

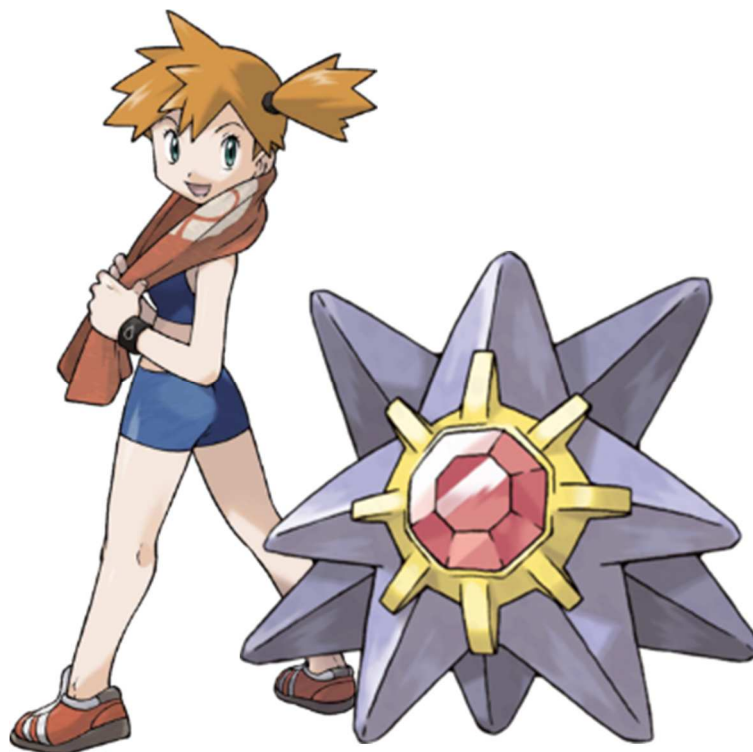
# Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

Chapitre 2

La Team Rocket et le  
deuxième badge



## Précédemment

Dans le chapitre précédent, j'ai débuté mon aventure comme tout début d'aventure dans Pokémon, en sortant de chez moi et en allant au laboratoire du Professeur Chen. Celui-ci m'a offert mon premier Pokémon, mon Bulbizarre nommé Interflora, qui est ressorti victorieux d'un premier combat contre Swoosh, mon rival.






Après avoir rapporté un colis au professeur depuis la Boutique Pokémon se trouvant à Jadielle, celui-ci m'a offert mes premières Poké Balls, qui m'ont permis de nombreuses captures afin d'élargir mon équipe : New Balance le Rattata de la Route 1 (qui possède le talent *Cran*), Ryanair le Roucool de la Route 2, Everlast le Férosinge de la Route 22 et Lexomil le Chenipan de la Forêt de Jade se sont rapidement joints à moi.

Retour dans la Forêt de Jade après un détour à l'Ouest de Jadielle pour un deuxième combat optionnel contre Swoosh. New Balance a pu démontrer ses talents de combattante sous l'empoisonnement en battant le Roucool du rival à plate couture, et un coup de main de Ryanair a pu permettre de se débarrasser également de son Salamèche, qui a monté son nombre de défaites contre notre équipe à deux.

L'aventure s'est ensuite poursuivie à Argenta, où nous avons fait la connaissance du premier Champion d'Arène qu'est Pierre, spécialiste des Pokémon de type Roche. Cette Arène a été l'occasion parfaite pour Interflora de briller au mieux, et mon Bulbizarre a pu anéantir à lui seul l'ensemble des Pokémon du champion : Racaille et Onix n'ont pas fait long feu face à l'attaque *Fouet Lianes* de type Plante, un type auquel ils sont doublement faibles et qui agit sur leur piètre Défense Spéciale.

Finalement, un premier badge a pu être obtenu ; sept restent encore à être collectés, et la partie est loin d'être terminée. De nombreux combats tous plus difficiles les uns que les autres nous attendent, et aucun membre de l'équipe ne doit tomber au front, au risque de faire échouer l'intégralité de l'aventure, je le rappelle.

