

Pokemon Ruby FAQ (French)

by Seven Heavens

Updated to v0.4 on Nov 10, 2003

FAQ - INFO

Titre : Pokemon Ruby (Version Française)
Langue : Français
Type : Guide et Soluce
Updates : 10 Novembre 2003
Version : 0.4
Poid : 49 KB

AUTEUR

Nom : Patrick Biron
Pseudo : Seven Heavens
Site Web : <http://komikaz.ca.tc>
E-Mail : slipzkin@hotmail.com

>>>>>Table des Matières

>>>>>Partie 1

- 1 Droit d'auteur
- 2 Information
- 3 Version

>>>>>Partie 2

- 1 Soluce
- 2 La Fin
- 3 Secrets/Trucs

>>>>>Partie 3

- 1 Objets
- 2 Poké Balls
- 3 CT & CS
- 4 Baies
- 5 Objets Rare

>>>>>Partie 4

- 1 Pokédex
- 2 Les dresseurs
- 3 Les caractères

>>>>>Partie 5

- 1 Crédits

Partie 1.1 Droit d'Auteur

Ce FAQ est pour une utilisation personnelle seulement, il ne doit pas être utilisé à des fins commerciales, publicitaires ou toute autre forme de publication. Si vous voulez mettre ce FAQ sur votre site, veuillez m'en avvertir avant et mettre les crédits nécessaires. Merci de votre écoute.
Copyright Patrick Biron (c) 2003

Partie 1.2 Information

Ceci est un des mes premiers FAQ. Vous avez peut-être vue mon premier FAQ sur FFIIX en français. J'ai vraiment décider de me consacrer sur l'écriture de FAQ en français. Donc je revient avec cette version française de Pokémon Sapphire, la veai version française avec les noms français et tout. Alors n'attendre pas plus longtemps et liser le FAQ!

Partie 1.3 Version

Version 0.2 Première version. La soluce n'est pas commencé vraiment. La
09/01/03 partie 3 est complètement terminée.

Version 0.3 J'ai ajouter la liste des pokéblocs et des dresseurs dans
09/02/03 la partie 3. Le Pokédex est terminé.

Version 0.3 Je commence a améliorer le Pokédex en ajoutant beaucoup
09/24/03 d'information sur chaque pokémons.

Version 0.4 J'ai ajouter quelques affaires dans "Trucs/Secrets" et j'ai
10/10/03 également ajouter la section "Caractère".

PARTIE 2 #####
#####

~Bourg-En-Vole~

Après la traditionnelle vous demandant votre genre et tout, vous arriver chez vous en camion. Votre mère vous demande d'aller régler l'horloge à l'étage du haut. Une fois fait, votre mère vous parle un peu. Aller à l'ordinateur à gauche et retirer la potion. Descender les escaliers et vous aller voir votre mère qui écoute la télévision. Ensuite, aller à la maison qui est situé à droite. Le prof Seko n'est pas là. Maintenant, monter en haut au deuxième étage pour parler à votre rival. Elle ou il vous raconte que le professeur est parti pour étudier les pokémons à l'extérieur. Allez-y.

~Route 101~

Une fois dehors, monter en haut et quelqu'un vous dira qu'il a entendu des cris. Vous devez aller l'aider. Vous devez choisir votre premier pokémon. Il y a Arcko, de type herbe, Poussifeu, de type feu et Gobou, de type eau. Choisir en un. Vous devez combattre un Medhyena. Le combat terminé, vous voilà maintenant dans le laboratoire où le professeur Seko vous donnera le pokémon que vous aurez choisi auparavant.

~Rosyeres~

Il n'y a pas grand chose à faire dans cette ville. Vous pouvez toutefois aller dans le Centre Pokémon pour remplir les points de vie de votre pokémon. Dans le magasin, vous pouvez acheter des potions si vous vouler. Continuer votre chemin vers le haut.

~Route 103~

Avancer tout en haut et parler à votre rival. Vous devrez faire un petit combat contre lui ou elle. Le combat ne devrait pas être trop difficile si vous avez grimper de un ou deux niveaux avant de lui parler. Vous devez revenir au laboratoire et parler au professeur. N'oublier pas de faire un petit tour au centre pokémon pour remettre vos PV.

~Bourg-En-Vole : Laboratoire~

Arriver ici, le professeur Seko vous félicitera si vous avez été vainqueur dans le combat contre votre rival. Il vous remettra aussi un pokédex. Ensuite, Flora te donne une pokéball. En sortant du laboratoire, n'oublier surtout pas de parler à votre mère qui est dehors. Elle vous donnera des Chaussures de sport, donc avec le bouton B enfoncer, vous pourrez courir au lieu de marcher.

~Route 102~

Vous devez aller à gauche de la ville de Rosyeres. Sur votre chemin, vous devrez affronter quelques dresseurs. Vous pouvez trouver des baies sur votre chemin. Deux baies Oran et deux baies Pecha. Continuer votre route à gauche pour arriver à la prochaine ville.

~Clémenti-Ville~

Aller dans le centre pokémon au besoin. Au magasin, vous pouvez acheter des poké balls pour 200. Si vous aller à gauche complètement, un petit garçon va vous faire visiter la ville. Vous pouvez essayer d'aller dans l'arène tout de suite. Quand vous entrer, vous voyer votre père qui est là. Timmy arrivera et vous sera obliger de lui montrer comment attraper un pokémon. Votre père vous dira d'aller à Merouville et battre Roxane, la championne de l'arène de cette ville.

~Route 104~

Il n'y a pas grand chose de plus sur cette route. Il y a des baies vers le haut. Battaer un dresseur et entrer dans la forêt.

~Forêt Clémenti~

Diriger vous vers la gauche pour trouver un Anti-Para. Vous aller rencontrer un gars qui vous demande si vous avez un Balignon. Un autre dresseur arrive, la Team Aqua, et vous devrez le combattre. Après le combat, le gars vous donnera une Super Ball. Donc, continuer votre chemin, vous aller trouver un objet (huile) sur votre chemin. Quand vous sortez de la forêt, vous vous retrouver encore sur la route 104.

