

POUŤ TRENÉROVA

část B

STÁTI SE TRENÉREM

Jednoho rána

Trenér stojící na stupni vítězů, vyhrav svůj životní zápas v největším turnaji Pokésvěta, opájeje se úžasným pocitem z úspěchu, shlíží na diváky i své protihráče. Jakoby v transu připadá si. Splnil se jeho sen.

Jaké krásné ráno pro trenéra, vlastně zatím ještě netrenéra, chystajícího se na svou vítěznou cestu - probudit se zrovna dnes po takovém snu! Že by v něm bylo nějaké poselství? Bylo by to zajisté krásné poselství.

Tomu chlapci bylo dvanáct let; měl za sebou pět let trenérské školy v Pallettu a Viridianu. Byl to na první pohled běžný sympatický černovlasý kluk; pokud jsme jej poznali lépe, seznali jsme, že byl vysoce inteligentní. S velkou oblibou nosil červenou kšiltovku, již obdržel jako výhru v dětské korespondenční soutěži organizované Pokémonní ligou, nejrespektovanějším sdružením trenérů v Pokésvětě; jednalo se vlastně jen o cenu útěchy pro ty, kdo se jakš takš umístili, ale nedosáhli na hlavní ceny; náš hrdina - Ash Erinbaöld - se navíc umístil na druhém místě pod čarou; čepici proto považoval za jakýsi symbol svého úspěchu v trenérské cestě. Ash tuto kšiltovku nijak často nedoplňoval oblečením své celkem oblíbené červené barvy, přesto ho některé děti posměšně přezdívaly Red - že prý červená je pro holky. Nejčastěji tak činil jeho úhlavní nepřítel a spolužák, vnuk profesora Wiranta Oaka Garry.

Ash bydlel v nevelkém přímořském městečku Pallett. Byla zde pouze dvouletá základní škola, netradičně však nabízela rozšířené studium pro trenéry; pak musely všechny děti chodit pěšky do sousedního, stále ovšem téměř devět kilometrů vzdáleného, Viridianu. Protože cesty v Pokésvětě jsou obvykle těžko sjízdné našimi pozemními dopravními prostředky (a proto zde moc takových ani neexistuje), musely děti z Pallettu přinejmenším tři roky chodit každý den pěšky, nebo jezdit na kolech, nějakých 17,5 km; přitom bicykly zde byly určeny víceméně jen pro přesuny po městech a na kamenitých cestách byla doprava s jejich využitím dosti obtížná, zvláště při ranní cestě do kopce, nebo za nepříznivých povětrnostních podmínek. Výuka ve viridiánské škole proto začínala pro první dva ročníky v 8:30, pro 3.-5. třídu pak v 9:00; teprve pro 6. a vyšší třídu se konala výuka klasicky, podobně jako u nás, od 8:00. Pro děti zde existovala i možnost ubytování, která bývala využívána většinou těch, kdo do vyšších ročníků jsou z Pallettu chodili; avšak jelikož byl Pallett tradičně trenérskou obcí (proto tam také měli trenérskou ZŠ), nebylo těchto právě mnoho, a navíc někteří i ve vyšších ročnících docházeli, nebo dojížděli na kolech.

Pallett byl tedy klasickým trenérským a rybářským městečkem. Nejvýznamnější stavbou zde bylo Výzkumné a výukové středisko Pallett; toto centrum vybudoval sám dnes dvaasedesátiletý profesor Oak. Dokonce se tady nabízela i místa pro lidi ve školním věku, kdy by již mohli vyrazit na trenérskou cestu, chtěli se věnovat pokémonům, ale nechtěli se - alespoň ne hned - státi trenéry.

Výuka se však týkala zejména lidí starších, kteří tu mohli získat odborné znalosti o pokémonech všeho druhu. Jednou za čas Oak navíc vybral 3 - 10 z přihlášených dětí s dokončenou 5. třídou, které vypravil na trenérskou cestu - dal jim jednoho pokémona na nízké úrovni - zpravidla na 5. - a pár dalších věcí.

Už zmíněný Garry byl synem profesora syna; ačkoliv chodil do stejné třídy jako Ash, byl téměř o rok starší, neboť mu rodiče přes profesora odpor zařídili odklad školní docházky o jeden rok. Pocházející z čistě trenérské rodiny byl samozřejmě určen pro trenérský život - talent pro trenérství snad trochu měl, ale byl velmi nafoukaný. Možná i to posílilo Oakovo přesvědčení, že dokud nebude vypravován na trenérskou cestu, neměl by mít vlastního pokémona.

Onoho dne bylo 26. března. Venku ještě panoval chlad počínajícího jara, takže začínajícím trenérům bylo dáno přespávat jen v krytých prostorách; tedy alespoň bylo-li to možné. Všichni byli za účelem svého vypravování na trenérskou cestu pozváni k Oakovi na 8. hodinu ránní.

Ash probudiv se ze svého snu pohlédl na digitální hodiny u postele, kde blikalo 3:48. Venku již bylo světlo. Ash se vyděsil. Přihnal se ke svým hodinkám, na nichž stálo 9:07. Ash se kvapně převlékl do připraveného oděvu, vybodnul se na jakoukoliv snídani, ani nezbudiv mámu popadl připravený batoh a běžel do nedalekého výzkumného a výukového střediska.

Když tam dorazil, bylo přibližně půl desáté. Všichni trenéři kromě Garryho již byli pryč. Jen Garry čekal, až se Ash objeví.

„Dobrý den,“ pozdravil zadýchaný Ash, zatímco Garry se mu posmíval.

„Mám zásadní problém,“ řekl Oak, „včera se mi ohlásil jeden trenér, který potřeboval vyrazit neplánovaně už dnes, tak jsem měl o jednoho pokémona míň a kdyžs tu ani v 8:10 nebyl, musel jsem všem ostatním rozdat připravené pokémony; jinak bych si asi nechal na konec toho mimořádně přesunutého.“

„Takže pro mě jako nemáte pokémona?“

„Ale mám,“ pravil profesor. „Před pár dní jsem narazil na Pikachua level 4.“

Ash příliš o Pikachuovi nevěděl - nebyl to nejběžnější pokémon. Věděl, že to je elektrický typ. Profesor Oak vzal Ashe do zadní místnosti.

Pikachu nejenže nebyl v pokébalu, ale byl umístěn ve speciální schráně pro elektrické pokémony; to nebylo běžné zacházení s pokémonem.



Pikachu

„Pikachu je hodně problémový,“ řekl Oak. „Do pokébalu jsem ho sice bez problémů chytil, ale prakticky se mi ho tam nedaří vrátit a udržet. Obecně neposlouchá, dává elektrické šoky. Prostě bych ho za normálních okolností žádnému nezkušenému, začínajícímu, trenérovi nedal. Ale ty jsi velmi talentovaný, tak doufám, že ho zvládneš. Jinak bys musel ještě nějakou dobu počkat.“

Ash čekal nechtěl. Radostně přijal Pikachua, a tak Oak otevřel schránku. Ash vzal tohoto droboučkého žlutého pokémona do náruče, když vtom dostal tak silný elektrický šok, až z toho upadl na hýždě.

Pak se Pikachu uklidnil. Byl rád, že už je volný a z neznámého důvodu se mu Ash evidentně okamžitě zalíbil.

Přihlízející Garry se skoro válel smíchy. Teď však přišel čas na první vzájemný zápas. Oak pouze podal Ashovi pokédex a s Garrym se odebrali za budovu.

Garry dostal Eeveeho na 1.5. Jedná se také o drobného pokémona, pro změnu typu obecného; je ovšem předurčen k evoluci, neboť se může vyvinout v pět různých druhů. Oba pokémoni měli jen celkem slabé útoky.

„Pikachue, elektrický šok!“ zavelel Ash.

„Eevee, nárazový útok!“ přikázal Garry.

Oba tak vsadili na okamžitý útok.

Pikachu měl vyšší rychlost, ale velmi, velmi nízkou obranu; zato jeho elektrické útoky byly i oproti standardu tohoto druhu velmi účinné, což kompenzovala



Eevee

Eeveeho speciální obrana.

V zápase se tedy vystřídal několik Pikachuových elektrických šoků a Eeveekových nárazových útoků. Ačkoliv Eeveeho útoky byly o něco málo účinnější, Pikachua zachránila jeho rychlost a v tomto krátkém zápase zvítězil.

Putování za prvním odznakem

Cestu do Viridianu Ash velmi dobře znal. Dnes ji však musel absolvovat hned třikrát, neboť ho profesor Oak požádal, aby mu přinesl nějaký balíček od jednoho tam žijícího pána. Protože Pikachu nechtěl za žádnou cenu vstoupit do pokébalu, hopkal na svých malých nožičkách vedle Ashe.

Potom, co se Ash otočil u Oaka a doma, nechtělo se již Pikachuovi jít pěšky, a tak usedl na Ashovo rameno.

Po opětovném příchodu do Viridianu měl již Ash v nohách z toho dne 26,5 km, a tak rozhodl se zbytek dne trénovat zde svého Pikachua a třeba i chytit pár pokémonů. Již předtím několik divokých pokémonů porazili, ale příliš je nevyhledávali a nejednalo se o žádné vzácnější druhy.

Ash věděl, že v okolí města Viridianu se dá trénovat a také chytat celkem pohodlně, navíc na rozdíl od Pallettu se zde nacházelo pokécentrum, kde je možné unavené či přímo přemožené pokémony uzdravit za velmi krátkou dobu. Inu, rozhodl se alespoň do zítřka zde zůstat. Příliš mu nevadilo, že Garry, jeho odvěký nepřítel, tím získá ještě větší náskok a možná už dnes uspěje u vůdce stadionu v Pewteru.

Zde ve Viridianu byl také stadion pokémonní ligy. Šéfa tu dělal, alespoň podle cedule u vchodu, nějaký Giovanni, kdo to však je, nikdo pořádně nevěděl. Ash ho během tří let, kdy sem chodil do školy, zahlédl jen párkrát a jenom málokdo z místních s ním někdy mluvil. Zdejší stadion byl ovšem osmým - posledním v pořadí - a ačkoliv nebylo zakázáno trenérům zdolávat leadry stadionů v libovolném pořadí, trenér s jedinným pokémonem a bez jediného odznaku by na posledním stadionu nepochybně neměl šanci uspět.

Když si Ash maličko odpočinul, rozhodl se zajít na zdejší stadion aspoň zatrénovat s někým místním či procházejícím. Na jednoho, s nímž se mohl měřit, narazil před stadionem. Byl to stejně starý kluk jménem Termin, jenž také dneska vyrazil od profesora Oaka - v pokébalu s ohnivým Charmanderem. Při srovnávání obou nesmíme zapomenout, že zatímco tento mladík se celý den věnoval tréninku a chytání pokémonů, Ash došel nezabýváje se nijak obzvláště pokémony v okolí své trasy jeden a půl krát z Pallettu do Viridianu a zpět. Jeho Pikachu tak byl jen na 7. úrovni. Zato jeho soupeř, s nímž se rozhodl utkat na plácku v okrajové části města, měl svého Charmandera již na levelu 12 a k němu další dva pokémony.

Nic naplat, ať se Pikachu snažil sebevíc, nemohl zápas vyhrát a prohrál již s Charmanderem. Jeho elektrické šoky na Charmanderův žhnoucí útok nestačily ani v nejmenším, a to právě kvůli levelovému rozdílu.

Když se Pikachu zvedl ze země, vypálil na Ashe náležitý elektrický šok, ale sám věděl, že i on sám bude muset více zapracovat, protože také on se hrnul do zápasu až téměř bezhlavě.

Termin se pousmál, jak má Ash Pikachua vycvičeného. Kdo to jak živ viděl, aby pokémon útočil na svého trenéra? Ale nemyslel to nijak zle. Oba zašli do pokécentra, aby své pokémony občerstvili a potom ještě trochu poklábosili; ne však dlouho, neboť zatímco Termin si mohl dovolit odpočívat, Ash s Pikachuem se museli vydat v okolní lesy a louky, aby pořádně potrénovali a nejlépe také chytili nějakou posilu do svého týmu.