### Équipe en cours :

 <b>Bulbizarre</b> (M) Nv 15 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b> Charge Poudre Toxik Vampigraine Fouet Lianes	 <b>Rattata</b> (F) Nv 14 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b> Charge Mimi-Queue Vive-Attaque Croc de Mort
 <b>Roucool</b> (F) Nv 14 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b> Charge Jet de Sable Tornade Vive-Attaque	 <b>Férosinge</b> (M) Nv 14 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</b> Griffes Groz'Yeux Balayage Poing-Karaté
 <b>Papilusion</b> (M) Nv 14 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>Moveset</b> Charge Poudre Toxik Armure Choc Mental		

Que va-t-il se passer maintenant, une fois le premier badge récupéré ? C'est l'objet des lignes à venir.

## Le Mont Sélénite... et la Team Rocket !

Une fois sorti de l'Arène d'Argenta, je continue ma route vers l'est, en direction de la Route 3, et en sortant de la ville, je tombe nez à nez avec un assistant du Professeur Chen, qui en profite pour me remettre la dernière paire de Nike Air Max sortie toute récemment, et qui va me permettre de courir et d'accélérer grandement mon aventure.



1 – Qui n'a jamais rêvé de faire de la course à pied ?

De nombreux dresseurs sont présents sur la route 3 et sont rapidement défaits par l'ensemble de l'équipe. Quelques hautes herbes un peu plus loin m'octroient ma prochaine rencontre : un Piafabec mâle au niveau 6. Piafabec est un Pokémon de type Normal et Vol qui est un peu meilleur que Roucool, ça peut être intéressant. La capture est difficile, mais finalement Air France rejoint mon équipe.



2 – Air France, un autre Ryanair mais... en mieux.

Après avoir soigné notre équipe au Centre Pokémon à disposition, il est temps de rentrer dans une grotte au Nord qui s'offre à nous. Cette grotte est appelée Mont Sélénite, et la légende dit qu'elle est très appréciée par les Mélofée. Mais notre rencontre dans cette grotte n'est pas un Mélofée ; il s'agit d'un Nosferapti femelle au niveau 8. Ce Pokémon de type Poison et Vol peut être utile dans l'équipe une fois évolué en Nosferalto (bien qu'un Pokémon plus défensif tel que Racaillou aurait été plus utile pour la suite...). Je capture ma rencontre et la nomme Emirates (encore une compagnie aérienne pour un Pokémon de type Vol), et ni une ni deux, cette nouvelle recrue remplace Ryanair dans l'équipe principale. De toute façon, pourquoi parler d'équipe principale quand la stratégie dans l'intégralité de la partie est de construire la meilleure équipe possible pour chaque combat important ? Quoi qu'il en soit, un peu plus loin se trouve une nouvelle Capsule Technique : la CT09, contenant la capacité *Balle Graine* ; cette capacité de type Plante attaque l'adversaire de deux à cinq fois d'affilée dans le même tour.



3 – Emirates, une chauve-souris très attentive...

Avant de continuer, il nous faut nous défaire de quelques dresseurs afin de récupérer un peu de sous, ça peut nous être utile pour la suite. Je récupère au passage quelques petits objets sympathiques, dont une *Potion* (pour récupérer des PV et contrebalancer l'empoisonnement en plein air, stratégies *Cran* obligeant), un *Super Bonbon* (comme si je n'en avais pas déjà mis 500 dans le jeu en début de partie), ou encore une *Corde Sortie* (on ne sait jamais, je pourrais me perdre dans le Mont Sélénite). Lors d'un combat contre un Montagnard, Interflora montre encore une fois ses prouesses en tant que Pokémon de départ, et atteint finalement le niveau 16, où il évolue en Herbizarre.

