

# Pokémon Rouge Feu

Hardcore Nuzlocke

Objectif Zéro Mort

## Chapitre 8

Dernier badge, et en route  
pour la Ligue !



## Précédemment

Dans le chapitre précédent, après avoir récupéré deux nouveaux badges et pu surfer vers de nouvelles contrées, je suis parti faire un petit détour par la Centrale abandonnée, dans laquelle j'ai récupéré un nouveau membre pour mon équipe finale, un Magnéton du nom de Canal Plus. Je me suis ensuite aventuré vers le sud de Kanto, principalement maritime, et j'ai pris la mer, en direction du large, à dos de Costa, mon Lokhlass. J'en ai notamment profité pour capturer Mme Poulpe, un Tentacool qui a vite évolué en Tentacruel.

Après une longue traversée contre vents et marées, j'ai fini par arriver à la grotte des Îles Écume, où j'ai manqué de me perdre à plusieurs reprises tout en poussant des rochers dans des trous, et suis notamment tombé nez à nez avec Artikodin, le célèbre oiseau légendaire de type Glace de la région de Kanto. Et après un combat titanesque, mon équipe a pu s'en défaire, et continuer son chemin vers la sortie, tout en récupérant au passage un Psykokwak du nom de Quoicoubeh.

Une fois sorti des Îles Écume avec mon équipe, j'ai ensuite repris le large jusqu'à atterrir sur une ville insulaire nommée Cramois'île. C'est notamment là-bas que j'ai pu faire revivre le *Vieil Ambre* reçu à Argenta pour obtenir Rockstar, le Ptéra, au Laboratoire Pokémon, avant de m'aventurer dans le Manoir Pokémon pour tenter d'obtenir la *Clé Secrète* qui m'a permis d'ouvrir la porte de l'Arène locale ; Shanghai, le Smogo, s'est également joint à l'ensemble de mes recrues.

Une fois l'Arène accessible, j'ai pu découvrir l'ingéniosité d'Auguste, qui m'a mis au défi avec tout un tas d'énigmes liées à l'univers Pokémon, et ai pu avoir un goût de son amour pour les Pokémon de type Feu. Malheureusement pour lui, ses Ponyta, Caninos, Galopa et Arcanin n'ont pas du tout fait le poids face à la puissance offensive de Mme Poulpe et de ses attaques *Surf*. C'est alors que j'ai pu récolter un septième badge ; plus qu'un seul badge à récupérer avant d'entamer la Ligue.

### Équipe en cours :

 <b>Florizarre</b> (M) Nv 48 Plante / Poison Talent : <i>Engrais</i>	<b>Moveset</b> Charge Poudre Toxik Vampigraine Tranch'Herbe	 <b>Ectoplasma</b> (M) Nv 48 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitiation</i>	<b>Moveset</b> Onde Folie Ball'Ombre Psyko Malédiction
 <b>Ronflex</b> (M) Nv 48 Normal Talent : <i>Vaccin</i>	<b>Moveset</b> Plaquage Ball'Ombre Repos Blabla Dodo	 <b>Lokhlass</b> (F) Nv 48 Eau / Glace Talent : <i>Coque Armure</i>	<b>Moveset</b> Laser Glace Surf Plaquage Requiem
 <b>Ptéra</b> (M) Nv 48 Roche / Vol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b> Vol Pouv. Antique Morsure Bélier	 <b>Magnéton</b> Nv 48 Électrik / Acier Talent : <i>Fermeté</i>	<b>Moveset</b> Ultrason Sonicboom Cage-Éclair Tonnerre

Que va-t-il se passer maintenant que l'on a sept badges en poche, et que la Ligue Pokémon approche à grands pas ?

## Retour à la maison

Après une victoire écrasante contre Auguste et ses Pokémon de type Feu, Léo nous aborde et nous propose de nous rendre sur les îles Sévii, un archipel sur lequel plusieurs quêtes annexes nous attendent. Mais ces quêtes ne nous importent pas, donc cap au nord de Cramois'île en direction du Chenal 21. Encore une fois, les dresseurs qui s'offrent à nous sont rapidement défaits à la force de l'électricité grâce aux attaques *Tonnerre* de Canal Plus. Et quelques lieues plus loin... j'arrive sur Bourg Palette, ma ville natale, l'endroit même où mon aventure a commencé quelques semaines plus tôt...



1 – Heureux qui comme Ulysse a fait un beau voyage...

