

# Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

## Chapitre 3

Périple en bord de mer pour  
le troisième badge



## Précédemment





Dans le chapitre précédent, j'ai quitté la ville d'Argenta avec un badge en poche et reçu les *Chaussures de Sport*, qui me permettent de courir partout où c'est possible. Je suis ensuite parti en direction du Mont Sélénite, après avoir rajouté à mon équipe Air France, le Piafabec de la route 3. J'ai également acheté, au Centre Pokémon présent sur la partie Ouest de la route 4, un Magicarpe que j'ai décidé de nommer Louis V., et qui est probablement une de mes rencontres les plus précieuses. Deux nouvelles rencontres qui viennent étoffer mon équipe, donc.

C'est dans le Mont Sélénite que je tombe nez à nez avec mes premiers antagonistes : la Team Rocket. Cette organisation criminelle a pour objectif de s'accaparer des Pokémon d'innocents dresseurs ; c'est tout bonnement du vol, et mon but sur le long terme est de mettre fin à ces voyous. Quoiqu'il en soit, mes premières confrontations avec cette organisation ont été victorieuses, et j'ai pu ressortir du Mont Sélénite, en récupérant au passage le *Fossile Nautil* qui me sera utile pour plus tard, et en rajoutant à mon équipe Emirates, le Nosferapti, avec moi.

Une fois sorti du Mont Sélénite, l'aventure s'est poursuivie à Azuria, où j'ai pu connaître la deuxième Championne d'Arène de la région de Kanto, prénommée Ondine, qui est spécialiste des Pokémon de type Eau. Ondine avait à sa disposition un Stari, et son évolution Staross ; et comme pour la première Arène, Interflora (qui a au passage évolué en Herbizarre) a su mettre à profit son avantage de type en assénant de puissantes attaques *Fouet Lianes*, ainsi qu'en s'aidant d'une *Vampigraine* et d'un empoisonnement adverse pour défaire Staross. Un deuxième badge a pu être obtenu sans trop de soucis ; six restent à être collectés. Dans le même temps, Louis V. et New Balance ont évolué vers leur forme finale, respectivement en Léviator et en Rattatac.

Finalement, un troisième combat contre Swoosh a eu lieu, et Louis V. a pu mettre à profit sa puissance destructrice, avant de passer le bâton à Everlast, puis à New Balance pour terminer le Salamèche du rival, étant presque tuée au passage par une succession plutôt malchanceuse d'attaques *Croc de Mort* ratées et des *Flammèche* adverses. Mais mon équipe est ressortie encore une fois victorieuse et entièrement vivante, on a eu un peu de chance (15 chances sur 16 de survivre pour être précis).

### Équipe en cours :

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

Que va-t-il se passer maintenant que l'on a notre deuxième badge ? C'est l'objet des lignes à venir.

## La Route 24... et Léo.

Une fois Swoosh défait, il est temps de continuer au nord vers la route 24, où pléthore de dresseurs nous attendent. Plus précisément, cinq dresseurs sur le pont (dont j'apprends qu'il s'appelle « Pont Pépite ») sont à combattre et tous ont des équipes de Pokémon plus ou moins fournies (bien qu'elles fassent pâle figure en comparaison de celle de notre rival). Le premier est un Scout qui possède des Pokémon de type Insecte ; Louis V. s'en défait à force d'attaques *Charge*. La deuxième est une fillette possédant un Roucool, un Chétiflor et un Mystherbe ; c'est Emirates qui se charge de les battre avec une simple *Cru-Aile* pour chacun des Pokémon adverses. Le troisième est un gamin possédant un Sabelette et un Abo ; Lexomil n'en fait qu'une bouchée avec de puissantes attaques *Choc Mental*. La quatrième dresseuse est une fillette qui montre un Nidoran Femelle et un Nidoran Mâle ; ceux-ci ne font pas le poids face à mon Nosferapti et mon Papilusion. Finalement, le dernier dresseur est un campeur qui possède un Férosinge au niveau 18, qui est facilement battu, encore une fois par Emirates.