~Route 104~

Sur cette route, il y a d'autre baies. Des Ceriz et des Oran. Parler au petit garçon et il vous donnera le CT09 qui contient "Balle graine". La maison en haut, aller dedans. Vous pouvez parler au monde pour qu'ils vous en disent plus sur les baies. Parler à la fille d'en haut et elle vous donnera le Seau Wailmer. C'est pour arroser les graines que vous pouvez planter. Parler à la fille à droite et elle vous donnera une baie

Kika. En haut de la maison, dehors, se trouve une potion.

Maintenant, aller vers la droite. Monter sur le pont et si vous parler au deux fillettes, vous devrez les combattre en utilisant 2 pokémons! Après le pont, vous pouvez ramasser d'autre baies. Aller à Mèrouville.

~Mèrouville~

C'est une très grande ville. Dans le premier grand bâtiment, une personne au première étage vous remettra une Premier Ball. Dans la maison à gauche du centre pokémon, l'homme vous remettra la première CS: Coupe. Dans la grande école, quelqu'un vous remettra l'objet Vive Griffes.

Aller au centre pokémon et si vous voulez, rendez-vous tout de suite à l'arène. Vous devrez battre Roxane: Elle utilise Racaillou au niveau 14 et Tarinor au niveau 15. Si vous avez choisi Poussifeu au début, vous aller trouver le combat plus que difficile. Très difficile. Essayer de trouver un pokémon de type eau comme Artak ou l'évolution de Chenipotte peut faire l'affaire aussi. Vous recevrez votre premier badge.

Quand vous sortez, l'homme qui s'avait fait attaquer dans le bois se refait attaquer encore une fois. Retourner vous soigner au centre pokémon, parce que la route 116 peut-être plus difficile que vous le croyez.

~Route 116~

Si vous avez un Zigzaton, il serait bien de lui faire apprendre Coupe. Il n'y a pas grand chose sur cette route. Quelques objets et dresseurs. Aller parler à un vieux monsieur et il vous demandera de retrouver son Goelise. Alors, entrer dans le Tunnel Merazon.

~Tunnel Merazon~

Vous trouverez une pokéball près de l'entrée. Traverser ce tunnel qui n'est pas très long et vous vous retrouverez face à face avec la Team Aqua. Cette fois-ci, ils ont pris en otage le Goelise et des marchandises. Comme poké, il a un Medhyena de niveau 11. Après le combat, il vous rend ce qu'il a volé. Pour vous remercier, le monsieur pourra maintenant vous conduire sur les différentes îles grâce à son bateau.

~Retour à Mèrouville~

Donnez les marchandises à l'employé de la Devon Sarl, et il vous donnera une Super Ball à nouveau en échange, puis vous emmènera voir le président de la Devon Sarl au dernier étage de l'entreprise. Il vous donne une lettre que vous devrez remettre à Pierre qui habite Myokara. De plus, pour votre courage il vous offre un Pokémon Navigator (PokéNav), qui vous servira à mieux vous repérer et avoir plein d'infos supplémentaires.

Monsieur Rochard vous demande également d'emmener le Pack Devon à un scientifique habitant à Poivressel, appelé plus communément Prof. Poupe. Repartez maintenant vers le sud, traversez les Bois Clémenti, puis vous arrivez sur la Route 104.

~Route 104 & Maison de Mr. Marco~

Entrez dans la seule maison de cette route (avec un bateau à côté), puis tentez de bloquer Mr. Marco qui court après son petit pokémon. Il vous propose d'aller directement à Myokara... Ça tombe bien, c'est là que vous deviez aller.

~Myokara~

Après ce petit voyage en bateau, vous voici à Myokara. Ici, vous trouvez une arène. Avant d'aller remettre la lettre à Pierre, profitez-en pour entrer dans l'arène et tenter de vaincre Bastien, le second champion. Cette arène est assez simple à battre. Les pokémons Psy ou Vol sont efficaces. Bastien utilise un Machoc lv.17 et un Makuhita lv.18.

Une fois battu, il vous offre le Badge Poing qui vous permettra de contrôler les pokémons échangés jusqu'au niveau 30 et de maîtriser la CS05 Flash. Sortez de l'arène et allez vous soigner. Si vous avez le temps, aller dans la maison à droite du centre pokémon. L'homme vous remettra un Mouch. Soie qui augmentera les capacités des pokémons de type Normal. Maintenant, il faut retrouver Pierre pour lui donner la lettre. Votre aventure ne fait que commencer !

En cours d'écriture...

Partie 2.3 Trucs/Secrets

>>Comment faire pour obtenir un Munja?

Pour obtenir Munja, il suffit tout simplement d'attraper un Ningale et de le faire monter au niveau 20. Il évoluera alors en Ninjask. Si avant l'évolution de Ningale, deux places étaient libres dans votre équipe, vous obtiendrez en plus un Munja!

>>Où trouver la Master Ball?

La meilleure des Pokéballs n'est pas introuvable. Dirigez-vous vers Nenucrique et défiez la Team Aqua/Magma. Au deuxième niveau (dans la salle avec la maquette du bateau), une Pépite et une MasterBall reposent sur le sol. Attention! Si la porte du repère Aqua/Magma est fermée, c'est parce que vous n'avez pas encore exploré le Mont Mémoire ou parce que vous avez déjà fini le jeu, dans ce cas, vous ne pourrez plus obtenir la Master Ball.

>>Comment attraper Eoko et Tarinor?

Rien de plus simple que d'attraper un Eoko. Pour cela, partez à la conquête du Mont Mémoire. Au rez-de-chaussée, vous remarquerez une petite porte à droite menant dehors. Allez-y, et fouillez les hautes herbes. Avec un peu de chance, vous tomberez sur le fameux Eoko. Chercher bien, sa fréquence est assez faible. Pour Tarinor, munissez-vous de la CS06 Eclate-roc (elle vous sera donnée à Lavandia, dans une maison à droite). Ensuite, allez au second sous-sol de la Grotte Granite. Briser les rochers présents et capturez votre Tarinot. La fréquence de Tarinor est aussi faible.

>>Où trouver le Croc Dragon?

