

# Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

Chapitre 5

À la poursuite de la Team  
Rocket...



## Précédemment

Dans le chapitre précédent, j'ai quitté Carmin-sur-Mer avec un troisième badge en poche et la Capsule Secrète *Coupe* en ma possession, ce qui m'a permis de retourner sur Azuria et partir vers l'est, en direction de la route 9, puis de la route 10, avant de me perdre dans la Grotte Sombre. Côté nouvelles recrues, j'ai pu récupérer Porcelaine, le Taupiqueur de la... Cave Taupiqueur (il faut dire que j'ai eu beaucoup de chance), mais aussi Python 3, l'Abo de la route 9, Messmer, le Soporifik de la route 11, Among Us, le Voltorbe de la route 20, et Royal Canin, le Caninos de la route 8. M'est d'avis que Messmer et Porcelaine seront bientôt utiles dans les prochains combats.







Le passage dans la Grotte Sombre était plutôt fastidieux même s'il m'a permis de mettre la main sur Eiffage, un Racailleu qui a rapidement évolué en Gravalanch et a apporté une solidité défensive sur le plan physique qui était plus que nécessaire (ainsi que, de surcroît, une immunité au type Électrik) ; sans la capacité *Flash*, autant dire que mon meilleur ami était le moteur de recherche Google.

Une fois sorti de la Grotte Sombre, je suis arrivé à Lavanville, où j'ai pu découvrir la Tour Pokémon une première fois. Les étages supérieurs étant couverts de fantômes, il m'est impossible d'y accéder tant que je ne suis pas en possession du *Scope Sylphe*, j'ai donc rebroussé chemin et continué mon aventure vers l'ouest, en empruntant le Souterrain de la route 8 pour arriver finalement à Céladopole.

C'est à Céladopole que j'ai pu connaître les joies du jeu de hasard grâce au Casino Rocket. Après de longs tours de route, j'ai pu me procurer tout un tas de Capsules Techniques utiles pour la suite de l'aventure telles que *Ball'Ombre* ou *Laser Glace*. J'ai également récupéré Joker, l'Évoli, au sommet du Manoir Céladon.

Finalement, le chapitre s'est clos par l'Arène locale, et sa championne Érika, spécialiste de type Plante. Ses Pokémon ont vite été ramenés à la réalité par Emirates et Air France, dont les puissantes attaques de type Vol ont été sans merci. Un quatrième badge bien mérité, et toute l'équipe en demande encore.

### Équipe en cours :

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

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

## Le Repaire Rocket

Une fois Érika et son Arène mises au rebut, il est temps de revenir au Casino Rocket pour résoudre le « mystère » caché derrière le poster, mais avant, cap rapide à l'arrière de la route 16, dans une maison cachée, pour récupérer la Capsule Secrète CS02 contenant la capacité *Vol* auprès d'une fillette. Je l'apprends à Emirates, et je peux désormais m'envoler dans tout Kanto à bord de Nosferalto !








1 - I BELIEEEEEVE I CAN FLYYYYY

J'en profite également pour obtenir une nouvelle rencontre, qui peut être très intéressante en tant que Pokémon de type Normal et Vol en remplacement d'Air France (voire d'Emirates dans certains cas) : un Doduo mâle au niveau 18. Je le capture, le nomme Lufthansa, lui apprend la capacité *Vol* et le gave de *Super Bonbons* jusqu'à son évolution en Dodrio au niveau 31.



2 - Lufthansa, encore un nom de compagnie aérienne pour un type Vol...

Avant de nous occuper du Repaire Rocket, il est temps de nous renseigner sur le principal type de Pokémon qu'il nous est possible de rencontrer. La plupart des sbires possèdent des Pokémon de type Poison tels que Nosferapti, Tadmorv, ou Smogo, cette dernière espèce connaissant *Destruction* ; Eiffage et Lexamil seront donc de la partie. Pour défaire les différents Rattatac ainsi que le Kangourex de Giovanni, Everlast (que je fais au passage évoluer en Colossinge) sera présent également dans l'équipe. Contre les éventuels Sabelette et Sablaireau (ainsi que le Rhinocorne et le Rhinoféros de Giovanni), Interflora est une solution évidente, donc je l'amène également avec moi. Finalement, New Balance peut profiter d'un empoisonnement opportun pour frapper fort via le talent *Cran* et l'attaque *Croc de Mort*, et Louis V. est un Pokémon parfait pour pivoter grâce à son talent *Intimidation* et son immunité au type Sol. Voici donc les six protagonistes qui m'accompagneront au sein du Repaire :

