

Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

Chapitre 7

Traversées maritimes
jusqu'au septième badge



Précédemment







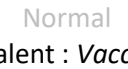

Dans le chapitre précédent, je suis arrivé sur Safrania après avoir offert du *Thé* aux gardes qui bloquaient le passage, et j'ai vite constaté l'omniprésence de la Team Rocket dans la ville : le président de l'entreprise locale, la Sylphe SARL, a été retenu en otage par Giovanni afin de travailler pour les criminels. J'ai donc parcouru de fond en comble la Sylphe SARL à Safrania, afin d'y déloger la Team Rocket qui gardait le président de l'entreprise en otage. Après un combat endiablé contre Swoosh, j'ai enfin pu parvenir au dixième étage du bâtiment afin de défaire Giovanni une deuxième fois, après sa première défaite au repaire Rocket. J'ai au passage ajouté Costa, le Lokhlass, à mon équipe.

Une fois la Team Rocket délogée de Safrania, je me suis rendu vers l'Arène de type Psy, où New Balance, mon Rattatac, et Messmer, mon Hypnomade, se sont alliés pour défaire les Pokémon fragiles sur le plan physique qui constituaient l'équipe de Morgane. New Balance s'est occupé de Kadabra, M. Mime et Aéromite avant de passer le flambeau à Messmer qui s'est chargé de mettre un terme au redouté Alakazam. Cinquième badge en poche, donc.

Je me suis ensuite envolé pour Parmanie afin de récupérer le sixième badge dans la foulée, auprès de Koga, le célèbre ninja spécialiste du type Poison. Son équipe composée de deux Smogo, de Grotadmorv et Smogogo n'a pas fait le poids face à la puissance offensive d'un spectre aux pouvoirs psychiques inégalés. C'était au tour de Rattatac, mon Ectoplasma, de briller, et il a répondu aux attentes à la perfection. Sixième badge en poche, qui m'a permis d'utiliser la capacité *Surf* hors des combats.

Deux nouveaux badges et une Team Rocket éradiquée, et je peux désormais naviguer sur l'eau, pour de nouvelles aventures.

Équipe en cours :

 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	Blabla Dodo	 Requiem	Requiem

Quelles perspectives vont s'offrir à mon équipe maintenant que nous pouvons prendre le large ?

Détour électrisé vers la Centrale

Avant même de monter à dos de Lokhlass pour nous aventurer au sud de Kanto, vers le chenal 19, il m'est d'avis qu'un petit détour par la Centrale peut être utile pour le périple. Nombreux sont les Pokémon de type Eau qui peuplent les mers, et avoir une réponse de type Électrik peut être une bonne idée (puisque Léviator et Tentacruel sont neutres face au type Plante). C'est pourquoi je m'envole vers la route 10, au nord de la Grotte Sombre, et surfe désormais vers l'est jusqu'à rejoindre une Centrale abandonnée. M'est d'avis que la visite va être « chargée » en émotions !



1 – La Centrale, où une certaine « tension » se fait sentir...

En faisant mes recherches, je me rends compte qu'en utilisant un *Repousse* avec un Pokémon de niveau 31, j'ai deux chances sur trois de me garantir Magnéton, et une chance sur trois d'obtenir Élektek. Puisque Lufthansa, mon Dodrio, est au niveau 31, je le place en tête d'équipe et utilise la même technique de « repousse à bas niveau » qui m'a permis d'éviter Onix lors de mon passage à la Grotte Sombre. La rencontre idéale serait Magnéton : son type Acier lui offre pléthore de résistances et il inflige beaucoup plus de dégâts sur le plan spécial (Élektek a cependant l'avantage d'être plus rapide). Je navigue dans la Centrale en utilisant un *Repousse*, et quelques pas plus tard... ma rencontre est un Magnéton, au niveau 31. Ni une ni deux, je le capture, le surnomme Canal Plus, et l'intègre aussitôt à l'équipe le temps de la traversée maritime qui va s'offrir à nous. Et puisque Magnéton n'apprend pas la capacité *Tonnerre* par montée de niveau (ses meilleures options sont *Étincelle*, qui ne possède qu'une puissance de 65 bien qu'elle soit au moins spéciale en génération 3, et *Élecanon*, qui n'amène pas très loin du fait de ses 50% de précision), il va me falloir au Casino Rocket à Céladropole amasser 4000 jetons. Mais avant cela, je décide tout de même de parcourir la Centrale de fond en comble, et récupère dans un premier temps les Capsule Technique CT25, contenant la capacité *Fatal-Foudre*, et CT17, contenant la capacité *Abri* (très utile quand on l'emploie avec *Toxik* comme je l'ai précisé après avoir battu Koga).