Tout d'abord, dirigez-vous vers le site Météore. Une fois dedans, utilisez la CS07 Cascade pour gravir la chute d'eau. Au second rez-de-chaussée, combattez le dresseur Dracologue Nicolas. Il faudra le défier cinq fois et utiliser la technique Larcin lors du dernier combat pour voler le Croc Dragon de son Drackhaus.

#####

Partie 3.1 Objets

>>>OBJETS NORMAL

Objet	Prix	Effet
Anti-Brûle	250	Soigne de la brulure
Anti-Para	200	Soigne de la paralysie
Antidote	250	Soigne du poison
Antigel	1200	Soigne du gel
Eau Fraîche	200	Rend 50PV à un Pokémon
Elixir	-	Rend 10PP à toutes les attaques
Guerison	3000	Soigne tout le Pokémon
Herbe Rappel	2800	Réanime un Pokémon KO (amer)
Huile	-	Rend 10PP à une attaque
Huile Max	-	Rend tous les PP à une attaque
Hyper Potion	1200	Rend 200PV à un Pokémon
Lava Cookie	200	Soigne de tous les statuts (gel, paralysie...)
Limonade	350	Rend 80PV à un Pokémon
Max Elixir	-	Rend tous les PP d'un Pokémon
Potion	300	Rend 20PV à un Pokémon
Potion Max	2500	Restaure tous les PV d'un Pokémon
Poudre Soins	450	Soigne de tous les statuts (gel, paralysie...) (amer)
Poudrenergie	500	Rend 50PV à un Pokémon (amer)
Racinenergie	800	Rend 200PV à un Pokémon
Rappel	1500	Rend la moitié de ses vies à un Pokémon KO
Rappel Max	-	Rend toute sa vie à un Pokémon KO
Reveil	250	Soigne du sommeil
Soda Cool	300	Rend 60PV à un Pokémon
Super Potion	600	Rend 50PV à un Pokémon
Total Soins	600	Soigne de tous les statuts (gel, paralysie...)

>>>BOOSTS

Attaque +	550	Augmente l'attaque
Defense +	550	Augmente la défense
Defense Spec	700	Empêche la perte stat temporairement
Muscle +	650	Augmente les chances de coups critiques
Précision +	950	Augmente la précision
Special +	350	Augmente l'attaque Spéciale
Vitesse +	350	Augmente la vitesse

>>>SOUTIEN AU COMBAT

Calcium	9800	Augmente l'Attaque Spéciale d'1 point
Carbone	9800	Augmente la Vitesse d'1 point
Fer	9800	Augmente la Défense d'1 point
PP Max	-	Augmente les PP d'une capacité au maximum
PV Plus	9800	Augmente les PV max
PP Plus	-	Augmente les PP d'une capacité
Proteine	9800	Augmente l'Attaque d'1 point
Super Bonbon	-	Fait monter d'un niveau (N'augmente pas les Stats)
Zinc	9800	Augmente la Défense SPE d'1 point

>>ÉVOLUTION

Dent Océan
Ecaille Draco
Ecaille Océan
Peau Metal
Pierre Eau
Pierre Feu
Pierre Foudre
Pierre Lune
Pierre Plante
Pierre Soleil
Roche Royale

>>ÉQUIPEMENT

Aimant		Booste les attaques de type Electrik
Balle Lumière		Attaque Spéciale x2 pour Pikachu
Bandeau		Peut empêcher un K.O
Bec Pointu		Booste les attaques de type Vol
Bracelet Macho		Facilite la croissance mais réduit la Vitesse.
Ceinture Noire		Booste les attaques de type Combat
Charbon		Booste les attaques de type Feu
Croc Dragon		Booste les attaques de type Dragon
CuillerTordu		Booste les attaques de type Psy
Dent Océan		Renforce l'ATQ SPE (uniquement pour Coquiperl)
Eau Mystique		Booste les attaques de type Eau
Ecaille Ocean		Renforce la DEF SPE (uniquement pour Coquiperl)
Echarpe Bleue		Booste les capacités BEAUTE.
Echarpe Jaune		Booste les capacités ROBUSTESSE
Echarpe Rose		Booste les capacités GRACE
Echarpe Rouge		Booste les capacités SANG-FROID
Echarpe Verte		Booste les capacités INTELLIGENCE
Encens Doux		Réduit rapidement la Précision de l'ennemi
Encens Mer		Booste vite les attaques de type Eau
Glaceternel		Booste les attaques de type Glace
Grain Miracle		Booste les attaques de type Plante
Grelot Coque		Restaure des PV en combat
Grelot Zen		Monte le Bonheur d'un Pokémon
Lentilscope		Augmente les chances de coups critiques
Lunet. Noires		Booste les attaques de type Ténèbres
Multi Exp		Sert à partager les points d'EXP gagnés au combat entre tous les Pokémon
Peau Metal		Booste les attaques de type Acier
Pic Venin		Booste les attaques de type Poison
Piece Rune		Double l'argent gagné en fin de combat
Pierre Dure		Booste les attaques de type Roche
Poudre Argent		Booste les attaques de type Insecte
Poudreclair		Baisse la précision de l'ennemi
Restes Tour		Restaure des PV en combat à chaque tour
Roche Royale		Peut apeurer l'ennemi
Mouchoir Soie		Booste les attaques de type Normal
Rune Purificative		Repousse les Pokémon sauvages
Rune Sort		Booste les attaques de type Spectre
Sable Doux		Booste les attaques de type Sol
Vive Griffes		Augmente les chances d'initiative

>>POKÉFLUTES

Flûte Blanche		Attire les Pokémon sauvages
Flûte Bleue		Réveille les Pokémon endormis

Flûte Jaune		Soigne les Pokémon confus
Flûte Noire		Repousse les Pokémon sauvages
Flûte Rouge		Soigne les Pokémon attirés (comme par l'attaque CHARME)

>>LETTRES

Lettre Bois	50	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Brill	-	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Bulle	-	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Meca	50	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Ombre	50	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Oranj	50	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Port	50	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Tropi	-	A tenir pour passer des messages entre amis.
Lettre Vague	50	A tenir pour passer des messages entre amis.