Une fois tous les dresseurs au rez-de-chaussée du Mont Sélénite combattus, il est temps de faire un pas en arrière pour soigner notre fine équipe au Centre Pokémon de la route 4. Dans ce Centre Pokémon, un homme nous propose un Magicarpe pour la somme de 500 Pokédollars. Je « me fais avoir » et décide de l'acheter. Alors, je sais, acheter un Magicarpe quand ce Pokémon est trouvable absolument à tout point d'eau, c'est un peu de l'arnaque, mais avoir un Léviator avant la deuxième Arène (puisque la limite de niveau est de 21 et que Magicarpe évolue au niveau 20), c'est toujours une bonne chose. Je nomme ma nouvelle recrue Louis V. (en référence directe à la marque de luxe Louis Vuitton, parce que Léviator c'est du luxe), et celle-ci rejoint le PC directement ; il me faut préserver Louis V. pour le Conseil 4, puisqu'il m'est d'avis que ce futur Léviator deviendra très important.



4 – Interflora est désormais un Herbizarre !



5 – Ce poisson presque inutile pourrait vite devenir redoutable...

Retour ensuite dans le Mont Sélénite en explorant les profondeurs de la grotte. Deux étages plus bas et nous rencontrons soudainement une figure qui ne présage rien de bon. Le personnage se présente comme étant « La Team Rocket, les voleurs de Pokémon »... t'es sérieux frerot ? Quoi qu'il en soit, mon équipe se charge de faire mordre la poussière à ce sbire aussi prétentieux qu'intellectuellement limité, et nous pouvons reprendre notre route sur-le-champ. Et puisque la salle dans laquelle nous nous trouvons s'avère être une impasse, il est temps de remonter au rez-de-chaussée et continuer notre exploration. En redescendant aux sous-sols, un autre sbire s'offre à nous, et son destin ressemble sensiblement à celui du premier ; nous pouvons ensuite récupérer la CT46 contenant la capacité *Larcin*, capacité de type Ténèbres qui vole l'objet tenu par la cible, et remonter illico presto à la surface, puisque nous sommes encore une fois dans une impasse.



6 – M'est d'avis qu'on va beaucoup la voir cette Team Rocket !

Une fois remonté à la surface, je récupère dans un coin de la grotte un objet nommé *Pierre Lune*. Cet objet est une pierre dite « d'évolution », qui peut faire évoluer certaines espèces de Pokémon, telles que Nidorino en Nidoking, Nidorina en Nidoqueen, Mélodée en Mélodelfe ou encore Rondoudou en Grodoudou. Mais nous n'en possédons aucun pour le moment, donc cette pierre restera bien au chaud dans mon sac.



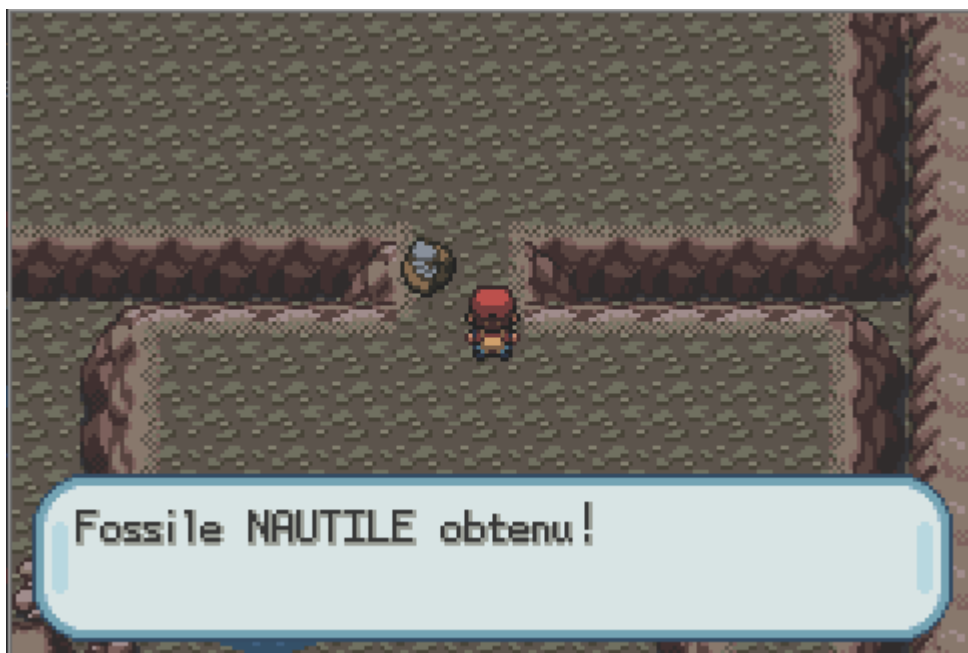
7 – La Pierre Lune permet de faire évoluer certaines espèces de Pokémon.

