

Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

Chapitre 6

Combats et badges en folie !









Précédemment

Dans le chapitre précédent, j'ai quitté Céladopole avec un quatrième badge en ma possession, et je me suis embarqué dans une aventure remplie d'exploration, sans nouveau badges. Mais cela ne veut pas dire qu'il ne s'est rien passé, bien au contraire ! Je suis d'abord allé percer le mystère du poster au Casino Rocket et me suis rendu compte qu'un interrupteur caché derrière le poster permettait d'accéder à un grand repaire souterrain, où de nombreux Sbiros Rocket attendaient d'en découdre avec nous. Mais la force d'une équipe soudée a permis de venir à bout de chaque adversaire, jusqu'à rencontrer en personne Giovanni, le boss de la Team Rocket. Une fois défait, Giovanni et ses sbires ont quitté le repaire en nous laissant le *Scope Sylphe*, qui m'a permis d'identifier les spectres de la Tour Pokémon. Je suis ensuite sorti du Repaire Rocket par l'ascenseur et ai quitté Céladopole en emportant avec moi Lufthansa, le Doduo de la route 16 (qui a rapidement évolué en Dodrio), ainsi que la Capsule Secrète contenant la capacité *Vol*.

Muni du *Scope Sylphe*, j'ai pu retourner rapidement à Lavanville en m'envolant afin de pénétrer dans la Tour Pokémon, que j'ai désormais pu grimper jusqu'au sommet ; sur le chemin, j'ai entre autres eu l'occasion de défaire mon rival une cinquième fois et capturé son Rattatac décédé, sous la forme d'un Fantominus qui a rapidement évolué en Spectrum. Une fois au sommet de la tour, j'ai rencontré une mère morte (l'Ossatueur), que j'ai mis K.O., et balayé les Sbiros Rocket présents afin de libérer M. Fuji ; celui-ci m'a finalement offert la *Poké Flute*, qui m'a permis de réveiller Les Élèves, le Ronflex de la route 12, qui a vite rejoint mon équipe.

Finalement, après un long périple le long des routes 12, 13 et 14, j'ai pu finalement atteindre la ville de Parmanie et son célèbre Parc Safari, qui m'a octroyé Apagnan, le Nidorino, et m'a permis de récupérer les capacités *Surf* et *Force*, qui me seront fort utiles pour progresser dans la suite de l'aventure. J'ai finalement donné du *Thé* aux gardes qui bloquaient l'accès à Safrania, ce qui m'a permis d'accéder, enfin, à cette ville qui abrite la Sylphe S.A.R.L. J'ai vite constaté l'omniprésence de la Team Rocket au sein de la ville, et j'ai le sentiment qu'il va me falloir me débarrasser d'eux.

Équipe en cours :

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

Que va-t-il se passer pour la suite de l'aventure ? La réponse ci-dessous.

La Sylphe SARL, dix étages de galère

La Sylphe SARL est, pour ceux qui ne connaîtraient pas, une société des plus emblématiques de la région de Kanto ; c'est notamment cette société qui fabrique tous les objets pour dresseurs, des *Poké Balls* aux *Potions*, en passant par les Capsules Techniques et autres équipements plus ou moins situationnels tels que la *Poké Flute* ou le *Scope Sylphe*. C'est cette entreprise qui a été prise en otage par la Team Rocket, afin de forcer son président à travailler pour Giovanni. C'est pour cela que je suis ici, pour mettre un terme aux plans maléfiques de nos antagonistes. Mais la tâche est loin d'être facile ; le bâtiment de la Sylphe SARL est un énorme labyrinthe, étalé sur dix étages et rempli de téléporteurs et de portes qui ne s'ouvrent qu'avec une *Carte Magnétique*. Le chemin risque d'être long !



1 – Croyez-moi, ce truc à ma gauche est un téléporteur...

Un premier téléporteur nous amène directement au septième étage ; je passerai outre tous les combats contre dresseurs, puisque ceux-ci sont encore une fois défaits à la force d'une équipe qui a faim, notamment Rattatac et Eiffage qui se rient de la quasi-totalité des sbires Rocket. Je récupère un *Fer*, mais avant d'aller plus loin, retour au premier étage pour emprunter les escaliers et monter d'un niveau. Un téléporteur m'amène au quatrième étage, et après avoir battu quelques Sbires et scientifiques, je récupère une *Carte Magnétique*, qui me sera très utile pour ouvrir toutes les portes verrouillées. Une porte à gauche me permet notamment de m'octroyer la CT01, contenant la capacité *Mitra-Poing*, puissante capacité de type Combat qui ne réussit que si le lanceur n'est pas attaqué pendant le tour où elle est lancée. Une fois tout cet attirail récupéré, retour au deuxième étage, où un téléporteur me ramène au premier étage, dans une petite salle où une fillette apeurée me tourne le dos. Je lui parle, la voie est libre, elle est saine est sauve, mais ses services ne me seront pas utiles... pas tout de suite. Il s'agit en fait d'une Donneuse de Capacités, qui peut apprendre *Cage-Éclair* à un de mes Pokémon ; une paralysie garantie est une bénédiction, mais j'attendrai avant de l'apprendre à quelqu'un. Quoi qu'il en soit, je continue ma route et retourne au deuxième étage.