>>OBJETS À VENDRE

Pépite		Se vend cher (5000P)
Morc. Etoile		Se vend très cher (4900P)
Pouss. Etoile		Se vend cher (1000P)
Gros Champi		Se vend cher (3750P)
Perle		Se vend peu cher (700P)
Gros Champi		Se vend cher (2500P)
Petit Champi		Se vend peu cher (250P)
Tesson Bleu		A échanger contre une pierre Eau
Tesson Jaune		A échanger contre une pierre Foudre
Tesson Rouge		A échanger contre une pierre Feu
Tesson Vert		A échanger contre une pierre Plante

>>>Autres Objets

Boule Fumée		Permet de s'enfuir face à un Pokémon sauvage
Coquillages		A échanger contre d'autres objets dans la cave
Corde Sortie		Utiliser pour sortir des caves
Ecaille Cœur		À échanger avec le maître des capacités (Autequia)
Max Repousse		Repousse les Pokémon pendant 250 Pas
Queue Skitty		Permet de s'enfuir face à un Pokémon sauvage
Repousse		Repousse les Pokémon pendant 100 pas
Sel Tréfonds		A échanger contre d'autres objets dans la cave
Super Repousse		Repousse les Pokémon pendant 200 pas

Partie 3.2 Poké Balls

Bis Ball	1000	Ball pour espèces de Pokémon que vous avez déjà attrapés
Chrono Ball	100	Ball plus efficace quand vous vous battez longtemps
Faiblo Ball	1000	Ball pour Pokémon faibles
Filet Ball	1000	Ball pour les Pokémon Eau/Insecte
Honor Ball	-	Ball classique, mais comémorative à certains événements
Hyper Ball	1200	Ball à haut taux de réussite
Luxe Ball	-	Ball pour rendre un Pokémon amical
Master Ball	-	Ball à 100% de chances de capture
Pokéball	200	Ball classique pour capturer les Pokémon
Safari Ball	-	A utiliser uniquement pour capturer au Parc Safari
Scuba Ball	1000	Ball pour les Pokémon sous-marins
Super Ball	600	Ball à taux de réussite plus élevé qu'une Pokéball

Partie 3.3 CT & CS

CS 01 Coupe	Mérouville - A gauche du Centre PkMn.
CS 02 Vol	Route 119 - Donnée par le/la Rival(e)
CS 03 Surf	Clémenti-ville - Maison à l'Est de l'arène (battue)
CS 04 Force	Tunnel Mérazon en faisant Eclate-Roc.
CS 05 Flash	Grotte Granite (le montagnard à l'entrée)
CS 06 Eclate-Roc	Lavandia - Au sud du marchand de Vélos
CS 07 Cascade	Grotte de l'Origine
CS 08 Plongée	Alгатia - Maison au Nord-Ouest
CT 01 Mitra-Poing	Route 115 - Dans la montagne.
CT 02 Dracogriffe	Au sud de la Grotte Granite
CT 03 Vibraqua	Atalanopolis - Donnée par le champion
CT 04 Plénitude	Alгатia - Donnée par les champions
CT 05 Hurlement	Route 114
CT 06 Toxic	Chemin Ardent (necessite Force)
CT 07 Grêle	Grotte Tréfonds (nord d'Alгатia)
CT 08 Gonflette	Myokara - Donnée par le champion
CT 09 Balle graine	Route 104 (près des bois de Clémenti)
CT 10 Puissance	Cachée Magasin de Poivressel
CT 11 Zénith	Route 120 (dans une grotte sur l'eau)
CT 12 Provoc	Dans la maison des Pièges sur la route 110
CT 13 Laser Glace	Casino de Lavandia
CT 14 Blizzard	C.Commercial de Nenucrique pour 5500
CT 15 Ultralaser	C.Commercial de Nenucrique pour 7500
CT 16 Mur Lumière	C.Commercial de Nenucrique pour 3000\$
CT 17 Abri	C.Commercial de Nenucrique pour 3000
CT 18 Danse Pluie	Bateau Abandonné du Chenal 107
CT 19 Giga-Sangsues	Après avoir passé le cimetière Pokémon (route 121), parlez à la fille à côté 3 arbres de Blocs.
CT 20 Rune Protect	C.Commercial de Nenucrique pour 3000
CT 21 Frustration	Si vos Pokémon ne vous aiment pas, vous trouverez cette CT dans une maison de Lavandia
CT 22 Lance-Soleil	Parc Safari de Nenucrique (requiert Surf)
CT 23 Queue de Fer	Grotte Granite (monter la Cascade)
CT 24 Tonnerre	Lavandia, après avoir été à la centrale et coupé le générateur, parlez au champion.
CT 25 Fatal-foudre	C.Commercial de Nenucrique pour 5500\$
CT 26 Séisme	Cave où se situe Groudon/Kyogre
CT 27 Retour	Lavandia - une personne avec 2 Azurill vous le donne une fois par semaine
CT 28 Tunnel	Autequia - l'Homme au fond d'un tunnel
CT 29 Psyko	Route Victoire (avant la ligue)
CT 30 Ball'Ombre	Cimetière Pokémon de la Route 121
CT 31 Casse-brique	Dans une des maisons d'Atalanopolis
CT 32 Reflet	Route 113 - sous un tas de sable dans la tempête
CT 33 Protection	C.Commercial de Nenucrique pour 3000
CT 34 Onde de choc	Lavandia - Donnée par le champion
CT 35 Lance-Flamme	Casino de Lavandia : 4000 Jetons
CT 36 Bomb Beurk	Myokara
CT 37 Tempête Sable	Au sud de la Tempête de Sable de la Route 111
CT 38 Déflagration	C.Commercial de Nenucrique pour 5500
CT 39 TombeRoche	Mérouville - Donnée par la championne
CT 40 Aéropique	Cimetronelle - Donnée par la championne
CT 41 Tourmente	Faites un concours à Poivressel
CT 42 Façade	Clémenti-ville - Donnée par le champion
CT 43 Force Cachée	Route 111 - Un enfant près d'un gros sapin
CT 44 Repos	Cabane près de la plage de Nenucrique (Est)
CT 45 Attraction	Route 104 (près des bois de Clémenti) après avoir battu la ligue.