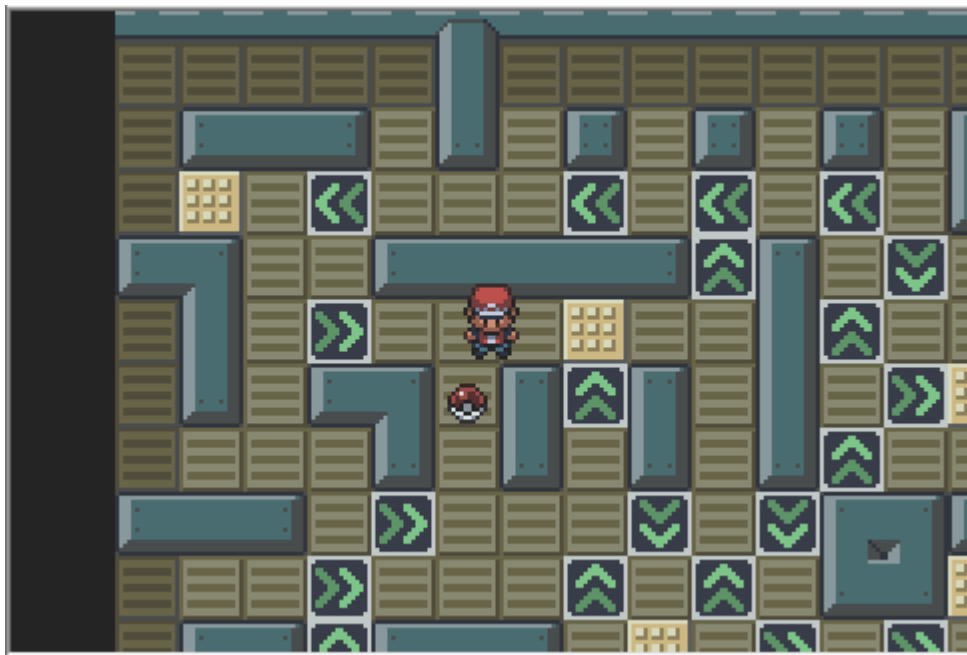
 <b>Herbizarre</b> (M) Nv 29 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rattatac</b> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Cran</i>	<b>Moveset</b>
	Charge		Coupe
	Poudre Toxik		Mimi-Queue
	Vampigraine		Vive-Attaque
 <b>Papilusion</b> (M) Nv 29 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Léviator</b> (M) Nv 29 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b>
	Para-Spore		Trempette
	Poudre Dodo		Charge
	Choc Mental		Morsure
 <b>Colossinge</b> (M) Nv 29 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Gravalanch</b> (M) Nv 29 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>
	Frénésie		Boul'Armure
	Groz'Yeux		Lance-Boue
	Balayage		Jet-Pierres
	Poing-Karaté		Ampleur

Retour au Casino, battons le sbire qui surveille le poster, et découvrons un « bouton » secret, qui ouvre les escaliers permettant d'accéder au sous-sol. Un long périple nous attend.



3 – Qui aurait cru qu'un poster chelou avec un R comme « Rocket » pouvait cacher un bouton secret ?

Cap au niveau -1 du sous-sol, où il ne se passe rien de vraiment intéressant (si ce n'est que je récupère une *Corde Sortie* au cas où j'aurais besoin de quitter les lieux rapidement) ; la moitié de l'étage est bloquée, donc il est temps de continuer à descendre, jusqu'au niveau -2. C'est un long et fastidieux puzzle qui nous attend à cet étage, à base de plateformes fléchées qui nous forcent à prendre une direction jusqu'à ce que l'on touche un mur ou que l'on atteigne une dalle « solide » (les dalles jaunes dans la capture ci-dessous permettent d'arrêter le déplacement). Je récupère également la Capsule Technique CT12, qui contient *Provoc*. Cette capacité empêche l'adversaire d'utiliser des capacités de statut pendant un certain nombre de tours, et le force à utiliser des attaques directes ; ça pourra être très utile contre les Pokémon d'Agatha du conseil 4, qui ont une fâcheuse tendance à utiliser *Onde Folie* ou *Reflot* (utiliser *Provoc* les forcera donc à attaquer au lieu de nous gêner avec du statut). Mais on y reviendra plus tard.



4 – Je crois que je vais finir par avoir la tête qui tourne...

