

# Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

## Chapitre 4

Achats et casino compulsifs  
vers le quatrième badge



## Précédemment




Dans le chapitre précédent, je suis allé à la rencontre de Léo, le créateur du système de gestion des boîtes des PC dans les Centres Pokémon, dans sa villa route 25, afin que celui-ci m'offre le *Passe Bateau* pour pouvoir accéder à ce fameux navire nommé l'Océane. J'ai ensuite quitté la ville d'Azuria par le sud, en direction des routes 5 et 6, puis pris le Souterrain permettant de rejoindre la ville portuaire de Carmin-sur-Mer, l'accès à Safrania étant bloqué. Côté nouvelles recrues, j'ai pris avec moi Vespa, le Coconfort évolué en Dardagnan de la route 24, Botanic, le Mystherbe de la route 25, et Whiskas, le Miaouss de la route 5 ; rien qui ne change mon aventure de façon significative.

Une fois à Carmin-sur-Mer, je fais la connaissance du directeur du Fan Club Pokémon, qui m'offre un *Bon de Commande* permettant de m'acheter une jolie *Bicyclette*. Retour rapide sur Azuria pour me la procurer et ainsi gagner un temps considérable lors des déplacements. J'ai au passage empoisonné New Balance, mon Rattatac, afin qu'elle puisse utiliser l'augmentation d'attaque conférée par le talent *Cran* pour balayer les prochains combats importants.

De retour à Carmin-sur-Mer, je me suis rendu compte que l'Arène était bloquée par un arbuste que je ne pouvais pas couper ; j'ai donc utilisé le *Passe Bateau* offert par Léo pour monter à bord de l'Océane, le navire emblématique de la ville. Une fois à bord, j'ai pu faire le plein de quelques provisions (dont des *Baies* et *CT* qui pourraient nous être utiles plus tard) et me lancer dans un combat acharné contre Swoosh, mon rival ; celui-ci s'est vu rapidement défait par New Balance et ses puissantes attaques *Croc de Mort*. Par après, je suis allé récupérer la Capsule Secrète CS01 contenant *Coupe* auprès du capitaine.

Une fois la capacité *Coupe* en ma possession, je suis ressorti de l'Océane et ai coupé l'arbuste devant l'Arène de Carmin-sur-Mer, afin de me frotter au Major Bob, le champion local. Encore une fois, c'est une New Balance courageuse qui a profité de son empoisonnement pour envoyer au tapis tous les Pokémon de type Électrik du Champion ; Voltorbe, Pikachu et Raichu ont tous trois succombé à la puissance destructrice de mon rat adoré. Troisième badge en poche, et mon équipe est prête à m'en ramener d'autres.

### Équipe en cours :

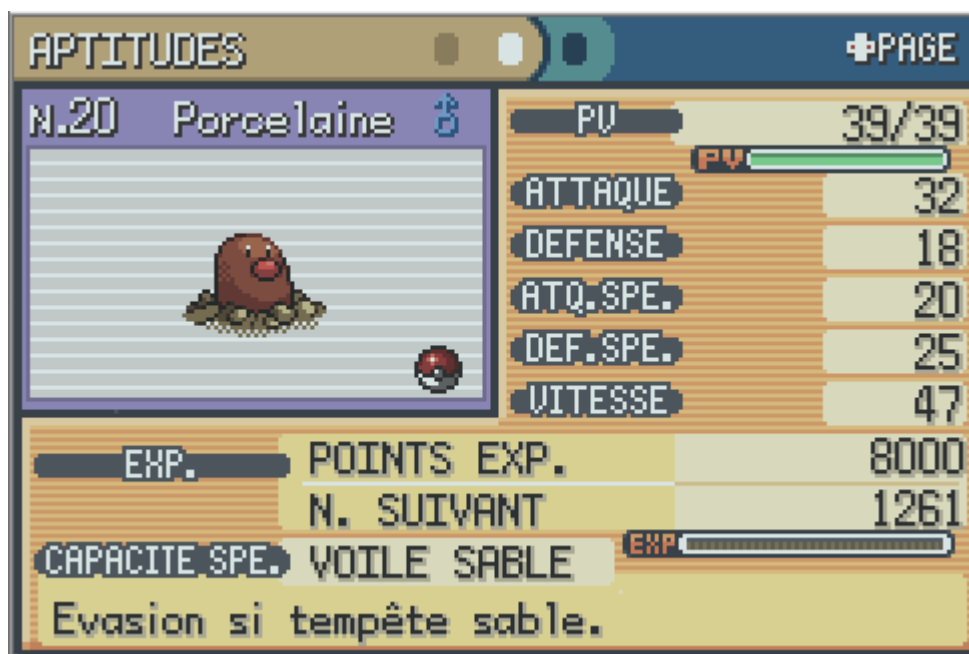
 <b>Herbizarre</b> (M) Nv 24 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rattatac</b> (F) Nv 25 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b>
	Charge		<i>Coupe</i>
	Poudre Toxik		Mimi-Queue
	Vampigraine		Vive-Attaque
 <b>Férosinge</b> (M) Nv 24 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</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

Que va-t-il se passer ensuite ? Vous le saurez dans les lignes à venir.