Hned zprvu narazil Ash s Pikachu na pokémona Pidgeyho na levelu 8. Pravda, potkali dnes pokémony tohoto druhu i na vyšších úrovních a jelikož se jednalo o létající typ, nebyl pro Pikachu problém je pokaždé porazit. Nyní však chtěl Ash Pidgeyho chytit, a k tomu byla 8. úroveň docela



Pidgey

vhodná. Chycení pokémona je totiž náročnější než jeho porážka, protože úplně poraženého pokémona nemůže pokébal vtáhnout a nelze jej tedy dobře chytat.

Pidgey je ptačí pokémon podobný holubovi; je běžný po celém světě na travnatých plochách, někdy i uprostřed lesů. Typem je normální - létající a má dvě další vývojová stádia jménem Pidgeotto a Pidgeot.

Ashův Pikachu byl v tu chvíli již na 8. úrovni, kdy získal schopnost nazývanou blesková vlna způsobující paralýzu soupeře; tento útok je příhodný právě pro chytání, neboť ochromení snižuje schopnost chytaného pokémona dostat se z pokébalu ven. Ash tedy Pikachuovi poručil bleskovou vlnu použít a následovat ji elektrickým šokem, když Pidgey se zmohl jen na nárazové útoky. Pak Ash po Pidgeym hodil pokébal a na první pokus se mu ho podařilo polapit. Tak přišel ke svému prvnímu osobně chycenému pokémonu.

Jak se to tak po úspěšném odchytu dělává, zašel Ash ihned do pokécentra, kde mu Pikachua i Pidgeyho vyléčili a on tak mohl pokračovat v tréninku obou na takovou 11. úroveň. Když s tréninkem skončil, byl již pozdní večer a tma. Ash vyhledal ve Viridianu trenérskou ubytovnu, kde začínající trenéři nemuseli platit.

Recepční v ubytovně se ho zeptala, zda některého z nocujících trenérů nezná a nechce s ním přespat na jednom pokoji; Ash tedy řekl, že bude v nocležně s Terminem, dostal pak klíč a odebral se do pokojíku. Byli tam tři a noc v pokoji přešla, aby se ráno všichni vydali na sever k Pewteru, neboť ani jeden z nich stále neměl ten první odznak symbolizující opravdový začátek trenérské cesty.

Druhého dne vypravil se Ash bez zápasu s jakýmkoliv jiným trenérem k 5,5 kilometru vzdálenému Viridiánskému lesu, kde byli párkrát se školou sledovat pokémony. Ačkoliv z Viridianu do historické dřevorubecké osady Pewter se jde celou dobu lesem, Viridiánský les znamená úsek specifický - ve dnes chráněném velmi hustém porostu zde žijí převážně hmyzí pokémoni jako Caterpie, Weedle, Paras, Spinarak, Pineco, Venonat a další, také třeba jejich vyšší vývojové stupně. Jakousi podivnou souhrou lidského činitele a přírodních vlivů vznikl zde tento zvláštní hustý les. Již od dávných dob vede jím úzká a klikatá stezka, z níž odbíhají různé odbočky, povětšinou slepé. Pewter, to je město téměř v izolaci - z jedné strany odříznuté tímto hvozdem, z druhé strany vysokým horským hřebenem, jenž se překonává průchodem Měsíční horou; ze zbylých stran je nalepen na téměř nepřekonatelný horský masiv oddělující Kanto od zemí na severu.

Ve Viridiánském lese - a samozřejmě i v dalších částech lesů viridiánsko - pewterských - žije, jak jsme řekli, velké množství pokémonů, s nimiž mohl Ash se svými dvěma pokémony zápasit. Jeho cíl však byl vyšší - chtěl odtud odejít alespoň s jedním hmyzím pokémonem. Říkal si, že chytí Metapoda, neboť chytat Butterfreeho by mohlo být značně obtížnější, a navíc se tento pokémon vyskytuje spíše ve vyšších patrech porostu a narazit zde na něj není nejsnazší.

Ihned zkraje hustého Viridiánského lesa však narazil na neodbytnou Caterpie na 1.5. Řeklo by se, level povážlivě nízký, ale víme-li, že již na 1.7 je z Caterpie Metapod a o tři úrovně později Butterfree, jedná se o level celkem snesitelný.



Caterpie je housenka, která se tak rychle, jak je řečeno výše, promění na zakukleného Metapoda a z něj na motýlího Butterfreeho. Typem jsou Caterpie a Metapod hmyzí, Butterfree hmyzí - létající.

Caterpie

Aby Ash mohl Caterpie chytit, nechal Pikachua použít na ni jen bleskovou vlnu; avšak podařilo se mu to snadno. Následně - neboť do pokécentra bylo daleko - poskytli Caterpie zotavovací prostředky s tím, že se bude snažit o její trénink.

Opustiv les stál již Ash na okraji města Pewteru. Zde se nacházel teprve po druhé v životě - potom, co jednou šli na školním výletě do zdejšího přírodovědného a archeologického musea. Cestou se mu dnes podařilo dostat pokémony Pikachua a Butterfreeho na level 14 a Pidgeyho na 1.13.

V ulicích města narazil - kdo to tu jenom nebyl - na Garryho. Ten už měl za sebou úspěšný zápas

s vůdcem zdejšího stadionu Brockem užívajícím v zápasech o odznak pokémony kamenného typu, stejně jako jeho předchůdce Bruno, jenž se před rokem odebral do elitní čtyřky přenechav svou pozici leadra stadionu mladičkému Brockovi, jemuž tehdy bylo šestnáct let, dnes tedy sedmáct.

Garry se do Ashe samozřejmě ihned pustil, kde že byl tak dlouho a jak se fláká a jestlipak má aspoň nějakýho schopnýho pokémona. A že to prý hned musej vyzkoušet.

Ash byl stále nesvůj z prohry s Terminem ve Viridianu, a tak se maličko zdráhal, ovšem když si oba osvěžili své pokémony v pokécentru dávající si veliký pozor, aby náhodou ten druhý nezjistil, jaké má jeden nové úlovky, odebrali se na vhodné místo, kde se do sebe pěkně po trenérsku pustili.

„Připrav si v pokébalu pokémona, Rede," řekl Garry.

„Vynesu Pikachu," řekl Ash.

Garry chtěl připravený pokébal zandat uvědomiv si, že jeho volba je zcela chybná, leč Ash mu vidě pohyb jeho ruky řekl:

„No tak počkat."

Garrymu to bylo hloupé, a proto rukou jenom tak máchnuv vypustil svého prvního pokémona se slovy:

„Pidgey, na něj!"

Nemá cenu zdůrazňovat, že létající Pidgey na l.13 neměl proti elektrickému Pikachuovi l.14 žádnou šanci.

Potom Garry opravil svoji chybu vynesemím Eeveeho, také na 13. úrovni. Ovšem ani s ním neměl Pikachu zásadní problém.

A co bude mít teď? - uvažoval Ash.

„Totodile, do boje," zavelel Garry a z pokébalu vyletěl celkem drobný modrozelený pokémon s čelistmi připomínajícími krokodýla.

„Totodile, level 17," zahlásil Ashův pokédex. Ash tohoto pokémona neznal, a tak si nechal říci další informace o něm. Bylo jedním z nepsaných, ale všeobecně uznávaných, pravidel zápasení v pokémonu, že pokud trenér nezná vynesého soupeřova pokémona, může si informace o něm nechat přehrát, aniž by na něj soupeř mezitím útočil. Ashův pokédex tedy pokračoval:

„Typ vodní. Má velmi silné čelisti a vysoký fyzický útok; pokud umí kousavý útok, který se zpravidla učí až na vyšším stupni vývoje, bývá velmi dobrý i v boji s psychickými pokémony. Na střední úrovni váží 9,5 kg a měří 60 cm. Na l.18 se vyvíjí v Croconawa a na l.30 ve Feraligatra."

Poznamenám, že pokédex má různé režimy čtení, které si lze různě přizpůsobit, a navíc dokáže i automaticky přepínat mezi jednotlivými režimy podle situace - rozlišuje třeba informování v zápase a mimo něj, kdy během zápasu trenér zpravidla sleduje jeho průběh i s pomocí pokédexu, také pozná, zda se se trenér ptá na vlastního pokémona, či divokého jedince, případně pokémona jiného trenéra, a zároveň existují různé stupně podrobnosti čtení.

Teď již bylo jasné, jak Garry vyžrál na Brocka - voda a tráva, to na kamenný typ platí a ještě více na kamenný - zemní. Leč nyní měl porazit elektrického Pikachua, a to mu byl o něco vyšší level naprosto k ničemu. Stačil Pikachuův vyhlášený elektrický šok a Totodilík se nezmohl na víc, než na jeden škrábavý útok, což na Pikachua nestačilo a kdyby stačilo, snadno by jej dorazil kterýkoliv další Ashův pokémon.

„No dobře," řekl Garry, „tak's mě zase porazil."

A jal se odcházet. Ash byl z vítězství šťastný, ale věda, že ho čeká kamenný a dost možná kamenný - zemní typ, proti němuž jsou jeho pokémoni ve značné nevýhodě, právem se nadcházejícího zápasu na stadionu města Pewteru obával.

Od jednoho trenéra, jenž Brocka porazil, Ash vyzvěděl, jaké pokémony vynáší. Nebylo mýlkou, že se jedná v obou případech o typ kamenný - zemní a levely těchto dvou pokémonů bývají mezi 10 a 15. Konkrétně jsou jimi Geodude a Onix.

Geodude je pokémon vypadající celkem drobně - kamenná hlava s rukama - ale právě tvrdé a

silné tělo je jeho hlavní výhodou. Pohybuje se ležením po skalách, avšak také velmi dobře - přesně a daleko - skáče a díky své tělesné stavbě dokáže perfektně používat útoky typu kamenného a obecného, vládne i útoky zemního typu.

Onix je kamenný had, jehož hlavní předností je velmi vysoká fyzická obrana, ovšem jeho speciální obrana výrazně zaostává a zápasová vitalita (HP) je přímo extrémně nízká, jeho velkou slabinou tak jsou speciální útoky, zejména typů travního a vodního. Onix vládne především útoky obecnými a kamennými, ale velmi často se učí útoky mimo tzv. základní cestu; bývají jimi nejčastěji Rock slide, zemětřesení a Dig, první dva zmíněné většinou na vysokých levelech.

Leader zdejšího stadionu Brock byl, když za ním Ash přišel, připraven k zápasu. Byl to usměvavý sedmnáctiletý mladík, jenž na první pohled nevypadal na trenéra specializujícího se na kamenné pokémony. Přijav Ashovu výzvu, maje zotavené pokémony po posledním klání, pozval Ashe na Pewterské bojiště. Byl to první profesionální stadion, na kterém měl Ash zápasit. Zcela po prvé stanul v prostoru vyhrazeném zde trenérovi. Jen dvakrát byl dříve osobně přítomen - jako divák - zápasu na podobném bojišti. Uchvátilo ho, jak velikým se stadion zdá z pohledu trenéra. Pro velká klání byly i zde - v Pewteru - na obou delších stranách bojiště digitální tabule, aby diváci měli plnohodnotné informace o probíhajícím zápase.