1 – Le cinquième dresseur du Pont Pépite reconnaît sa défaite

À la sortie du pont, un dernier dresseur m'aborde, pour me féliciter de mes prouesses et me récompenser d'une *Pépite*... et me convaincre de rejoindre la Team Rocket. Suite à mon refus, le dresseur me provoque en combat. Celui-ci possède un Abo et un Nosferapti, qui sont rapidement défaits par la force offensive de Lexomil et son *Choc Mental*. Ce n'était pas grand-chose pour mon Papilusion qui montre encore une fois sa supériorité à ce stade du jeu. Quoi qu'il en soit, continuons dans la route 24 pour récupérer la CT45 qui contient la capacité *Attraction* ; cette capacité rend l'adversaire amoureux si celui-ci est de sexe opposé (l'attaque échoue si l'adversaire est un Pokémon asexué comme Magnéti).

**Point technique :** *l'amour* est un statut mineur (qui ne subsiste pas après le combat), qui empêche le Pokémon *amoureux* d'attaquer l'adversaire avec une probabilité de 50%. *l'amour* prend fin lorsque le Pokémon *amoureux* est retiré du combat ou que l'adversaire est mis K.O.

C'est également sur la route 24 que je fais ma prochaine rencontre : Coconfort femelle au niveau 8. Coconfort est un Pokémon cocon de type Insecte et Poison qui est l'évolution d'Aspicot, et qui évolue à son tour en Dardargnan. Je capture ma rencontre, la nomme Vespa et la fais évoluer rapidement en Dardargnan, bien qu'elle nous sera peu utile pour la suite de l'aventure.



2 – Vespa, une guêpe qui en a dans le ventre...

Continuons un peu vers l'est une fois Vespa évoluée vers sa forme finale ; nous arrivons route 25, et qui dit nouvelle route dit nouvelle rencontre... et déception en voyant un Mystherbe, femelle au niveau 13. Encore un Pokémon de type Plante et Poison, qui remplira exactement le même rôle qu'Interflora et m'oblige à faire une croix sur Abra pour cette route (au moins Mystherbe a une meilleure statistique d'Attaque qu'Onix, faut voir le verre à moitié plein... haha). Tant pis, une rencontre est une rencontre, et c'est le cœur lourd que je capture celle que je nommerai Botanic ; ça part dans le PC, comme vous vous en doutez.



3 – Botanic... ou Interflora en moins fort.

À l'est de la route 25 se trouve une villa, qui est la demeure d'un certain Léo ; m'est d'avis que l'on peut y pénétrer sans trop d'encombres. Une fois entré, je me rends compte que la demeure est vide,

avec un simple Rondoudou. Ce Rondoudou est en fait ce Léo évoqué plus haut, qui dit avoir « raté une expérience et s'est retrouvé changé en Pokémon » (vous parlez d'un boulet !) ; il me faut utiliser le programme sur le PC présent à ma disposition pour que notre Léo retrouve son état initial. Notre compagnon une fois sauvé, celui-ci nous remercie en nous offrant un *Passe Bateau*, qui va nous permettre de prendre part à bord de l'Océane, un grand bateau qui se trouve à Carmin-sur-Mer, à quelques lieues d'ici.



4 – Un Passe Bateau pour ceux qui n'ont pas le mal de mer !

Retour à Azuria, où l'on apprend que la Team Rocket a encore frappé : dans une maison qui ressemble à un capharnaüm de lendemain de soirée, un PNJ sans défenses s'est fait dérober une CT. À l'arrière de la maison, un sbire Rocket nous cherche des noises ; Emirates et New Balance lui font rapidement mordre la poussière, ce qui nous permet de récupérer la CT dérobée.



5 – Un Sbirer Rocket sans éthique avait dérobé une CT !