Le sol de la Centrale regorge d'objets, mais attention ! Certains « objets » en apparence sont en réalité des leurres et cachent des Électrode (l'évolution de Voltorbe qui fait boum). Il me faut redoubler de vigilance pour ne pas me laisser duper ; je place d'ailleurs Rattatac, mon Ectoplasma, en tête d'équipe de par son immunité aux attaques *Destruction* et *Explosion*.

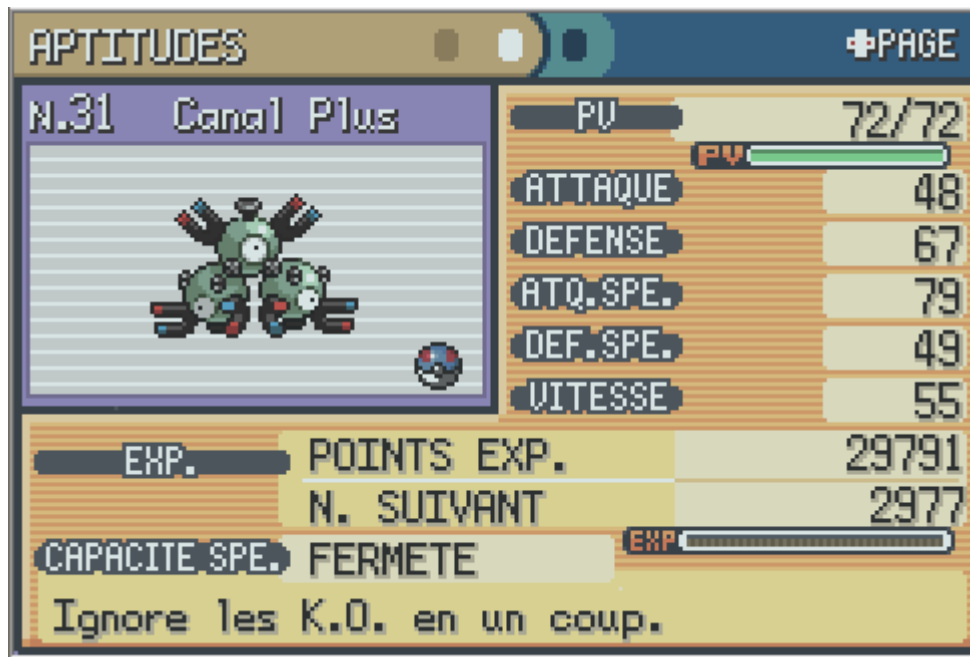


2 – Oh, un objet au sol ! Je me demande ce que ça peut bien être !



3 – Oups... c'était un leurre... je devrais peut-être songer à- « BOUMMM ! »