CT 46 Larcin | Musée de Poivressel (par la Team A/M)
 CT 47 Aile d'acier | Grotte de Myokara
 CT 48 Echange | Au nord du cimetière Pokémon (Zone montagneuse)
 CT 49 Saisie | Donné par un homme marin dans le Ferry entre les
 différentes villes.
 CT 50 Surchauffe | Vermilava - Donnée par la championne

 Partie 3.4 Baies

-- NOM	COULEUR	TAILLE	LOCALISATION
01-Ceriz	Rouge	0.8cm	Route 103,104,123
02-Maron	Bleue	3.1cm	Route 104,116,121,123
03-Pecha	Rose	1.6cm	Route 102,104,112,120,123
04-Fraive	Vert	1.3cm	Route 104,112,121,123
05-Willia	Jaune	2.0cm	Route 104,120,121,123
06-Mepo	Rouge	1.1cm	Route 103,104,111,123
07-Oran	Bleue	1.4cm	Route 102,104,111,123
08-Kika	Rose	1.9cm	Route 104,114,121,123
09-Mûre	Vert	1.3cm	Route 123
10-Sitrus	Jaune	3.7cm	Route 118,119,123
11-Figuy	Rouge	3.9cm	Route 120
12-Kiwi	Bleue	4.5cm	Route 120
13-Mago	Rose	5.0cm	Route 120
14-Goyave	Vert	2.5cm	Route 120
15-Papaye	Rose	8.8cm	Route 120
16-Framby	Rouge	4.7cm	Route 111,114,120
17-Remu	Bleue	4.3cm	Route 114,115
18-Nanab	Rose	3.0cm	Route 110,114,120,121
19-Repoi	Vert	2.9cm	Route 114,117,120
20-Nanana	Jaune	3.1cm	Route 114,116,120
21-Grena	Rouge	5.3cm	Route 119,123
22-Varech	Bleue	5.9cm	Route 115, 123
23-Loquat	Rose	4.3cm	Route 123
24-Rosée miel	Vert	6.4cm	Route 119,123
25-Resin	Jaune	5.9cm	Route 123
26-Tomate	Rouge	7.9cm	Route 123
27-Mais	Bleue	3.0cm	Route 123
28-Mangue Ado	Rose	5.5cm	Route 123
29-Rambutan	Vert	8.9cm	Route 123
30-Citron	Jaune	11.2cm	Route 123
31-Melon	Rouge	5.2cm	Route 123
32-Palmier	Bleue	9.6cm	Route 123
33-Pastèque	Rose	9.8cm	Route 123
34-Durian	Vert	11cm	Route 123
35-Myrtille	Bleue	11.8cm	Route 123
36-Litchi	Rouge	4.4cm	Mirage Island
37-Longhane	Bleue	1.3cm	Voler avec "Voleur"
38-Salac	Vert	3.7cm	Voler avec "Voleur"
39-Petaye	Rose	9.3cm	Voler avec "Voleur"
40-Abricot	Bleue	3.0cm	Voler avec "Voleur"
41-Langsat	Rouge	3.8cm	Voler avec "Voleur"
42-Etoile	Vert	6.0cm	Voler avec "Voleur"
43-Enigme	Bleue	?????	?????

>>>>Guide des Pokéblocs

Les Pokéblocs sont des petits bonbons très utiles dans les concours !

Encore faut-il savoir lesquels choisir pour booster au mieux votre Pokémon. Un conseil : concentrez-vous sur UNE technique et essayez d'avoir des baies ayant un niveau optimal (comme les baies dorées qui sont au niveau 62 uniquement dans le Rang Normal & Super).

A noter quand même :

- Le meilleur pour la Stat "Sg-Fd" : Gris (Rang Master).
- Le meilleur pour la Stat "Beauté" : Or (Rang Normal & Super)
- Le meilleur pour la Stat "Intelligence" : Bleu Clair, Violet
- Le meilleur pour la Stat "Grâce" : Gris (Rang Master)
- Le meilleur pour la Stat "Robustesse" : Or (Rang Normal & Super)

Effets des Pokéblocs Couleur du Pokébloc Type amélioré

Rouge	Sg-Fd
Bleu	Beauté
Rose	Mignon
Vert	Intelligence
Jaune	Robustesse
Indigo	Mignon & Beauté
Marron	Intelligence & Mignon
Violet	Sg-Fd & Intelligence
Bleu Clair	Robustesse & Intelligence
Vert Foncé	Sg-Fd & Robustesse
Or	Robustesse & Beauté
Gris	Sg-Fd, Robustesse, & Mignon
Noir	Intelligence, Robustesse, & Sg-Fd

Partie 3.5 Objets Rares

Boite Jeton	Contient jusqu'à 9999 Jetons
Boite Pokéblocs	Boîte pour stocker des Pokéblocks
Canne	Pêche des Pokémon peu rares.
Cherch'Objet	Voit les objets invisibles de la zone
Clés Salle 1,2,..	Clés pour ouvrir les portes correspondantes.
Clé Sous-Sol	Clé pour entrer dans New Lavandia
Clé Stockage	Clé pour entrer dans la réserve de l'épave
Devon Scope	Permet de voir les Kecleon invisibles
Foss. Griffes	Un ancien fossile de Pokémon à ressusciter (Anorith)
Foss. Racine	Un ancien fossile de Pokémon à ressusciter (Lilia)
Lettre	A restituer à Pierre
Lunettes Sable	Lunettes qui protègent contre les tempêtes de sable
Mega Canne	La meilleure canne pour pêcher des Pokémon
Meteorite	A échanger au Prof. Kosmo (Autequia) contre la CT27
Orbe Bleue	Ressuscite Kyogre
Orbe Rouge	Ressuscite Groudon
Pack Devon	A restituer à Devon
Passe Bateau	Le ticket requis pour naviguer dans un ferry.
PasseConcour	Permet de participer aux concours
Passe Eon	Le ticket pour le ferry vers l'île du sud.
Sac à Suie	Utilisé pour collecter et stocker des cendres volcaniques.
Scanner	Un appareil à échanger contre des objets d'évolution
Seau Wailmer	A utiliser pour arroser les plantes/Baies
Super Canne	Canne de niveau moyen
Vélo Course	Permet d'aller 2 fois plus vite qu'à pied
Vélo Cross	Vélo acrobatique qui permet de passer certaines zones