## Retour sur Azuria et élargissements d'équipe

Une fois Major Bob défait, il est temps de continuer notre route pour revenir sur Azuria, mais avant ça, il m'est d'avis que je peux réaliser quelques élargissements d'équipe, puisque la route 11 est disponible pour moi. Je combats au passage les quelques dresseurs présents sur la route pour un gain d'expérience. L'un d'entre eux est un ouvrier possédant, entre autres, un Magnéton niveau 18 (alors que Magnéti n'évolue qu'au niveau 30) ; il ne m'a pas posé de problèmes particuliers, je le mentionne juste parce qu'avoir un Magnéton niveau 18 c'est plus ou moins de la triche. Mais en même temps, qui suis-je pour parler de triche quand j'ai injecté 500 *Super Bonbons* pour m'éviter une perte de temps à monter mon équipe sur des Pokémon sauvages ?

C'est donc sur la route 11 que s'effectue ma prochaine rencontre, mais pas tout de suite. En effectuant mes recherches, je me rends compte que mes deux seules rencontres possibles sur cette route sont Abo et Soporifik. Or, Abo peut être capturable ailleurs (et pas Soporifik), je décide donc de me trouver une autre route pour capturer Abo, et revenir plus tard route 11 pour m'octroyer Soporifik (afin de ne pas faire la même bêtise qu'avec Abra et Mystherbe plus tôt dans l'aventure). Au lieu de ça, cap vers la Cave Taupiqueur, pour une autre rencontre. Et par pur hasard, le premier Pokémon sauvage sur lequel je tombe dans cette Cave Taupiqueur est un... oui ça paraît complètement fou dit comme ça... Taupiqueur, mâle au niveau 20. Je le capture et le nomme Porcelaine... ce n'est pas une marque, c'est juste que Taupiqueur possède des défenses et PV catastrophiques qui leissent à la merci de la moindre attaque (surtout physique), et qu'appeler Porcelaine un Pokémon fragile comme la porcelaine me semble être un surnom plutôt adéquat. Je sors ensuite de la Cave Taupiqueur par la sortie nord afin d'arriver du côté de la route 2 et revenir sur Argenta. Je repars ensuite rapidement pour Azuria par le Mont Sélénite, à bord de mon cher vélo pour gagner du temps.



1 – Porcelaine, une taupe qui porte bien son nom !

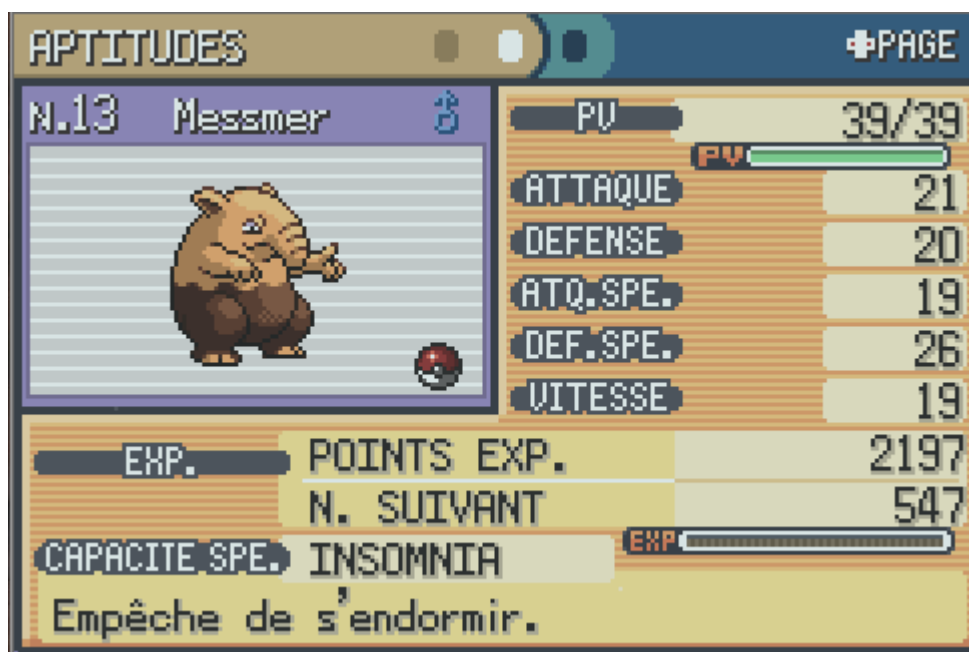
Cap dès lors vers la route 9, où la suite de l'aventure nous attend, maintenant que l'on peut couper les arbustes qui nous bloquent la route ; de nombreux dresseurs nous attendent, et toute mon équipe en fait son affaire. Un peu plus loin, je récupère la Capsule Technique CT40, contenant la capacité *Aéropique* ; cette capacité de type Vol ne rate jamais et est une excellente capacité à avoir dans un moveset. Il va me falloir faire le bon choix, et c'est pour ça que je décide de garder cette CT de côté.

C'est un peu plus loin, dans les hautes herbes, que j'effectue une nouvelle rencontre : un Abo femelle au niveau 11. Celle-ci n'a malheureusement pas le talent *Intimidation* comme je l'aurais voulu, mais je la capture tout de même pour me garantir plus tard un Soporifik sur la route 11 et un Voltorbe sur la route 10. Sans plus tarder, Python 3 (comme la dernière version du langage informatique) rejoint le PC, et je peux désormais dire que les PC du Centre Pokémon ont Python 3 dessus !