La Capsule Technique récupérée est la CT28, contenant la capacité *Tunnel*, capacité de type Sol en deux tours qui peut être utile contre la prochaine Arène. Nous verrons plus tard qui va en tirer profit. En attendant, poursuivons notre chemin vers le sud (la route 9 à l'est étant bloquée par un arbuste que l'on ne peut pas encore éliminer), en direction de la route 5. C'est sur cette route que nous faisons notre prochaine rencontre : un Miaouss femelle au niveau 10... déception. Autant Persian était excellent en première génération (quand le taux de critique était lié à la Vitesse du Pokémon et qu'une Tranche effectuait un coup critique garanti), autant dans cette génération... ça restera dans le PC. Désolé, Whiskas ! On peut au moins lui accorder le talent *Ramassage*, qui peut nous permettre de nous fournir en objets de temps en temps.



6 – Whiskas, un chat qui peut nous fournir quelques objets sympas...

Le sud de la route 5, en direction de Safrania, est inaccessible à cause d'un garde qui demande du *Thé*. Et moi, du *Thé*, je n'en ai pas pour le moment, même si mon pseudo commence par cette lettre. Donc, il est temps de prendre le Souterrain, et continuer notre aventure sans nous poser de questions. Nous ressortons au sud de Safrania, à l'extrémité nord de la route 6. Encore une fois, qui dit nouvelle route dit nouvelle rencontre, donc avant d'aller affronter n'importe quel dresseur, il est temps de se lancer dans les hautes herbes... et après quelques recherches, je me rends compte que toutes les rencontres ont été capturées ici ! Dommage !

**Point « stratégie de capture »** : si j'avais su en avance que la route 5 et la route 6 avaient les mêmes rencontres, j'aurais pu passer la route 25, sur laquelle j'ai obtenu Botanic, le Mystherbe, et capturer un Mystherbe sur la route 6. Cela aurait activé la *Species Clause* sur la route 25 et m'aurait garanti la capture d'Abra. Ça m'apprendra à ne pas me renseigner sur les rencontres des différentes routes !

## Carmin-sur-Mer et l'Océane

En traversant la route 6 du nord au sud en évitant les dresseurs évitables (non par peur, mais pour s'assurer que l'ensemble de notre équipe ne se rapproche pas trop de la limite de niveau imposée par Major Bob, qui possède un Raichu au niveau 24. De nombreuses perspectives s'ouvrent à nous : la route 11 et la Cave Taupiqueur sont autant de lieux qui nous permettent de nouvelles rencontres. Au sud de la ville se trouve le Fan Club Pokémon, et après nous avoir rempli le cerveau d'informations

inutiles à son sujet, il nous récompense avec un *Bon Commande* ; ce bon nous sera utile pour récupérer cet objet phare qu'est la *Bicyclette*, et qui facilitera grandement nos déplacements. Retour rapide à Azuria pour aller la récupérer, et pendant le chemin, je croise malencontreusement la route d'un dresseur possédant un Papiusion. Celui-ci met à mal une bonne partie de mon équipe via la confusion et les divers soucis de statut (bien qu'il n'ait aucun moyen d'infliger le moindre dégât, n'ayant que des capacités de statut). En particulier, New Balance se retrouve empoisonnée. Il va donc me falloir rapidement partir à bord de l'Océane et récupérer ensuite le troisième badge sans trainer pour ne pas utiliser trop de *Potions*, puisque je peux désormais utiliser une stratégie *Cran* avec mon cher Rattatac. Il m'est d'ailleurs d'avis que c'est cette stratégie que nous allons utiliser pour battre Major Bob, puisqu'un *Croc de Mort* de la part de mon cher rat effectue de très lourds dégâts surtout sous un problème de statut, je ne fais que me répéter. Quoi qu'il en soit, retour rapide sur Carmin-sur-Mer.



7 – Mon nouveau vélo, n'est-il pas magnifique ?