Une fois sorti de ce labyrinthe cataclysmique, j'emprunte l'escalier qui me permet de remonter d'un étage, et revenir au niveau -1 dans une salle où je récupère une *Hyper Potion* et défais deux sbires. Je rebrousse ensuite chemin pour emprunter un nouvel escalier qui cette fois m'amène au niveau -3 du repaire, pour encore plus de péripéties. Dans un recoin du sous-sol, je récupère une nouvelle Capsule Technique, la CT21, qui contient la capacité *Frustration*, capacité d'autant plus puissante que le niveau de bonheur du lanceur est faible. Je récupère également une *Pépîte* cachée dans l'angle supérieur gauche de la salle, non loin de ce qui s'apparente à un transformateur. Un deuxième labyrinthe fléché similaire à celui présenté au niveau supérieur s'offre à moi, et une nouvelle dose de tournis en tout genre m'attend, alors qu'un Sbiro Rocket me prend au dépourvu ; il est cependant facilement défait par Interflora et Everlast. Une fois sorti de ce deuxième labyrinthe avec un sens de l'orientation encore plus réduit qu'un élève qui ne sait pas ce qu'il va faire de sa vie, je récupère les *Lunettes Noires*, qui augmentent la puissance des capacités de type Ténèbres. J'accède ensuite au niveau inférieur par l'escalier à ma disposition.

Nous sommes désormais au point le plus bas du sous-sol du Repaire Rocket, au niveau -4, et un boss final semble se faire sentir. Au milieu d'ordinateurs remplis de mots et de chiffres incompréhensibles (je suis certain que même les sbires eux-mêmes ne comprennent rien), je récupère la CT49 contenant la capacité *Saisie*, une capacité de statut permettant de s'accaparer les changements de statistiques




adverses (par exemple, si l'adversaire augmente son Attaque d'un niveau via *Grondement*, la capacité *Saisie* permet de bénéficier de l'augmentation d'Attaque à la place de l'adversaire) ; capacité trop situationnelle pour être vraiment utile. Un Sbire Rocket m'attend dans un coin de l'étage ; sa défaite me permet de me procurer une *Clé Ascenseur*, qui permet d'emprunter l'ascenseur qui navigue entre les étages du sous-sol. Et puisque je suis dans une impasse, il me faut remonter jusqu'au niveau -2 et me farcir à nouveau un tour de labyrinthe pour accéder à l'ascenseur. Une fois sorti de ce désordre infernal, j'emprunte l'ascenseur pour redescendre au niveau -4. La salle dans laquelle j'atterris présente deux sbires Rocket gardant une porte fermée ; l'un d'eux est mis au rebut facilement par Interflora, tandis que l'autre voit son équipe défaite par une collaboration entre Lexamil et Eiffage (quand on vous dit que la cohésion de groupe c'est important !). La porte s'ouvre enfin, et je tombe nez à nez avec le boss de la Team Rocket, Giovanni.



5 – J'en connais qui sont bons EN échec à défaut d'être bon AUX échecs...

## Giovanni, un leader mégalomane...

Giovanni me provoque en duel sans plus tarder, après m'avoir parlé des plans maléfiques de la Team Rocket. Son équipe est constituée des Pokémon suivants :

 <b>Onix</b> (M) Nv 25 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Rhinocorne</b> (M) Nv 24 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>
	Jet-Pierres		Furie
	Étreinte		Écrasement
	Frénésie		Grimace
 <b>Kangourex</b> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Matinal</i>	<b>Moveset</b>		Mimi-Queue
	Bluff		
	Ultimapoing		
	Morsure		
	Mimi-Queue		

Rien de bien méchant à signaler bien que l'attaque *Ultimapoing* de Kangourex peut faire très mal venant d'une statistique d'Attaque plutôt solide, couplée au STAB de type Normal. Il me faut rester sur

mes gardes, sans quoi un malheur pourrait arriver. Je lance le combat avec Interflora, mon Herbizarre, alors que Giovanni démarre le combat avec Onix. Je pourrais tuer directement l'adversaire avec une *Tranch'Herbe* doublement super efficace, mais je préfère placer une *Vampigraine*. La raison à cette décision est très simple : il faut qu'Everlast, mon Colossinge, soit déjà présent au combat quand Giovanni envoie son Kangourex ; le but est donc de pivoter de la façon la plus sage possible. La *Vampigraine* connecte, et Onix rate une *Étreinte* qui aurait forcé Interflora à rester au combat. Everlast arrive ensuite au combat et récupère quelques PV grâce à la *Vampigraine* à chaque tour (puisqu'Onix ne peut pas faire grand-chose offensivement, rappelons-le), avant de défaire le serpent adverse d'un *Poing-Karaté*. Un Pokémon de moins, et Giovanni envoie ensuite Rhinocorne, qui est un Pokémon relativement lourd, possédant une grosse statistique d'Attaque et étant aussi plutôt costaud défensivement. Cependant, son poids élevé le laisse à la merci d'un simple *Balayage* d'Everlast. Finalement, c'est autour de Kangourex, la réelle menace du combat, de se montrer. Un premier *Bluff* inflige de sérieux dégâts et apeure mon Pokémon, qui ne peut commencer à attaquer qu'au tour suivant. Je me rends alors compte que *Balayage* ne tue pas en un coup, et qu'au contraire un *Ultimapoing* adverse met mon Pokémon au tapis de façon garantie ; il me faut changer de Pokémon, et j'envoie alors Eiffage pour résister à l'attaque... qui rate. Mon Gravalanch ne craint rien, et après avoir largement encaissé une *Morsure*, une *Ampleur* de magnitude 9 inflige de sérieux dégâts à l'adversaire. Il est temps de jouer au loto (encore et toujours) alors qu'Eiffage doit enchaîner les attaques *Ampleur* afin d'achever l'adversaire. Et après avoir vu ses défenses largement baissées via plusieurs attaques *Mimi-Queue*, Eiffage se défait finalement de Kangourex. Ce n'était pas simple, mais nous y sommes quand même arrivés, et Giovanni est défait.