Descendons dans les sous-sols une troisième fois après avoir récupéré cet objet très intéressant qu'est la *Pierre Lune* ; j'observe rapidement de nombreux sbires Rocket, qu'il va falloir battre. Anecdote intéressante : l'un d'eux est daltonien. Comment je le sais ? Une fois défait, il s'est écrié « Grrr ! J'suis vert ! »... alors qu'il est vêtu en noir ? C'est pour ainsi dire à quel point c'est stupide, un sbire... Blague

à part, je continue ma route, et un scientifique m'arrête alors, devant ce qui a l'air d'être des fossiles ; ce sont « ses fossiles, pas touche ! ». Il va falloir le battre pour le ramener sur terre, et Lexomil et Interflora font le travail comme des champions. Finalement, le scientifique accepte de m'offrir un des deux fossiles, et il va falloir faire un choix décisif entre le *Fossile Dôme* et le *Fossile Nautille*... De toute façon, si je recherche des « faux cils », n'importe quelle influenceuse sur TikTok en a (et non je n'ai pas du tout avalé un clown). Trêve de plaisanteries, voici les différences majeures entre les deux fossiles, que l'on peut faire revivre bien plus tard dans la partie :

- » Le *Fossile Dôme* permet d'obtenir Kabuto, et son évolution Kabutops. Kabuto (ainsi que son évolution) est un Pokémon de type Eau et Roche inspiré du trilobite, qui dirige majoritairement ses offenses sur le plan physique (et utilise en priorité son type Roche, qui est physique).
- » Le *Fossile Nautille* permet d'obtenir Amonita, et son évolution Amonistar. Tout comme Kabuto et Kabutops, Amonita et Amonistar sont deux Pokémon de type Eau et Roche inspirés de l'ammonite. Contrairement à son congénère, Amonistar est plus apte à attaquer sur le plan spécial (et utilisera en priorité son type Eau, qui est spécial).

Après mûres réflexions, j'opte pour le *Fossile Nautille*. Amonistar est un Pokémon plus intéressant que Kabutops puisque l'accès à des capacités spéciales de type Glace permettra de prendre l'ascendant sur les Pokémon de type Dragon bien plus tard dans la partie. Je sors finalement du Mont Sélénite et me retrouve à la surface, du côté est de la Route 4.



8 – Le Fossile Nautille, un futur Amonistar ?

Sur mon chemin se trouvent deux karatéka face à face ; il s'agit en réalité de Donneurs de Capacités ; un Donneur de Capacités peut faire apprendre une capacité prédéfinie à un Pokémon de l'équipe, à usage unique. Nos karatéka peuvent faire apprendre Ultimapoing et Ultimawashi à notre équipe, mais personne ne va faire usage de ces deux capacités de type Normal fort imprécises (et dont l'intérêt est limité sur un Pokémon qui n'est pas de type Normal et qui ne bénéficie pas du STAB sur cette attaque). Parce qu'en Nuzlocke, personne n'aime les attaques qui ratent. Donc, je passe mon chemin, et récupère plus loin la CT05 contenant la capacité *Hurlement*, une capacité qui force l'adversaire à changer de Pokémon, ou qui met fin à un combat sauvage le cas échéant. Je poursuis ma route vers l'est, et arrive finalement à Azuria.