Zvěsti, jak se ukázalo, nelhaly - Brock nejprve vynesl Geoduda level 12. Ash jako prvního vyvolil Butterfreeho. K této volbě přikročil proto, že Butterfree uměl psychický útok zmatení, což pro něj znamenalo výhodu, že se jednalo o útok speciální, a tedy jeho účinek nesnižovala vysoká fyzická obrana kamenných pokémonů, a navíc na rozdíl od normálních a vzdušných útoků, nemají útoky psychické na kamenný typ poloviční účinek. Bohužel, volba to byla také špatná, neboť Butterfree je typu hmyzího - létajícího, a jelikož jsou oba tyto typy náchylné ke kamenným útokům, znamenají útoky kamenného typu pro Butterfreeho významnou slabinu. V důsledku došlo jen na jedno Butterfreeho zmatení, jímž byl Geodude výrazně méně poznamenán nežli Butterfree jeho kamenným hodem.

Následovalo z Ashovy strany vynesení Pidgeyho, jenž byl taktéž typu létajícího, a tedy slabý vůči útokům kamenným a pro Geoduda nebyl nejmenší problém jej zdolat. Marně se Pidgey kromě vzdušných virů snažil snížit Geodudeovu přesnost písečným útokem.

Další zápas se Ash rozhodl vzdát. Geodude měl sice oči plné písku, který na něj Pidgey nafoukal, ale Ash se přesto bál pustit do zápasu Pikachua. Vždyť jeho největší zbraň - elektrický šok - na Geoduda a Onixe - zemní to pokémony - neměla vůbec žádný vliv. Pikachu se však odbýt nenechal.

Jakmile Ash řekl:

„Vzdávám to.“

Pikachu rázně odporuje zvolal:

„Pika pikachu!“

A vskočil do bojiště.

„Nevzdávám to,“ řekl Ash.

Brock ho za tento krok docela obdivoval. Dal si přečíst, jaké útoky by měl Pikachu na l.15 umět:

„Elektrický šok, bručení, šleh ocasem, blesková vlna, hbitý útok, dvojitý tým.“

„Geodude, kamenný hod!“ zvolal potom.

„Pikachue, dvojitý tým!“ rozkázal Ash.

Pohyb dvojitý tým není útok, podobně jako tzv. písečný útok, jeho důsledkem je vytvoření optické iluze pro soupeře, že jeho protivníků je víc; pokémon s touto schopností se de facto rozdvojí, a dokonce to může opakovat, a navíc po vlastním útoku dokáže velmi obratně obnovit podobné uspořádání, jaké vytvořil již před útokem, aniž by to výrazně poznamenalo jeho vlastní přesnost nebo bojovou sílu. Geodude, se sníženou přesností Pidgeyovými písečnými útoky, měl jen malou šanci se kamenným hodem trefit, a tak mu Brock poručil přejít k přesnějším, ale slabším, nárazovým útokům. Draho radit, Pikachu ještě podvakrát použil dvojitý tým a pak, nemoha použít třeba s minimálním úspěchem elektrický šok, přešel ke hbitému útoku, který ještě zvyšoval jeho

rychlost, takže získal čas bez jakéhokoliv přesahu ve vlastním půlkole zaútočit a zaujmout polohu vytvořenou pro dvojitý tým. Trvalo drahnou chvíli, než Pikachu Geoduda „uquickattackoval“, ale soupeř se při tom svým nárazovým útokem trefil jen jednou.

Geodudeův level se během zápasu dostal na 13, Pikachu zůstal na 1.15. Nyní však nebyl konec.

„Onixi, do boje!“ zavelel Brock a z pokébalu u jeho pasu vystoupil Onix 1.14.

Pikachuův dvojitý tým i po zdolání Geoduda fungoval, ale Onix již neměl sníženou přesnost od Pidgeyky. Pikachu snažil se pomocí šlehu ocasem raději snížit Onixovu obranu, ale i tak jeho hbitý útok - na srovnatelné úrovni - neměl valný účinek. Zato Onixův nárazový útok Pikachua trefil více než dostkrát. Jeho slaboučká obrana nestačila na Onixe, Onixova přesnost nebyla dostatečně oslabena a Pikachu neměl téměř nejmenší šanci. Při pohledu na pokédex, když Pikachu padl poražen, Ashovi náležitě zatrnulo. Brockův Onix měl skoro plné HP - ještě dlouho by musel Pikachu vydržet, aby ho udolal.

Ash mohl dělat jednu ze dvou možných věcí: Buď trénovat své stávající pokémony, z nichž všichni byli proti kamennému typu dosti slabí, nebo se vydat chytit nové divoké pokémony a ty vytrénovat na dostatečnou úroveň. Zvolil pro většinu lidí nejméně logickou cestu - rozhodl se pro trénink svých - jak víme, proti typu kamennému - zemnímu ne nejsilnějších - stávajících pokémonů. Ale kdyby jen to - než aby trénoval všechny rovnoměrně, rozhodl se přikročit pouze k intenzivnímu tréninku Pikachua, a to na velmi vysoký level.

Lesnatá oblast jižně od Pewteru a Viridiánský les k tomu vytvářely docela dobrý prostor. Ne že by se tu ve velké míře vyskytovali zvláště silní divocí pokémoni, ale bylo zde divočáků hodně. Takový trénink na divokých pokémonech připomíná houbaření - chodíte lesem hledající, zda se ve vaší blízkosti nepohybuje či tam neodpočívá divoký pokémon a pokud ano, drobným podnětem jej vyprovokuje k zápasu. Většinou na zápas přistoupí. Jen je dobré si dát pozor, aby pokémon nebyl nad vaše síly, ovšem to by měl zkušený trenér poznat již od pohledu. Velmi silní divocí pokémoni navíc nejsou ve volné přírodě příliš často k vidění - za prvé divočáci nedosahovávají takových levelů jako trénovaní jedinci a za druhé ti silnější většinou jen tak nezevlovávají po lesích a loukách, ale zdržují se obvykle na těžko přístupných místech a nejčastěji se potulují světem, nebo loví. Pro takového létajícího pokémona na 50. - 60. úrovni není problém za den dvakrát obletět Jotho či Kanto; je zvláštní, že přes hory oddělující jednotlivé světy v Pokésvětě divocí pokémoni zpravidla žádným způsobem necestují a i s trenérem je létající typy odmítají přelétávat. Z uvedeného důvodu může být trénink v divočině na vyšších úrovních až příliš zdlouhavý a zároveň není zase tak vysoké riziko střetu s velice silným jedincem. Leč, jednou za čas se ho každý trenér dočká, a proto je dobré dávat si pozor.

Ash s Pikachu však klátili prakticky všechno, co se hnulo, výjimečně to bylo třeba na levelu 28 - 30, ale Pikachu zápasy zvládal a Ash měl nakoupené množství léčivých produktů, prozatím za peníze z domova, kterých již utratil docela dost.

Toho dne zvládli vytrénovat o pět úrovní - na level 20. Byla již tma, Pikachu cestou lesy k městu světélkoval, aby Ash viděl pod nohy, a byl očividně spokojený. Ostatní dva pokémoni skoro po celou dobu odpočívali v pokébalech.

Když přišel druhý den jeho pobytu ve městě Pewteru, poklábosil Ash nad snídání v ubytovně s Terminem, jenž se dnes chystal k zápasu s Brockem. Pak vyrazil zpátky do lesů; tentokrát Pidgeyho a Butterfreeho na cestu vypustil z pokébalů a teprve v lese je povolal zpět, aby se jala pokračovat v intenzivním trénování Pikachua. Činili se celé dopoledne a pak i drahý čas po skromném obědě, než Pikachu dosáhl levelu 25. V tu chvíli už Ash usoudil, že by mohl být dostatečně silný, aby porazil Brockovy Geoduda a Onixe. Hlavně Onixe. Také již uměl útok úder - další útok normálního typu, který sice není úplně přesný, ale když se povede, má sílu 80, což je proti hbitému útoku se silou 40 dvojnásobek.

Ash tedy znovu vypustil Pidgeyho a Butterfreeho a vrací se do města ještě nechal párkrát

bojovat Pidgelyho, díky čemuž se tento pokémon dostal na l.14. I s ním měl Ash své plány.

Když dorazili k Brockovi na stadion, měl již tento za sebou zápasy s několika úspěšnými i neúspěšnými trenéry, jedním z nichž byl i Termin. Ash se na něj zeptal, Brock nahlédl do svých papírů.

„Jo, ten tady dneska byl a vyhrál na první pokus. Parádní zápas," shrnul Brock.

„Ashi," řekl později. „Snažíš se tu už po druhé a jak se tu každý snaží, trénují se mi - at' chci či nechci - moji pokémoni. Dá to docela práci držet si dva kamenné pokémony na levech 10 až 15. Takže když takhle přijde někdo znovu, zeptám se ho, ačkoliv bych správně ani takovou věc dělat neměl - no dělá to víc trenérů stadionů, i Bruno to dělal a zeptal se takhle i mě, taky jsem ho zdolal až na podruhé... Chtěl bych se tě tedy zeptat, jestli můžu použít pokémony z našeho předchozího zápasu, i když Onix je už na levelu 16. Většina trenérů mi to odmítne dovolit, bojí se, že zápas by byl na ně moc těžký. Máš právo vyžadovat dodržování pravidel ligy. Ale tvůj odznak bude takto úplně stejně platný - o jeho udělení rozhoduje jedině leader stadionu."

„Jo, proč ne?" odpověděl Ash.

„Oceňuji tvoji odvahu," pravil Brock, „už když jsi sem prve přišel na zápas, připadal jsi mi jako dobrý trenér. Měl jsi pokémony velmi nevhodných typů, ale dokázal jsi z nich dostat maximum. Nebojíš se, ale znáš svoje pokémony a víš, co dokážou. Ale neusni na vavřínech; ještě mě musíš porazit. A nebude to lehký souboj. Geodude level 15, Onix na levelu 16. To je tvá dnešní výzva. Když uspěješ, máš nakročeno k úspěchu u elitní čtyřky. Tak jak jsi potrénoval? Chytl jsi?"

„Mám pořád tři pokémony," řekl Ash, „ale trénoval jsem. Hodně jsem trénoval. Zkusíme se podívat?"

„To si piš," poznamenal Brock.

Odebrali se na bojiště. Ash proti Brockovi po druhé. Ash i Brock drželi v ruce zvolený pokébal. Ashovou první volbou evidentně nebyl Pikachu.

„Geodude!" - \

„Pidgely!" - Zaznělo stadiodem.

„Geodude, level 15." - \

„Pidgely, level 14." - Zahlásily pokédexy.

Brock se vduchu podivil - *Jak že to ten Ash trénoval. Troufá si pěkně na to, že je teď proti mým pokémonům ještě slaší než byl.* - Zároveň však věřil, že Ash skutečně trénoval a má v záloze prozatím skrytý trumf. Čekal, že tím trumfem bude Pikachu, ale neptal se na něj pokédexu - Ash by to hned zjistil, a to Brock rozhodně nechtěl.

Ash se ani nesnažil, aby Pidgely zaútočil. Nechal ho prostě porazit Geodudem dávaje samé písečné útoky, které neubírají životy, ale zato snižují soupeřovu přesnost. Bylo tedy jasné, že Geodude musí Pidgelyho svým kamenným hodem dříve či později přemoci.

„Pikachue, do boje!" zvolal Ash vrátiv Pidgelyho do pokébalu.

„Pikachu, level 25," ozvalo se hlášení Brockova pokédexu. Bylo mu jasné, že se nemýlil. Pikachu na levelu 25 by snad mohl Onixe zvládnout. Ale trenér stadionu byl něco jako zkoušející - nemohl a skoro nikdy ani nechtěl dát vyzyvateli odznak zadarmo.

Geodude už prakticky nebyl schopen se trefit; než dokázal udolat Pidgelyho, podařilo se tomuto snížit jeho přesnost hodně hluboko. Pikachu přesto použil hned čtyřikrát dvojité týmy. To byl takticky správný tah, protože Geodude mu mohl jen s obtížemi něco udělat, ale jak jsme řekli již při minulém klání Ashe a Brocka, efekt dvojitého týmu se po porážce soupeřova pokémona na rozdíl od písečného útoku nevytrácí. Pak Pikachu ozkoušel několikrát útok úder; měl ho z lesa natrénovaný jenom trošku, ale rychle získal ten správný grif. Úder má sice přesnost jenom 75%, ale svojí silou to kompenzuje a přeci jen mnohem častěji dokázal Pikachu trefit, nežli netrefit. Proto se Geodude s o 40% nižším levelem - což už je vpravdě znatelný rozdíl - poroučel k zemi.