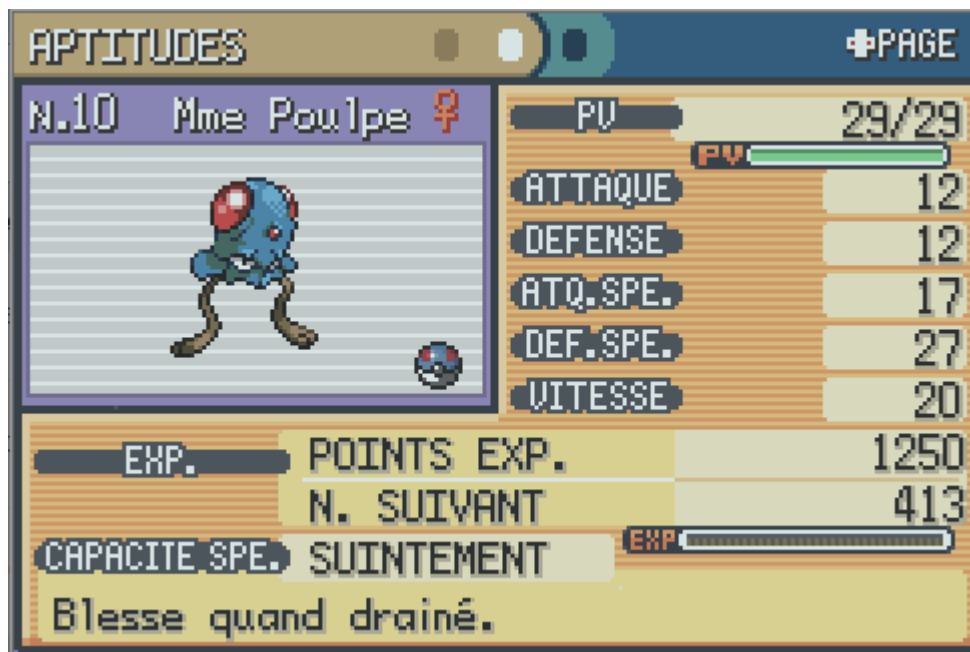
Continuons d'explorer la centrale après les malencontreuses rencontres avec ces bouboules explosives (heureusement, tout le monde s'en est sorti indemne, Ectoplasma s'est contenté de fuir). Je récupère une *Pierre Foudre*, qui aurait pu être utile si j'avais obtenu Pikachu dans la Centrale. Quelques pas plus loin, je tombe finalement sur Électhor, l'oiseau légendaire de type Électrik (et Vol). Mais je ne le combats pas pour le moment, celui-ci étant au niveau 50 et pouvant causer des morts au sein de mon équipe (j'amènerai Eiffage si j'ai envie de me débarrasser des oiseaux légendaires, étant tous trois faibles au type Roche). Finalement, je quitte la Centrale par une petite porte sur le côté, tout en récupérant une deuxième *Pierre Foudre*. Il est désormais temps de retourner sur Céladopole puis prendre mon envol vers Parmanie, 4000 jetons et une CT24 *Tonnerre* plus tard.



4 – Canal Plus, une nouvelle pièce pour le Conseil 4...

C'est pas l'homme qui prend la mer...

Une fois sur Parmanie, je prends le large en direction du sud, vers le Chenal 19 ; les dresseurs présents permettent à Canal Plus de se faire les griffes et de montrer la puissance des attaques *Tonnerre* venant d'un Pokémon ayant une statistique d'Attaque Spéciale de 120 (ce qui est tout bonnement énorme, seuls Ectoplasma, Alakazam et Mewtwo ont une Attaque Spéciale plus élevée). C'est sur l'eau que je fais ma prochaine rencontre : un Tentacool femelle au niveau 10. Je la capture rapidement et la nomme Mme Poulpe (référence directe à Monsieur Poulpe) ; elle rejoindra l'équipe pour Auguste, voire peut-être également pour le Conseil 4 en lui apprenant l'attaque *Laser Glace*, une fois qu'elle aura évolué en Tentacruel.