6 – Damnation, et Mère Patrie tant qu'on y est... vous l'avez ?

Le leader de la Team Rocket, ainsi que tous ses sbires avec lui, quitte finalement les lieux et laisse derrière lui un objet fort sympathique nommé *Scope Sylphe*, qui me permet d'observer les fantômes qui peuplent la Tour Pokémon afin de les identifier. Je sais ce qu'il me reste à faire ; apprendre à voler à l'un de mes oiseaux et retourner sur Lavanville pour accéder à la tour et voir ce qui nous attend. Et c'est finalement Lufthansa qui m'accompagnera afin que je puisse m'envoler vers d'autres cieux. Quoi qu'il en soit, je quitte le Repaire Rocket et m'envole vers Lavanville.

## La Tour Pokémon, le cimetière d'un Rattatac rival

Retour dans ce monument aux morts qu'est la Tour Pokémon, et à peine un étage grimpé que Swoosh m'attend pour en découdre avec moi, muni des Pokémon suivants :

 <b>Roucops (M) Nv 25</b> Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b> Cru-Aile Jet de Sable Vive-Attaque Cyclone	 <b>Léviator (M) Nv 22</b> Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b> Mania Charge Morsure -
 <b>Kadabra (M) Nv 20</b> Psy Talent : <i>Synchro</i>	<b>Moveset</b> Téléport Télékinésie Choc Mental Entrave	 <b>Noeunoeuf (M) Nv 23</b> Plante / Psy Talent : <i>Chlorophylle</i>	<b>Moveset</b> Choc Mental Hypnose Pilonnage Vampigraine
 <b>Reptincel (M) Nv 25</b> Feu Talent : <i>Brasier</i>	<b>Moveset</b> Rugissement Flammèche Frénésie Brouillard		

En regardant cette équipe, avant même d'entamer le combat, je remarque que quelque chose a changé et justifie probablement la présence de mon rival dans la tour : Rattatac a disparu. Est-il mort ? A-t-il été relâché ? Que s'est-il passé ? Quoi qu'il en soit, deux nouvelles recrues font leur entrée dans l'équipe adverse : Léviator et Noeunoeuf ; mais ils ne sont pas dangereux à ce moment de l'aventure. Quoi qu'il en soit, je pars rapidement pré-empoisonner New Balance (pour user d'une stratégie *Cran* si nécessaire) et je démarre ensuite le combat contre Swoosh. Celui-ci démarre avec son oiseau de toujours, tandis que c'est mon Rattatac qui ouvre le bal de mon côté. Une attaque *Croc de Mort* plus tard, le Roucoups du rival tombe K.O. ; c'est déjà un Pokémon de moins du côté de Swoosh ! Mais la victoire est de courte durée, puisque Swoosh envoie alors une de ses nouvelles recrues : Léviator, qui *Intimide* mon Rattatac et annule le gain de puissance causé par l'empoisonnement. Léviator peut faire de très lourds dégâts avec *Mania*, mais il ne possède aucune capacité de type Eau ; Eiffage est donc une réponse adaptée, et prend très peu de dégâts du *Mania* adverse. Au tour suivant, Léviator est plus rapide et est bloqué sur *Mania* ; l'occasion parfaite pour mon Gravalanch de lancer un violent *Jet-Pierres* qui laisse l'adversaire à moins d'un quart de ses PV ; un deuxième *Jet-Pierres* tue finalement.