Je capture au passage (même si je ne l'utiliserai pas), sur les hautes herbes tout au nord du chenal 21, un Saquedeneu mâle au niveau 23, que je nomme Spaghetti ; il rejoint ses camarades dans le PC.



2 – Si vos spaghettis ont une drôle de couleur, c'est peut-être un Saquedeneu...

Après avoir fait un petit coucou à ma mère et après lui avoir raconté toutes mes péripéties (en lui montrant les sept chapitres précédents), il est temps pour moi de boucler la boucle de mon aventure, en continuant vers le nord, en direction de la route 1, puis en arrivant à Jadielle. Quelques préparatifs sont nécessaires pour la suite de l'aventure (par exemple, contre le Conseil 4) : j'apprends notamment la capacité *Provoc* à Rockstar, ainsi que les capacités *Toxik* et *Abri* à Canal Plus. Costa apprend également la capacité *Onde de Choc* afin de lui offrir une option pour taper super efficacement le Lokhlass d'Olga. Une fois tous ces préparatifs effectués, cap sur l'Arène de Jadielle, pour aller défier Giovanni. Et encore une fois, les Pokémon de type Plante et Eau seront les grands gagnants de cette Arène ; en particulier Quoicoubeh, mon Psykokwak, que je fais évoluer en Akwakwak et amène à la limite de niveau de 50, peut être plus rapide que l'ensemble des Pokémon du champion et tue tout le monde en un coup grâce à l'attaque *Surf*. Quoi qu'il en soit, je pénètre dans l'Arène de Jadielle et me retrouve nez à nez avec un tas de puzzles que je commence à bien connaître...






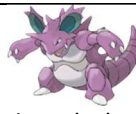

3 – Faut vraiment que Giovanni arrête avec ce genre de labyrinthes...

Quelques maux de tête et dresseurs battus plus tard, Quoicoubeh se rapproche de la limite de points d'expérience avant qu'il ne passe au niveau 51 et dépasse la limite de niveau imposée par le champion. Cette stratégie est intéressante, puisqu'elle permettra à mon Akwakwak de passer au niveau 51 pendant le combat (ce qui, je le rappelle, est autorisé), et de bénéficier d'un petit gain en Vitesse.

**Info stratégie :** dans le combat contre Giovanni, tous les points en statistique de Vitesse comptent. En effet, le Champion possède un Triopikeur au niveau 42, et Triopikeur possède une statistique de Vitesse de base de 120, ce qui est énorme. Cependant, avec la différence de niveaux (huit niveaux de plus, voire neuf si Quoicoubeh passe au niveau 51) et le boost de 10% en Vitesse grâce au badge obtenu suite à l'affrontement contre Major Bob, mon Akwakwak peut être plus rapide. Si, en tant que tel, Triopikeur ne représente aucune menace contre Quoicoubeh, celui de Giovanni possède l'attaque *Coud'Boue*, qui va baisser la précision de mon Pokémon... et les attaques qui ratent, c'est très pénible. D'autres options pour le combat contre Giovanni étaient envisageables mais elles avaient leurs inconvénients : Louis V., le Léviator, est immunisé au type Sol mais frappe beaucoup moins fort sur le spécial ; Mme Poulpe, le Tentacruel, est plus rapide que Quoicoubeh mais frappe moins fort et est faible au type Sol ; enfin, Costa, le Lokhlass, est plus lent et est donc mis hors de l'équation. En fin de compte, Akwakwak est la meilleure option (mais les autres sont là en backup).

## Giovanni, l'affrontement final

Après avoir bravé les plateformes fléchées de l'Arène de Jadielle, je me retrouve enfin face à Giovanni, pour mon huitième et dernier badge. Voyons ci-dessous l'équipe qui s'offre à nous :

 <b>Rhinocorne (M) Nv 45</b> Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Triopikeur (M) Nv 42</b> Sol Talent : <i>Voile Sable</i>	<b>Moveset</b>
	Bélier		Séisme
	Boule Roc		Tourbi-Sable
	Grimace		Coud'Boue
 <b>Nidoqueen (F) Nv 44</b> Poison / Sol Talent : <i>Point Poison</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Nidoking (M) Nv 45</b> Poison / Sol Talent : <i>Point Poison</i>	<b>Moveset</b>
	Plaquage		Mania
	Double Pied		Double Pied
	Séisme		Séisme
 <b>Rhinocorne (M) Nv 50</b> Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>		<b>Moveset</b>
	Bélier		Dard-Venin
	Boule Roc		
	Grimace		

