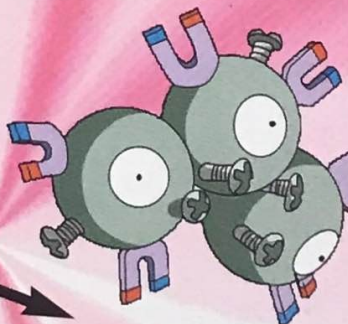
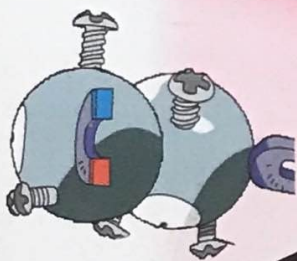
Encore des peluches ! Oui mais celles-ci, avouons qu'elles sont vraiment mignonnes. En plus, elles sont énormes, ce qui ne gâche rien ! Toutes douces, rien de mieux pour s'endormir le soir !







Attention ! Cinq erreurs se sont glissées dans le dessin n°2. Découvre-les...



Trouve la bonne évolution de ces Pokémon



A qui appartiennent vraiment les Digimon de ces deux héros ?

La solution au prochain numéro !



Solutions du précédent numéro : C'était **Patamon** qui s'était caché parmi les Pokémon. Il y avait douze Pokémon (Mewtwo, Roucoups, Racailleux, Dradagnan, Ganinoss, Osselait, Paras, Minotoss, Rapassdepic, Electhor, Hipocéan, Nidoking). Les bonnes orthographes étaient : **GROTADMORVE, PSYKOKWAK, RONDOUDOU.**



# CYBERSOFTS.COM

## Le plus complet des sites de jeux vidéo

### Et pour vous le démontrer

### une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

The screenshot displays the Cybersofts.com website interface. At the top, the browser address bar shows "http://www.cybersofts.com/". The website header includes the logo "CYBERSOFTS.COM" and the tagline "LE SITE DE COMMUNAUTÉ DU JEU VIDÉO". A navigation menu on the left lists categories: Favoris, Historique, Recherche, and Garder pages. The main content area is divided into several sections:

- CONSOLES**: A sidebar menu listing consoles like PlayStation, Nintendo 64, and Dreamcast, with sub-sections for News, Previews, Tests, and Aides de jeux.
- PC**: A sidebar menu listing PC-related content like News, Previews, Tests, and Aides de jeux.
- AGORA**: A sidebar menu for community features like Chat, Forum, Encheres, and Argus.
- PETITES ANNONCES**: A sidebar menu for job offers and employment requests.
- BOUTIQUES**: A sidebar menu for game imports and European games.

The main content area features several news articles and sections:

- Le nouveau Consoles News est sorti**: A prominent headline with a "VOTER" button.
- Derniers Articles DREAMCAST**: A list of recent Dreamcast news items.
- News en Direct**: A section for real-time news updates.
- Derniers Articles PLAYSTATION 2**: A list of recent PlayStation 2 news items.

At the bottom, there are sections for "Actualité du Site" and "Concours" (contests).