Une fois de retour à Carmin-sur-Mer, je remarque que l'Arène est bloquée par un arbuste ; pour le retirer, il me faut être en possession de la Capsule Secrète CS01 contenant *Coupe*. Or, je n'ai pas cette CS pour le moment, donc la prochaine étape de notre aventure est l'Océane. Je montre le *Passe Bateau* au marin devant l'embarcadère, et peux désormais embarquer à bord du navire avec toute ma petite équipe. L'Océane est remplie de dresseurs tous plus valeureux les uns que les autres, bien que mes Pokémon ont un avantage de niveau relativement évident ; m'est d'avis qu'éviter toute confrontation (afin d'éviter de perdre du temps et économiser des pas, pour que New Balance perde le moins de PV possibles de l'empoisonnement) est une option plutôt sage. Quelques dresseurs nous prennent cependant au dépourvu, et en les battant, Interflora et Louis V. montent au niveau 23 ; je récupère également, dans une chambre, la CT44 contenant la capacité *Repos*. Cette capacité de statut de type Psy endort le lanceur pendant deux tours et lui permet de récupérer la totalité de ses PV ; ça pourra nous être utile plus tard dans la partie.

Nous arrivons rapidement vers une impasse, il nous faut donc rebrousser chemin et continuer de parcourir le reste du bateau. Derrière quelques dresseurs plutôt inconscients (qui sont vite défaits), je ramasse au passage la CT31, contenant la capacité *Casse-Brique* ; cette capacité de type Combat permet de briser les murs placés par l'adversaire via les capacités *Protection* et *Mur Lumière* (capacité très intéressante mais j'attendrai avant de l'utiliser). Une salle au sud (qui a l'air d'être la cuisine du

bateau), nous permet de nous procurer tout un tas de baies : la *Baie Pêcha* qui soigne le poison si elle est tenue, la *Baie Ceriz* qui soigne la paralysie, et la *Baie Maron* qui soigne le sommeil. Il est temps de monter à l'étage du navire, et sortir vers l'avant du bateau afin de parler au capitaine, qui va nous donner la CS01 contenant *Coupe*. Mais pas de capitaine, juste quelques dresseurs que nous nous faisons le soin d'éviter, afin de rester en-dessous de la limite de niveau de la prochaine Arène.



8 – Capitaine, mon capitaine, on a besoin d vous pour nous guider...

Soit, continuons notre aventure en parcourant toutes les salles à la recherche d'objets plus ou moins utiles, tout en évitant les dresseurs facultatifs puisque toute notre équipe est désormais au niveau 23, sauf New Balance qui est au niveau 22 et qui sera le principal protagoniste du combat à venir contre le rival. Et comme je l'attendais, en courant vers l'arrière du navire, Swoosh montre son visage et tient une fois de plus à en découdre.







9 – Oui, Swoosh, j'ai un Passe Bateau, maintenant pars d'ici !