PARTIE 4

#####

Partie 4.1 Pokédex

| Numéro : 001 |
| Nom FR : Arcko Nom EN : Treeko Nom JP : Kimori |
| Type : Plante Taille : 0.5 M Poids : 15 kg |
| Évo : Massko (16) |
| |
| Localisation: Choix par Pr. Seko |
| Capacité(s) : Engrais (Les attaques de type Plante sont multiplié par 1.5 |
| lorsque les PV de votre Pokémon sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: ARCKO est cool, calme et serein. Il ne panique jamais, |
| quelle que soit la situation. Quand un ennemi plus gros que |
| lui lui lance un regard de défi, ce POKÉMON reste stoïque |
| et ne cède pas un centimètre de terrain. |
| Desc Ruby : ARCKO est doté de petits crochets sous les pattes, ce qui |
| lui permet de grimper aux murs. Ce POKÉMON attaque en frap- |
| pant ses ennemis avec son épaisse queue. |

| Numéro : 002 |
| Nom FR : Massko Nom EN : Grovyle Nom JP : Juputoru |
| Type : Plante Taille : 0.9 M Poids : 21.6 kg |
| Évo : Jungko (36) |
| |
| Localisation: Évolution uniquement (Arcko) |
| Capacité(s) : Engrais (Les attaques de type Plante sont multiplié par 1.5 |
| lorsque les PV de votre Pokémon sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: Ce POKÉMON vole de branche en branche avec brio. En forêt, |
| aucun POKÉMON même le plus rapide, ne peut espérer attraper |
| un Massko qui s'enfuit. |
| Desc Ruby : Les feuilles qui poussent sur le corps de MASSKO sont bien |
| pratiques lorsqu'il veut se camoufler dans la forêt. Ce |
| POKÉMON est passé maître dans l'art de grimper aux arbres. |

| Numéro : 003 |
| Nom FR : Jungko Nom EN : Sceptile Nom JP : Jucaïn |
| Type : Plante Taille : 1.7 M Poids : 52.2 kg |
| Évo : Aucune |
| |
| Localisation: Évolution uniquement (Massko) |
| Capacité(s) : Engrais (Les attaques de type Plante sont multiplié par 1.5 |
| lorsque les PV de votre Pokémon sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: Jungko a des graines qui lui poussent sur le dos. On dit |
| quelles regorgent de nutriments qui revitalisent les arbres. |
| Ce POKÉMON s'occupe des forêts avec amour. |
| Desc Ruby : Les feuilles qui poussent sur le corps de JUNGKO sont extrê- |
| mement tranchantes. Ce POKÉMON est très agile. Il bondit de |
| branche en branche avant de sauter sur son ennemi. |

| Numéro : 004 |
| Nom FR : Poussifeu Nom EN : Torchic Nom JP : Achamo |
| Type : Feu Taille : 0.4 M Poids : 2.5 kg |

| Évo : Galifeu (16) |
| |
| Localisation: Choix par Pr. Seko |
| Capacité(s) : Brasier (Les attaques Feu de votre Pokémon sont multipliés |
| par 1.5 lorsque ses PV sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: POUSSIFEU dispose d'un endroit dans son corps pour stocker |
| sa flamme. Si on lui fait un gros câlin, sa flamme s'illu- |
| mine chaleureusement. Ce POKÉMON est couvert d'un duvet |
| très doux. |
| Desc Ruby : POUSSIFEU ne lâche pas son dresseur d'une semelle, marchant |
| maladroitement derrière lui. Ce POKÉMON crache des flammes |
| pouvant atteindre 1000 degrés et des boules de feu qui |
| carbonisent l'ennemi. |

| Numéro : 005 |
| Nom FR : Galifeu Nom EN : Combusken Nom JP : Wakashamo |
| Type : Feu Taille : 0.9 M Poid : 19.5 kg |
| Évo : Brasegali (36) |

| Localisation: Évolution uniquement (Poussifeu) |
| Capacité(s) : Brasier (Les attaques Feu de votre Pokémon sont multipliés |
| par 1.5 lorsque ses PV sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: GALIFEU combat grâce au flammes ardentes qu'il crache de |
| son bec et à ses coups de pied destructeurs. Le cri de ce |
| POKÉMON est très puissant et très gênant pour l'adversaire. |
| Desc Ruby : GALIFEU muscle ses cuisses et ses mollets en courant dans |
| les champs ou dans les montagnes. Les jambes de ce POKÉMON |
| sont très puissantes et rapides, capables de donner 10 |
| coups de pied en 1 seconde. |

| Numéro : 006 |
| Nom FR : Brasegali Nom EN : Blaziken Nom JP : Bashamo |
| Type : Feu Taille : 1.9 M Poid : 52 kg |
| Évo : Aucune |

| Localisation: Évolution uniquement (Galifeu) |
| Capacité(s) : Brasier (Les attaques Feu de votre Pokémon sont multipliés |
| par 1.5 lorsque ses PV sont dans le rouge) |
| Desc Saphire: BRASEGALI a des jambes incroyablement puissantes. Il peut |
| sauter par-dessus un immeuble de 30 étages. Les coups de |
| poing enflammés de ce PKMN peuvent carboniser ses ennemis. |
| Desc Ruby : Au combat, BRASEGALI envoie des flammes ardentes de ses |
| poignets. Il fait preuve d'un courage exceptionnel. Plus |
| l'ennemi est puissant, plus les poignets de ce POKÉMON sont |
| ardents. |

| Numéro : 007 |
| Nom FR : Gobou Nom EN : Mudkip Nom JP : Mizugorou |
| Type : Eau Taille : 0.4 M Poid : 7.6 kg |
| Évo : Flobio (16) |

| Localisation: Choix par Pr. Seko |
| Capacité(s) : Torrent (Les attaques Eau de votre Pokémon sont multipliés |
| par 1.5 lorsque ses PV sont dans le rouge) |