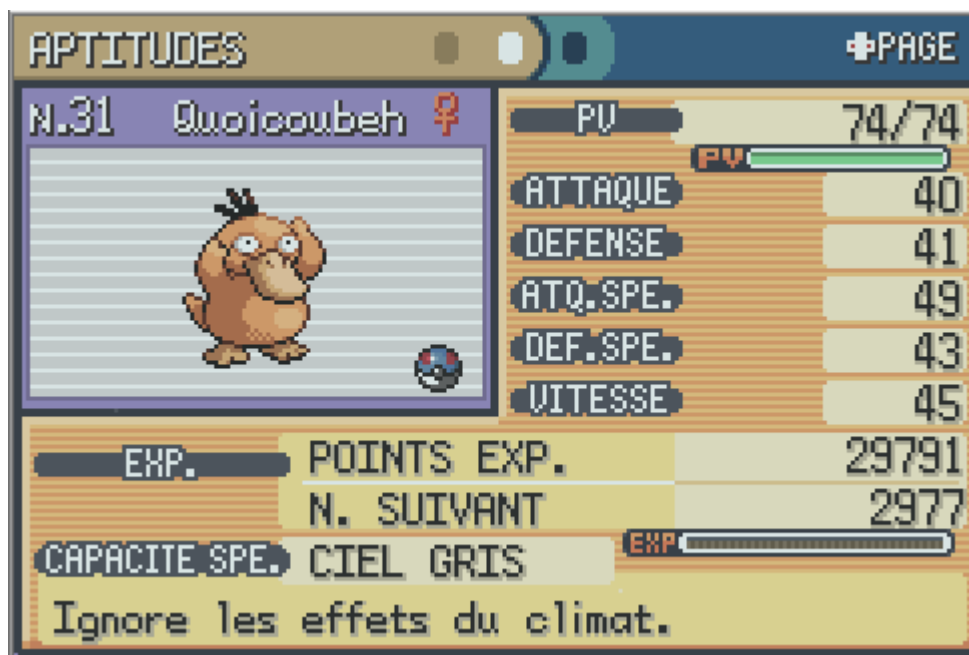
5 – Mme Poulpe, la... femme de Monsieur Poulpe ?

Après avoir traversé le chenal 19 puis une partie du chenal 20, nous arrivons sur un îlot avec une grotte assez particulière ; ce sont en réalité les îles Écume, la demeure du légendaire Artikodin, l'oiseau légendaire de type Glace et Vol. Dans ces îles, il va nous falloir pousser des rochers dans des trous afin de les faire tomber dans les rivières au dernier sous-sol ; cela aura pour conséquence de bloquer les courants forts qui régissent les lieux, et nous pourrons avancer.



6 – C'est tout logiquement que ce rocher que je pousse va dans le trou en haut...

Notre prochaine rencontre ne tarde pas à venir : il s'agit d'un Psykokwak femelle au niveau 31. Tout le monde connaît ce canard emblématique de type Eau (et non Eau et Psy, ni Akwakwak d'ailleurs) ; je la capture (il sera utile contre Auguste après avoir évolué) et la nomme Quoicoubeh (référence TikTok, la même que pour « Apagnan » d'ailleurs...). Je continue ensuite mon chemin.



7 – « Eh, t'as les cramptés ? » « Quoi ??? » « QUOICOUBEH !!!! », la quintessence de TikTok...

La traversée des Îles en elle-même ne se fait pas sans encombre ; vous vous en doutez, comme toute grotte que moi et mon équipe avons parcourus jusqu'à présent, nous avons face à nous un énorme labyrinthe souterrain étalé sur plusieurs niveaux. Il est temps de pousser toujours plus de rochers sans savoir où cela va nous mener. Je récupère au passage une *Grande Perle* (utile pour se faire du blé), une *Pierre Eau* (qui peut bénéficier à un potentiel Kokiya pour le faire évoluer en Crustabri). Au dernier sous-sol, sur un îlot isolé entre les rapides, je tombe nez à nez avec... Artikodin. Mais soyons honnêtes, qui utilise des Pokémon légendaires dans un Hardcore Nuzlocke ?



8 – Rattatac achève l'oiseau légendaire à force d'attaques Psyko

Après avoir bien affaibli Artikodin avec deux attaques Tonnerre, Canal Plus se retrouve hélas gelé suite à un *Laser Glace* adverse qui inflige de sérieux dégâts (un coup critique tuait...) ; c'est donc au tour de Rattatac de prendre le relais pour tuer la bête. Je reprends finalement ma route une fois la menace défaite (et heureusement tout le monde est encore en vie). Mais les choses vont vite se compliquer ; en poussant les rochers sans arrêt et en faisant de nombreux allers et retours entre les différents niveaux du sous-sol, je commence à me perdre et à fatiguer. Heureusement, je finis par m'en sortir, et voir le bout du tunnel, en récupérant au passage une autre *Pierre Eau*, ainsi qu'une *Pépite* dont la vente va me rapporter gros. Et une fois sortis de ce dédale infernal, notre équipe peut continuer sa route en surfant le long du Chenal 20, jusqu'à atteindre finalement la ville de Cramois'île.