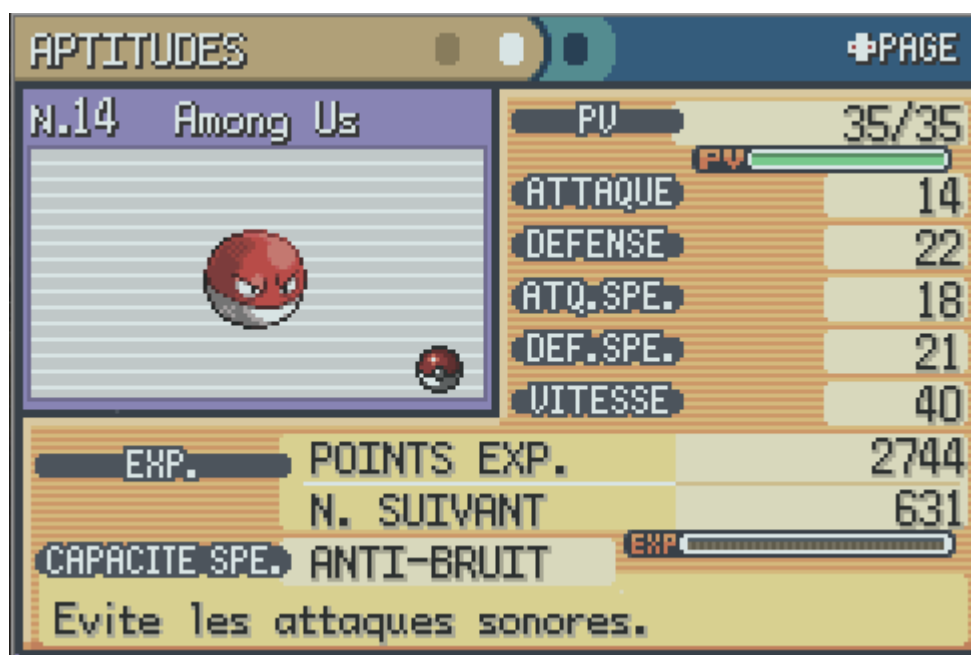
2 – Python 3 ne fait pas uniquement du codage informatique...

Retour rapide route 11 pour aller chercher une rencontre désormais garantie : Soporifik, mâle au niveau 13. Très bonne rencontre notamment utile contre Koga (de par son avantage de type) ou contre Morgane (de par sa résistance au type Psy et sa Défense Spéciale stratosphérique), que je capture aussitôt et nomme Messmer (comme l'illusionniste). À surveiller pour la suite, bien que sa nature *Lâche* qui baisse sa Défense Spéciale soit handicapante pour lui.



3 – Messmer, l'illusionniste qui peut faire plier Morgane...

Continuons rapidement notre périple en traversant la route 9 ; les dresseurs présents permettent d'obtenir un gain d'expérience qui permet de monter la moitié de l'équipe au niveau 26 (pour rappel, l'Empiflor et le Rafflésia d'Érika sont tous deux au niveau 29, ce qui laisse encore trois niveaux de marge, on ne devrait pas avoir besoin de *Super Bonbons*). Un peu plus loin se trouve la route 10, qui permet d'accéder, d'une part à la Grotte Sombre (nommée simplement « Grotte » dans Rouge Feu et Vert Feuille), d'autre part à la Centrale, qui est inaccessible sans être en possession de la capacité *Surf*. C'est sur cette nouvelle route que nous effectuons une nouvelle rencontre, qui encore une fois restera dans le PC (mais qui me garantira Magnéton une fois que je pourrai accéder à la Centrale) : un Voltorbe niveau 14. Je le capture, le nomme Among Us, mais ne l'utiliserai pas. En effet, cette fausse Poké Ball de type Électrik qui évolue en Électrode au niveau 30 a pour unique intérêt d'exploser avec les capacités *Destruction* ou *Explosion*, mais une telle capacité met K.O. le lanceur et invalide l'aventure. Donc, Among Us restera dans le PC ; de toute façon, Magnéton est toujours une meilleure option de type Électrik qu'Électrode.



4 – Among Us, une Poké Ball de contrefaçon qui fait BOUM !

## La Grotte Sombre, une grotte... où l'on ne voit rien

Pénétrons dans la Grotte Sombre après avoir récupéré au passage une *Baie Ceriz* et une *Baie Kika*, deux baies qui soignent respectivement la paralysie et la confusion. À peine entré dans la Grotte que la visibilité est réduite, j'ai comme l'impression que « ça va être tout noir » (ta gueule !). Pour nous aider à y voir plus clair, j'ai récupéré dans une maison du côté de la route 2 la Capsule Secrète CS05 contenant la capacité *Flash*. Mais puisqu'elle ne sert que pour ce point très précis de l'aventure, une meilleure solution existe que d'apprendre *Flash* à un Pokémon : utiliser Google et taper « Pokémon Rouge Feu carte grotte » (imaginez ne pas connaître la carte de la Grotte Sombre par cœur alors que vous faites un Hardcore Nuzlocke...).