Onix byl skutečně na l.16. Pikachu na něj nejprve dvakrát použil šleh ocasem, Onixovi se zpočátku zápasu dokonce podařilo použít nepřilíš přesný Bind, kterým Pikachua na 4 kola (děje se tomu obvykle na 2-5 kol) sevřel, spolu s nárazovými útoky ubíral životy, a hlavně eliminoval

účinek dvojitého týmu. Pikachuovi se však i přes sevření dařilo útočit, a to v každém kole se silou asi 55 - 60 útokem připomínajícím úder, kterého však v sevření nebyl úplně schopen. Po odeznění útlaku se však již Onix nesnažil o jeho znovuoobnovení, protože se jednalo o útok dosti málo přesný a sám o sobě nebyl obzvláště silný. Zatímco se Onix - s občasným úspěchem - snažil o nárazové útoky, Pikachu jej úspěšně dorazil. Nezbytné se splnilo - Butterfree by s největší pravděpodobností nemohl uspět, Pikachu to dokázal.

„Pikachu level 26," zahlásil Ashův pokédex, „Pikachu by se měl naučit mohutný záblesk a Swift."

Taky naučil. Jednalo se o útoky více než hodnotné - mohutný záblesk znásobil elektrickou sílu Pikachu - znásobil je přesné slovo, neboť tento útok s nemalou přesností má sílu celých 95, elektrický šok pouze 40 a víme-li, že Pikachuovy elektrické útoky - mluvíme zde o tomto (Ashově) Pikachuovi - jsou neobvykle silné a vztaženo na standard jeho druhu měl elektrický šok sílu spíše 60, nežli 40, bude s mohutným zábleskem z Ashova Pikachu celkem silný pokémon, zvláště pod Ashovým vedením. A toto říci o Pikachuovi je vpravdě - vzato všeobecně - více než troufalé. Swift má sílu 60 a jedná se útok normálního typu, jeho neobvyklou vlastností a výhodou třeba oproti silnějším, ale nepřítis přesnému, úderu je, že nikdy nemine; výjimkami jsou snad jenom, pokud se soupeř zahrabe pod zem, nebo použije útok zajišťující stoprocentní ochranu.



Onix

„Zvítězil jsi," řekl Brock, „zasloužíš si odznak z města Pewteru."

Pak předal Ashovi odznak a Ash si jej uschoval do pouzdra, jež mu za tímto účelem dal profesor Oak. Potom s Brockem došli ke knize vítězů, Brock úhledným písmem vytvořil zápis a Ashe nechal, aby se podepsal. Úřední ceremoniál zakončoval zápis do Knihy trenéra, v níž jsou základní informace o trenérovi a osm okének, do nichž se podepisují jednotliví trenéři stadionů, aby nebylo možné půjčovat si odznaky a podobně. Nakonec získá trenér do Knihy pět podpisů trenérů z elitní čtveřice a již v části A zmíněného šampiona a současně s pokořením těchto pěti obdrží certifikát stávaje se registrovaným trenérem.

„Nemýlil jsem se, Ashi," pravil Brock, když Ash svolil, že si spolu na chvíli sednou do odpočinkové místnosti přímo v zázemí stadionu, vedle Brockovy kanceláře, „jsi skvělý trenér."

Kancelář leadra stadionu byla vždy prostorná místnost a běžně - jako zde v Pewteru - s ní sousedila místnost pro návštěvy a odpočinek šéfa, která byla v porovnání s kanceláří neméně velká. V tomto pokoji Ash s Brockem usedl, Pikachu hopsnul Ashovi na klín jsa evidentně šťasten z vítězství. Cestou nahoru - do prvního patra, kde se kancelář nacházela - Brock hovořil s Ashem na jiné téma.

„Je úžasné," pokračoval Brock, když se posadili, „jaký máš přístup k tréninku. Ne každý trenér je ochoten obětovat jednoho pokémona pro vítězství celku. Neuvědomuje si, že zápasí celý tým a pokud tým vyhraje, vyhrávají tím i pokémoni, kteří byli během zápasu vyřazeni. Tvůj Pidgey zásadně přispěl k tvój výhře, když výrazně snížil přesnost mého Geoduda a můžeš se ho později zeptat, zda si myslí, že to byla i jeho výhra. Rozhodně ano. A mnozí nevzdělanci to ani nevědí, ale pokud pokémon přispěje alespoň trochu k porážce protivníka, získává jistý úměrný počet zkušenostních bodů za vítězství nad poraženým pokémonem a tyto body pak samozřejmě přispívají k jeho postupu na vyšší úroveň. Tvůj Pikachu měl velmi vysoký level, ale ani s takovýmto levelem by mnozí trenéři nade mnou nedokázali s tvój sestavou zvítězit. Zároveň víš, kdy by ses už měl stáhnout; máš odvalu, ale myslím, že máš velký talent a díky tomu i skvělý odhad; jsi schopen jít do zápasu, v němž nemusíš uspět, ale plně si uvědomuješ svoje možnosti; to se ti obojí může v trenérském životě moc hodit. Velmi si cením toho, že jsi přistoupil na zápas se silnějšími pokémony, než jsi musel; to bylo odvážné, ale jak vidíš, uspěl jsi."

Chvíli si Ash s Brockem povídali. Sekretářka přinesla oběma čaj; že prý pro Brocka je již na kávu pozdě. Brock se postupně dostal k osobnímu tématu:

„Mýmu bráchovi je 10. Chodí do páté třídy trenérské školy. Nechce se stát trenérem, ale dobrým

chovatelem pokémonů. Cožpak o to, je to skvělá práce a on na ni má ohromný talent, ale má jeden problém."

Ash pozorně poslouchal a jen občas kývnul hlavou, nebo prohodil slůvko.

Brock pokračoval:

„Je srábotka. Bojí se jít sám i do Viridianského lesa. Dal jsem mu Geoduda, je na levelu 11, protože jsem nechtěl, aby měl moc silného pokémona, ale i tak, jak já říkám, by nevkročil ani do Viridianského lesa. Sám. Se mnou už tam byl. Máma se tam taky bojí, táta ho někam vezme jenom občas, že prej má moc práce. Já jako trenér stadionu mám docela autoritu, zvláště když chodí do trenérské školy, takže bych ještě dneska večer zašel za jeho učitelkou a vyjednal bych mu odložení školy, abys ho vzal do světa. Udělal bys to pro mě?"

Ash se zamyslel. Byl odjakživa samotářský typ a teď by si měl pověsit na krk nějakého neznámého kluka, který se ještě k tomu evidentně bojí pokémonů?

„Vždyť ho ani neznám," řekl po chvíli váhání.

„Poznáš ho dnes večer. Samozřejmě si spolu musíte rozumět, jinak bych vás spolu nepouštěl."

Ash se znovu zamyslel.

„No dobře," řekl pak. Byl ve skutečnosti také ochranný typ a co když ten kluk bude sympatický? Může ho poznat. Samozřejmě, že ho Brock nechá u nich doma přespat, což je i čest, když se jedná o trenéra stadionu.

Kerel Versin a cesta do Měsíční hory

Ash a Brock odešli k domu rodiny Versinovy, jejímž členem byl také Brock. Brock seznámil Ashe se svou matkou, sestrou a bratrem Kerelem, pak odešel za bráchovou učitelkou, aby jej uvolnil ze školy.

Mezitím, co byl Brock pryč, se Ashovi dostalo pohoštění doprovodem konverzací s ostatními členy rodiny, dokud se Brock nevrátil.

Přišev zpět, řekl Brock Kerelovi, aby Ashe uvedl do pokoje pro hosty, což Kerel obvykle nedělal, ale Brockovým nepochybným záměrem bylo, aby Kerel a Ash zůstali chvíli sami spolu. Ash to pochopil; sám chtěl Kerela lépe poznat, a tak se spolu vydali do horního patra domku, kde zabředli do hlubokého rozhovoru. Celkem si spolu rozuměli; oba je spojoval hluboký zájem o pokémony, i když v případě každého z nich byl tento zájem velmi odlišného charakteru. Asi tak po dvaceti minutách narušil jejich hovor Brock, když vstoupil do místnosti. Požádal Ashe, aby s ním šel pryč a Kerela, aby v pokoji pro hosty počkal.

Brock vzal Ashe do svého pokoje, kde mu řekl, že není problém, aby s ním Kerel odešel do světa a již záleží jen na jeho rozhodnutí. Ash souhlasil; Kerel byl příjemný kluk a Ash neměl žádný pádný důvod, proč ho nevzít s sebou. Brock také požádal Ashe, aby dal na Kerela pozor; Kerel sice měl svého Geoduda, ale nebyl žádný trenér.

Již když Ashe rodině představoval, jasně se zmínil, co má v plánu. Kerel tím tedy nemohl být překvapen, naopak se mu tato možnost líbila, protože v současné době s ním nikdo nikam pořádně nevyšel a on sám se bál chodit jen kousek dál za hranice města. Ash jako výborný začínající trenér znamenal pro něj bezpečí a zároveň poznání celého světa Kanto a spousty pokémonů. Když se Brock vrátil do pokoje pro hosty, shrnul výsledek svého dnešního večerního jednání slovy:

„Takže spolu můžete odejít."

Kerel se rozzářil a hlasitě se zaradoval.

„Jedinou podmínkou paní učitelky bylo, že se musíš do roka vrátit zpátky do školy. Ale s tím by neměl být problém, protože tou dobou už Ash určitě bude registrovaným trenérem. Ashi, věřil bys, že někteří trenéři se snaží i tři roky získat registraci, rodiče je živí, a dokonce to někdy i dokážou; no a taky jsou trenéři, kteří získají pár odznaků, flákají se třeba osm let a pak toho konečně nechaj a jdou dělat něco úplně jiného?" pokračoval Brock.

Společně sešli dolů. Byla tam připravena večeře a po ní se Kerel musel přichystat na odchod. Ještě dopoledne před odchodem si budou muset pár věcí koupit. Pak vyrazí směrem do Měsíční hory, jíž vede cesta do města Ceruleanu vzdáleného odtud více než 11 kilometrů, počítáme-li cestu po zemi skrz Měsíční horu.

Na prvních čtyřech kilometrech - oddělujících město Pewter od Měsíční hory - narazili hned na několik trenérů, již se zde snažili zdokonalit své pokémony; jednalo se snad ve všech případech o neúspěšné vyzivatele Brocka, a tak Ash, jenž se vždy rozhodl s nimi zápasit, neměl problém všechny zápasy vyhrát.

Vzpomněl si na Termina, jenž ho porazil ve Viridianu a také na Garryho, který ho sice ještě nikdy neporazil, ale byl mu vždy rovným soupeřem. Někteří z trenérů, již se s Ashem utkali na této cestě, nesahali Ashovi ani po kotníky. Kerel až s obdivem sledoval Ashovy zápasy se zmíněnými trenéry i s divokými pokémony, kterých zde bylo dost, sám však nikdy nezápasil.

Měsíční hora získala svůj název z faktu, že se zde nachází největší naleziště měsíčního kamene z celého známého Pokésvěta, tedy z Kanta; zároveň se jedná o místo archeologicky velmi hodnotné, kde se našly pozůstatky dávnověkých pokémonů i lidí. Celou horu prostupuje jeskynní systém, v němž je dobré pohybovat se s pokémonem obdařeným schopností Flash, tedy osvětlení - takovým je třeba Pikachu.