| Desc Sapphire: BRASEGALI a des jambes incroyablement puissantes. Il peut |
| sauter par-dessus un immeuble de 30 étages. Les coups de |
| poing enflammés de ce PKMN peuvent carboniser ses ennemis. |
| Desc Ruby : Au combat, BRASEGALI envoie des flammes ardentes de ses |
| poignets. Il fait preuve d'un courage exceptionnel. Plus |
| l'ennemi est puissant, plus les poignets de ce POKÉMON sont |
| ardents. |

| Numéro : 008 |
| Nom FR : Flobio Nom EN : Marshtomp Nom JP : Numakuroo |
| Type : Eau Taille : 0.7 M Poid : 28 kg |
| Évo : Laggron (36) |
| |
| Localisation: Évolution uniquement |
| Capacité(s) : Torrent (Les attaques Eau de votre Pokémon sont multipliés |
| par 1.5 lorsque ses PV sont dans le rouge) |
| Desc Sapphire: Flobio est bien plus rapide dans la boue que dans l'eau. |
| L'arrière-train de ce Pokémon est particulièrement développ- |
| pé, ce qui lui donne la capacité de marcher sur ses pattes |
| arrière. |
| Desc Ruby : Le corps de Flobio est enveloppé par un film fin et collant |
| qui lui permet de vivre hors de l'eau. Ce pokémon joue dans |
| la vase sur les plages lorsque la marée est basse. |

***** Les autres pokémons sont à venir *****

009-Laggron
010-Medhyena
011-Grahyena
012-Zigzaton
013-Lineon
014-Chenipotte
015-Armulyss
016-Charmillon
017-Blindalys
018-Papinox
019-Nenupiot
020-Lombre
021-Ludicolo
022-Grainipiot
023-Pifeuil
024-Tengalice
025-Nirondelle
026-Heledelle
027-Goelise
028-Bekipan
029-Tarsal
030-Kirlia
031-Gardevoir
032-Arakdo
033-Maskadra
034-Balignon
035-Chapignon
036-Parecool
037-Vigoroth
038-Monaflemit
039-Abra
040-Kadabra

041-Alakazam
042-Ningale
043-Ninjask
044-Munja
045-Chuchmur
046-Ramboum
047-Brouhabam
048-Makuhita
049-Hirayama
050-Poissirène
051-Poissoroy
052-Magicarpe
053-Léviator
054-Azurill
055-Marill
056-Azumarill
057-Racaillou
058-Gravalanch
059-Golem
060-Tarinor
061-Skitty
062-Delcatty
063-Nosferapti
064-Nosferalto
065-Nostenfer
066-Tentacool
067-Tentacruel
068-Tenefix
069-Mysdibule
070-Galekid
071-Galegon
072-Galeking
073-Machoc
074-Machopeur
075-Mackogneur
076-Meditikka
077-Charmina
078-Dynavolt
079-Elecsprint
080-Posipi
081-Negapi
082-Magneti
083-Magneton
084-Voltorbe
085-Electrode
086-Muciole
087-Lumivole
088-Mystherbe
089-Ortide
090-Rafflesia
091-Joliflor
092-Doduo
093-Dodrio
094-Roselia
095-Glaupti
096-Avaltou
097-Carvanha
098-Sharpedo
099-Wailmer
100-Wailord

101-Chamallot
102-Camerupt
103-Limagma
104-Volcaropod
105-Chartor
106-Tadmorv
107-Grotadmorv
108-Smogo
109-Smogogo
110-Spoink
111-Groret
112-Sabelette
113-Sablaireau
114-Spinda
115-Airmure
116-Kraknoix
117-Vibraninf
118-Ligegon
119-Cacnea
120-Cacturne
121-Tylton
122-Altaria
123-Mangriff
124-Seviper
125-Seleroc
126-Solaroc
127-Barloche
128-Barbicha
129-Ecrapince
130-Colhomar
131-Balbuto
132-Kaorine
133-Lilia
134-Vacylis
135-Anorith
136-Armaldo
137-Toudoudou
138-Rondoudou
139-Grodoudou
140-Barpau
141-Milobellus
142-Morpheo
143-Stari
144-Staross
145-Kecleon
146-Polichombr
147-Branette
148-Skelenox
149-Teraclope
150-Tropius
151-Eoko
152-Absol
153-Goupix
154-Feunard
155-Pichu
156-Pikachu
157-Raichu
158-Psykokwak
159-Akwakwak
160-Okéoké

161-Qulbutoke
162-Natu
163-Xatu
164-Girafarig
165-Phanpy
166-Donphan
167-Scarabrute
168-Scarhino
169-Rhinocorne
170-Rinoféros
171-Salgamin
172-Iniglali
173-Obalie
174-Phogleur
175-Kaimorse
176-Coquiperl
177-Serpang
178-Rosabyss
179-Relicanth
180-Corayon
181-Loupio
182-Lanturn
183-Lovdisc
184-Hypotrempe
185-Hypocéan
186-Hyporoi
187-Draby
188-Drakhaus
189-Drattak
190-Terhal
191-Metang
192-Metalosse
193-Regirock
194-Regice
195-Registeel
196-Latias
197-Latios
198-Kyogre
199-Groudon
200-Rayquaza
201-Jirachi
202-Deoxys

Merci à TheNameless pour le digidex.