Première chose à noter est évidemment la faiblesse commune aux types Eau et Glace pour l'ensemble de l'équipe de Giovanni, ainsi que le fait que tous les Pokémon du champion possèdent la redoutable attaque *Séisme*. Enfin, le choix de GameFreak d'avoir donné comme meilleur Pokémon à Giovanni un Rhinocorne dans Rouge Feu et Vert Feuille alors qu'il avait un Rhinoféros dans les jeux d'origine est discutable (pourquoi lui donner un Pokémon moins fort ?). Quoi qu'il en soit, comme précisé plus haut, Quicoubeh, mon Akwakwak, est la meilleure réponse possible à tout ce que peut nous proposer Giovanni, et c'est donc lui qui va être mis en lumière pour les lignes à venir.



Le combat commence rapidement alors que Giovanni envoie son premier Rhinocorne, celui au niveau 45 ; de mon côté, c'est Quoicoubeh qui ouvre le bal. Le ton est donné : un premier *Surf* de la part de mon Akwakwak tue en un coup, profitant de la Défense Spéciale exécrable de l'adversaire ainsi que de sa double faiblesse au type Eau. Mais Quoicoubeh, malgré le gain d'expérience, ne monte pas au niveau 51, alors que Triopikeur est envoyé. Je prie pour qu'Akwakwak soit plus rapide ; finalement, mon Pokémon est bel et bien plus rapide, et un deuxième *Surf* tue en un coup. À partir de maintenant, le reste du combat est une simple partie de plaisir pour mon Akwakwak, qui dépasse tout le reste de l'équipe de Giovanni en vitesse. Nidoqueen est le troisième Pokémon envoyé par le Champion : elle décède aussitôt d'une troisième attaque *Surf*. Nidoking est envoyé en quatrième et subit le même sort que sa compagne femelle tuée plus tôt. Enfin, le dernier Pokémon de notre principal antagoniste, le deuxième Rhinocorne (au niveau 50), meurt d'un dernier *Surf*, et Quoicoubeh signe un sans faute. C'est assez curieux de se dire que ma collecte de badges aura commencé par une victoire sans dégâts reçus, et aura également terminé par une autre victoire sans dégâts reçus.









5 – Victoire sans équivoque pour notre canard national.

Giovanni reconnaît finalement sa défaite, et m'offre le huitième et dernier badge, le *Badge Terre*, celui qui me permet d'accéder à la Ligue Pokémon. Je reçois également une Capsule Technique très importante : la CT26, contenant la capacité *Séisme* ; cette capacité de type Sol dévastatrice sera utile à Louis V., mon Léviator. Et les problèmes vont commencer rapidement, je sens qu'un combat contre Swoosh attend mon équipe très bientôt, à la route 22, avant d'aller affronter la Ligue Pokémon (sans compter la difficulté accrue qui nous attend pour le Conseil 4). À partir de ce moment-là de la partie, il m'est donc nécessaire de planifier tous mes combats, et de commencer à mettre en place ce qui va constituer mon équipe finale pour le Conseil 4. Et c'est le cœur lourd (non) que je vais devoir dire au revoir à mon cher Pokémon de départ, mon cher Interflora, celui qui m'a suivi depuis le début de l'aventure. Mon Florizarre, celui qui m'a soutenu pendant l'intégralité de mon périple depuis l'époque même où il n'était qu'un Bulbizarre, l'arme principale qui a servi à récolter mes deux premiers badges...

...ne rejoindra pas l'équipe finale, puisqu'il ne servira pas à grand-chose, soyons honnêtes deux secondes. Non, ceux qui viendront à la Ligue Indigo avec moi seront : Canal Plus, mon Magnéton, Louis V., mon Léviator, Costa, mon Lokhlass, Rockstar, mon Ptéra, Rattatac, mon Ectoplasma, et Les Élèves, mon Ronflex. Équipe très solide qui, je pense, me garantira le meilleur taux de réussite.