Cramois'île, son labo et son manoir...

La ville de Cramois'île est, comme son nom le laisse penser, une ville insulaire, et quelques bâtiments sont à notre disposition. Outre l'Arène, le Centre Pokémon et la Boutique, nous remarquons la présence d'un laboratoire ; c'est ici que je ferai revivre le *Vieil Ambre* récupéré à Argenta pour obtenir Ptéra, un Pokémon préhistorique de type Roche et Vol qui nous sera extrêmement utile notamment contre le Dracaufeu de Swoosh (de par la double faiblesse au type Roche de ce dernier). L'autre bâtiment important est le Manoir Pokémon ; c'est dans ce manoir abandonné que je devrai trouver la *Clé Secrète* qui permet d'accéder à l'Arène locale. L'histoire autour du Manoir Pokémon est pour le moins sordide : ce bâtiment a servi, par le passé, à cloner le Pokémon fabuleux Mew, pour obtenir celui qui est devenu par la suite Mewtwo. Mais ce dernier est devenu incontrôlable, et depuis le manoir a été abandonné, à la merci de nombreux Pokémon sauvages ; m'est d'avis qu'une nouvelle rencontre

nous attend. Mais dans un premier temps, j'accours au Laboratoire afin de faire revivre le *Vieil Ambre*. Au passage, un Donneur de Capacités peut apprendre à un des Pokémon de mon choix la capacité *Métronome*, cette célèbre attaque qui lance une capacité totalement au hasard dans le jeu (et peut, entre autres, lancer *Destruction* ou *Explosion* et invalider le Nuzlocke) ; pas pour moi, désolé, moi je viens pour un Pokémon préhistorique. Je me rends tout à l'est du laboratoire, dans la salle de tests, et je donne le *Vieil Ambre* au scientifique présent.



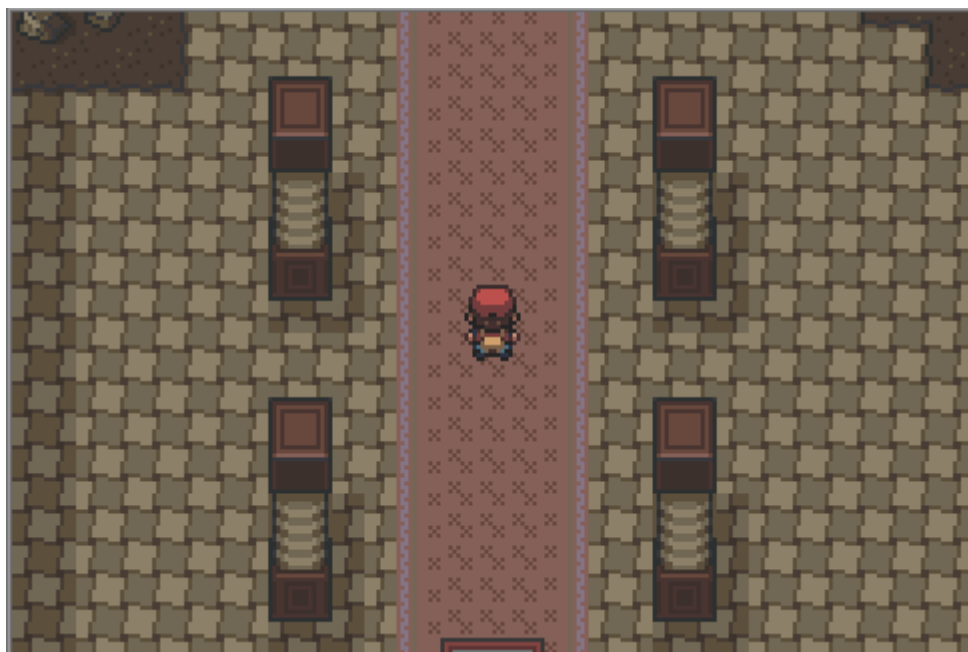
9 – Faire revivre les fossiles, ce n'est pas dans la vraie vie qu'on pourra faire ça !