## Quatrième combat contre le rival

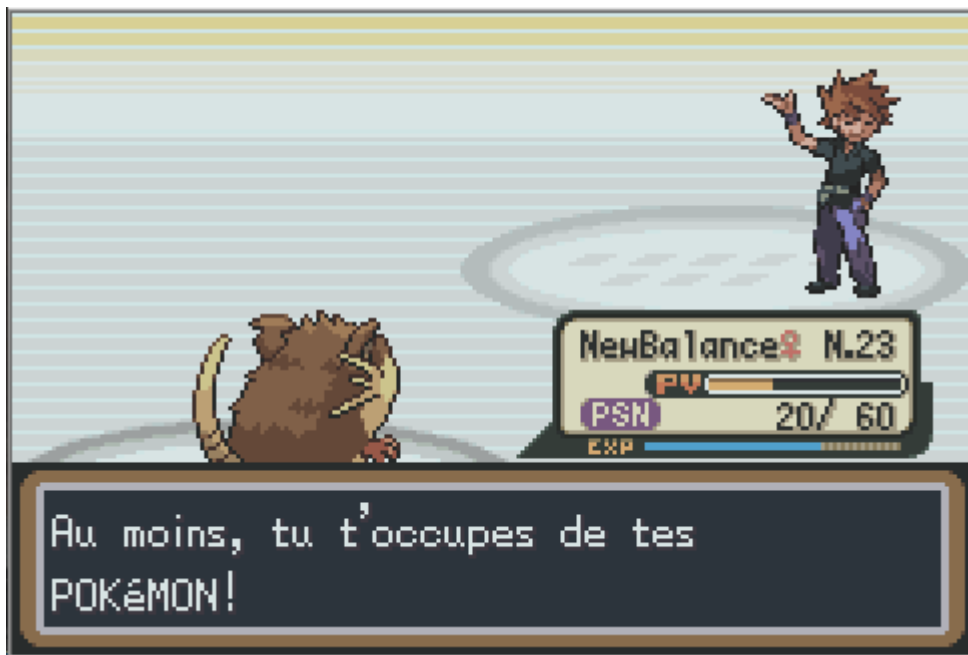
Nous voici dans un combat endiablé contre notre rival de toujours, dont l'équipe a un peu évolué :

 <b>Roucops</b> (M) Nv 19 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rattatac</b> (M) Nv 16 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b>
	Tornade		Charge
	Jet de Sable		Mimi-Queue
	Vive-Attaque		Vive-Attaque
 <b>Kadabra</b> (M) Nv 18 Psy Talent : <i>Synchro</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Reptincel</b> (M) Nv 20 Feu Talent : <i>Brasier</i>	<b>Moveset</b>
	Téléport		Griffe
	Télékinésie		Flammèche
	Choc Mental		Brouillard
	Entrave		Griffe Acier

Première chose que nous pouvons constater est que tous les membres de l'équipe de Swoosh ont tous atteint leur stade intermédiaire : Rattata a évolué en Rattatac (alors qu'il n'évolue qu'au niveau 20, la triche), Abra a évolué en Kadabra, et Salamèche a évolué en Reptincel. Mes Pokémon arrivent avec un avantage de niveau plutôt clair, étant tous au niveau 23, et ma stratégie est simple : balayer l'équipe adverse avec New Balance, mon Rattatac, pré-empoisonnée (afin d'activer le talent *Cran*), qui va simplement utiliser *Croc de Mort* en boucle (modulo, évidemment, les attaques qui ratent). Dans le pire des cas, Louis V., mon Léviator, attend dans l'ombre au cas où le combat deviendrait plus difficile que prévu.

Le combat commence rapidement alors que Swoosh et moi envoyons nos deux *leads* (ndlr : Pokémon qui démarre un combat), Roucoups du côté du rival, et New Balance de mon côté. New Balance est plus rapide, et un *Croc de Mort* augmenté tue en un coup. Un Pokémon est déjà défait et les seuls dégâts infligés à mon Rattatac sont ceux liés à l'empoisonnement. Le deuxième Pokémon à venir du côté du rival est son propre Rattatac, inférieur au mien de six niveaux. Si le *Croc de Mort* ne rate pas, l'adversaire décède en un coup, et il est temps de tenter le tout pour le tout. L'attaque réussit, et le rat adverse meurt effectivement en un coup, ce qui pousse Swoosh à envoyer son troisième Pokémon, Kadabra. Celui-ci peut faire mal avec *Choc Mental*, mais sa fragilité sur le plan physique le met à la merci, en théorie, d'une *Vive-Attaque*. Kadabra est plus rapide, donc le *Croc de Mort* n'est pas une option ; à la place, mon Rattatac est prioritaire grâce à *Vive-Attaque*, et l'attaque tue à nouveau en un coup. Trois Pokémon déjà K.O., et New Balance en demande encore, alors que le rival envoie son Pokémon de départ, qui a évolué vers sa forme intermédiaire comme précisé plus haut : Reptincel. New Balance a un mauvais souvenir de son affrontement avec le starter du rival ; on se rappelle des attaques *Croc de Mort* ratées au combat précédent. Et une fois n'est pas coutume, New Balance rate un premier *Croc de Mort*, et la *Flammèche* adverse l'envoie dans le jaune, à un tiers de ses PV suite aux dégâts de l'empoisonnement. Il m'est d'avis que mon rat tient une deuxième *Flammèche* non critique et un dernier tour de poison, donc il me faut tenter le tout pour le tout ; et cette fois, le deuxième *Croc de Mort* réussit et tue Reptincel en un coup. Victoire sans équivoque de New Balance qui aura balayé à elle seule l'intégralité de l'équipe du rival, et c'est cette stratégie que je compte utiliser pour faire plier Major Bob également, puisqu'après calcul, Raichu tombe K.O. d'un simple *Croc de Mort* sous *Cran*.