## Dernier combat rival avant la ligue

Cap rapide, après avoir éteint Giovanni dans son Arène, en direction de la route 22, où j'ai eu mon premier (ou plutôt deuxième) affrontement contre Swoosh, où j'ai capturé Everlast, mon Férosinge... et comme je l'avais prévu, mon rival me défie une nouvelle fois en duel (afin de voir si je suis apte à aller battre la Ligue) ; son équipe a un peu évolué, voyons cela ci-dessous :

 <b>Roucarnage</b> (M) Nv 47 Normal / Vol Talent : <i>Regard Vif</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Léviator</b> (M) Nv 45 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b>
	Cru-Aile		Hydrocanon
	Danse-Plume		Danse Pluie
	Vive-Attaque		Ouragan
 <b>Alakazam</b> (M) Nv 47 Psy Talent : <i>Synchro</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Noeunoeuf</b> (M) Nv 45 Plante / Psy Talent : <i>Chlorophylle</i>	<b>Moveset</b>
	Psyko		Poudre Toxik
	Plénitude		Lance-Soleil
	Prescience		Poudre Dodo
 <b>Rhinocorne</b> (M) Nv 45 Roche / Sol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b>	 <b>Dracaufeu</b> (M) Nv 53 Feu Talent : <i>Brasier</i>	<b>Moveset</b>
	Furie		Grimace
	Bélier		Lance-Flamme
	Empal'Korne		Tranche
	Boule Roc		Cru-Aile

La stratégie est simple : Canal Plus tue le Roucarnage du rival en un coup, ce qui aura pour effet d'apporter Dracaufeu, qui voit le K.O. en un coup avec *Lance-Flamme* ; Rockstar prendra alors le relais, équipé d'une *Baie Fraive* pour se soigner d'une éventuelle brûlure, et tuera sans sommation d'un simple *Pouvoir Antique*. Léviator voit l'attaque *Hydrocanon* super efficace et sera alors ensuite envoyé ; l'occasion parfaite pour mon propre Léviator de placer autant d'attaques *Danse Draco* que possible, et balayer le reste de l'équipe du rival. Les occasions de placer des balayages d'équipe entière avec *Danse Draco* sont tellement rares, autant les saisir tout en s'assurant que rien de grave ne peut nous arriver. Quoi qu'il en soit, je monte tous mes protagonistes au niveau 53 pour égaliser le Dracaufeu du rival, j'équipe les Restes à Louis V., une *Baie Fraive* à Rockstar et je me lance au combat.

Comme prévu, Swoosh envoie son Roucarnage en premier ; c'est donc tout logiquement Canal Plus qui ouvre le bal de mon côté, de par son avantage de type évident. Mon Magnéton est plus rapide, et une simple attaque *Tonnerre* tue l'oiseau adverse en un coup. La présence de mon Pokémon de type Acier au combat incite mon rival à envoyer Dracaufeu, sa carte maîtresse, qui peut tuer avec *Lance-Flamme*. Dracaufeu est plus rapide, donc hors de question de rester au combat ; c'est Rockstar, mon Ptéra, qui prend le relais, pour résister à l'attaque. Le *Lance-Flamme* retire à mon Pokémon un gros tiers de ses PV, et brûle (fallait s'y attendre), mais la brûlure est vite guérie grâce à la *Baie Fraive*. Au tour suivant, Rockstar est plus rapide et un *Pouvoir Antique* doublement super efficace tue en un coup.

Déjà un tiers de l'équipe adverse défaite mais la partie n'est pas gagnée pour autant : Léviator est envoyé en troisième, et mon Ptéra est directement *Intimidé*. Maintenant, comme prévu, c'est au tour de Louis V., mon propre Léviator, de venir au combat et d'*Intimider* celui du rival. J'attends une capacité *Hydrocanon* adverse ; mais au lieu de ça, le Pokémon du rival instaure un climat pluvieux avec *Danse Pluie*. Il est temps de placer autant de capacités *Danse Draco* que possible. Après une première *Danse Draco*, le Léviator adverse rate un *Hydrocanon*. Après une deuxième *Danse Draco*, l'adversaire lance une attaque *Groz'Yeux* qui baisse la Défense de Louis V. (ce qui est inutile puisqu'il n'a que des attaques

spéciales). Après une troisième *Danse Draco*, Louis V. encaisse très largement un *Hydrocanon* y compris avec l'augmentation de puissance conférée par la pluie. Une quatrième *Danse Draco* plus tard, la pluie s'arrête, et Louis V. est désormais impossible à arrêter. Le balayage peut commencer : mon Léviator se défait de celui de Swoosh d'une simple attaque *Force* à puissance multipliée par trois. Rhinocorne, une nouvelle recrue de mon rival, est envoyé à son tour, et meurt d'un *Séisme* super efficace (j'aurais pu utiliser *Surf* mais autant profiter du boost d'Attaque physique). Noeunoeuf et Alakazam sont finalement les deux derniers Pokémon envoyés par Swoosh, et les deux succombent suite à une simple attaque *Force*. Mon rival est envoyé au tapis sans contestation.