Průchod horou od Pewteru k Ceruleanu byl dlouhý asi 2,8 km; správná cesta byla zřetelná, a navíc jasně označená, zájemci však mohli kromě několika uzavřených nevhodnějších částí podzemí chodit kudy chtěli a strávit v jeskyních třeba celé dny.

Ash neměl v úmyslu příliš dlouho jeskyní procházet, ale Kerel se chtěl podívat alespoň na jednu odbočku. Na tom se shodli; než však stačili odbočit z hlavní cesty, měl Ash za sebou několik zápasů se zdejšími divokými pokémony, až v jednu chvíli stihlo jej pokušení jednoho z nich si ulovit.

Jednalo se o Sandshrewa na levelu 17. Jeho vysoká úroveň Ashe oprostila od jakéhokoliv většího váhání s odchytem.



Sandshrew

Sandshrew je zemní typ. Jeho tělo je uspořádáno k tomu, aby se mohl stočit do klubíčka a na povrchu má velmi tvrdou kůži, jež ho chrání; je ovšem velmi náchylný třeba k vodním útokům, i v běžném životě se straní vody, žije převážně v suchých oblastech a jeskyních, kde není příliš vysoká vlhkost; naopak miluje sucho a hloubí si nory tam, kde sucho je. Jeho velkou výhodou jsou fyzické statistiky, které dávají také velkou sílu jeho útokům typů normálního a zemního. Ve vhodném prostředí je jeho výstavním útokem hrabavý útok, kdy se pokémon nejprve zakope pod zem a následně útočí; tento útok se Sandshrew učí již na velmi nízké úrovni.

Výraznější slabiny, které Sandshrew má, eliminuje jeho evoluce na l.22 v pokémona Sandslashe.

Ash vynesl Butterfreeho. Jen krátce ovládal Ashův Butterfree na l.16 uspávací pyl, leč ovládal a tím se stal hlavním Ashovým pomocníkem při chytání pokémonů. Uspávacím pylem uspal Sandshrewa a následně jej zmatením vhodně oslabil, aby Ash mohl použít pokébalu. Pokéball stačil, ale Ash si stejně řekl, že příště by si mohl koupit raději ještě Greatball, nebo Ultraball - pro každý případ.

Ash dal Sandshrewovi ihned léčivé prostředky a Sandshrew mu byl evidentně nakloněn; však také jeho úroveň poukazovala na skutečnost, že se hodlá trénovat, a tedy bude rád trénován; dokonce i jeho nástup na Ashe byl aktivní, přímo jej vyzval, ne že by ho Ash musel jakkoliv provokovat.

Jdouce dále jeskyní, vybrali si Ash a Kerel cestu na niž odbočí. Ani po více než dvou hodinách společné cesty neobjevoval se mezi nimi žádný možný problém, naopak jak se poznávali, pomalu se stávali přáteli. Stezka ona vybraná vedla je chodbou uvnitř hory, kde se nežli zvířátka mnohem více vyskytovali pokémoni, pro něž vhodným prostředím je takováto poměrně suchá jeskyně - jsou to typy kamenné a zemní, ale také třeba Zubati.

Jak tak tudy chodili snažice se dávat pozor, kudy šli, aby se pak dokázali vrátit, odbočili do chodby, kde později uzřeli siluetu sedící postavy. Muž, jak uviděl osvětlené přicházející vetřelce, počal na ně pozorně patřit, to však Ash, Kerel, ani jejich pokémoni, kteří zrovna nebyli v pokébalech, neviděli. Když se chlapci k té neznámé osobě nebezpečně přiblížili, ona se postavila a oni již mohli zřetelně vidět, že se jedná o muže oděného v černém s červeným symbolem „R“ na rukávech a na hrudi, který jim hrozil s pokébalem v ruce.

„Co tady děláte?!“ vyhrkl hrozivým hlasem.

„Trénujeme pokémony,“ řekl Ash.

Kerel byl silně vyděšen, však z toho muže také šla hrůza. Ash se snad nebál, aspoň to na sobě nedával znát.

„Tak je jděte trénovat někam jinam!“ pravil výhružně černooděnc.

„Vám to tady snad patří?!“ pravil Ash.

„My jsme tým Raket’áků. S náma si žádný děcka nebudou zahrávat!“

Ash si myslel - podle toho červeného „R“ -, že se jedná o příslušníka této organizace. Označení „raketa“ pochází od zbraně zkonstruované před 20-30 lety, jež mohla vyvolat jen částečně trenérskou válku, protože by umožňovala strategické ničení cílů v zázemí nepřítele a zajisté by zabila mnoho lidí. Naštěstí se tehdy trenérským představitelům světa Kanto podařilo tuto zbraň zneškodnit a plány pro její konstrukci pečlivě ukrýt. Raketa se pak stala symbolem odboje proti trenérským představitelům, ve skutečnosti lze spíše říci záminkou ke zločinu. Tým Raket’áků je spolek působící na pomezí mafie, terorismu a drobného - téměř neorganizovaného - zločinu; ke všem svým akcím využívá pokémony a jeho příslušníky bývají celkem schopní trenéři. Více než polovinu zločinů spáchaných v posledních letech v Kantu za pomoci pokémona mají na svém kontě právě Raket’áci. Kdo je v jejich čele se neví; jisté je jen to, že si tím musel přijít na veliké peníze; kolují o něm i o celém týmu pověry - říká se, že šéf je velice silný trenér, zároveň však, že pokémony ani nemá a trénovat je neumí a je pouhý demagog (demagog bude určitě), tvrdí se také, že tým Raket’áků má základny v jiných světech (v rámci Pokésvěta) a v neposlední řadě i to, že vlastní onu raketu, nebo naopak, že jeho hlavním cílem je dostat se k ní. Ať je to tak či tak, Raket’áci ztrpčují již velice dlouho život obyvatelům Pokésvěta a není v silách nikoho než schopných trenérů, aby je vždy zapudil; snad nemusím připomínat, že Raket’áci nepovažují za nutné ctít jakákoliv pravidla, a to ani pokud jde o zápas.

„Tak nám to dokažte!“ ponoukl Raket’áka Ash.

„Zápas tři na tři,“ řekl muž.

„Když vyhraje, půjdete vy, když ne, půjdeme my, ano?“

„Dobře,“ souhlasil Raket’ák a zápas začal.

„Raticate!“ - \

„Pikachue!“ - Vynesli oba své pokémony.

„Raticate, level 22.“ - \

„Pikachu, level 26.“ - Zahlásily pokédexy.

Raticate je víceméně krysa, ale velká a náležitě silná. Její Hyper fang, neboli hypertesák, je útok nenejpřesnější, ale velice silný (síla 80). Lze očekávat, že Raticate je typ obecný. Má celkem vysokou rychlost a fyzický útok.

„Pikachue, mohutný záblesk!“ poručil Ash.

„Raticate, hypertesák!“ nařídil Raket’ák.

Bylo to po prvé, co Ash viděl Pikachuův mohutný záblesk. Jeho síla se s elektrickým šokem nedala snad vůbec srovnat; jeskyně byla osvětlena tak, že všichni byli oslněni. Raticate se však nečekaně činil. Podařilo se mu nedostat úplně nejtvrďší zásah a hypertesákem velmi poškodil Pikachua; leč druhý mohutný záblesk již neměl šanci ustát.

„Nidokingu, do boje!“ zavelel černooděnc.

„Nidoking, level 30,“ zahlásil Ashův pokédex.

Teď šlo do tuhého. Ash nechtěl riskovat čtení z pokédexu, neboť Raket’ácká čest byla pověstná a

on ji nehodlal pokoušet. Sám však dobře věděl, že Nidoking je jedovatý - zemní typ. Jedná se o hrozivého pokémona na 3. stupni vývoje s mohutným rohem a velkou útočnou silou, zbarveného zpravidla fialově.

„Pikachue, úder!" pokynul Ash.

„Nidokingu, rohový útok!" rozkázal Raket'ák.

Ashův Pikachu se úderem sice trefil, ale nestačilo mu to a nemohl ustát silný rohový útok od Nidokinga. Ash se maličko zamyslel, zda Sandshrew, jehož před chvílí chytil, je tou pravou volbou pro takto náročný zápas; jenže zároveň věděl, že by mu měl dát důvěru. Sandshrew byl silný pokémon a v Měsíční hoře již několikrát prokázal, jak umí přemoci i kamenné pokémony; ne však na levelu 30.

„Sandshrewe, jdi na to!" řekl rozhod se Ash.

Sandshrew byl na l.18, avšak Ash již neměl další tak vypracované pokémony, jako je Pikachu. Vsadit mohl jen na jedno:

„Sandshrewe, hrabavý útok!" - \

„Nidokingu, Thrash!" - Nařídili oba soupeři svým pokémonům.

Thrash byl Nidokingův nejsilnější útok, ale Raket'ák se unáhlil. Nidoking sice zasáhnul Sandshrewa, než se tento stačil zakopat, ještě však pod hranicí únosnosti a Thrash, pokud se útočník netrefí, způsobí zmatení útočícího pokémona. Sandshrew pak díky zmíněnému zmatení dokázal použít hrabavý útok ještě dvakrát, jen jednou byv zasažen soupeřovým útokem; další Raket'ákova volba ovšem znamenala nový ohromný problém:

„Do boje, Psyducku!" poručil Raket'ák.

Soupeřův Psyduck byl na úrovni 21. Jedná se ovšem o pokémona podobného kachně, skutečně dle očekávání o vodní typ. Tento pokémon navíc zpravidla od l.16 disponuje psychickým útokem zmatení (podobně jako Butterfree).

Raket'ák logicky nařídil Psyduckovi použít vodní dělo. Na Sandshrewův hrabavý útok již ani nedošlo.

Nato Ash vynesl Butterfreeho, l.18.

Nadzvukový útok, uspávací pyl a zmatení, taková byla posloupnost jeho pohybů. Psyduck Butterfreeho sice trochu oslabil zmatením, ale sám byl uspávacím pylem uveden do hlubokého spánku, v němž nemohl útočit a v případě probuzení by se musel potýkat ještě se svým zmatením způsobeným nadzvukovým útokem. Ashův Butterfree na spícího Psyducka opakoval zmatení, až zvítězil.

Pikachu l.26, Sandshrew l.19, Butterfree l.19 a Ashovo vítězství, takový byl výsledek tohoto zápasu. Ještě doplním, že jeho Pidgey se před nedlouhou dobou vyvinul v Pidgeotta a byl na l.18.

Po zápase se Raket'ák odporoučel a Ash s Kerelem obcerstviv své pokémony pokračoval do jeskyně, kam ústila tato chodba. Ještě před chvílí zde zřejmě byl nějaký raket'ácký sněm, nyní prázdná jeskyně vykazující známky toho, že ji kdosi používal coby zasedací síň.

Jak chlapci stáli v tom prostoru, kde se vzali, tu se vzali - zřejmě přiševše z boční chodby - objevili se jim v zádech dva prapodivní Raket'áci doprovázení pokémonem Meowth na l.14.

„Ha, jací to vetřelci!" vyhrkli jednohlasně, jako by to měli nazkoušené.

„Kdo jste?" zeptal se Ash.

„Já jsem Jessie!" řekla děva.

„Já jsem James!" pravil muž.

„Meowth; já jsem Meowth!" doplnil je Meowth.

V Ashovi a Kerelovi hrklo - pokémon mluvící jako člověk!

„Jsme Raket'áci!" zařvali unisono všichni tři, až z toho klukům vstávaly vlasy hrůzou na hlavách.

Byli to mladíci kolem pětadvaceti let, odění nikoliv v černém, jak bývá u Raket'áků zvykem, ale do zářivých barev, mezi nimiž převažovala bílá.

„To já vim," řekl Ash zapomněv, že se jich prve ptal, kdo jsou.

„Když to víš, tak proč se ptáš?“ řekl na to James.

„Přerušili jste raketáckou schůzi,“ navázala ihned Jessie.

„A za to vás vypráskáme!“ pokračoval James.