## La ville d'Azuria, son Arène... et Ondine

Nous voici, moi et ma fine équipe, à Azuria, une ville plutôt calme... pour le moment. Un combat contre le rival nous attend un peu plus loin, mais ce n'est pas notre priorité. Dans un premier temps, Ondine est la championne d'Arène à abattre. Je soigne donc l'intégralité de mon équipe, qui a bien combattu et s'est bien épuisée dans le Mont Sélénite, et gave mes Pokémon de *Super Bonbons* afin qu'ils atteignent le niveau 21 et égalisent le niveau du Staross de la championne. Plusieurs évolutions fort sympathiques se produisent alors :

- » Louis V., mon Magiscarpe acheté à la Route 4, évolue en Léviator, et peut désormais baisser n'importe quelle statistique d'Attaque adverse dès son arrivée au combat grâce à son talent *Intimidation*.
- » New Balance, mon Rattata, évolue en Rattatac, et peut profiter d'un gain de puissance considérable, surtout en prenant en considération l'augmentation d'attaque via *Cran*.



9 – Léviator est désormais de la partie... n'est-il pas beau ?

Cap rapide sur l'Arène, en battant les dresseurs qui s'offrent à nous ; Interflora gère les menaces sans sourciller de par son avantage de type. Ce n'est qu'après ces quelques combats contre dresseurs qu'Ondine nous défie, avec les Pokémon suivants :

 Stari (F) Nv 18 Eau Talent : <i>Médecin Nature</i>	<b>Moveset</b>	 Staross (F) Nv 21 Eau / Psy Talent : <i>Médecin Nature</i>	<b>Moveset</b>
	Charge		Météores
	Vibraqua		Vibraqua
	Armure		Soin
	Soin		Tour Rapide

Encore une fois, Interflora est le principal protagoniste du combat, bien que Staross soit un Pokémon dont il faut se méfier ; fort heureusement, ce Staross ne possède aucune capacité de type Psy, donc mon Herbizarre a de grandes chances de ressortir victorieux (de plus, *Météores* est une capacité physique en génération 3 et utilise donc la statistique d'Attaque inférieure de Staross). Quoiqu'il en soit, je possède tout un tas de Pokémon plus ou moins intéressants en arrière au cas où Interflora viendrait à s'essouffler. Je me lance donc sans plus tarder au combat.



Ondine démarre le combat en envoyant son Stari, tandis que c'est mon starter qui ouvre le bal de mon côté. Stari est plus rapide et lance directement une *Armure*, qui augmente sa Défense d'un cran. Malheureusement cette augmentation de Défense ne lui sert à rien puisque l'attaque *Fouet Lianes* de mon Herbizarre est spéciale dans cette génération. Interflora est sans pitié, et tue l'étoile adverse en un coup, ce qui pousse la championne à envoyer sa carte maîtresse : Staross. Celui-ci est plus rapide qu'Interflora et peut faire des dégâts plutôt costauds (bien que sa principale capacité, *Vibraqua*, soit résistée, et que Staross ne l'utilisera pas tant que mon Herbizarre est au combat). M'est d'avis qu'une première *Vampigraine* peut être intéressante pour assurer des dégâts continus. Voyons ce qu'il en est.

Staross est plus rapide et lance une attaque *Météores*, qui retire moins d'un quart des PV de mon starter, qui place la *Vampigraine*. Au tour suivant, Interflora encaisse une deuxième attaque *Météores*, et rétorque avec une *Poudre Toxik* qui empoisonne l'adversaire. Compte tenu des dégâts cumulés de la *Vampigraine* et du poison, Staross devrait être à la merci d'un *Fouet Lianes*, bien que cette attaque ait une puissance plutôt médiocre, et que je ne sois pas garanti de tuer. Après avoir encaissé une troisième attaque *Météores*, mon Herbizarre lance un *Fouet Lianes*, qui laisse le Pokémon adverse avec très peu de PV ; celui-ci succombe finalement de la *Vampigraine*. À noter que deux attaques *Fouet Lianes* tuaient simplement, et que je me suis compliqué la vie. Mais il le faut, le jeu va rapidement accroître sa difficulté, donc autant prendre de bonnes habitudes ! Ondine appartient finalement au passé, et à l'issue du combat, Interflora apprend la capacité *Tranch'Herbe*, qui va lui être bien plus utile que *Fouet Lianes* car bien plus puissante.