Un instant plus tard (le temps de sortir et re-rentrer dans le laboratoire), le scientifique m'offre un joli Ptéra mâle au niveau 5. Je le surnomme Rockstar, le gave de *Super Bonbons* et l'intègre définitivement à l'équipe : sa vitesse phénoménale et son Attaque élevée en font le parfait candidat pour frapper fort contre le Dracaufeu de Swoosh ; il m'accompagnera pour aborder la Ligue Pokémon.



10 – Rockstar, l'ultime chaînon pour défaire la Ligue Pokémon.

La prochaine destination, une fois Rockstar au niveau du reste de l'équipe, est le Manoir Pokémon, l'Arène étant fermée. Comme précisé plus haut, le Manoir Pokémon est un bâtiment complètement délabré et laissé à l'abandon ; nombre de Pokémon sauvages y prolifèrent, des Rattatac aux Smogogo et Grotadmorv en passant par tout un tas de Pokémon de type Feu... il va falloir être vigilant !



11 – Quelques pas effectués et l'atmosphère ne présage absolument rien de bon...

Ce n'est après quelques mètres que notre rencontre pour le Manoir Pokémon s'offre à nous : il s'agit d'un Smogo femelle au niveau 28. Je l'endors et la capture, et nomme ma nouvelle recrue Shanghai (une ville tristement célèbre pour sa pollution atmosphérique). Mais elle restera dans le PC ; Smogogo possède une bonne défense, mais le type Poison est peu adapté face aux membres du Conseil 4.



12 – Shanghai, une boule puante qui fait BOUM !

Aventurons-nous plus longuement dans le manoir ; de nombreux Pillards et autres dresseurs sans vergogne nous attendent, battons-les en naviguant entre les différents étages du manoir, et ce en récupérant les objets à notre disposition : je récupère notamment une *Pierre Lune* non loin de l'entrée. Après être tombé sur de nombreuses impasses (beaucoup de portes sont fermées, semble-t-il) en montant et descendant les étages, je me rends compte de la présence de statues Mewtwo : ces statues contiennent en fait des boutons secrets qui permettent d'ouvrir et fermer des portes du manoir.



13 – Toujours plus de boutons à actionner sans savoir où cela va nous mener...

Je continue mon aventure et me retrouve, quelque part au deuxième étage, face à une crevasse ; ayant parcouru tout le reste du manoir, sauter dans le vide reste ma seule solution. Je tombe de haut (humour) : j'atterris dans un recoin du rez-de-chaussée inaccessible autrement, et qui me permet de rejoindre le sous-sol ; c'est peut-être là que se situe la fameuse clé ! Je me rends au sous-sol coûte que coûte. Je lis au passage tout un tas de vieux rapports scientifiques laissés à l'abandon sur les tables ; si vous voulez tout savoir, ces rapports relatent la découverte de Mew au manoir Pokémon il y a de ça quelque temps ainsi que son clonage en Mewtwo. Mais ça ne nous intéresse pas, nous ce qu'on veut, c'est du badge ! Encore plus de statues et de « boutons secrets » nous attendent, et les nombreux scientifiques et leurs Magnéti, Magnéton et Électrode me font regretter de ne pas avoir pensé à prendre Eiffage dans l'équipe pour le voyage ! Je récupère au passage deux Capsules Techniques plus ou moins importantes : la CT14 contenant *Blizzard* (capacité de type Glace puissante mais imprécise qui a l'avantage de ne jamais rater sous la grêle), et la CT22 contenant *Lance-Soleil* (puissante capacité de type Plante qui nécessite un tour de chargement avant d'être lancé, mais ce tour de chargement peut être sauté sous un climat ensoleillé).