La Grotte Sombre possède tout un tas de rencontres plus ou moins... sympathiques : Racaillou, Machoc et Onix sont ceux que je n'ai pas capturés pour le moment, et les espèces présentes à l'état sauvage dans cette zone sont respectivement entre les niveaux 15 et 17, 16 et 17, et 13 et 15. Comme chacun sait, Onix est un Pokémon inutile ; il n'évolue pas dans Pokémon Rouge Feu et Vert Feuille (car la *Peau Métal* y est introuvable), et il est incapable d'infliger le moindre dégât du haut de sa colossale Attaque

de base de... 45. J'en ai déjà parlé, vous n'allez pas très loin avec un Pokémon qui possède une statistique d'Attaque plus faible que Mystherbe. J'utilise alors une technique bien précise pour me garantir de ne pas capturer Onix, une technique que je nommerai « *Repousse* à bas niveau ». Pour ceux qui sont confus, vous pouvez lire l'encadré ci-dessous.

**Point technique Nuzlocke :** la technique du « *Repousse* à bas niveau » est une technique de capture avancée de Pokémon qui permet de cibler certaines rencontres à certains lieux, et qui s'appuie sur le fonctionnement de l'objet *Repousse*. Le *Repousse* est un objet qui permet de repousser, pendant 100 pas, les Pokémon sauvages dont le niveau est strictement inférieur à celui du Pokémon en tête de l'équipe. En mettant un Pokémon de niveau 17 en tête d'équipe et en parcourant la Grotte Sombre dans ces conditions, muni d'un *Repousse*, je me garantis d'éliminer tout Pokémon de niveau inférieur ou égal à 16. En particulier, le niveau maximal possible pour Onix est de 15 dans cette zone ; grâce à ce Pokémon de niveau 17, je peux donc éviter Onix et capturer un Pokémon plus intéressant, tel que Racaillou ou Machoc.

Ma rencontre dans la Grotte Sombre arrive après quelques pas, et il s'agit d'un Racaillou mâle au niveau 17. Je le capture, le nomme Eiffage, et l'ajoute à l'équipe rapidement ; m'est d'avis qu'il sera utile contre les nombreux Nosferapti qui peuplent la grotte. J'en profite également pour le gaver de *Super Bonbons*, afin de l'amener au niveau du reste de l'équipe. Et une fois au niveau 25, Eiffage évolue directement en Gravalanch et apporte un soutien défensif de taille.



5 – Eiffage, pour des constructions qui durent...

Au cours de notre périple au sein de la Grotte Sombre, un Montagnard me fait grincer des dents puisqu'il possède un Racaillou au niveau 25. Au cas où vous ne le sauriez pas, Racaillou apprend la capacité *Destruction* au niveau 21. Cette capacité met K.O. le lanceur, mais inflige de très lourds dégâts à l'adversaire, le mettant K.O. de façon quasiment garantie si celui-ci ne résiste pas à l'attaque et ne possède pas de lourdes défenses (de la même façon, une *Ampleur* de magnitude 10 aurait tué Eiffage) Mais une attaque *Ampleur* de magnitude 8 de mon Gravalanch a suffi à K.O. en un coup, donc on a esquivé la catastrophe. Le souci de l'attaque *Ampleur* est qu'elle sélectionne un nombre aléatoire entre 4 et 10, et sa puissance varie entre 10 et 150 en fonction du nombre sélectionné. Autant dire que jouer à la roulette chaque fois que l'attaque *Ampleur* est sélectionnée, c'est pénible, d'autant plus qu'il faut attendre le niveau 45 avant que mon cher rocher apprenne *Séisme* ! Mais on fait avec...

## L'arrivée à Lavanville

Quittons la Grotte Sombre alors que New Balance s'est encore retrouvée empoisonnée par une *Poudre Toxik* d'un Papilusion d'un dresseur (mais l'on pourra guérir cet empoisonnement puisqu'aucun affrontement à venir ne peut tirer parti de la stratégie *Cran*). Après quelques petits combats, nous arrivons enfin à Lavanville et pouvons soigner nos Pokémon suite à leur entraînement sans relâche dans l'ombre (les ninjas de l'ombre ?). Le bâtiment le plus important qui s'offre à nous est la Tour Pokémon, où reposent les Pokémon morts au combat dans les précédents Nuzlocke (paix à leur âme) ; tous les décès emmagasinés pendant mes aventures sur les jeux de quatrième génération y sont trouvables, ainsi que les victimes de mon équipe actuelle. Nous y reviendrons un peu plus tard une fois que nous serons en possession de la *Scope Sylphe*, afin d'identifier les fantômes présents à l'intérieur de la tour. En attendant, continuons notre chemin vers l'ouest, en direction de la route 8.

Au passage, un combat contre Swoosh est à prévoir dans la Tour Pokémon, et son équipe se situe entre les niveaux 20 et 25 ; je vais donc battre Érika à Céladopole dans un premier temps, revenir une fois que j'aurai la *Scope Sylphe* en ma possession et battre mon rival par après.