Une fois de retour au deuxième étage, un téléporteur m'amène directement au huitième, et après avoir défait un Sbire Rocket qui se tenait là et ouvert la porte via la *Carte Magnétique*, je me retrouve face à deux lits, et ai désormais une option viable pour soigner mes Pokémon et leur permettre de récupérer leurs PP avant un dangereux combat contre Swoosh. Avant de m'engager dans ce fameux

combat (ou continuer mon aventure à travers le huitième étage), retour au deuxième pour emprunter les escaliers et continuer mon périple à l'étage suivant. Une Capsule Technique peu utile se trouve à ma disposition : la CT41, contenant la capacité *Tourmente*, capacité de statut empêchant l'adversaire d'utiliser la même capacité deux tours d'affilée (très situationnel donc). Quoi qu'il en soit, je continue d'ouvrir la totalité des portes à ma disposition et de récupérer les objets présents, qui sait, je pourrais tomber sur bien des choses utiles. Je continue de monter les étages en me procurant notamment la CT08, contenant la capacité *Gonflette* ; cette capacité de statut augmente l'Attaque et la Défense du lanceur d'un niveau, et peut bénéficier à n'importe quel Pokémon de type Combat (m'est d'avis qu'Everlast peut en faire bon usage).



2 – Les lits du huitième étage, une bénédiction pour l'ensemble de l'équipe

Retour au deuxième étage, où j'emprunte un téléporteur me ramenant dans un recoin du sixième inaccessible par ascenseur... et je tombe nez à nez avec Swoosh, qui me défie avec l'équipe suivante :

 <u>Rou carnage</u> (M) Nv 37 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	Moveset	 <u>Léviator</u> (M) Nv 35 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset
	Cru-Aile		Ouragan
	Danse-Plume		Morsure
	Vive-Attaque		Draco-Rage
 <u>Alakazam</u> (M) Nv 35 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset	 <u>Noeunoeuf</u> (M) Nv 38 Plante / Psy Talent : <i>Chlorophylle</i>	Moveset
	Prescience		Choc Mental
	Protection		Hypnose
	Plénitude		Para-Spore
 <u>Dracaufeu</u> (M) Nv 40 Feu Talent : <i>Brasier</i>	Moveset		
	Cru-Aile		
	Brouillard		
	Lance-Flamme		
	Grimace		

Combat très difficile en approche surtout en considérant que la quasi-totalité des Pokémon de mon rival de toujours ont désormais atteint leur stade final ; Dracaufeu est extrêmement dangereux et ses attaques *Lance-Flamme* peuvent faire de très lourds dégâts, donc il me faut faire très attention. Pour ce qui est du reste, la *Draco-Rage* du Léviator qui inflige toujours 40 PV de dégâts peut être embêtante, tandis que Roucarnage peut être ennuyeux avec *Cyclone*. Finalement, Alakazam possède une des statistiques d'Attaque Spéciale les plus élevées du jeu, mais sa seule façon d'attaquer mes Pokémon est en utilisant l'attaque en trois tours *Prescience*. Quoi qu'il en soit, voici le premier combat vraiment dangereux de l'aventure.

J'ouvre le combat avec Eiffage, mon Golem, puisque celui-ci me semble être une bonne réponse au Roucarnage du rival ; celui-ci est plus rapide et lance une *Danse-Plume*, qui baisse drastiquement l'Attaque de mon Pokémon ; sa *Boule Roc* super efficace tape trois fois et retire 70% des PV adverses du fait de la diminution d'Attaque. Au tour suivant, après avoir largement encaissé une *Cru-Aile* résistée, Eiffage défait finalement l'oiseau du rival. Le deuxième Pokémon envoyé par celui-ci est Noeunoeuf, et ma réponse est toute trouvée ; c'est Les Élèves, mon Ronflex, qui prendra le relais. À peine vient-il au combat que Noeunoeuf rate une *Hypnose*. L'adversaire peut placer une *Para-Spore* pour paralyser Les Élèves, mais meurt tout de même sans sourciller de deux attaques *Ball'Ombre*. Deux Pokémon K.O. du côté adverse, mais les menaces les plus importantes arrivent.