Une fois le rival battu, celui-ci m'informe que le capitaine du bateau est à bord, et qu'il possède la capacité *Coupe* ; il est temps d'aller parler à ce « vieil homme sénile » (Swoosh, respecte tes aînés, sacrebleu !), pour qu'il nous remette la Capsule Secrète contenant cette capacité, afin de pouvoir aborder l'Arène de Carmin-sur-Mer.



10 – New Balance montre encore une fois ses prouesses !

Nous montons ensuite les escaliers et atteignons une petite salle dans laquelle se trouve... le capitaine, qui visiblement a le mal de mer (quel fragile...). Je lui tape dans le dos à plusieurs reprises, et comme par magie, mon compère va beaucoup mieux, « mille sabords » dirait-il. Quoi qu'il en soit, celui-ci nous offre sans sourciller la Capsule Secrète CS01, contenant la capacité *Coupe*. J'en ai parlé plus tôt, cette capacité permet de couper de petits arbustes mais n'est pas très utile en combat ; je l'enseignerai à New Balance puisque ça lui sera, de toute façon, plus utile que sa faible attaque *Charge*.



11 – Première capsule secrète en poche !

Je sors ensuite de l'Océane sans plus tarder, et une fois à quai, le navire part, loin, vers de nouveaux horizons, avant de percuter un iceberg quelques lieues plus loin (oh la vieille référence à Titanic !). Retour à Carmin-sur-Mer, et cap sans plus tarder vers l'Arène de type Électrik.

## Une Arène survoltée

L'Arène de Carmin-sur-Mer est une Arène au puzzle plutôt... spécial. L'objectif est de retrouver deux interrupteurs pour pouvoir défier Major Bob... sauf que ces deux interrupteurs sont cachés au hasard dans deux poubelles parmi les quinze présentes à notre disposition. Pour celles et ceux qui auraient besoin d'une illustration visuelle, constatez plutôt :



12 – Probablement la pire énigme imaginable dans tous les jeux Pokémon




Le premier interrupteur est dans une des poubelles au hasard parmi les 15, et aucun indice ne nous est donné quant à cette poubelle ; quant au deuxième, il se trouve dans une des poubelles adjacentes à la première, au hasard. Maintenant, il est temps de sortir de Pokémon et de revenir dans la vraie vie pour faire un peu de mathématiques afin de calculer la probabilité de trouver les deux interrupteurs (vive le métier de prof de maths !). Si la poubelle contenant le premier interrupteur est dans un coin (4 chances sur 15), on a une chance sur deux de trouver le deuxième interrupteur (puisqu'un coin possède deux poubelles adjacentes). Si cette première poubelle est en bordure, le taux de réussite pour la deuxième poubelle passe à une chance sur trois. Enfin, si la première poubelle est une des trois présentes au milieu, la deuxième donne un taux de réussite de une chance sur 4. D'après la formule des probabilités totales, si l'on note  $O$  l'événement « réussir le puzzle », on a :

$$P(O) = \frac{4}{15} \times \frac{1}{2} + \frac{8}{15} \times \frac{1}{3} + \frac{3}{15} \times \frac{1}{4} = \frac{48 + 64 + 18}{360} = \frac{130}{360} \approx 0,361$$