Quelques statues et « boutons secrets » plus tard, je trouve enfin mon bonheur : sur une table isolée se trouve une *Clé Secrète*, et il m'est d'avis que c'est cette fameuse clé qui permet d'accéder à l'Arène de type Feu. Je sors enfin du manoir et suis de retour à l'air libre ; je peux désormais utiliser la *Clé Secrète* pour ouvrir les portes de l'Arène, et puisqu'Auguste, le champion local, utilise des Pokémon de type Feu, je fais le plein de Pokémon de type Eau, Roche et Sol ; Louis V., Costa, Mme Poulpe (qui évolue au passage en Tentacruel), Eiffage, Rockstar et Royal Canin (de par son immunité au type Feu grâce à *Torche*) me rejoignent pour aller décrocher le septième badge.







14 – La Clé Secrète qui permet d'accéder à l'Arène de Cramois'île !

Auguste, pour un combat embrasé !

L'Arène de Cramois'île est une arène pour le moins intéressante : toutes les salles sont verrouillées par des portes, qui ne s'ouvriront qu'après avoir répondu correctement à une question posée au préalable ; une mauvaise réponse et il faudra affronter un dresseur. Vous vous en doutez, les pillards et autres dresseurs de l'Arène ne font pas du tout le poids face à nos Pokémon (en même temps, toute l'équipe du combat contre Auguste est super efficace sur le type Feu), et les portes s'ouvrent progressivement sans sourciller. Au passage, voici les différentes questions posées :

- » **Question 1** » Chenipan évolue-t-il en Chrysacier ? (réponse : VRAI)
- » **Question 2** » Il existe neuf badges d'Arène, vrai ou faux ? (réponse : FAUX)
- » **Question 3** » Ptitard évolue trois fois, vrai ou faux ? (réponse : FAUX)
- » **Question 4** » Les capacités Électrik sont-elles efficaces contre le type Sol ? (réponse : FAUX)
- » **Question 5** » Les Pokémon du même type et même niveau sont différents ? (réponse : VRAI)
- » **Question 6** » CT28 contient-elle Fosse ? (la réponse est Fosse... euh fausse pardon)

J'arrive finalement devant Auguste, qui me défie avec les Pokémon suivants :

 Caninos (M) Nv 42 Feu Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset	 Ponyta (M) Nv 40 Feu Talent : <i>Torche</i>	Moveset
	Morsure		Écrasement
	Hurlement		Rebond
	Bélier		Danseflamme
 Galopa (M) Nv 42 Feu Talent : <i>Torche</i>	Moveset	 Arcanin (M) Nv 47 Feu Talent : <i>Intimidation</i>	Moveset
	Écrasement		Morsure
	Rebond		Hurlement
	Danseflamme		Bélier
	Déflagration		Déflagration

Tous ses Pokémon sont de type Feu pur et partagent donc les faiblesses aux type Eau, Roche et Sol ; et ça tombe bien car je ne suis venu qu'avec des Pokémon de ces types ! Autant dire que le combat va être facile, d'autant plus que je suis en possession des Restes, que j'équipe à Mme Poulpe. Le combat commence rapidement, Auguste envoie Caninos, tandis que c'est mon Tentacruel qui ouvre le bal ; Mme Poulpe est directement *Intimidée*, mais étant une attaquante sur le plan spécial, ça ne lui importe que peu. Quoi qu'il en soit, le Caninos adverse décède d'une simple attaque *Surf*, ce qui pousse le champion à envoyer son deuxième Pokémon : Ponyta. Celui-ci décède également d'un *Surf* sans trop de soucis, mais le combat est loin d'être fini, les menaces les plus dangereuses arrivent bientôt ! Galopa est le troisième Pokémon à être envoyé par Auguste, et celui-ci est également mis au tapis des suites d'un simple *Surf* (sachant que Mme Poulpe est plus rapide du fait de la différence de niveaux).