„To se uvidí, kdo koho vypráská!“ vyjádřil se odvážně Ash.

„My vás vypráskáme!“ zvolala odbojně Jessie. „Žádní prckové si nebudou vyskakovat na Raketáky!“

„To teda nebudou!“ přidal se James.

„A když, tak je vypráskáme!“ shrnul to Meowth.

„Pika pika, pikachu! Pikachu pika!“ vstoupil do hovoru Pikachu, kterému se tehle Meowth zrovna moc nelíbil.

„Koffingu!“ „Ekansi!“ - zvolali James a Jessie; opět skoro jednohlasně.

„A ještě ty, Meowth!“ dodal James.

„Pikachue, Butterfree, Sandshrew!“ zvolal Ash vidě dva jedovaté pokémony a Meowtha najednou proti sobě v zápase ani neotevřev pokédex, jenž mezitím hlásil:

„Koffing, level 19; Ekans, level 18; Meowth, level 14.“

Tento zápas nevypadal jako nejtěžší, ale rozhodně se zde Ash nemohl spoléhat na obvyklá pravidla - tito dva lidé je rozhodně nectili, neboť zápasy na více než jednoho pokémona najednou se vedly jen velevyjimečně, a sice vždy po dohodě zúčastněných stran a častěji snad jen na zápasech slavnostních či prostě exhibičních. Bylo nezbytně nutné, aby Ash vynesl najednou 3 pokémony a všechny tři je vedl, jinak by zřejmě prohrál; jakou výhodou, nebo nevýhodou bude pro soupeře, že jsou coby trenéři dva, to se teprve ukáže.

Koffing je jedovatý pokémon pohybující se vznášením díky jedovatým plynům lehčím než vzduch, jež jsou koncentrovány v jeho těle. Jedná se o pokémona na první vývojový stupeň docela silného, jehož základní zbraní jsou jedovaté útoky. Zemními útoky je zasažitelný, ale je třeba za tím účelem pokémona speciálně vytrénovat a pro každý útok je technika zasažení Koffinga trochu odlišná.

Ekans je hadí pokémon jedovatého typu; v porovnání s Koffingem je o poznání slabší, ale o to dříve se vyvíjí ve vyšší stupeň. Není tak zaměřen na jedovaté útoky jako Koffing a je podstatně náchylnější k zemním útokům.

Meowth je kočičí pokémon typu obecného; kočku trochu připomíná i svými útoky, mezi nimiž se zpočátku oběvují hlavně škrábavý a kousavý; později, zvláště na svém dalším vývojovém stupni, však exceluje složitějšími útoky obecného typu a také útoky typu temného. Jeho nejkvalitnější bojovou statistikou je rychlost.

„Koffingu, smog na Butterfree!“ přikázal James.

„Ekansi, kousavý útok na Sandshrewa!“ zavelela Jessie.

James doplnil: „Meowth, kousavý útok na Pikachu!“

Ash se náhodou trefil - možná proto, že pokémoni stáli takto proti sobě - do opačných cílů, ovšem v jeho případě zcela takticky, když zároveň s Raketáky rozdělil pokyny takto:

„Pikachue, mohutný záblesk na Meowtha; Butterfree, zmatení na Koffinga; Sandshrew, hrabavý útok na Ekans!“

Pikachu byl proti Meowthovi výrazně silnější, a tak netřeba se diviti, že Meowth padl již po prvním zásahu mohutným zábleskem. Koffing a Ekans byli proti psychickému a zemnímu útoku Butterfreeho a Sandshrewa v typové nevýhodě, a tak se také poroučeli bez větší újmy Ashových pokémonů. Jenom Jessie se pokusila, když byl Sandshrew po druhé pod zemí použit na Pikachua Wrap, což je útok podobný Bindu, jež použil v zápase s Pikachuem Brockův Onix na stadionu v Pewteru; jenže Pikachu neměl víc co dělat, než tomuto nepříteli přesnému útoku uhnout a vzhledem k rozdílu rychlostí Ekans a Pikachua se mu to snadno podařilo, načež byl Ekans zasažen druhým hrabavým útokem od Sandshrewa a Raketáci zůstali bez bojeschopných pokémonů, aniž by Ashovy pokémony vůbec výrazněji poškodili.

Jakkoliv nefér by se to mohlo zdát, když Jessie a James už prohráli, smetl je nyní všechny včetně

jejich pokémonů Pikachu plošně rozloženým mohutným zábleskem. Že se jeho síla značně rozdělila, Raketáky zachránilo, neboť kdyby tento útok přímo zasáhl jen jednoho z nich, mohlo to být přímo životu nebezpečné.

Když Ash a Kerel odešli nechavše Raketáky napospas divoké přírodě, než se trochu vzpamatují, oklepal se Kerel z překvapení a řekl Ashovi:

„Ty jsi teda opravdu silnej trenér.“

„Nojo, ale Brocka jsem porazil až na podruhý,“ pravil na to Ash.

„Ale těhle Raketáků jsem se teda dost bál.“

„Nemaj si na mě co vyskakovat.“

„A ty ses jich nebál, Ashi?“

„Jistěže jsem se bál; ale mám dost silný pokémony, abych je porazil,“ shrnul Ash.

Faktem bylo, že měl docela nahnáno, ale rozhodně se nechtěl vzdát bez toho, aby zápasil. Přinejmenším to pro něj znamenalo možné posílení jeho pokémonů. Kerel by byl nejradši utekl, ale divokých pokémonů v jeskyni, a navíc těch temných prostor a možná i nějakých zvířat, která tu žijí, se bál mnohem víc než Raketáků, a hlavně důvěřoval Ashovi, jenž působil zcela sebejistě.

Nyní oba kamarádi pokračovali co nejkratší cestou na hlavní chodbu, kterou se jim podařilo celkem dobře najít, a dále do Ceruleanu vzdáleného od východu z Měsíční hory ještě asi 4,5 kilometru.

Město Cerulean a okolí

Přišev do Ceruleanu Ash ihned vyzjistil, že zdejší šéfová stadionu - jménem Misty - využívá pro ligové zápasy pokémony typu vodního. To Ashe náležitě nabudilo, neboť, jak známo, voda je náchylná k elektrickým útokům a Pikachu byl Ashovým nejsilnějším a nejoblíbenějším pokémonem. Ačkoliv se snažil své pokémony držet spíše na postejných úrovních, když o něco trochu šlo, vynesl hned na prvním místě Pikachua, protože tento svou úrovní stále převyšoval ostatní.

Při příchodu chlapců do města byla Ashova sestava následující: Pidgeotto a Butterfree na l.22, Pikachu na l.28 a k tomu již Sandslash l.22, tedy čerstvě vyvinutý ze Sandshrewa.

Dozvědév se, jak se to má se zdejším stadionem, jen si nechal perfektně osvěžit a ozdravit pokémony v pokécentru a už spěchal na stadion, aby Misty vyzval k zápasu.

Misty byla v práci a připravena, Ashovu výzvu přijala s tím, že se utkají za pět-deset minut. Byla to sedmadvacetiletá slečna, vskutku pohledná, že některý chlapec mohl se soustředit spíše na ni, nežli na své pokémony. Zvláště, když v létě - nikoliv teď v březnu - chodila po stadionu i po okolním městě skoro výhradně v plavkách a s oblibou skočila do jezírka na stadionu, nebo ostatním lidem předváděla úctyhodné plavecké a skokanské kreace. Jelikož za městem nacházelo se několik krásných rybníků a přímo v centru města plavecký areál s krytým i otevřeným bazénem, chodívala často i tam a nechávala v úžasu především ji neznající trenéry, již zde nabírali psychické a fyzické síly; jaké pak bylo jejich překvapení, když tito potkali onu děvku na stadionu, coby jeho leadryni!

Po sedmi minutách dorazila Misty ke vstupu na zápasíště. Zápasíště zdejšího stadionu bylo uzpůsobeno pro vodní typ, protože se kolem něj nacházela vodní plocha, jež vodní typ dosti zvýhodňovala, avšak ne proti typu elektrickému, kdy bylo radno, aby se zvláště vodní pokémoni drželi od vody dál. Voda totiž zvyšovala přesnost a účinnost elektrických útoků.

Misty jako první vynesla Staryu l.18.

Staryu je celkem drobný hnědý hvězdicovitý pokémon vodního typu. Od jisté úrovně má schopnost regenerace (Recover), což ho výrazně posiluje v zápase. Vládne především útoky

vodního typu.

Ash přirozeně - nejen dle svého zvyku - povolal Pikachua l.28.

Saryu neměla šanci přečkat první mohutný záblesk.

Následovalo Mistyino krátké zamyšlení, po němž zvolala:

„Chinchoue, do boje!”

Jednalo se o Chinchoua level 22. Možná jej Misty chtěla vynést až později a uvědomila si, že její další a poslední pokémon nemá proti Pikachuovi takovou šanci. Chinchou je totiž typ vodní - elektrický, a tak na něj mají elektrické útoky takový vliv jako na obecného pokémona; na rozdíl od elektrických útoků, jež působí na elektrické pokémony slabě, účinkují vodní útoky na pokémony elektrického typu normálně, a tak Chinchou, specializující se právě na typové útoky - vodní a elektrické -, bude moci na Pikachua úspěšně útočit vodním dělem.

Pikachu však i tento Mistyin pokus o vyrovnání zápasu hravě ustál a Misty musela vynést svého posledního pokémona:

„Jdi na to, Starmie!”

Starmie byla na levelu 21. Starmie je další vývojový stupeň Saryu získaný pomocí vodního kamene; je typu vodního - psychického, ale nedisponuje psychickými útoky. Jedná se o modrofialovou dvojitou hvězdičku a její statistiky jsou v porovnání se Saryu na mnohem vyšší úrovni.



I přes svou obnovovací schopnost, kterou Starmie jistě pozlobila nejednoho trenéra, nemohla tato nyní uspět, neboť nezvládla Pikachuův mohutný záblesk. *Starmie* Pikachu, nyní již na úrovni 29, slavil další úspěch. A neslavil jen tak - celý zápas uzavřel silným mohutným zábleskem směřovaným kamsi do vzduchu.

Potom Ash dostal svůj druhý odznak. Druhý z osmi potřebných pro cestu do Pokéomní ligy, aby se mohl utkat s pěticí elitních trenérů a stát se registrovaným - pravým - trenérem. Následovala obvyklá administrativní procedura, po níž Ash opustil stadion.

První dva odznaky získal během prvních čtyř dnů po svém odchodu z domova, jistě však věděl, že další postup nebude tak snadný, jak by se mohlo zdát; ať je Pikachu jakkoliv silný pokémon.

Zvítěziv na stadionu, odebral se Ash do pokécentra a pak šel k ubytovně. Před ním již na stadionu uspěli jak Garry, tak Termin, ale možná ještě v ubytovně někoho známého potká. Každopádně dnes nechtěl spát v trenérské ubytovně, neboť 8,5 km severovýchodně od města - v domku pod horami - žije jeho teta - otcova sestra - a její manžel Bill; ti ho snad u sebe nechají přespat, rozhodně by za nimi rád zašel ještě dnes.

Ash předpokládal, že by u ubytovny třeba mohl vyzvat k zápasu nějakého trenéra, nečekal však, na koho zde narazí - Garry, postávající před ubytovnou; zrovna s někým na tomto prostranství zápasil čekaje na Ashe, aby si s ním mohl dát odvetu. Samozřejmě, že se mu neopomněl vysmát - nazvat ho Redem a utrousit letmou poznámku.

„To je Kerel Versin,” řekl Ash, aby Garry věděl, s kým má tu čest, „je to brácha trenéra pewterského stadionu Brocka.”

„A ten tě učí, jak zápasit?” zeptal se posměšně Garry.

„Ne, zápasit umím dost dobře už teď a učím se to pořád líp. Chceš zápas?”