Le troisième Pokémon à sortir du côté de Swoosh est son Alakazam, qui ne connaît que la capacité *Prescience*. « Les Élèves » reste au combat malgré la paralysie, puisque sa *Ball'Ombre* peut tuer l'adversaire en un coup. Malheureusement, mon Ronflex est entièrement paralysé au premier tour, mais l'Alakazam adverse se contente de placer une *Plénitude*. Au tour suivant, après avoir placé une deuxième *Plénitude*, le Pokémon de type Psy du rival succombe bel et bien d'une simple *Ball'Ombre* physique super efficace (Alakazam a une Défense physique en papier mâché). Léviator vient en quatrième et *Intimide* Les Élèves, qui se retire du combat aussitôt pour laisser Eiffage prendre le relais. Et bien que mon Golem possède une double faiblesse au type Eau, le Léviator du rival ne possède aucune attaque de ce type (bien que la *Draco-Rage* infligeant 40 PV de dégâts soit plutôt pénible à subir, 40 PV, c'est énorme à ce stade du jeu). Malheureusement, ma joie est de courte durée, puisque l'adversaire lance deux attaques *Draco-Rage* (une au switch, et une au tour suivant, étant plus rapide) et laisse mon Golem avec peu de PV. Je prie pour que l'attaque *Boule Roc* ne rate pas (je peux toujours switch Eiffage pour envoyer quelqu'un d'autre si tel est le cas) ; celle-ci réussit effectivement, touche trois fois et met K.O. le « dragon » adverse en un seul tour.

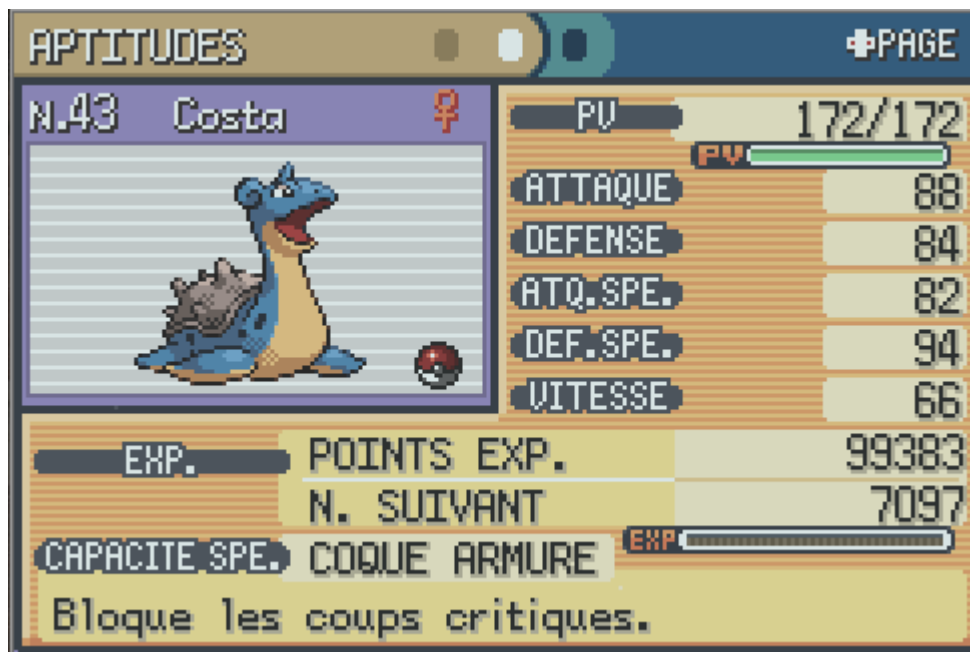
Me voici, dès lors, après quatre Pokémon rivaux défaits, face au starter de Swoosh, qui a atteint sa forme finale : Dracaufeu. Celui-ci possède une double faiblesse au type Roche de mon Golem, mais celui-ci étant faible en vie, la *Boule Roc* n'est pas une option, sachant que l'adversaire est plus rapide et que mon cher Eiffage décède d'une *Lance-Flamme*. Il est temps de retirer Eiffage du combat et d'envoyer Louis V., mon propre Léviator qui, contrairement à celui du rival, connaît l'attaque *Surf* d'une part, et peut frapper sur le plan physique avec *Force* d'autre part. Louis V. arrive au combat, *Intimide* l'adversaire et encaisse une *Lance-Flamme* de façon relativement aisée. Mon Léviator est plus rapide et lance un puissant *Surf* qui retire 60% des PV adverses, avant de subir une *Grimace* qui divise sa vitesse par deux. Un deuxième *Surf* tue, et Louis V. encaisse une *Cru-Aile* même critique, autant dire que la victoire n'est pas loin. Louis V. se fait désormais dépasser par le starter adverse, tient tout de même une *Lance-Flamme* critique avec 40% de ses PV, avant de répliquer avec un dernier *Surf*, qui noie le dernier Pokémon du rival et lui fait signer une sixième défaite.