Swoosh envoie son Pokémon le plus fort en troisième : Reptincel. Celui-ci est plus rapide qu'Eiffage et baisse la précision de mon Pokémon via *Brouillard*, qui fait rater une *Ampleur 7* à mon Gravalanch. Mais l'*Ampleur 8* au tour suivant réussit, et tue le starter du rival en un coup. Stupéfait, Swoosh réplique avec sa deuxième nouvelle recrue : Noeunoeuf. Et alors que j'envoie Lexomil dans le but de l'endormir, celui-ci se retrouve endormi par une *Hypnose*, qui réussit malgré les 60% de précision. Le *Choc Mental* adverse fait très peu de dégâts sur Lexomil, ce qui me permet d'espérer épuiser les tours de sommeil (tant que je ne prends pas une *Vampigraine*). Le sommeil permet à Noeunoeuf de lancer une *Vampigraine*, et Lexomil se réveille finalement au tour suivant, endormant l'adversaire à son tour. Je profite alors du sommeil pour renvoyer New Balance au combat, alors que Noeunoeuf reste endormi. Finalement, mon Rattatac défait l'adversaire avec un *Croc de Mort* bien placé, qui tue en un coup. Kadabra reste du côté du rival, mais la différence de niveaux et le talent *Cran* permettent à New Balance de tuer en un coup. Ça y est, Swoosh a enfin une vraie raison de rôder dans la Tour Pokémon.





7 – Comme si quelqu’un dans la salle allait te croire, mon Swoosh...

Une fois Swoosh mis au tapis une cinquième fois (ça fait beaucoup !), je monte à l’étage, maintenant que je peux identifier les esprits qui planent autour de nous. Le premier d’entre eux est un Fantominus mâle au niveau 14 ; place à une capture rapide et sans risques, qui réussit. Place dès lors au mauvais goût : la tradition (clin d’œil à Alpharad qui a eu cette idée) est de nommer un Fantominus après un Pokémon mort dans un précédent combat... mais il n’y a pas de morts dans cette partie ! Je décide donc de faire un hommage à mon cher rival, dont le Rattatac nous a quitté, en nommant mon Fantominus Rattatac (puis le côté comique lié à la confusion entre « Rattatac » et mon vrai Rattatac vaut le coup en terme de narration). Fantominus pourra être très intéressant une fois qu’il aura évolué en Ectoplasma ; m’est d’avis qu’il fera partie de l’équipe finale contre le Conseil 4, à voir.



8 – Au cas où on ne vous l’a pas déjà dit, le Rattatac du rival est mort...

Quelques blagues de « Pokémon décédés » plus tard, je grimpe au sommet de la Tour tout en battant (enfin, en « libérant ») les Exorcistes que je croise sur ma route ; leurs Fantominus tombent facilement K.O. des attaques *Choc Mental* de Lexomil. Le reste de la montée est plutôt ennuyeux à mourir (on continue sur le thème de la mort), et après de nombreux escaliers sans ne jamais en voir le bout, j'entends un « Fuis... misérable » strident, qui me fait hérissier les poils... un Spectre apparaît, et il est terrifiant ! Je crois que je suis littéralement... « mort » de peur (et un de plus !).



9 – Tremblez, humains, c'est un Spectre...

Grâce au *Scope Sylphe*, je peux déceler l'identité de ce spectre terrifiant, et il s'agit... d'un Ossatueur femelle au niveau 30 ! L'histoire autour de cet Ossatueur est terrifiante, c'est le moins que l'on puisse dire : la mère des Osselait qui peuplent la Tour Pokémon a été tuée par la Team Rocket (pas « mise K.O. » version Nuzlocke hein, réellement TUÉE), et réapparaît donc sous forme de Spectre. Il est impossible de fuir, impossible de capturer ce Pokémon, donc je me contente de le mettre K.O. Ossatueur peut faire très mal via l'attaque *Osmerang*, surtout après avoir augmenté son taux de coups critiques via *Puissance* ; cependant, il ne possède que des attaques de type Normal et Sol, et une de mes nouvelles recrues est alors intouchable (puisqu'immunisée aux deux types). C'est exact, Rattatac, mon nouveau Fantominus, est le Pokémon parfait pour aborder Ossatueur. Je le gave de *Super Bonbons*, le fais évoluer en Spectrum, et le fais rejoindre l'équipe spécialement pour ce combat. Une *Malédiction* et quelques attaques *Poing Ombre* de la part de Rattatac plus tard, l'Ossatueur tombe finalement K.O., et la « mère d'Osselait » voit son âme apaisée ; elle peut finalement partir vers l'autre monde. Je monte les escaliers vers le dernier étage, et tombe nez à nez avec quelques sbires Rocket... ils ne nous lâchent jamais les baskets ceux-là, visiblement. Toujours plus de Pokémon de type Poison sont envoyés au casse-pipe face aux attaques *Choc Mental* de Lexomil, qui aura mis K.O. la quasi-intégralité de la Tour Pokémon à lui seul.