Seul Arcanin reste du côté du champion, et c'est de loin son Pokémon le plus dangereux : un *Bélier* peut être dévastateur (bien qu'il ne devrait pas tuer) ! Il faut tenter le tout pour le tout : Mme Poulpe lance un *Surf* une nouvelle fois, qui a pour effet de laisser l'adversaire dans le rouge ; celui-ci réplique avec un violent *Bélier*, qui emporte 40% des PV de mon Tentacruel. Quelque chose que je n'avais pas envisagé se produit alors : Auguste guérit son Pokémon ! Arcanin récupère tous ses PV suite à une *Hyper Potion*, et encaisse un *Laser Glace* résisté (si vous vous posez la question, l'attaque tuait avec aussi peu de PV restants, mais vous connaissez la suite). Mais le combat est scellé ; au tour suivant, Mme Poulpe est plus rapide, et un dernier *Surf* tue. Auguste est désormais défait.








15 – Mme Poulpe met au tapis l'Arcanin d'Auguste à la force de vagues dévastatrices...

Suite au combat, Auguste me remet le *Badge Volcan*, qui augmente l'Attaque Spéciale et la Défense Spéciale de mes Pokémon de 10%. J'obtiens également la Capsule Technique CT38, contenant la capacité *Déflagration* ; cette capacité de type Feu est dans la lignée des attaques telles que *Blizzard*, *Hydrocanon* ou *Fatal-Foudre*, une capacité très puissante mais plutôt imprécise. Et une fois tout cela récupéré, je quitte l'Arène et reprends ma route pour de nouvelles aventures, qui seront détaillées au chapitre suivant.

Conclusion

Sept badges en poche, toujours plus de nouvelles recrues, la Ligue Pokémon n'est plus très loin, mais ça ne veut pas dire qu'il faut pour autant baisser la garde ! L'équipe principale est résumée ci-dessous :

 Florizarre (M) Nv 45 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	Moveset	 Ectoplasma (M) Nv 45 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitiation</i>	Moveset
	Charge		Onde Folie
	Poudre Toxik		Ball'Ombre
	Vampigraine		Psyko
 Ronflex (M) Nv 45 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	Moveset	 Loklass (F) Nv 45 Eau / Glace Talent : <i>Coque Armure</i>	Moveset
	Plaquage		Laser Glace
	Ball'Ombre		Surf
	Repos		Plaquage
 Ptéra (M) Nv 45 Roche / Vol Talent : <i>Tête de Roc</i>	Moveset	 Magnéton Nv 45 Électrik / Acier Talent : <i>Fermeté</i>	Moveset
	Vol		Ultrason
	Pouv. Antique		Sonicboom
	Morsure		Cage-Éclair
	Bélier		Tonnerre

Les recrues qui s'accumulent dans le PC commencent à devenir nombreuses, la preuve en est que je suis obligé de retirer les images des Pokémon afin que tous ces bestiaux rentrent sur une unique page :

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>
Smogo (F) Nv 28 Poison Talent : <i>Lévitiation</i>	Hypnomade (M) Nv 43 Psy Talent : <i>Insomnia</i>	Léviator (M) Nv 45 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	Golem (M) Nv 38 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>
Tentacruel (M) Nv 47 Eau / Poison Talent : <i>Tête de Roc</i>	Psykokwak (F) Nv 31 Eau Talent : <i>Ciel Gris</i>		

Que va-t-il se passer ensuite, maintenant que j'ai sept badges à ma disposition ? Je vais prendre la mer, vers le Chenal 21, pour rejoindre Bourg Palette, ma ville natale, afin de remonter vers Jadielle et explorer le seul bâtiment de cette ville que je n'ai pas encore exploré : l'Arène, maintenant que Giovanni y est revenu. Je collecterai alors mon huitième et dernier badge et pourrai me lancer vers

l'ouest, route 22, pour une nouvelle confrontation avec Swoosh, avant d'exhiber toute ma collection de badges aux gardes le long du Plateau Indigo. Enfin, je gravirai la Route Victoire avec la force de toute une équipe soudée, jusqu'aux portes de la Ligue Pokémon. Les affrontements contre le Conseil 4 et le champion feront l'objet d'un neuvième et dernier chapitre.

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)
- » Mme Poulpe (*Tentacruel*) : [4] Caninos (Auguste), Ponyta (Auguste), Galopa (Auguste), Arcanin (Auguste)