Ce combat est probablement le plus difficile auquel j'ai eu droit lors de mes confrontations avec Swoosh : son Dracaufeu est effrayant et peut quasiment tuer en un coup n'importe quel Pokémon qui n'y résiste pas ; mais je m'en suis sorti sans décès, donc l'aventure est encore une réussite !



3 – Même avec une piètre Attaque Spéciale de 60, un Surf de Léviator tue Dracaufeu en deux coups !

Juste après ce combat endiablé contre Swoosh, un PNJ remarque mon arrivée et me remercie d’arriver à sa rescousse ; rien de bien différent des autres PNJ de la Sylphe SARL, mais celui-ci a au moins un Pokémon très précieux à me proposer : un Lokhlass, femelle au niveau 30. Ce Pokémon relativement costaud tant sur le plan offensif que défensif peut bénéficier d’un STAB sur les attaques de type Glace telles que *Laser Glace*, peut terminer un combat avec un seul Pokémon restant grâce à *Requiem*. Je l’accepte, et nomme ma nouvelle recrue Costa, en référence aux Croisières Costa.







4 – Costa Croisières, le moyen de transport idéal qui n’a rien à envier à l’Océane...

Je monte ensuite au dixième étage, gave mes Pokémon de quelques *Super Bonbons* jusqu’au niveau 41 pour égaliser le Nidoqueen de Giovanni, utilise la *Carte Magnétique* pour ouvrir la porte, et me trouve dans une grande salle où le président de la Sylphe SARL est retenu en otage... par Giovanni.

Giovanni, encore et toujours...

Ça y est... après dix étages de galère, je me retrouve enfin nez à nez avec Giovanni, dont l'équipe a un peu évolué depuis la dernière fois :

 Nidorino (M) Nv 37 Poison Talent : <i>Point Poison</i>	Moveset	 Kangourex (F) Nv 35 Normal Talent : <i>Matinal</i>	Moveset
	Koud'Korne		Bluff
	Dard-Venin		Ultimapoing
	Coup d'Main		Frénésie
 Rhinocorne (M) Nv 37 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset	 Nidoqueen (F) Nv 41 Poison / Sol Talent : <i>Point Poison</i>	Moveset
	Furie		Double Pied
	Grimace		Dard-Venin
	Mimi-Queue		Plaquage
	Boule Roc		Mimi-Queue

Le plus gros danger de cette équipe est non pas le Nidoqueen mais Rhinocorne, qui peut faire de gros dégâts avec *Boule Roc* ; cependant, Eiffage et Everlast résistent à l'attaque et peuvent s'avérer utile. Le reste des Pokémon du boss de la Team Rocket se fait contrer sans aucun souci par Rattatac (l'Ectoplasma, pas New Balance) : Kangourex ne peut pas le toucher et Nidorino et Nidoqueen ont pour seule option un faible *Dard-Venin* doublement résisté. Il est temps de se lancer !



5 – L'utilisation du terme « discuter » est pour le moins... discutable !

Giovanni ouvre le bal avec son Nidorino, tandis que c'est Rattatac qui ouvre le bal de mon côté. Mon Ectoplasma est plus rapide, et un *Psyko* super efficace tue en un coup. Comme prévu, le départ turbo de mon cher spectre pousse le boss de la Team Rocket à envoyer sa réponse : Rhinocorne. En anticipant une *Boule Roc* qui peut faire mal, je décide donc d'envoyer quelqu'un de plus adéquat pour répondre à la menace : Interflora. Arrivé au combat, mon Florizarre subit une diminution de vitesse via une *Grimace* adverse (mais Rhinocorne est tellement lent qu'Interflora reste plus rapide). Quoi qu'il en soit, au tour suivant, Interflora se défait de la menace d'une simple *Tranch'Herbe* doublement super efficace, qui n'est pas sans rappeler son combat contre Pierre à l'époque où il n'était qu'un Bulbizarre.

Le reste de l'équipe de Giovanni est une partie de plaisir : Kangourex est envoyé au combat en troisième, et je remets Rattatac au devant de la scène pour faire échouer la *Frénésie* qui s'en suit. Anticipant un changement de Pokémon adverse (puisque Kangourex, comme je l'ai dit, ne peut rien faire face à mon Ectoplasma), Rattatac prépare un *Psyko*, mais à sa grande surprise, le kangourou adverse reste au combat ; trois *Psyko* suffisent cependant à le faire flancher. Finalement, seul le Nidoqueen reste du côté adverse, mais celui-ci ne peut rien faire non plus à Rattatac, qui l'envoie au tapis en deux attaques *Psyko* super efficaces. Au-revoir Giovanni !