6 – La Tour Pokémon, où reposent les défunts (et leurs mères)

Cap sur la route 8, où toujours plus de dresseurs nous attendent ; un Intello possède notamment un Grotadmorv au niveau 22, ce qui s'apparente encore plus ou moins à de la triche (pour rappel, la flaque de boue toxique qu'est Tadmorv n'évolue en Grotadmorv qu'au niveau 38) ; qu'importe, il est mis au tapis par Lexomil et ses attaques *Choc Mental*. Je récupère aussi au passage, au milieu d'un tas de hautes herbes une *Baie Mepo*, qui permet à un Pokémon de regagner 10 PP (Points de Pouvoir) sur une capacité ; une *Baie Fraive* (qui soigne la brûlure) et une *Baie Prine* (qui soigne tout problème de statut) sont également ramassées. Encore sur la même route, deux jumelles nous offrent notre premier combat double, en invoquant simultanément un Mélofée et un Rondoudou, qui sont rapidement neutralisés par Lexomil (qui peut facilement les endormir via *Poudre Dodo*) et Everlast (qui les neutralise d'un simple *Poing-Karaté*). Finalement, dernière chose mais pas des moindres, je peux également trouver ma prochaine rencontre dans les hautes herbes, qui est garantie grâce à la *Species Clause* : un Caninos mâle au niveau 15. Je le capture, et le nomme comme l'on nommerait un futur Arcanin, Royal Canin (sans espace du fait de la limite de caractères) ; il rejoindra l'équipe contre Érika.



7 – Royal Canin, le Caninos chaud comme la braise

**Incroyables talents** : De manière générale, Caninos a accès à un talent parmi deux : *Intimidation* et *Torche*. J'ai déjà évoqué *Intimidation* précédemment (baisse d'Attaque adverse dès que le Pokémon entre au combat), parlons plutôt du talent *Torche*, notamment possédé par Royal Canin : ce talent permet d'augmenter de 50% la puissance des capacités de type Feu lorsque le détenteur du talent est touché lui-même par une capacité de type Feu (capacités de statut comme *Feu Follet* comprises). L'absence d'*Intimidation* sur Royal Canin est un peu triste, mais pouvoir bénéficier d'une immunité Feu est toujours sympathique s'il s'agit de pivoter sur un Pokémon adverse.

L'accès à Safrania étant bloqué, il me faut prendre le souterrain en direction de Céladopole, qui me permet de rejoindre la route 7 ; aucune rencontre inédite n'est à signaler sur cette route (c'est fort dommage), donc cap directement vers Céladopole, pour la suite de nos aventures.

## Céladopole, entre loto à foison et achats compulsifs

Nous voici désormais à Céladopole après de longs kilomètres de vélo au sein du souterrain, et la première chose que je constate est la présence de la Team Rocket dans la ville ; il ne faut pas long pour observer un sbire. Céladopole possède trois monuments importants que je vais décrire ci-dessous :

- » Le Centre Commercial de Céladopole est un grand... centre commercial (ça paraît étonnant), dans lequel nous pouvons acheter tout un tas d'objets sympathiques (tels que des objets de soin, des CT, et même des pierres évolutives telles que la *Pierre Feu*, qui me permettra de faire évoluer Royal Canin, mon nouveau Caninos, en Arcanin quand il aura appris *Lance-Flamme*, j'y reviendrai plus bas).
- » Le Casino Rocket est, comme son nom l'indique, un casino dans lequel il est possible d'acheter des jetons et de jouer à des jeux de hasard pour gagner encore plus de jetons, que nous pourrions ensuite échanger contre quelques objets, des CT non disponibles au centre commercial ou même... des Pokémon !
- » Finalement, le Manoir Céladon est un grand manoir dans lequel résident les développeurs de Pokémon Rouge Feu (joli clin d'œil au passage), et dans lequel nous pourrions récupérer une nouvelle rencontre, laissée à notre disposition : Évoli. Il sera ensuite à moi de choisir en quel Pokémon je veux l'évoluer, mais je détaillerai ça un peu plus bas.



Cap sans plus tarder vers le Manoir Céladon via l'entrée arrière du manoir (toujours pénétrer par l'arrière, aucune allusion n'est sous-entendue bien sûr). Après avoir monté une longue série d'escaliers jusqu'au toit du manoir, j'arrive dans une petite salle avec un Karatéka qui « sait tout sur ma Game Boy Advance » (bien essayé, je joue sur émulateur) ; le plus important dans cette salle, cependant, est la Poké Ball présente sur une petite table... et comme précisé quelques lignes plus haut, il s'agit d'un Évoli, que je nommerai Joker (pour des raisons évidentes). Évoli est un Pokémon de type Normal qui a la réputation de pouvoir évoluer différemment selon la pierre d'évolution qui lui est donnée :