„No jistě! Proč si myslíš, že bych tady na tebe jinak čekal?”

„Tak dobře,” souhlasil Ash.

„Na kolik?” zeptal se Garry.

„Mám čtyři.”

„Já pět,” pousmál se Garry, „takže na čtyři.”

I takto byl větší počet pokémonů pro Garryho výhodou, neboť mohl lépe taktizovat.

„Growlithe, do boje!” - \

„Sandslashi, jdi na to!” - Povolali oba své první pokémony.

Ashovi finta vyšla naprosto dokonale, aniž by vůbec věděl, že Garry má Growlitha.

„Growlithe, level 23." - \

„Sandslash, level 22." - Zhlásily oba pokédexy.

„Jaktože nevynášíš Pikachua, Rede?" divil se Garry.

„Znáš mě," řekl Ash, „mohl bys taktizovat."

„Growlithe, žhnoucí útok!" - \

„Sandslashi, hrabavý útok!" - Zaveleli trenéři.

Growlithe je ohnivý pokémon psovitého druhu. Jedná se o pokémona celkem silného, jehož výraznou výhodou však stále zůstává evoluce v Arcanina, k níž je ovšem zapotřebí ohnivý kámen.

Growlithe se dále snažil použít, a to i s drobným úspěchem, kousavý útok, leč proti zemním útokům byl slabý, a tak logicky prohrál.

„Croconawe, do toho!" povolal Garry Croconawa, ačkoliv Ashova další volba po porážce Sandslashe mu byla jasná.

„Croconaw, level 25," zhlásil Ashův pokédex.

Croconaw je další vývojové stadium Totodila - je silnější a stále se jedná o čistě vodního pokémona.

„Croconawe, vodní dělo!" přikázal Garry.

„Sandslashi, hrabavý útok!" nechal Ash Sandslashe pokračovat stejným způsobem, čímž jej ovšem neudržel o moc déle v boji.

„Pikachue, na něj!" zvolal Ash a Pikachu vyrazil.

„Pikachu, level 29," hlásil Garryho pokédex.

„Pikachue, mohutný záblesk!" poručil Ash.

„Croconawe, kousavý útok!" zavelel Garry, ale Croconawovi to už nebylo příliš platné.

„Eevee, jdi na to!" zvolil Garry.

To byl Garryho předposlední pokémon.

„Eevee, level 26," ozvalo se z Ashova pokédexu.

Eevee použil hbitý útok, čímž překonal Pikachuovu rychlost, jeho silou však mohl konkurovat akorát tak elektrickému šoku, nikoliv mohutnému záblesku.

„Kadabro, do boje!" zavelel Garry.

Jeho posledním pokémonem byl Pidgeotto, a tak byla tato volba logická.

„Kadabra, level 20," zhlásil Ashův pokédex.

Kadabra je vyšší vývojové stadium o něco slabší Abry. Jedná se o humanoidního pokémona psychického typu; jeho výsadou jsou speciální statistiky, zatímco statistiky fyzické lze označit za jeho slabinu; výrazně dobrou statistikou Kadabry i celé její vývojové řady je rychlost. Její útoky jsou výhradně psychické.

„Kadabro, zmatení!" - \

„Pikachue, mohutný záblesk!" - Zvolali trenéři.

Kadabra sice neměla fyzické útoky, k nimž byl Pikachu tak náchylný, ale měla celkem dobrou speciální obranu a Pikachu byl trochu oslaben od Eeveeho. Avšak toto oslabení nestačilo; Pikachu měl přeci jen o 50% vyšší level, a to už je dost velký rozdíl. Garry prohrál potupně 4:1 především zásluhou Pikachua. Pikachu byl nyní na 30. úrovni a těžko by mu mohl odolat Pidgeotto, i kdyby Ash měl pět pokémonů a soupeři byli domluveni na zápase na pět.

Netřeba si nijak zvláště domýšlet, jak byl Garry naštvaný; minule prohrál 3:0, teď 4:1. Považoval to za o to větší prohru, že už vlastně byla třetí v pořadí a stále tak potupným rozdílem.

„Uvidíme příště, Rede," řekl Garry.

„Budu se těšit," pravil Ash.

Ne, že by se ho Ash před jejich odchodem na trenérskou cestu nějak moc bál, ale rozhodně se mu raději - pokud mohl - vyhýbal. Dnes mu pokémoni dodávali síly a s tím i sebevědomí. Teprve teď měl nad Garrym opravdovou převahu a jenom s ním by velmi nerad prohrál; nechtěl, aby se nad něj mohl ještě někdy tak povyšovat, jako dřív.

„Ty jsi Red?“ zeptala se přihlíževší dívka, když Garry kamsi odešel.

„Jsem Ash,“ odpověděl Ash, „Red mi říká jenom ten nabubřelec Garry.“

„Já jsem Miranie Grünová,“ představila se dívka.

„Ash Erinbaöld z města Pallett,“ řekl Ash a podal jí ruku.

„Já jsem Kerel Versin z Pewteru,“ představil se Kerel.

„Já jsem z Landeveru,“ řekla na to Miranie. „Ashi, já bych se vás chtěla zeptat, jestli byste mě nevzali s sebou. Jdete přece na trenérskou cestu, ne?“

„A ty jsi taky trenérka?“ zeptal se Ash.

„Jsem. Mám dva odznaky, ale chtěla bych, aby mě někdo naučil opravdu trénovat a zápasit. Na každém stadionu a při každém zápase mám problémy.“

„Víš, Miranie, problém je v tom, že když jdou spolu dva trenéři, tak se musí pohybovat mnohem pomaleji, aby si na divokých pokémonech vytrénovali svoje pokémony. Navíc ne zrovna každý trenér, kterého potkají se rozhodne zápasit s nimi oběma; většinou může zápasit jenom jeden a tím se trénuje mnohem hůř.“

„Ale já bych stejně chtěla jít s někým tak dobrým,“ lichotila Ashovi Miranie.

„Když já pořád nevím,“ pravil Ash a podíval se na Kerela. Ten se tvářil nestranně.

„Dám ti svého Bulbasaura, co jsem tady kousek od města chytila,“ řekla Miranie.

To Ashe rozhoupalo.

„No, nevím,“ pravil váhavě, „ale snad by to šlo. Když ti o to tak jde. Ale nebude ti ten Bulbasaur chybět?“

„Já jsem ho chytila teď a asi jsem to neměla ani dělat. Je na 8. úrovni a asi ho v životě nevytrénuji.“

„Tak dobře, tak mi ho dej,“ řekl tedy Ash.

A dostal opravdu Bulbasaura - travního - jedovatého pokémona - l.8.



Bulbasaur

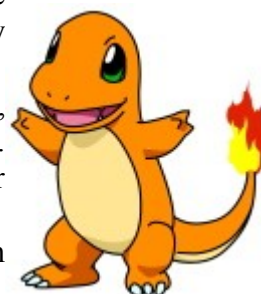
K Billovu domku to bylo 8,5 kilometru po cestě nejprve na sever a potom na východ. Cestou se Ash snažil postupovat pomalu, ale jen trochu, aby ještě večer došli k chatě; snažil se vysvětlit Miranii, jak má zápasit s divokými pokémonech a potkali i dva trenéry, s nimiž se utkali; Ash vyhrál, Miranie nikoliv.

Již začátkem cesty narazil Ash na ohnivého pokémona Charmandera na levelu 13. Jedná se o krásného tvorečka oranžové barvy s plamenem na konci ocasu. Jako správný ohnivý pokémon vládne především ohnivými útoky doplněnými několika útoky

normálního typu.

Ash si tohoto pokémona, jenž byl vždy jedním z jeho nejoblíbenějších, neboť miloval ohnivý, ledový, jakož i záhadný temný typ, prostě musel chytit. Ještě žádného ohnivého pokémona ve své partě neměl, a tak ji Charmander vhodně doplnil.

Bylo tedy koho trénovat. Jelikož šli dva spolu, podařilo se Ashovi jen vytáhnout Bulbasaura na level 13 a Charmandera na l.14.



Charmander

Chata, k níž došli, nacházela se pod strmými srázy hor; kolem ní tekla prudká bystřina směřující k nepříliš vzdálené velké řece. Bill Resten a jeho žena Maria byli doma. Rádi přivítali Ashe a jeho společníky. Ash se trochu omluvně zmínil, že když se sem rozhodl jít, ještě netušil, že budou tři, ale hostitelům to nevadilo; byli rádi, že se Ash stavil.

Druhý den ráno měla Maria kamsi odletět, ale sama, takže Bill mohl zůstat se svými hosty. Navrhl jim, aby zde přespali dvě noci, že prý v okolních horách je možné narazit občas i na dosti silné divoké pokémony, vhodné pro trénink. Všichni souhlasili.

Ještě prvního večera se Bill zmínil, že má vstupenku na slavnost konanou ve vermilionském přístavu na lodi Velká Anna, a to za pět dní, tedy příští úterý. Jemu se tam nechce a jedná se o slávu

trenérskou, kde bude možné svádět zápasy na opravdu celkem vysoké úrovni. Vstupenka ovšem byla jen pro dvě osoby, a tak Bill navrhl, že by na loď měli jít Ash a Kerel a Miranie by zatím měla využít k tréninku nejen divoké pokémony v okolí města, ale také trenéry, jichž je Vermilion se svým okolím neustále plný, neboť Surge - trenér tamního stadionu - je jako trenér i jako muž velmi tvrdý a je velmi obtížné před ním obstát. Trénuje prý pokémony elektrického typu, takže se bude jednat o zkoušku především pro Sandslashe a Pikachua.

Trenérské dostaveníčko na lodi komentoval Bill slovy:

„Zápasil jsi už někdy na moři?“

„Ne,“ odpověděl Ash.

„Tvůj Sandslash si tam s hrabavým útokem moc nevrzne, ale nevěřil bys, jak silné je na lodi zemětřesení; to už není jen útok na soupeře, z toho se dělá šoufl všem okolo.“

Druhým dechem Bill dodal, že většina trenérů je tam opravdu nad Ashovou úrovní, ale snad budou někteří z nich ohleduplní a vynesou slabší pokémony; každopádně by tam měl pořádně vytrénovat.

Druhého dne, když Ash, Kerel i Miranie vstali, byla už teta Maria pryč. Bill jim připravil na stůl snídani a dal Ashovi malý dárek - Eeveeho na l.6. Pokémona Eeveeho již známe, neboť jej na úvod dostal od profesora Oaka Garry. Byl to takový dáreček pro pořádné trénování a Ashův sedmý pokémon, což jeho skupinu sice dělalo dost velkou na to, aby si mohl i při zápase 6 na 6 strategicky vybírat, ale zároveň se takto velká skupina podstatně hůř trénovala. Zároveň dal Bill Ashovi nový pás na 10 pokébalů místo jeho starého, kam se jich vešlo jen šest, s tím však také konstatoval, že trénovat na základní trenérské cestě deset pokémonů najednou by bylo příliš a kdyžtak, ať si Ash odloží nějakého pokémona u něj, nebo u Oaka.

Bill dnes provedl Kerela celou svou sbírkou pokémonů, kteří žili v širokém okolí jeho chaty; mnozí se zde pohybovali zcela volně, a tak někteří i velmi silní pokémoni, s nimiž se Ash a Miranie potkali - a někteří měli takové úrovně, že by je ani nedokázali porazit - nebyli divocí, ale patřili Billovi pohybuje se tou dobou v blízkosti svého domova. Ash s Miranií šli oba trénovat samostatně, aby se vzájemně nezdržovali. Závěr dne tak byl i přes obtížný trénink ve znamení úspěchu. Ashova sestava zesílila takto:

Pikachu l.32, Pidgeotto, Sandslash a Butterfree l.25, Eevee l.13, Ivysaur l.17 a Charmeleon l.18.

Ash tak vývojem získal dva lepší pokémony.