6 – Giovanni constate sa défaite devant le sourire maléfique de Rattatac...

Une fois le président de la Sylphe SARL sauvé, celui-ci nous remercie d'une *Master Ball* bien méritée.



7 – La Master Ball, célèbre Poké Ball dont la capture ne rate jamais...





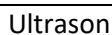
Je quitte ensuite les lieux et me rends sans plus tarder à l'Arène de Safrania, pour mon prochain badge.

Cinquième badge, je suis Morgane de toi...




Le titre de cette partie n'est pas qu'une simple référence à Renaud, car c'est maintenant que nous allons taper Morgane, la championne d'arène de Safrania, spécialiste de type Psy. Cette génie aux pouvoirs surnaturels possède une équipe boostée aux hormones, dont un Alakazam au niveau 43 qui tape comme un énorme camion sur le plan spécial et peut infliger de très lourds dégâts notamment grâce à l'attaque *Psyko* qui bénéficie du STAB. Mais j'ai un plan. J'y reviendrai plus bas, mais pour aborder cette dangereuse Arène au mieux, je décide de prendre trois protagonistes importants : New Balance, mon « vrai » Rattatac, que j'aurai empoisonnée au préalable pour que son talent *Cran* lui permette de taper très fort via *Croc de Mort* ; Messmer, mon Soporifik de la route 11, que je fais directement évoluer en Hypnomade et auquel j'apprends la capacité *Ball'Ombre* ; enfin, Les Élèves, mon Ronflex qui se rit de l'intégralité de l'Arène de par sa Défense Spéciale colossale.

Point « Hardcore Nuzlocke » : en faisant quelques recherches, il est facile de constater que Koga et Morgane ont tous les deux une limite de niveau de 43 (de par leur Smogogo et Alakazam respectifs). Il faut donc faire attention de ne pas dépasser ce niveau en battant Morgane ; ma solution est de prévoir des protagonistes différents pour les deux arènes, j'y reviendrai plus bas.

L'Arène en tant que telle est composée de plusieurs salles distinctes reliées entre elles par des téléporteurs (comme si ceux de la Sylphe SARL ne suffisaient pas...) ; il faut utiliser les bons pour se retrouver devant la Championne, sans quoi des combats contre d'autres dresseurs nous attendront. Quelques téléporteurs plus loin, je tombe effectivement nez à nez avec Morgane, dont les pouvoirs psychiques semblent prédire que je vais « perdre » (alors qu'en réalité je suis parfaitement prêt). Son équipe est la suivante :

 Kadabra (M) Nv 38 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset	 M. Mime (F) Nv 37 Psy Talent : <i>Anti-Bruit</i>	Moveset
	Rafale Psy		Bouclier
	Plénitude		Rafale Psy
	Prescience		Relais
 Aéromite (F) Nv 38 Insecte / Poison Talent : <i>Écran Poudre</i>	Moveset	 Alakazam (M) Nv 43 Psy Talent : <i>Synchro</i>	Moveset
	Rafale Psy		Psyko
	Tornade		Soin
	Vampirisme		Plénitude
	Ultrason	Prescience	

De mon côté, trois protagonistes évidents tirent leur épingle du jeu :

 Rattatac (F) Nv 43 Normal Talent : <i>Cran</i>	Moveset	 Hypnomade (M) Nv 43 Psy Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset
	Coupe		Entrave
	Croc Fatal		Coup d'Boule
	Vive-Attaque		Ball'Ombre
 Ronflex (M) Nv 43 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Moveset		Moveset
	Croc de Mort		Psyko
	Plaquage		
	Ball'Ombre		
Repos	Repos		
	Blabla Dodo		

J'ai déjà évoqué la stratégie à mener plus haut : l'idée est de lancer de puissantes attaques *Croc de Mort* boostées de la part de New Balance pour faire tomber toute l'équipe de Morgane, qui a pour

point commun de posséder une grosse fragilité sur le plan physique. Hypnomade peut s'occuper sans aucun souci d'Aéromite si mon Rattatac devient faible en PV, et se défait d'Alakazam d'une simple *Ball'Ombre* ou deux, dans le pire des cas. Les Élèves, mon Ronflex, est également de la partie en guise de « roue de secours ».