- » Si une *Pierre Eau* est donnée à Évoli, celui-ci évolue en Aquali, Pokémon de type Eau possédant beaucoup de PV et étant relativement résistant sur le plan spécial, ainsi que bénéficiant d'une bonne Attaque Spéciale pour lancer de lourdes attaques *Surf*. Son talent *Absorbe-Eau* lui permet de récupérer un quart de ses PV totaux à chaque fois qu'il est frappé par une capacité de type Eau.
- » Si Évoli est sujet à une *Pierre Foudre*, il évoluera plutôt en Voltali, Pokémon de type Électrik ayant la particularité d'être très rapide et très puissant sur le plan spécial ; gare à ses attaques *Tonnerre* ! Son talent *Absorbe Volt* lui permet de récupérer un quart de ses PV totaux à chaque fois qu'il subit une capacité de type Électrik.
- » Enfin, si vous offrez une *Pierre Feu* à votre Évoli, vous obtiendrez Pyroli, Pokémon de type Feu ayant une Attaque colossale et une bonne Défense Spéciale. Malheureusement, toutes les attaques de type Feu sont spéciales en génération 3 et Pyroli performe durement sur ce point, mais rien ne vous empêche de lui apprendre *Retour* ou *Ball'Ombre* et être performant avec ; notez qu'une *Ball'Ombre* de Pyroli tue l'Alakazam de Morgane en un coup ! Il possède le talent *Torche*, que j'ai déjà évoqué plus haut.

Pour ma part, je décide de garder Joker à l'état d'Évoli et de voir à l'instant T en quel Pokémon je décide de le faire évoluer (Aquali peut être utile pour Auguste, Voltali peut plier Olga du Conseil 4, et Pyroli est une réponse à Morgane). En attendant, il reste dans le PC. Et je ressorts finalement du manoir, afin d'y revenir par l'avant ; une dame d'un âge avancé m'offre du *Thé* à peine entré. Ce qui veut dire que je peux techniquement accéder à Safrania ; mais d'abord, il me faudra plier Érika, et mon rival de retour sur Lavanville. Une fois le *Thé* récupéré, je ressorts du manoir et continue mon aventure.



Cap ensuite sur le Centre Commercial pour acheter quelques *Super Ball* et *Super Repousse* afin de faire le plein pour capturer de nouvelles rencontres. J'achète également une *Pierre Feu*, qui me permettra de faire évoluer Royal Canin en Arcanin, une fois qu'il aura appris *Lance-Flamme* au niveau 49.

**Information évolution** : comme toute évolution par pierre évolutive (si l'on omet les « Évolutions »), Arcanin n'apprend aucune capacité par montée de niveau ; il est donc plutôt important de retarder l'évolution de Caninos au maximum si l'on veut lui enseigner une capacité en particulier.

Sur le toit du Centre Commercial, une dresseuse a soif et aimerait boire un petit quelque chose ; ça tombe bien, un distributeur est à disposition et propose de l'*Eau Fraîche*, du *Soda Cool* et de la *Limonade*. En offrant ces trois boissons à l'assoiffée, j'obtiens trois CT plus ou moins utiles :

- » Contre une *Eau Fraîche*, j'obtiens la CT16, contenant *Mur Lumière* : cette capacité place un mur pendant cinq tours qui divise par deux les dégâts infligés à toute l'équipe par des capacités spéciales ;
- » Contre un *Soda Cool*, j'obtiens la CT20, contenant *Rune Protect* : cette capacité empêche toute l'équipe de souffrir de problèmes de statut pendant cinq tours ;
- » Enfin, contre une *Limonade*, j'obtiens la CT33, contenant *Protection* : équivalent physique de *Mur Lumière*, les dégâts infligés à toute l'équipe par des capacités physiques sont divisés par deux.

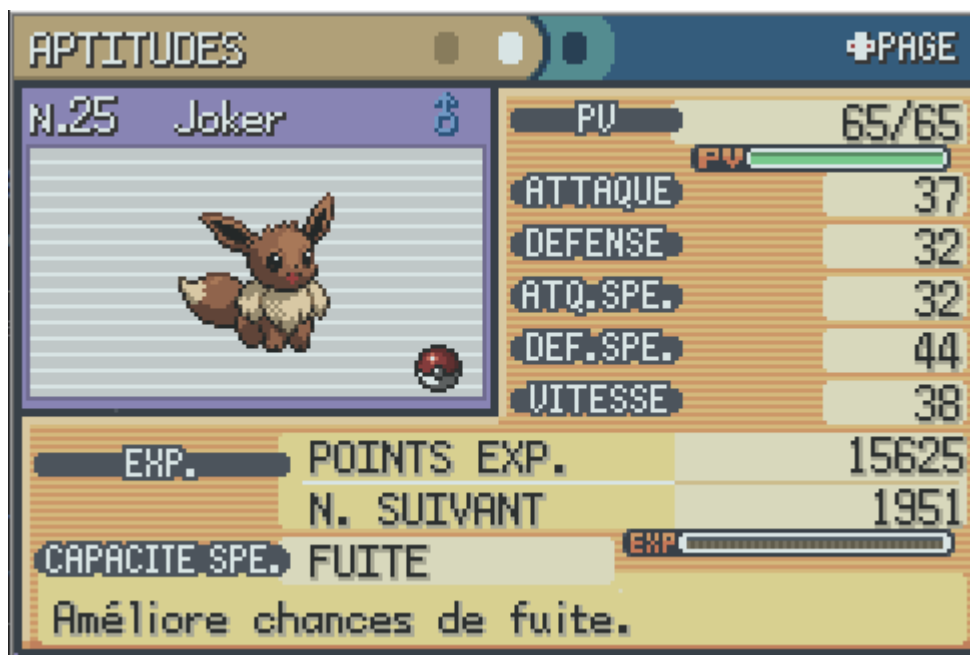


9 – TAVERNIER, À BOIIIIRE !