6 – Promis, Louis V. Danse Draco reviendra...

Swoosh s'en va finalement en direction de la ligue, et je peux continuer ma route et montrer tous mes jolis badges aux gardes présents sur les lieux.



7 – Le premier garde à l'entrée vérifie mon premier badge...



Récapitulons les huit badges récoltés : le *Badge Roche* offert par Pierre, le *Badge Cascade* octroyé par Ondine, le *Badge Foudre* donné par Major Bob, le *Badge Prisme* suite à ma victoire sur Érika, le *Badge Âme* donné par Koga, le *Badge Marais* offert par Morgane, le *Badge Volcan* que m'a donné Auguste, et enfin le *Badge Terre* qui m'a été récompensé par Giovanni.



8 – Et huit badges en poche, huit !

## Une Route Victoire parsemée d'embûches...

La Route Victoire est une longue traversée souterraine composée de dresseurs et Pokémon de haut niveau ; à peine quelques mètres parcourus qu'un Ossatueur femelle au niveau 44 s'offre à moi ; j'utilise ma *Master Ball* (de toute façon c'est ma dernière rencontre) et nomme ma recrue Mère Morte (vous vous rappelez de la Tour Pokémon ?). Elle restera dans le PC, comme vous l'imaginez...



9 – Mère Morte, l'Ossatueur de la Tour Pokémon (peut-être...)

Je gravis ensuite les trois niveaux de la Route Victoire accompagné de toute mon équipe ; l'énigme principale du souterrain est d'utiliser la capacité *Force* pour pousser les rochers sur les interrupteurs mis à disposition afin de pouvoir progresser. Quelques objets s'offrent à nous, notamment la Capsule Technique CT02 contenant la capacité *Dracogriffe*, capacité de type Dragon ayant un haut taux de coups critiques. J'évite au passage les dresseurs que je peux éviter afin de minimiser les risques de perdre un membre de l'équipe si près du but (ce serait dommage...).



10 – Ce rocher doit être amené sur l'interrupteur en bas à gauche.

Au bout du rez-de-chaussée se trouve une échelle me permettant de monter au premier étage ; là-haut, toujours plus de dresseurs sont à affronter. Quelques CT sont à signaler, notamment la CT07 contenant *Grêle*, et la CT37 contenant *Tempêtesable* ; ces deux CT instaurent pendant cinq tours un climat grêleux ou sablonneux qui infligent des dégâts de proportion à chaque tour (1/16<sup>e</sup> des PV pour les Pokémon qui ne sont pas de type Glace pour *Grêle* ou Roche/Sol/Acier pour *Tempêtesable*). J'obtiens également, en poussant toujours plus de rochers, la Capsule Technique CT50 contenant la capacité *Surchauffe*, puissante capacité de type Feu qui baisse l'Attaque Spéciale du lanceur de deux niveaux après avoir réussi. Sur ma route, un Topdresseur possède de nombreux Pokémon de type Eau ; ils sont rapidement mis au rebut par Canal Plus et ses puissantes attaques *Tonnerre*. Je monte ensuite au deuxième étage, et me retrouve à faire tomber un autre rocher à l'étage inférieur pour activer un interrupteur qui va me permettre d'accéder à la sortie. Un duo de dresseurs possédant un Nidoqueen et un Nidoking m'affrontent peu avant de mettre les pieds dehors ; Louis V. s'en défait d'une simple attaque *Séisme*, accompagné de Rockstar qui y est immunisé.

Finalement, je ressorts de la Route Victoire et croise un dernier dresseur, impressionné de mon parcours ; celui-ci propose d'apprendre la capacité *Damoclès* à un de mes Pokémon. Cette capacité de type Normal a une puissance dévastatrice de 120, mais a le fâcheux inconvénient d'infliger au lanceur un contrecoup égal à un tiers des dégâts causés à l'adversaire. Rockstar va l'apprendre à la place de la capacité *Bélier* ; son talent *Tête de Roc* l'empêche de prendre le contrecoup lié à l'attaque et en fait le Pokémon parfait pour cette capacité.

Me voici, dès lors, au Plateau Indigo, prêt à aborder la Ligue Pokémon, modulo un dernier gavage de *Super Bonbons* bien sûr. Mon aventure va bientôt se clôturer, par une victoire je l'espère.