Une fois les Sbiles Rocket mis au rebut, je fais la connaissance d'un homme d'un âge avancé (on est en 2023, le terme « vieillard » est politiquement incorrect), qui se prénomme M. Fuji. Celui-ci nous avoue être venu pour « apaiser l'esprit de la mère d'Osselait », et nous remercie de notre présence. Il est temps de redescendre, et d'accompagner notre nouvel ami chez lui, qui nous remercie et nous confie la *Poké Flute*. Cette flûte nous permet de réveiller n'importe quel Pokémon, et soyons honnêtes, j'ai une rencontre en tête qui m'attend route 12 !



10 – Une flûte très utile pour réveiller un certain vous-savez-qui...

## Nouvelles rencontres et nouveaux horizons

Retour sur la route 12 où j'utilise ma *Poké Flute* sans plus tarder pour réveiller le Ronflex qui bloque la route : celui-ci est un mâle au niveau 30. Par chance, la capture demande peu de Poké Balls, et Les Élèves (sans accents dans le jeu à cause de la limite de caractères) rejoint l'équipe ; ma deuxième arme pour aborder le Conseil 4 est offerte sur un plateau, et je lui apprends *Ball'Ombre* via la CT30 directement, afin d'avoir une réponse à Morgane.



11 – Les Élèves dorment encore au lieu de travailler...

Sans plus tarder, je retourne également sur Argenta, et accède à la porte annexe à l'entrée du musée pour récupérer le *Vieil Ambre*, que je pourrai faire revivre au musée à Cramois'Île pour obtenir Ptéra, qui sera encore un autre Pokémon important pour aborder le Conseil 4.



12 – Le Vieil Ambre, un autre Fossile encore plus crucial que le Nautilie.

Cap ensuite sur la route 12 désormais accessible, où je peux envoyer au tapis tout un lot de pêcheurs en tout genre grâce à Interflora et ses attaques *Tranch'Herbe*. Et puisqu'un bonheur ne vient jamais seul, je retourne sur le lieu où reposait Les Élèves (il n'y a pas de faute d'accord, c'est le surnom de mon Ronflex, je le rappelle) pour récupérer les *Restes* ; cet objet permet de récupérer quelques PV à chaque tour, et est extrêmement utile en Hardcore Nuzlocke où les objets de soin sont bannis. Un pêcheur dans une maison m'offre également la *Méga Canne*, qui nous permettra de pêcher pour des rencontres fort intéressantes, afin de ramener une équipe remplie de Pokémon de type Eau devant Auguste. Mais ce sera pour bien plus tard, les prochains combats importants sont les arènes de Safrania et de Parmanie, où Morgane et Koga nous attendent, et chacun d'eux aura droit à une réponse bien précise de la part de notre équipe.



13 – Pêcher de nouvelles recrues intéressantes ? Yes, we « canne » !

C'est le long de la route 12 que continue notre précieux périple, et pendant ce temps-là, une évolution importante se produit : Interflora atteint en effet le niveau 32, ce qui lui permet d'atteindre sa forme finale : Florizarre. Et pourtant, mon cher starter se verra de moins en moins utile au fur et à mesure que mon aventure va progresser (il sera d'ailleurs très probablement absent de l'équipe finale, celle qui va aller aborder le Conseil 4).



14 – Interflora atteint enfin sa forme finale, n'est-il pas beau en Florizarre ?

Continuons vers le sud, en direction de la route 13, où de nombreux dresseurs nous attendent encore. De toute façon, la prochaine limite de niveaux est fixée à 43, donc on a pas mal de marge en terme de combats (et c'est pour ça que les deux prochaines Arènes seront résumées en un seul chapitre). Nombre de dresseurs nous affrontent, et les membres de notre équipe les mettent au tapis sans sourciller. La route est longue, et les ornithologues sont nombreux, et Eiffage bombarde leurs bêtes de rochers jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun survivant. Quoi qu'il en soit, nous arrivons rapidement sur Parmanie, après de longs kilomètres à vélo.

## Parmanie, et son Parc Safari

La ville de Parmanie, qui abrite entre autres l'Arène de type Poison (que j'aborderai au chapitre suivant) ; l'attraction particulière à cette ville, cependant, est le Parc Safari, une zone protégée qui nous permet de capturer tout un tas de rencontres inédites qui ne peuvent pas être capturées ailleurs. Le principe de ce parc est simple : vous obtenez 30 *Safari Balls*, exclusives au Parc Safari, qui vous permettent de capturer les Pokémon présents sur les lieux. Vous pouvez appâter un Pokémon, ou vous « rapprocher » afin d'augmenter ou diminuer les chances de capture (et également les chances de fuite du Pokémon). Affaiblir les Pokémon sauvages est interdit : aucun membre de l'équipe n'a le droit de combattre, les seuls outils disponibles à la capture sont vous, et vos 30 boules. Pour 500 Pokédollars, je tente ma chance, et ma rencontre est... un Noeunoeuf femelle, au niveau 25. Et malheureusement, après quelques Balls lancées... le Pokémon fuit. Tant pis, je récupère tout de même une *Pierre Plante* (qui aurait pu faire évoluer mon Noeunoeuf manqué en Noadkoko).