10 – Et on dit au-revoir à Ondine !

Une fois défaite, Ondine me remet le *Badge Cascade*, qui permet aux Pokémon obtenus par échange d'obéir jusqu'au niveau 30, et d'utiliser la Capsule Secrète *Coupe* en-dehors des combats. La championne me remet également sa « CT préférée » selon ses termes, la CT03, contenant la capacité *Vibraqua*. Cette capacité de type Eau a 30% de chances de rendre confus la cible, et peut être utile si elle est utilisée sur le bon Pokémon (bien qu'une bien meilleure option en terme d'attaque de type Eau s'offrira à nous bien plus tard dans l'aventure). Une fois la CT reçue, je sors de l'Arène, et continue mon périple tranquillement.

## Swoosh, encore et encore...

Pour la suite de l'aventure, c'est au ponton au nord d'Azuria que tout se déroule. Et puisqu'un combat contre notre rival nous attend, il est temps d'arriver préparés comme jamais, bien que Swoosh aie ses Pokémon aux alentours des niveaux 17-18 ; ce combat contre le rival est en effet supposé être réalisé avant d'aller battre Ondine (mais dans un Nuzlocke Hardcore, les combats contre le rival ne sont pas soumis au « level cap », on peut donc arriver avec un avantage de niveau). Une différence flagrante en terme de niveaux est donc notable en faveur de mes Pokémon, mais j'aime tout de même tenter une stratégie à base de *Cran* et balayer mon cher rival avec New Balance, mon désormais Rattatac. Malheureusement, aucun Nidoran ni aucun Pokémon possédant *Dard-Venin* ou un moyen d'infliger un statut à mon rat dans les horizons, donc je vais devoir faire une croix sur la stratégie *Cran*. Arrivé sur le ponton au nord d'Azuria, Swoosh me défie rapidement avec l'équipe suivante :

 <b>Roucops</b> (M) Nv 17 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rattata</b> (M) Nv 15 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b>
	Tornade		Charge
	Jet de Sable		Mimi-Queue
	Vive-Attaque		Vive-Attaque
 <b>Abra</b> (M) Nv 16 Psy Talent : <i>Synchro</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Salamèche</b> (M) Nv 18 Feu Talent : <i>Brasier</i>	<b>Moveset</b>
	Téléport		Griffe
	-		Rugissement
	-		Flammèche
	-		Griffe Acier

Les Pokémon les plus dangereux sont bien évidemment Roucops (qui au passage se prononce « roux-cou », comme les « coups » qu'on donne, le P et le S ne se prononcent pas, s'il vous plaît !), qui possède de plutôt bonnes défenses, et Salamèche, son Pokémon de départ. Rattata peut faire mal via *Croc de Mort* mais peut lui-même succomber à une grosse attaque de par son faible niveau, et Abra ne peut strictement rien faire. Il est temps de se lancer sans plus de préparation.