Je démarre le combat sans plus tarder en envoyant New Balance, mon Rattatac, tandis que Morgane démarre en envoyant Kadabra. Dès le premier tour, les choses se compliquent : New Balance rate un *Croc de Mort*, tandis que l'adversaire augmente ses statistiques avec *Plénitude*. Le deuxième *Croc de Mort* réussit cependant, et Kadabra tombe K.O. en un coup. M. Mime est envoyé en deuxième par la Championne ; il subit malheureusement le même sort que son prédécesseur et tombe K.O. d'un simple *Croc de Mort*. Tout se passe plutôt bien pour le moment, alors que Morgane envoie en troisième son Aéromite, son Pokémon de type Psy... ou presque (en réalité, Aéromite est de type Insecte et Poison). Après calcul, une attaque *Croc de Mort* peut tuer, mais ce n'est pas garanti ; cependant, avec l'aide du boost d'Attaque par le *Badge Roche*, New Balance tente sa chance et lance un *Croc de Mort* ; encore une fois, l'attaque tue en un coup.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin ; Morgane envoie son dernier Pokémon, bien plus coriace que les précédents : Alakazam. Celui-ci est plus rapide et tue New Balance en un coup avec *Psyko*, et va donc utiliser cette attaque à coup sûr ; il me faut changer de Pokémon. J'envoie alors Messmer, mon Hypnomade, comme prévu au départ, pour résister à l'attaque. Au tour suivant, Alakazam décide de ne pas attaquer directement avec *Psyko*, et de plutôt partir sur une *Prescience*, pour prévoir une attaque. Ce choix lui sera fatal : une *Ball'Ombre* de Messmer tue en un coup. Morgane appartient désormais au passé, et merci à New Balance de n'avoir raté qu'un seul *Croc de Mort* !

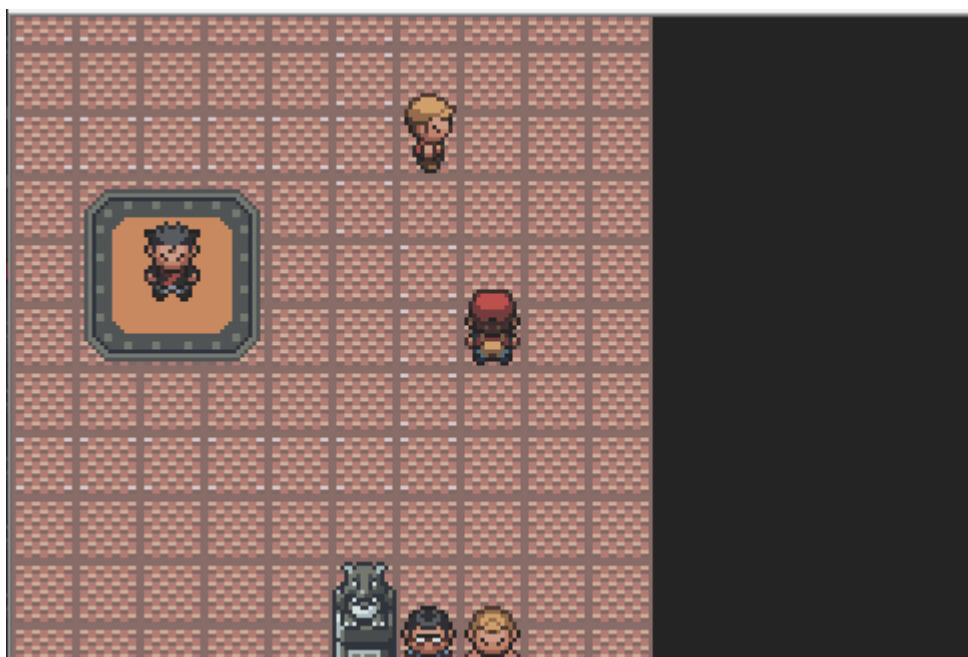


8 – Messmer est le Pokémon parfait pour contrer toute l'Arène de type Psy

Morgane, surprise de ma victoire (c'était écrit, faut arrêter de se faire des illusions), me remet le *Badge Marais*, et après quelques recherches, ce badge était supposé être mon sixième badge (le cinquième étant celui donné par Koga). Je reçois également des mains de la championne la CT04, contenant la capacité *Plénitude* ; cette capacité permet au lanceur d'augmenter son Attaque Spéciale et sa Défense Spéciale d'un niveau, à voir qui en bénéficiera. Quoi qu'il en soit, je quitte l'Arène, soigne mes Pokémon, et m'envole sans plus tarder vers Parmanie pour mon sixième badge.





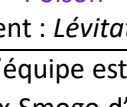
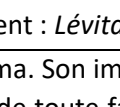
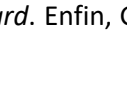
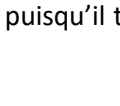
Koga, maître ninja dans l'âme

Après avoir plié Morgane sans sourciller grâce à une cohésion parfaite entre deux membres de l'équipe qui avaient la dalle, il est temps de faire d'une pierre deux coups en se rendant directement à l'Arène de Parmanie, pour aller battre Koga. Un seul protagoniste sera utilisé pour cette Arène puisqu'il se rit de l'intégralité des Pokémon de type Poison offerts par le champion : Rattatac, mon Ectoplasma. Grâce à l'attaque *Psyko* super efficace, Rattatac peut faire d'une bouchée de l'intégralité de l'Arène, sachant que le seul danger est l'utilisation de l'attaque *Lilliput* de Grotadmorv, qui augmente son esquive (et l'augmentation d'esquive est toujours quelque chose de pénible). L'Arène en tant que telle est une démonstration d'illusion : tous les murs sont invisibles, donc il va me falloir trouver ma route jusqu'à ce que je puisse combattre Koga.