Pour le Parc Safari, puisque le taux de fuite des Pokémon sauvages est très élevé, j'opte pour la règle de capture suivante : chaque zone du Parc Safari m'autorise à capturer un Pokémon tant que je n'en

ai pas capturé ; si une rencontre fuit, je peux retenter une capture à la zone suivante (jusqu'à ce que toutes les zones aient été visitées) ; enfin j'ai le droit à une seule et unique capture pour l'entièreté du parc (donc si une capture réussit, elle est considérée comme ma rencontre pour tout le parc). J'ai manqué Noeunoef à l'Entrée, la deuxième zone m'octroie un Nidorino mâle au niveau 33. La capture réussit, et je ressors du Parc Safari avec une potentielle nouvelle pièce pour mon équipe finale : Apagnan, que j'évolue rapidement en Nidoking (pour ceux qui se demandent d'où vient ce surnom, c'est une référence TikTok, je suis désolé...).



15 – « Eh, t'as les cramptés ? » « Hein ? » « APAGNAAAAAN », référence TikTok très conn(u)e

Je récupère également quelques fioritures sympathiques :

- » La *Vive Griffe*, un objet tenu qui permet d'avoir une chance d'attaquer en premier indépendamment des statistiques de Vitesse des deux Pokémon ;
- » La CT47, contenant la capacité *Aile d'Acier*, simple capacité de type Acier qui peut bénéficier à de nombreux oiseaux pour leur permettre de taper les Pokémon de type Roche super efficacement (à voir à qui je l'équipe) ;
- » La *Dent d'Or*, un objet rare qu'il faut donner au gardien du Parc Safari afin qu'il nous offre la CS04 contenant la capacité *Force* ;
- » La CT32, contenant la capacité *Reflet*, une capacité qui augmente l'Esquive du lanceur d'un niveau (le rendant plus difficile à toucher) ;
- » Enfin, la CT27, contenant la capacité *Retour*, une capacité dont les dégâts augmentent d'autant plus que le lanceur est heureux.

Le plus important, cependant, est un objet offert par un PNJ, planqué dans une cabane secrète dans le recoins les plus reculés du Parc : la CS03, contenant la capacité *Surf* ; cette capacité nous permettra de naviguer contre vents et marées, et je l'apprends à Louis V. sans plus tarder. Je quitte finalement le Parc Safari, prêt à continuer mon aventure toujours plus loin.



16 – C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme...

Il est temps de se rendre chez le gardien du Parc Safari afin de lui remettre la *Dent d'Or* (qui est en réalité un dentier complet) ; celui-ci me remet, comme prévu, la CS04, contenant la capacité *Force* ; cette capacité permet de déplacer des rochers présents en-dehors des combats. Je l'apprends entre autres à Louis V., afin qu'il bénéficie d'une option offensive bien plus intéressante que *Charge* sur le plan physique. Je quitte finalement Parmanie vers l'ouest pour continuer mon périple.







## Remontée à vélo, et Safrania

À l'ouest de Parmanie se trouve la Piste Cyclable, qui relie Parmanie à Céladopole, est composée des routes 16, 17 et 18 et ne nous octroiera aucune nouvelle rencontre sauvage, donc il est temps d'emprunter cette Piste Cyclable à bord de notre cher vélo sans poser trop de questions. Cependant, aucun nouvel objet ne s'offre à nous, et les seuls « rebondissements » qui pimenteraient la partie sont les motards et leurs Smogo et Smogogo connaissant *Destruction* et menaçant l'intégralité de notre équipe. Je remonte la pente en faisant attention de ne croiser aucun regard de motard (ce serait dangereux de s'aventurer dans un combat contre dresseur sans préparation quelconque). Une fois de retour sur la route 16, je me débarrasse du Ronflex qui bloque la route, et suis de retour à Céladopole. Cap vers l'est, et afin d'accéder à Safrania, je peux donner le *Thé* (offert par la grand-mère au Manoir Céladon) au garde qui bloque la route, et je peux désormais rejoindre cette même ville dans laquelle je m'octroierai mon prochain badge. Je récupère au passage les *Restes* présents à l'endroit où Ronflex dormait, afin de me garantir à nouveau un gain de PV à chaque tour.

