Je quitte le Centre Commercial pour me rendre au troisième lieu important dans Céladopole, avant bien évidemment d'aborder l'Arène : le Casino Rocket. Après m'être procuré une *Boîte Jetons* auprès d'un PNJ dans un bâtiment non loin du casino, je pars m'acheter quelques jetons. Apparemment, d'après une rumeur incertaine, un « bouton » serait situé derrière le poster affiché sur le mur du Casino, et donnerait accès à un certain « repaire » ; je n'en sais trop rien, quoi qu'il en soit, je commence à utiliser mes jetons, à prendre mon mal en patience et à tourner la roue. Après de longs instants, j'arrive enfin à obtenir 8500 jetons, ce qui me permet d'acheter deux Capsules Techniques plutôt sympathiques : la CT30, contenant *Ball'Ombre*, et la CT13, contenant *Laser Glace* ; ces deux CT me seront très utiles pour la suite.



10 – Jouer comporte des risques : endettement, isolement, dépendance ...

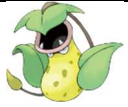




11 – Avez-vous un projet d'évolution à conseiller à Évoli ?

Une fois les CT nécessaires pour le reste de l'aventure achetées (elles ne seront pas utiles tout de suite mais on est prévoyant), cap sans plus tarder vers l'Arène de Céladopole, où Érika nous attend avec ses Pokémon de type Plante, et ce après avoir injecté tout un tas de *Super Bonbons* à mes oiseaux afin qu'ils montent tous au niveau 29. Dans le même temps, Air France apprend la capacité *Aéropique* au niveau 25, puis évolue sans plus tarder en Rapasdepic. M'est d'avis que lui et Emirates seront les deux principaux protagonistes du combat, puisque la *Flammèche* de Royal Canin me semble encore un peu faible, surtout contre deux Pokémon complètement évolués que sont Empiflor et Rafflésia. De même, je fais évoluer Ryanair en Roucoups et l'ajoute à l'équipe ; à mon avis, les trois Pokémon de type Vol dont je dispose (sans compter Louis V.) suffisent à faire tomber l'équipe d'Érika (et puisque deux d'entre eux sont de type Poison, le *Choc Mental* de Lexomil, mon Papilusion, peut être aussi très utile).

## Érika, une championne « en herbe »

Nous voici devant l'Arène, où un vieillard regarde les « jolies filles » par la fenêtre depuis l'extérieur (quel pervers... d'autant plus qu'elles sont probablement toutes mineures). Pénétrons dans l'Arène, battons toutes les dresseuses présentes par la force d'Emirates et d'Air France qui montrent sans aucun souci comment on combat par chez moi, et engageons le combat avec Érika rapidement, sachant que celle-ci est munie des Pokémon suivants :

 <b>Empiflor</b> (F) Nv 29 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Saquedeneu</b> (M) Nv 24 Plante Talent : <i>Chlorophylle</i>	<b>Moveset</b>
	Acide		Constriction
	Giga-Sangsue		Racines
	Poudre Toxik		Poudre Toxik
 <b>Rafflésia</b> (F) Nv 29 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i>	<b>Moveset</b>		
	Acide		
	Giga-Sangsue		
	Poudre Dodo		
	Para-Spore		

De mon côté, ce combat connaîtra deux principaux protagonistes, de par leur avantage de type évident sur l'intégralité des Pokémon adverses :

 <b>Rapasdepic</b> (M) Nv 29 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Nosferalto</b> (F) Nv 29 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	<b>Moveset</b>
	Aéropique		Cru-Aile
	Rugissement		Étonnement
	Groz'Yeux		Onde Folie
	Furie		Morsure

Comme précisé plus haut, tous les Pokémon d'Érika ont une faiblesse commune au type Vol et ne peuvent pas faire grand-chose sur le plan offensif à mes oiseaux. Et puisqu'Air France tape plus fort qu'Emirates, c'est lui qui ouvre le combat de mon côté, face au Empiflor d'Érika. Une *Aéropique* de mon Rapasdepic laisse la plante adverse dans le rouge, qui peut répliquer avec un *Para-Spore* et paralyser Air France. Au tour suivant, Érika utilise son *Hyper Potion* pour soigner son Pokémon, qui revient dans le rouge suite à une nouvelle *Aéropique*. Les choses se compliquent pour mon Rapasdepic, qui perd un tiers de ses PV sur un *Acide* adverse et est immobilisé par la paralysie. C'est pour cela que j'ai une solution de secours : Emirates, mon Nosferalto. Celui-ci termine rapidement Empiflor d'un simple *Étonnement*, ce qui pousse la championne à envoyer un mur défensif : son Saquedeneu. Il est temps pour Emirates de jouer la carte de la « peur » en lançant une *Morsure*, qui n'apeure pas ; Saquedeneu utilise de son côté une attaque *Racines* pour regagner des PV à chaque tour. Finalement, mon Nosferalto se défait de l'adversaire avec deux attaques *Morsure* supplémentaires, montant au passage au niveau 30.