9 – Mais où sont donc les murs dans cette arène ?

En combattant les dresseurs présents sur place, Rattatac monte au niveau 43 et atteint la limite de niveau de Koga. Le Champion d'Arène m'affronte sans plus tarder avec l'équipe suivante :

 Smogo (M) Nv 37 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset	 Grotadmorv (M) Nv 39 Poison Talent : <i>Glu</i>	Moveset
	Toxik		Toxik
	Destruction		Acidarmure
	Détritus		Lilliput
 Smogo (M) Nv 37 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset	 Smogogo (M) Nv 43 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Toxik		Toxik
	Destruction		Charge
	Détritus		Détritus
 Smogo (M) Nv 37 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset	 Smogogo (M) Nv 43 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Toxik		Toxik
	Destruction		Charge
	Détritus		Détritus
 Smogo (M) Nv 37 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset	 Smogogo (M) Nv 43 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Toxik		Toxik
	Destruction		Charge
	Détritus		Détritus

Toute l'équipe est mise à mal par Rattatac, mon Ectoplasma. Son immunité au type Normal empêche les deux Smogo d'utiliser *Destruction* et ceux-ci tombent de toute façon en une seule attaque *Psyko*. Smogogo ne peut pas faire grand-chose si ce n'est baisser la précision de mon Pokémon avec *Brouillard*. Enfin, Grotadmorv est un peu plus dangereux, puisqu'il tient un *Psyko* et peut augmenter

son Esquive avec *Lilliput*, et ainsi faire rater de potentielles attaques *Psyko*. Mais j'ai *Malédiction* comme moyen de garantir un K.O. sur Grotadmorv, donc ce n'est pas un problème non plus. Quoiqu'il en soit, je lance le combat directement avec mon Ectoplasma, tandis que Koga envoie son premier Smogo, qui tombe directement K.O. une attaque *Psyko* plus tard. Et à ma grande surprise, le Champion d'Arène envoie Grotadmorv en second. Mais celui-ci perd un tour à lancer une *Acidarmure* (qui double sa Défense, mais *Psyko* est spéciale) et n'utilise pas *Lilliput*, donc deux attaques *Psyko* suffisent à s'en débarrasser. Le troisième Pokémon à être envoyé du côté de Koga est son deuxième Smogo, qui meurt à son tour d'un *Psyko*, et le même sort est finalement réservé au Pokémon principal et final du champion, son Smogogo. Ce fut une victoire sans équivoque de la part d'un simple fantôme, le « grand et beau » Koga ne peut que contempler sa défaite, l'air encore plus dépité que moi quand la fille populaire du lycée me disait que je n'étais « pas invité à son anniversaire ».



10 – Un fantôme, quatre adversaires, cinq *Psyko*, une victoire







Suite à sa défaite, Koga me remet le *Badge Âme*, qui offre une augmentation sur la Défense de mes Pokémon, et permet également d'utiliser la capacité *Surf* hors combat ; m'est d'avis que le prochain chapitre sera rempli de rencontres de type Eau ! Je reçois également une Capsule Technique très importante, qui est probablement une des capacités de statut les plus importantes du jeu : la CT06, contenant la capacité *Toxik*, célèbre capacité de statut de type Poison qui empoisonne gravement l'adversaire. Je quitte l'Arène, soigne mon équipe et pars vers le sud, en direction du Chenal 19, pour un long périple marin que je détaillerai dans le chapitre suivant.

Point technique : l'*empoisonnement grave* (causé par la capacité *Toxik*) diffère du simple poison par la quantité de PV perdue à chaque tour. Lorsqu'un Pokémon est simplement *empoisonné*, il perd 1/8^e de ses PV à chaque tour, et cette quantité reste fixe. Si un Pokémon est *gravement empoisonné*, il va perdre 1/16^e de ses PV au premier tour, puis 2/16^e au tour suivant, puis 3/16^e et ainsi de suite. L'*empoisonnement grave* est extrêmement puissant pour épuiser un adversaire petit à petit s'il est couplé à des capacités telles qu'*Abri* ou *Soin* afin d'empiler des tours de poison ou rester en vie tant que l'adversaire perd de plus en plus de PV. Stratégie très efficace, en somme.