Me voici enfin à Safrania, et je remarque que la ville est entièrement envahie par la Team Rocket ; les accès à l'Arène ainsi qu'à tout un tas de maisons sont bloqués par tout un tas de sbires plutôt grossiers (il faut voir comment ces sacripants nous parlent !). Pour ainsi dire, le seul accès autorisé est la Sylphe SARL, et il m'est d'avis que nombre de combats plutôt difficiles nous attendent, notamment un autre combat contre Giovanni ainsi qu'un sixième (!!!) affrontement contre le rival. Et la partie s'annonce loin d'être gagnée. Quoi qu'il en soit, continuons notre périple en empruntant la Sylphe SARL avec une équipe de six Pokémon boostés aux *Super Bonbons* afin d'atteindre des niveaux aux alentours de 38. Dans le même temps, je rends visite à M. Psy, qui m'offre la CT29 contenant *Psyko*, puissante capacité de type Psy qui bénéficiera sans souci à Rattatac (enfin à « Rattatac » l'Ectoplasma, on s'entend).

## Conclusion de ce chapitre

Plein de nouvelles recrues se sont offertes à nous, bien que notre nombre de badges soit toujours de quatre. L'équipe qui va pénétrer dans la Sylphe SARL est résumée ci-dessous :

 <b>Florizarre</b> (M) Nv 38 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Ectoplasma</b> (M) Nv 38 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<b>Moveset</b>
	Charge		Onde Folie
	Poudre Toxik		Poing Ombre
	Vampigraine		Psyko
 <b>Léviator</b> (M) Nv 38 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Golem</b> (M) Nv 38 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>
	Groz'Yeux		Boul'Armure
	Force		Lance-Boue
	Surf		Boule Roc
 <b>Ronflex</b> (M) Nv 38 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Colossinge</b> (M) Nv 38 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	<b>Moveset</b>
	Plaquage		Frénésie
	Ball'Ombre		Groz'Yeux
	Repos		Balayage
	Blabla Dodo		Poing-Karaté

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

 <b>Roucous</b> (F) Nv 28 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 <b>Rapasdepic</b> (M) Nv 29 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>	 <b>Caninos</b> (M) Nv 29 Feu Talent : <i>Torche</i>	 <b>Nosferalto</b> (F) Nv 30 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	 <b>Abo</b> (F) Nv 11 Poison Talent : <i>Mue</i>
 <b>Taupiqueur</b> (M) Nv 20 Sol Talent : <i>Voile Sable</i>	 <b>Soporifik</b> (M) Nv 13 Psy Talent : <i>Insomnia</i>	 <b>Voltorbe</b> Nv 21 Électrik Talent : <i>Anti-Bruit</i>	 <b>Évoli</b> (M) Nv 25 Normal Talent : <i>Fuite</i>
 <b>Rattatac</b> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Cran</i>	 <b>Papilusion</b> (M) Nv 38 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	 <b>Dodrio</b> (M) Nv 31 Normal / Vol Talent : <i>Matinal</i>	 <b>Nidorino</b> (M) Nv 33 Poison Talent : <i>Point Poison</i>

Que va-t-il se passer dans la suite de l'aventure, maintenant qu'on a plus ou moins fait le tour de Kanto (à l'exception de Cramois'île et de la Ligue Indigo, bien entendu) ? Tout d'abord, nous allons grimper les dix étages de la Sylphe SARL, où nous combattrons une sixième fois notre rival, dont l'équipe a grandement évolué (et son starter a notamment atteint son stade final), et où nous allons donner une



correction à Giovanni afin que toute sa Team Rocket disparaisse de Safrania. Une fois la Team Rocket délogée, nous nous rendrons à l'Arène de Safrania pour défier Morgane et ses Pokémon de type Psy, afin de nous octroyer un cinquième badge et pouvoir utiliser la capacité *Surf* hors des combats ; nous ferons ensuite d'une pierre deux coups en battant Koga et ses Pokémon de type Poison pour un sixième badge. Il y aura de nombreux combats, et mon équipe aura du pain sur la planche comme elle n'en a jamais eue.

**Primes pour assassinats :**

- » Interflora (*Florizarre*) : Salamèche (Rival 1), Racaillou (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), Roucoups (Rival 5), Noeunoeuf (Rival 5), Kadabra (Rival 5)
- » Everlast (*Colossinge*) : Rattata (Rival 3), Abra (Rival 3), Rhinocorne (Giovanni 1), Onix (Giovanni 1)
- » Louis V. (*Léviator*) : Roucoups (Rival 3)
- » Emirates (*Nosferalto*) : Empiflor (Érika), Saquedeneu (Érika), Rapasdepic (Érika)
- » Eiffage (*Golem*) : Kangourex (Giovanni 1), Léviator (Rival 5), Reptincel (Rival 5)