Un Pokémon reste cependant du côté de la championne : Rafflésia. Ce Pokémon peut être dangereux puisqu'il possède à la fois les capacités de statut *Poudre Dodo* et *Para-Spore*. Il est temps d'agir et espérer une peur adverse, puisqu'une *Cru Aile* ne tuera pas. Emirates lance une *Morsure*, qui n'apeure pas, avant de se retrouver paralysée à son tour (après Air France) via une *Para-Spore* adverse. Au tour suivant, du fait de la paralysie de mon Pokémon, le Rafflésia d'Érika est plus rapide et lance un *Acide*, qui fait de piètres dégâts, avant de nous quitter pour d'autres cieux suite à une *Cru-Aile* d'Emirates. Érika est finalement défaite à la force de deux Pokémon de type Vol, merci au passage à Air France qui aura eu l'occasion de briller le temps d'un instant.









12 – Emirates, de par son type Poison et Vol, se rit de l'Arène de type Plante.













Suite à sa défaite, la Championne de type Plante me remet le *Badge Prisme*, qui permet d'utiliser la capacité *Force* en-dehors des combats. Elle m'offre également une nouvelle Capsule Technique, la CT19, contenant la capacité de type Plante *Giga-Sangsue*, une capacité fort utile pour récupérer des PV en même temps que des dégâts sont infligés à l'adversaire (puisque la moitié de ces dégâts infligés « soignent » le lanceur). Interflora peut l'apprendre, ça pourrait lui être très utile, mais ne nous précipitons pas ! Quoi qu'il en soit, quittons l'Arène et continuons notre périple.

## Conclusion de ce chapitre

Quatre badges en poche, bien de nouvelles recrues capturées au long de toutes les routes traversées ; notre équipe va rapidement évoluer au fil de l'aventure, au fur et à mesure que les difficultés se présentent. Chacun des Pokémon principaux est résumé ci-dessous :

 <b>Herbizarre</b> (M) Nv 29 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b> Charge Poudre Toxik Vampigraine Tranch'Herbe	 <b>Rattatac</b> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b> Coupe Mimi-Queue Vive-Attaque Croc de Mort
 <b>Caninos</b> (M) Nv 29 Feu Talent : <i>Torche</i>	<b>Moveset</b> Morsure Bélier Flammèche Flair	 <b>Papilusion</b> (M) Nv 29 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>Moveset</b> Para-Spore Poudre Toxik Poudre Dodo Choc Mental
 <b>Léviator</b> (M) Nv 29 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b> Trempette Charge Morsure Draco-Rage	 <b>Gravalanch</b> (M) Nv 29 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b> Boul'Armure Lance-Boue Jet-Pierres Ampleur

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

 <p><u>Roucours</u> (F) Nv 28 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i></p>	 <p><u>Rapasdepic</u> (M) Nv 29 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i></p>	 <p><u>Dardargnan</u> (F) Nv 10 Insecte / Poison Talent : <i>Essaim</i></p>	 <p><u>Mystherbe</u> (F) Nv 13 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i></p>
 <p><u>Miaouss</u> (F) Nv 16 Normal Talent : <i>Ramassage</i></p>	 <p><u>Férosinge</u> (M) Nv 24 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i></p>	 <p><u>Nosferalto</u> (F) Nv 30 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i></p>	 <p><u>Abo</u> (F) Nv 11 Poison Talent : <i>Mue</i></p>
 <p><u>Taupiqueur</u> (M) Nv 20 Sol Talent : <i>Voile Sable</i></p>	 <p><u>Soporifik</u> (M) Nv 13 Psy Talent : <i>Insomnia</i></p>	 <p><u>Voltorbe</u> Nv 21 Électrik Talent : <i>Anti-Bruit</i></p>	 <p><u>Évoli</u> (M) Nv 25 Normal Talent : <i>Fuite</i></p>

Que va-t-il se passer maintenant que l'on a un quatrième badge à notre disposition ? Tout d'abord, nous allons récupérer la Capsule Secrète CS02 contenant *Vol*, qui est présente non loin de Céladopole (en réalité, elle se trouve dans une maison derrière la piste cyclable à l'ouest de la ville). Ensuite, nous allons nettoyer le Repaire Rocket présent et caché au sous-sol du Casino, et où de nombreux sbires nous attendent pour en découdre ; attention à leurs Smogo qui possèdent l'attaque *Destruction* ! Nous allons ensuite défaire pour une première fois le chef de la Team Rocket, nommé Giovanni, afin de récupérer le *Scope Sylphe* qui nous permettra de nous aventurer dans la Tour Pokémon de Lavanville et détecter les Pokémon invisibles. C'est dans cette Tour Pokémon que nous sauverons M. Fuji des griffes de la Team Rocket (et aurons également un nouveau combat contre Swoosh), suite à quoi nous nous aventurerons à Safrania et Parmanie, pour de nouvelles rencontres un peu partout. Le prochain chapitre sera d'ailleurs le premier chapitre où je ne récolterai pas de nouveau badge, je laisserai ça pour le chapitre suivant.

#### 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)
- » Emirates (*Nosferalto*) : Empiflor (Érika), Saquedeneu (Érika), Rapasdepic (Érika)