Le combat commence alors que Swoosh envoie son Roucoups ; de mon côté, Louis V., mon Léviator, ouvre le bal et *Intimide* directement le pigeon du rival. Les deux Pokémon au combat s'échangent quelques attaques *Charge*, mais Roucoups succombe rapidement, après trois coups portés par mon Léviator. Swoosh répond alors avec son Rattata, qui possède l'attaque *Croc de Mort*. Mais ma réponse à ce Pokémon est toute tracée : Everlast, mon Férosinge, qui arrive au combat en encaissant une *Vive-Attaque* adverse. Everlast est plus rapide et tue le Rattata du rival d'un simple *Poing-Karaté*. Deux Pokémon de moins, et Swoosh envoie Abra, qui succombe directement d'un *Combo-Griffe* bien placé de la part de Férosinge. Il est temps pour mon rival d'envoyer son dernier Pokémon, son starter, son Salamèche. Everlast a bien combattu ; je peux envoyer New Balance au combat. Cette dernière encaisse une *Flammèche*, mais les choses se compliquent rapidement alors que mon Rattatac rate... deux *Croc de Mort* d'affilée, en encaissant toujours plus d'attaques *Flammèche* sans jamais être brûlée (à mon grand désespoir) ! Finalement, un troisième *Croc de Mort* réussit et manque de tuer le starter adverse à rien du tout, qui peut lancer une *Flammèche* qui heureusement n'est pas un coup critique, puisqu'elle inflige tout de même de très sérieux dégâts et laissent mon rat à 8 PV. Mais le combat finit bien pour moi puisque New Balance peut porter le coup de grâce via une *Vive-Attaque* bien placée. Au-revoir rival ! Je peux désormais continuer mon aventure vers le nord d'Azuria, mais le reste de ce périple fera l'objet du chapitre suivant.








12 – Un rival défait pour la troisième fois.

**Point technique :** contrairement à ce que je pensais et à ma grande surprise, la dernière *Flammèche* du Salamèche du rival a retiré une quinzaine de PV à New Balance, au lieu d'une dizaine. Cette augmentation de puissance de près de 50% s'explique d'une façon très simple : suite au *Croc de Mort* de mon Rattatac, le starter adverse a survécu avec moins d'un tiers de ses PV maximum, ce qui a activé son talent *Brasier*. Pour rappel, ce talent augmente de 50% la puissance des capacités Feu si le Pokémon descend sous le tiers de ses PV maximum. C'est ce qu'il s'est passé pendant le combat et explique parfaitement l'augmentation soudaine de la puissance de la *Flammèche* (et c'est une situation que j'oublie systématiquement de prendre en compte...). Notez qu'un coup critique aurait tué mon Rattatac et aurait fait échouer la totalité de l'aventure. J'ai eu chaud !

## Conclusion de ce chapitre

Deux badges en poche, un rival encore une fois défait, une équipe élargie, et nous sommes gourmands de nouvelles aventures et péripéties ! Chacun de mes Pokémon principaux est résumé ci-dessous.

 <b>Herbizarre (M) Nv 22</b> Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b> Charge Poudre Toxik Vampigraine Tranch'Herbe	 <b>Rattatac (F) Nv 21</b> Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b> Charge Mimi-Queue Vive-Attaque Croc de Mort
 <b>Férosinge (M) Nv 21</b> Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</b> Griffes Groz'Yeux Balayage Poing-Karaté	 <b>Papilusion (M) Nv 21</b> Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>Moveset</b> Para-Spore Poudre Toxik Poudre Dodo Choc Mental
 <b>Léviator (M) Nv 21</b> Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b> Trempette Charge Morsure -	 <b>Nosferapti (F) Nv 21</b> Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	<b>Moveset</b> Cru-Aile Étonnement Ultrason Morsure

Bien entendu, on n'oublie pas les autres recrues qui attendent au chaud dans le PC :

 <b>Roucool (F) Nv 15</b> Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 <b>Piafabec (M) Nv 15</b> Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>
---	--

Maintenant, que va-t-il se passer ensuite ? Nous allons libérer Léo, le créateur du système de gestion des boîtes du PC, nous irons pourchasser les sbires Rocket, et nous allons ensuite nous diriger vers Carmin-sur-Mer, où nous allons récupérer notre troisième badge et monter à bord de l'Océane, où un nouveau combat nous attend contre le rival.

### Primes pour assassinats :

- » Interflora (*Bulbizarre*) : Salamèche (Rival 1), Racailleu (Pierre), Onix (Pierre), Stari (Ondine), Staross (Ondine)
- » New Balance (*Rattatac*) : Roucool (Rival 2), Salamèche (Rival 2), Salamèche (Rival 3)
- » Everlast (*Férosinge*) : Rattata (Rival 3), Abra (Rival 3)
- » Louis V. (*Léviator*) : Roucoups (Rival 3)