11 – Derrière moi, la Ligue Pokémon...

Évidemment, quelques préparatifs restent à faire. Tout d’abord, monter tous les protagonistes au niveau 60, pour égaliser le niveau du Dracolosse de Peter. Ensuite, récupérer de l’argent pour donner des accélérateurs à certains de mes Pokémon (par exemple, du *Calcium* à Canal Plus et à Rattatac pour augmenter leur Attaque Spéciale, ou du *PV Plus* à Les Élèves pour lui offrir quelques EV en PV), afin de les rendre plus performants. Et seulement après tout ça, je pourrai passer à l’acte. Et les combats en eux même seront détaillés dans le prochain chapitre.

## Conclusion

Huit badges en poche, je suis désormais aux portes de la Ligue Pokémon ! Sans plus attendre, voici les six protagonistes qui vont m’accompagner pour les derniers combats de notre aventure.

 <b>Léviator (M) Nv 54</b> Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<b>Moveset</b> Séisme Retour Surf Danse Draco	 <b>Ectoplasma (M) Nv 54</b> Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<b>Moveset</b> Tonnerre Ball’Ombre Psyko Malédiction
 <b>Ronflex (M) Nv 54</b> Normal Talent : <i>Vaccin</i>	<b>Moveset</b> Plaquage Ball’Ombre Repos Blabla Dodo	 <b>Loklass (F) Nv 54</b> Eau / Glace Talent : <i>Coque Armure</i>	<b>Moveset</b> Laser Glace Surf Tonnerre Requiem
 <b>Ptéra (M) Nv 54</b> Roche / Vol Talent : <i>Tête de Roc</i>	<b>Moveset</b> Vol Pouv. Antique Damoclès Provoc	 <b>Magnéton Nv 54</b> Électrik / Acier Talent : <i>Fermeté</i>	<b>Moveset</b> Toxik Abri Cage-Éclair Tonnerre

Le chapitre suivant va consister en un simple résumé de mon périple au Conseil 4. Plutôt que de décrire ce qu'il va se passer, je vais plutôt préciser le rôle de tout le monde :

- » Louis V., mon Léviator, est le *Dragon Dancer* de l'équipe (du nom anglais de la capacité *Danse Draco*) ; sa force offensive inégalée sera parfaite pour le combat contre le Maître de Ligue.
- » Rattatac, mon Ectoplasma, est le principal attaquant spécial de l'équipe ; en particulier, l'attaque *Psyko* peut mettre à mal tous les Pokémon de type Poison d'Agatha et les Pokémon de type Combat d'Aldo.
- » Les Élèves, mon Ronflex, est l'éponge de l'équipe ; il est là pour prendre de nombreux coups, et en cas de besoin, il peut toujours récupérer tous ses PV avec *Repos*.
- » Costa, mon Lokhlass, est la réponse aux Pokémon de type Dragon de Peter ; bien que plus lent qu'eux, il possède une excellente capacité à tenir leurs coups ; il peut également terminer un combat simplement en mettant le dernier Pokémon d'un adversaire K.O. via *Requiem*.
- » Rockstar, mon Ptéra, est la réponse au Dracaufeu du Maître de Ligue, et est ce qu'on appelle un *Taunter* (un « provocateur » en français, de la capacité *Provoc*) ; il est aussi là pour empêcher les Pokémon d'Agatha de lancer des *Hypnose*, *Refllet* et autres dingeries...
- » Enfin, Canal Plus, mon Magnéton, est la principale réponse à Olga ainsi qu'à tous les Pokémon de type Vol qui peuplent la ligue. De plus, son accès au combo *Toxik + Abri* permet d'éliminer toute menace un peu trop solide défensivement.

#### **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*) : [6] Roucoups (Rival 3), Dracaufeu (Rival 6), Léviator (Rival 7), Noeunoeuf (Rival 7), Rhinocorne (Rival 7), Alakazam (Rival 7)
- » 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)
- » Quoicoubeh (*Akwakwak*) : [5] Rhinocorne 1 (Giovanni 3), Triopikeur (Giovanni 3), Nidoking (Giovanni 3), Nidoqueen (Giovanni 3), Rhinocorne 2 (Giovanni 3)
- » Canal Plus (*Magnéton*) : [1] Roucarnage (Rival 7)
- » Rockstar (*Ptéra*) : [1] Dracaufeu (Rival 7)