Exactement, 36% de chances de réussir une énigme dans un jeu Pokémon, ça c'est du taux de réussite ! Quoi qu'il en soit, après un certain nombre d'essais (un essai, en fait, j'ai réussi du premier coup), je réussis finalement à récupérer les deux interrupteurs qui me permettent d'aller affronter Major Bob. Je combats au passage les dresseurs de l'Arène qui me permettent d'amener New Balance au niveau 24, à la limite du niveau 25, afin de pouvoir espérer être plus rapide que Raichu en montant au niveau suivant. Après quelques calculs et quelques vérifications sur des tables de données fournies aux joueurs, New Balance, avec les IV qu'elle possède (et grâce au *Badge Roche* donné par Pierre, qui augmente l'Attaque), tue Raichu en un coup avec un *Croc de Mort* si elle monte au niveau 25 pendant le combat, et est plus rapide que l'adversaire. Il est temps d'agir sans plus tarder.

## Major Bob, un champion qui a du vécu...

Une fois les interrupteurs enclenchés et les verrous désactivés, je me retrouve comme dit plus tôt face au Major Bob, champion d'Arène de type Électrik. Celui-ci possède les Pokémon suivants :

 <b>Voltorbe</b> Nv 21 Électrik Talent : <i>Anti-Bruit</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Pikachu</b> Nv 18 Électrik Talent : <i>Statik</i>	<b>Moveset</b>
	Sonicboom		Cage-Éclair
	Charge		Onde de Choc
	Grincement		Reflét
 <b>Raichu (M)</b> Nv 24 Électrik Talent : <i>Statik</i>	<b>Moveset</b>		<b>Moveset</b>
	Cage-Éclair		Vive-Attaque
	Onde de Choc		
	Reflét		
	Vive-Attaque		

Le Pokémon principal de l'équipe de Major Bob est évidemment son meilleur, Raichu ; le reste est simple comme bonjour (surtout le Pikachu niveau 18 qui peut céder d'une simple *Vive-Attaque*). Raichu peut être dangereux s'il arrive à utiliser *Reflét* pour augmenter son esquive (si New Balance rate son *Croc de Mort*). Le combat est lancé rapidement, Major Bob envoie son Voltorbe comme prévu, tandis que c'est mon Rattatac qui ouvre le bal, toujours empoisonné pour mettre à bien la stratégie *Cran*. New Balance est plus rapide et lance un *Croc de Mort*, qui réussit et tue la boule adverse en un coup. Un Pokémon de défait, et ce n'est que le début du combat, puisque le major envoie ensuite son Pikachu. La souris adverse n'aura malheureusement eu qu'une vie très courte puisqu'elle succombe sans sourciller d'une *Vive-Attaque* lancée par mon Rattatac, dont le nombre de tués ne cesse d'augmenter sans relâche. Le gain d'expérience donné par les deux dernières victimes de mon rat lui permettent de monter au niveau 25 pendant le combat, alors que Major Bob envoie son dernier Pokémon, de loin son plus dangereux : Raichu. Raichu peut tuer New Balance avec une *Onde de Choc* critique si *Croc de Mort* rate, mais il faut prendre des risques. New Balance attaque avec *Croc de Mort* et... l'attaque réussit, tuant le Raichu adverse en un coup et achevant le combat.



Major Bob une fois défait, celui-ci nous remet le *Badge Foudre*, qui est notre troisième badge d'Arène ; grâce à ce badge, mes Pokémon voient leur Vitesse légèrement augmentée et peuvent utiliser la capacité *Vol* en dehors du combat. Le Champion d'Arène me remet aussi, comme Pierre et Ondine avant lui, une Capsule Technique, la CT34, contenant la capacité *Onde de Choc*. Cette capacité de type Électrik ne rate jamais, y compris si la précision du lanceur est baissée (par le biais d'une capacité comme *Flash* ou *Jet de Sable*) ou si l'esquive adverse est augmentée (notamment via la capacité *Reflot*, que connaissait par exemple le Raichu de Major Bob).