Partie 4.2 Les dresseurs

01-Rosa	Route 118	Balignon(16), Roselia(16)
02-Armand	Route 111	Sablaireau(24)
03-Léa	Chenal 109	Azurill(13), Azurill(13)
04-Rachid	Chenal 109	Zigzaton(14)
05-Rita & Sam	Chenal 124	Loupio(36), Carvanha(34)
06-Blanche	Route 111	Goelise(18), Chamallot(18), Roselia(18)
07-Wilfried	Route 111	Dynavolt(18), Wailmer(18), Makuhita(18)
08-Valeria	Mt. Mémoire	Tenefix(32)
09-Cindy	Route 104	Zigzaton(7)
10-Jessica	Route 121	Kecleon(30), Seviper(30)
11-R-J-Marie	Route 104	Zigzaton(7)
12-Stephane	Route 114	Galekid(20)

13-Antoine	Chenal 107	Carvanha (20)
14-Hiro	Route 115	Machoc (20)
15-Mael	Route 118	Megneti (15), Chuchmur (15), Magneti (15)
16-Bernard	Route 114	Goelise (19), Limagma (19)
17-Diego	S. Sinuroc	Zigzaton (21), Nirondelle (21)
18-John & Jay	S. Météore	Charmina (40), Hariyama (40)
19-Florent	Route 120	Arakdo (28), Arakdo (28), Arakdo (28)
20-Prosper	Route 123	Kadabra (31), Solaroc (31)
21-Nora	Route 123	Kadabra (31), Seleroc (31)
22-Walter	Route 121	Elecsprint (31)
23-Karene	Route 116	Balignon (9), Chuchmur (9)
24-Julien	Route 116	Tarsal (10)
25-Anna & Eva	Route 117	Zigzaton (16), Makuhita (18)
26-Isabelle	Route 110	Posipi (15), Negapi (15)
27-Michel	Route 103	Skitty (16)
28-Timothée	Route 115	Hariyama (28)
29-Alix	M. Chimnée	Meditikka (22), Makuhita (22)
30-Calvin	Route 102	Blindalys (5)
31-Elliot	Route 106	Magicarpe (11), Tentacool (8), Magicarpe (11)
32-Gaelle	Route 110	Magneti (17)
33-Benjamin	Route 110	Magneti (17)
34-Joeffrey	Chenal 128	Stari (36)
35-Katelyn	Chenal 128	Stari (36)
36-Maria	Route 117	Doduo (18)
37-Régis	Route 117	Doduo (18)
38-Nicolas	S. Météore	Altaria (38), Altaria (38)
39-Bob	Route 120	Swablu (30)
40-Layo	Route 113	Smogo (17) X4
41-Sandrine	Route 115	Meditikka (19), Makuhita (19)
42-Madelaine	Route 113	Chamallot (20)
43-Jenny	Chenal 124	Wailmer (35)
44-Diane	S. Sinuroc	Balignon (20), Mystherbe (20), Swablu (20)
45-Eve & Awa	Route 103	Posipi (16), Negapi (16)
46-Ernest	Chenal 125	Goelise (33), Tentacool (33), Machopeur (33)
47-Martin	Route 110	Lombre (14), Nuzleaf (14)
48-Clotilde	Route 117	Goelise (12), Balignon (12), Marill (12), Roselia (12), Skitty (12), Poissirène (12)
49-Isaac	Route 117	Chuchmur (12), Zigzaton (12), Galekid (12), Medhyena (12), Nirondelle (12), Makuhita (12)
50-Catherine	Route 119	Ortide (27), Roselia (27)
51-Michael	Route 119	Chapignon (28)
52-Aude	Route 104	Nenupiot (7), Balignon (7)
53-James	B. Clémenti	Ningale (8)
54-Guillaume	Route 112	Racaillou (16) X4
55-Rita & Joe	Épave	Muciole (27), Lumivole (27)
56-Timmy	R. Victoire	Altaria (56), Delcatty (55), Roselia (56), Magneton (53), Gardevoir (57)
57-Roxanne	Mérouville	Racaillou (14), Tarinor (15)
58-Bastien	Myokara	Machoc (17), Makuhita (18)
59-Voltere	Lavandia	Magneti (22), Voltorbe (20), Magneton (23)
60-Adrienne	Vermilava	Limagma (26), Limagma (26), Chartor (28)
61-Norman	Clémenti	Monaflemit (28), Vigoroth (30), Monaflemit (31)
62-Alizée	Cimetronell	Heledelle (31), Bekipan (30), Airmure (32), Altaria (33)
63-Levy & Tatia	Alгатia	Solaroc (42), Seleroc (42)
64-Marc	Atalanopol	Lovdisc (40), Barbicha (42), Phogleur (40), Poissoroi (42), Milobellus (43)
65-Damien	Eternara	Grahyena (46), Tengalice (48), Cacturne (46), Sharpedo (48), Absol (49)
66-Spectra	Eternara	Teracllope (48), Branette (49), Tenefix (50),

		Branette(49), Teracllope(51)
67-Glacia	Eternara	Oniglali(50), Phogleur(50), Phogleur(52), Oniglali(52), Kaimorse(53)
68-Aragon	Eternara	Drakhaus(52), Altaria(54), Libegon(53) Libegon(53), Drattak(55)
69-Pierre	Eternara	Airmure(57), Kaorine(55), Galeking(56), Vacylis(56), Armaldo(56), Metalosse(58)

Partie 4.3 Les caractères

Chaque pokémon a sa propre personnalité que l'on appelle son "caractère". Il y a 25 caractères différents en tout. Les attaques que votre pokémon utilise au concours, seront plus ou moins appréciées par les juges des concours, en fonction du caractère de votre pokémon. Si un pokémon mange un pokébloc d'une couleur qu'il préfère, ses Stats-Concours monteront plus qu'à la normale.

Les baies ont aussi une part d'utilités dans ce système de caractère, le pokémon a plus de préférences pour certaines baies que pour d'autres, quelques baies peuvent rendre le pokémon confus après lui avoir donné si il ne les aime pas spécialement. C'est pour cela qu'il faut éviter les baies en bataille, c'est très risqué.

Pour connaître le caractère de son pokémon, rien de plus simple. Ouvrez le pokédex, allez dans la fiche de présentation du pokémon, et regardez à "Mémo d'Entraîneur", puis "Nature". Il n'y a aucun moyen de savoir de quelle nature est un pokémon ni de la changer. Elle est définie aléatoirement à sa naissance, c'est comme ça.

Enfin, dernier effet des caractères: Les stats de votre pokémon. En effet, ceux-ci évolueront différemment à partir de caractère du pokémon. De plus, la nature d'un pokémon a une fonction importante dans un combat. Par exemple, on apprend qu'un pokémon de caractère "Mauvais", augmente son Attaque dans un combat, mais diminue en retour sa défense spéciale.

PARTIE 5 #####
#####

Merci à

CjayC pour GameFAQs.
TheNameless pour le digidex.

Ce document est Copyright Patrick Biron (c) 2003