Petite information supplémentaire : on appelle la façon de jouer défensivement (via des capacités comme *Toxik* ou *Vampigraine*) le *stall*.

Conclusion de ce chapitre

Six badges en poche, et nous pouvons désormais prendre le large en utilisant *Surf* hors des combats. Les principaux protagonistes de l'aventure à ce stade sont résumés ci-dessous :

 Florizarre (M) Nv 43 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	Moveset	 Ectoplasma (M) Nv 43 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	Moveset
	Charge		Onde Folie
	Poudre Toxik		Poing Ombre
	Vampigraine		Psyko
 Léviator (M) Nv 43 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Hypnomade (M) Nv 43 Psy Talent : <i>Insomnia</i>	Moveset
	Groz'Yeux		Entrave
	Force		Coup d'Boule
	Surf		Ball'Ombre
 Ronflex (M) Nv 43 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Moveset	 Lokhlass (F) Nv 43 Eau / Glace Talent : <i>Coque Armure</i>	Moveset
	Plaquage		Laser Glace
	Ball'Ombre		Surf
	Repos		Plaquage
	Blabla Dodo		Requiem

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

 Roucoups (F) Nv 28 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 Rapasdepic (M) Nv 29 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	 Dardargnan (F) Nv 10 Insecte / Poison Talent : <i>Essaim</i>	 Mystherbe (F) Nv 13 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i>
 Miaouss (F) Nv 16 Normal Talent : <i>Ramassage</i>	 Caninos (M) Nv 29 Feu Talent : <i>Torche</i>	 Nosferalto (F) Nv 30 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	 Abo (F) Nv 11 Poison Talent : <i>Mue</i>
 Taupiqueur (M) Nv 20 Sol Talent : <i>Voile Sable</i>	 Voltorbe Nv 21 Électrik Talent : <i>Anti-Bruit</i>	 Évoli (M) Nv 25 Normal Talent : <i>Fuite</i>	 Dodrio (M) Nv 31 Normal / Vol Talent : <i>Matinal</i>
 Rattatac (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Cran</i>	 Papilusion (M) Nv 38 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	 Colossinge (M) Nv 38 Combat Talent : <i>Esprit Vital</i>	 Nidorino (M) Nv 33 Poison Talent : <i>Point Poison</i>
 Grolem (M) Nv 38 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>			

Que va-t-il se passer maintenant, six badges à notre disposition ? Dans un premier temps, nous allons nous diriger vers la Centrale pour essayer de récupérer un Pokémon de type Électrik, puisque la suite

du parcours sera chargée en eau (et Interflora ne va pas tout balayer tout seul). Ensuite, cap au sud de Kanto où nous prendrons la mer à bord de notre Costa, jusqu'à arriver aux Îles Écume, une grotte à l'allure plutôt froide où nous pourrons notamment trouver le légendaire Artikodin (et le mettre K.O. puisque sa capture est interdite). Une fois sorti de ce labyrinthe souterrain, nous reprendrons notre route contre vents et marées en direction de Cramois'île, où nous visiterons le Manoir Pokémon et récupérerons notre septième badge. La route sera longue, et m'est d'avis que récupérer Whiskas, le Miaouss, pour ramasser quelques baies et autres objets en route est une sage option.

Primes pour assassinats :

- » Interflora (*Florizarre*) : [6] Salamèche (Rival 1), Racaillou (Pierre), Onix (Pierre), Stari (Ondine), Staross (Ondine), Rhinocorne (Giovanni 2)
- » New Balance (*Rattatac*) : [16] 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), Kadabra (Morgane), M. Mime (Morgane), Aéromite (Morgane)
- » Everlast (*Colossinge*) : [4] Rattata (Rival 3), Abra (Rival 3), Rhinocorne (Giovanni 1), Onix (Giovanni 1)
- » Louis V. (*Léviator*) : [2] Roucoups (Rival 3), Dracaufeu (Rival 6)
- » Emirates (*Nosferalto*) : [3] Empiflor (Érika), Saquedeneu (Érika), Rafflésia (Érika)
- » Eiffage (*Grolem*) : [5] Kangourex (Giovanni 1), Léviator (Rival 5), Reptincel (Rival 5), Roucarnage (Rival 6), Léviator (Rival 6)
- » Les Élèves (*Ronflex*) : [2] Noeunoeuf (Rival 6), Alakazam (Rival 6)
- » Rattatac (*Ectoplasma*) : [7] Nidorino (Giovanni 2), Kangourex (Giovanni 2), Nidoqueen (Giovanni 2), Smogo 1 (Koga), Smogo 2 (Koga), Grotadmorv (Koga), Smogogo (Koga)
- » Messmer (*Hypnomade*) : [1] Alakazam (Morgane)