14 – J'aurais pu attraper un Taupiqueur et l'amener au combat au lieu d'utiliser mon Rattatac.

**Information stratégique :** le type Électrik ne possède qu'une seule faiblesse, qu'est le type Sol. La cave Taupiqueur non loin de Carmin-sur-Mer me permet d'en récupérer un garanti, et j'aurais pu l'utiliser pour balayer toute l'équipe de Major Bob, bien que ses très faibles PV et Défenses le laissent à la merci de la moindre *Vive-Attaque* adverse. Évidemment, je savais que je pouvais utiliser un type Sol pour bloquer les attaques Électrik (ou venir avec Interflora, qui résiste au type Électrik). Mais la stratégie *Cran* est tellement plus rigolote, et, soyons honnêtes, je savais que mon Rattatac pouvait tuer Raichu en un coup avec *Croc de Mort*, donc ce n'est pas comme si je prenais d'énormes risques (le risque le plus gros étant que les attaques de New Balance ratent).






Il est temps de revenir du côté d'Azuria pour nous diriger vers l'est, vers la route 7, maintenant que New Balance peut couper les arbustes qui lui bloquent la route. J'en profite au passage pour soigner toute mon équipe au Centre Pokémon de Carmin-sur-Mer, guérissant au passage l'empoisonnement de mon Rattatac ; elle a bien combattu pour le moment, mais je vous promets qu'elle reviendra sur le devant de la scène.

## Conclusion de ce chapitre

Trois badges en poche, un rival encore une fois défait, une CS obtenue, de nouvelles recrues bien que notre équipe reste sensiblement la même qu'au début du chapitre (si ce n'est Emirates qui a évolué), et la difficulté ne va cesser d'augmenter ! Chacun de mes Pokémon principaux est résumé ci-dessous.

 <b>Herbizarre</b> (M) Nv 24 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rattatac</b> (F) Nv 25 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b>
	Charge		Coupe
	Poudre Toxik		Mimi-Queue
	Vampigraine		Vive-Attaque
 <b>Férosinge</b> (M) Nv 24 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Papilusion</b> (M) Nv 24 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>Moveset</b>
	Griffe		Para-Spore
	Groz'Yeux		Poudre Toxik
	Balayage		Poudre Dodo
 <b>Léviator</b> (M) Nv 24 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Nosferalto</b> (F) Nv 24 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	<b>Moveset</b>
	Trempette		Cru-Aile
	Charge		Étonnement
	Morsure		Ultrason
	-		Morsure

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

 <b>Roucool</b> (F) Nv 15 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 <b>Piafabec</b> (M) Nv 15 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 <b>Dardargnan</b> (F) Nv 10 Insecte / Poison Talent : <i>Essaim</i>	 <b>Mystherbe</b> (F) Nv 13 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i>
 <b>Miaouss</b> (F) Nv 16 Normal Talent : <i>Ramassage</i>			

Que faire maintenant que nous disposons de trois badges et que New Balance peut couper les arbustes sur la route ? Nous allons nous diriger vers la route 9 à l'est d'Azuria et continuer le périple en direction de la route 10, puis de Lavanville. Nous rejoindrons ensuite la ville de Céladopole et son célèbre Casino, pour aller battre Erika, la championne de type Plante. Une longue aventure nous attend.

### 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), Roucoups (Rival 4), Rattatac (Rival 4), Kadabra (Rival 4), Reptincel (Rival 4), Voltorbe (Major Bob), Pikachu (Major Bob), Raichu (Major Bob)
- » Everlast (*Férosinge*) : Rattata (Rival 3), Abra (Rival 3)
- » Louis V. (*Léviator*) : Roucoups (Rival 3)