Bulbasaur, základní vývojové stadium Ivysaura a Venusaura, je jako i tyto jeho další vývoje, typu travního - jedovatého. Jedná se o ještěra zelené barvy s jasně zelenou cibulkou na zádech. Patří mezi tři pokémony - vedle Charmandera a Squirtla -, které rád používá prof. Oak do základního výběru pro začínající trenéry; všichni tyto pokémoni patří mezi druhy silné a poměrně vzácné. Nejlichotivější statistikou Bulbasaura i jeho následujících vývoju je speciální útok, což poukazuje na fakt, že jejich hlavním typem útoků je travní; jedovaté útoky se v základní cestě neučí a jejich nejlepším fyzickým útokem je šlahounový hod (Vine toss), bojový útok, jež se Ivysaur učí na l.23.

Ivysaur oproti Bulbasauru zvolna barevně přechází blíže od zelené k modré; na zádech již nenese cibulku, ale „menší“ květ (v porovnání s Venusauru), jenž při dalším vývoji stojí za základ pro květ Venusaurův, do něž pak tento pohutný pokémon soustředí svou energii; jak tomu tak bývá, posilují se vývojem všechny Bulbasaurovy statistiky.

Charmeleon, vyšší vývojové stadium Charmandera, je stále ohnivý pokémon. Oproti Charmanderovi poměrně výrazně zesílil a jeho tělo se stalo robustnějším. Barva z oranžové přešla v sytě ohnivě rudou a zesílil i plamen na konci jeho ocasu. Kvalita a druh jeho útoků se však nemění, naopak zpravidla útočí stále útoky škrábavým a žhnoucím, jež nepatří mezi ty nejsilnější, což kompenzuje právě mnohem lepšími statistikami. Všechno to se mění ve chvíli, kdy se (zpravidla na l.34) naučí velice silný ohnivý útok plamenomet; takový Charmeleon se již svou silou může plně rovnat s poslabším Charizardem (svým následujícím stupněm) a je to také znamení, že už se brzy v Charizarda vyvine.

Miranie měla čtyři pokémony - takovéto:

Wartortle l.26, Machop l.24, Weepingbell l.23, Furret l.24.

Když se po celodenním úsilí sešli všichni trenéři i netrenéři v chatě, napadla Billa otázka:

„A dali jste si vy vůbec někdy zápas?"

„Myslíš jako s Miranií?" zeptal se Ash.

„No jistě, že s Miranií," potvrdil Bill.

„Nedali," řekl Ash.

„Ash by mě porazil," pravila na to Miranie.

„Stejně byste si měli dát zápas, jako správní trenéři," řekl Bill, „abyste viděli, kdo z vás je silnější."

K zápasu tedy došlo, a to přímo před chatou; zápas se vedl 4 na 4 - podle trenéra s menším počtem pokémonů.

„Pikachue, do boje!"

- \

„Wartortle, do toho!"

- Zvolali trenéři.

„Pikachu, level 32."

- \

„Wartortle, level 26."

- Zahlásily pokédexy.

„Tos mohla čekat," řekl Ash.

Miranie nevěděla, co na to říct.

„Pikachue, mohutný záblesk!"

- \

„Wartortle, kousavý útok!"

- Řekli oba trenéři.

Wartortle je vodní pokémon. Jedná se o další vývojové stadium Squirtla. Tato želva má dobré jak fyzické, tak speciální statistiky, a to útočné i obranné. Specializuje se na útoky vodní, jinak ovládá pár útoků normálních a kousavý útok.

Vodní Wartortle neměl proti elektrickému Pikachuovi moc velkou šanci. Další Miraniina volba již byla lepší - jako z učebnice:

„Weepingbelli, do boje!"

Weepingbell je pokémon travní - jedovatý. Jde o pokémona druhu rostlinného, který prakticky neovládá útoky typu normálního, ale zato disponuje útoky jak travními, tak jedovatými.

„Weepingbell, level 23," ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Weepingbelli, šlehavý útok!" přikázala Miranie.

„Pikachue, úder!" zavelel Ash.

Jeden úder nestačil. Ash pak nechal Pikachua použít ještě dvakrát Swift, Miraniinu Weepingbellovi se podařilo Pikachua otrávit jedovatým pylem.

„Machope, jdi na to!" zvolila Miranie.

Machop je humanoidní pokémon bojového typu. Specializuje se na bojové útoky a jeho nejlepší statistikou je fyzický útok.

„Machop, level 24," zahlásil Ashův pokédex.

„Machope, karate úder!" poručila Miranie.

„Pikachue, mohutný záblesk!" přikázal Ash.

Machop již na rozdíl od Weepingbella nebyl zvýšeně odolný vůči elektrickým útokům; přesto se mu podařilo Pikachuovi celkem dost uškodit, než byl smeten.

„Jdi na to, Furrete!" povolala Miranie svého posledního pokémona.

Furret je dlouhý a štíhlý pokémon obecného typu. Jeho výsadami jsou rychlost a HP, ale také fyzický útok. Na nižších úrovních ovládá jen normální útoky, čím je silnější, tím však začínají být jeho útoky zajímavější - získává celou sadu uspávacích útoků, a to jak s uspaním sebe samého (Rest fungující na obnovení HP), tak při uspaní protivníka (Hypnosis). Zvláštní je, že na 1.98 se učí dokonce jeden z nejsilnějších vodních útoků - hydro pumpu.

„Furret, level 24," ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Furrete, hbitý útok!" zvolala Miranie.

Ash řekl Pikachuovi, aby pokračoval v mohutných záblescích. Furret však z posledních sil - díky rychlým hbitým útokům a Pikachuově otravě - obstál.



Ivysaur

„Ivysaure, do boje!" zvolil Ash nečekaně levelově mnohem slabšího pokémona.

„Ivysaur, level 17," zaznělo z Miraniina pokédexu.

„Ivysaure, šlehavý útok!" - \

„Furrete, Fury swipes!" - Zvolali oba trenéři.

Fury swipes je několikanásobný útok se základní silou 18; takovýto útok ovšem v každém kole působí svou základní silou 2-5krát, jeho síla tak může být ve skutečnosti 36-90.

Ivysaur naštěstí tento útok od rychlejšího a levelově silnějšího Furreta ustál a šlehavým útokem Furreta dorazil. Tím Ash vyhrál 4:1.

Druhého dne byla na pořadu cesta zpět do Ceruleanu a dále do přístavu Vermilion. Mladí trenéři a Kerel odešli kolem osmé hodiny ranní. Do Vermilionu to odtud bylo sice asi 19,5 km, a to většinou s kopečka, jenže oni chtěli cestou ještě pořádně potrénovat. Na zápas s trenérem vermilionského stadionu se dostaví asi až zítra zrána; beztak chtěli Ash s Kerelem navštívit úterní party na lodi a dnes byla teprve sobota.

Jdouce známou cestou k městu, na koho to před Ceruleanem nenarazili! Dvojice Raket'áků jmény Jessie a James známá již z Měsíční hory se jim připletla rovnou do cesty.

„Hele, prckové!" křikl Meowth, jenž si jako první všimnul přicházejících.

„A mají s sebou nějakou prčci," podivila se Jessie.

„To si hnedka můžeme vyzkoušet naše vytrénované pokémony!" zvolal James.

„Vy je znáte?" divila se Miranie.

„Potkali jsme se v Měsíční hoře," vysvětlil Ash.

„Ale nechcete si dělat nepřátele z Raket'áků?" řekla ustrašeně Miranie.

„Ty už si z nás nepřátele udělali!" vyhrkl James.

„Tihle nejsou nebezpeční," řekl Ash, „v Měsíční hoře jsme jim to pěkně nandali."

„V Měsíční hoře jste nás vyprášili a teďka vyprášíme my vás!" zvolal Meowth.

„Jaký vyprášili?!" ohradil se James.

„Ale jo," řekla Jessie, „vyprášili, ale to už se nesmí stát."

„Hlavně musíme porazit toho všivýho Pikachu!" zvolal James.

„No, dovol!" vykřikl Ash.

„Pika pikachu!" zvolal Pikachu.

„Koffingu!" „Arboku!" „Meowth!" zvolali takřka naráz Raket'áci.

„Pikachue, Sandslashi, Butterfree!" vynesl své pokémony Ash.

„Koffing, level 27; Arbok, level 26; Meowth, level 20," hlásil Ashův pokédex.

„Pikachu, level 33; Sandslash, level 26; Butterfree, level 26," hlásil Jamesův pokédex.

Z raket'áckých pokémonů byl nový akorát Arbok; tento je druhým vývojovým stupněm Ekanse, je o poznání silnější a vzhledem připomíná mohutnou kobru; stále se jedná o typ jedovatý.

„Koffingu, Sludge na Pikachu! Meowth, kousavý útok na Pikachu!" přikázal James.

„Arboku, Glare na Pikachu!" rozkázala Jessie.

„Pikachue, mohutný záblesk na Meowtha! Sandslashi, hrabavý útok na Arboka! Butterfree, zmatení na Koffinga!" velel Ash.

Všichni soupeřští pokémoni se sesypali na Pikachua s cílem zlikvidovat jej za každou cenu. Arbok ho paralyzoval útokem Glare, pak na něj začal používat kousavý útok; samé fyzické útoky a ještě celkem silné, to nemohl Pikachu snést déle než jedno kolo. Ash veda své pokémony zprvu myslel, že by Pikachu mohl dát ještě jeden mohutný záblesk - do všech z bezprostřední blízkosti, leč nepodařilo se; Pikachu byl poražen. Zbylí dva pokémoni však soupeře hravě zvládli majíce typovou výhodu a nějaký Meowth k tomu, navíc na 20. úrovni, je nemohl příliš rozhodit. I když oba už brali z posledních sil. Ash Pikachua neodvolal do pokébalu, stejně jako Raket'áci nejrříve poražené Koffinga a Ekanse. Když bylo vše skončeno - Meowth byl doražen Sandslashovým bičem

(útokem Slash), což je velmi účinný útok obecného typu, stalo se něco až nepředvídatelného, rozhodně nečekaného.

Pikachu se sebral ze země a plnou silou vyprovodil Raketáky mohutným zábleskem. Věru schválně hrál poraženého a udělal to dobře. Málo platná byla raketácká snaha o jeho odstavení - Pikachu, jak se ukázalo, byl mazanější.

Miranie žasla, jak dokázal dát Ash se svými pokémony Raketákům na frak; ale bála se této skupiny - přeci jen se jednalo o organizaci dosti mocnou s pověstí snad i vrahů; zvláště pokud by šlo o ty, kdo se jim postavili. Nikdy by se s nimi nepustila do křížku.

Ash to však za nijak zvlášť nebezpečné nepovažoval a Kerel taky ne, když viděl, jak si s nimi Ash dokáže poradit.

Přístavní město Vermilion

Cesta do Vermilionu vedla přes hlavní město světa Kanto jménem Saffron. Ash neměl v úmyslu se tady déle zdržovat - chtěl jenom projít pokračovabo k jihu.

Průjezd historickou branou do města byl uzavřený; v průchodu pro pěší stála policistka, která hlídala, aby nikdo neprošel:

„Průchod je zavřený," řekla klidným hlasem.

Dveře na druhé straně byly navíc zavřeny.

„Jak to?" zeptal se Ash.

„Máme tu bezpečnostní problém. Do jeho vyřešení je zakázán vstup do města všem kromě jeho občanů. Pokud chcete projít do jiného města, doporučuji vám podzemní chodby, kde jsou vyznačeny cesty do Vermilionu, Celadonu a Landeveru."

Jelikož měli namířeno do Vermilionu, neřešil Ash, co se ve městě Saffronu děje a odebral se ke vstupu do podzemních chodeb, probíhajících pod celým Saffronem, nepříliš vzdáleného od brány.

Průchod podzemím byl o něco delší než cesta městem, ale o to byl zajímavější. Celá cesta byla výrazně vyznačena, avšak světlo zde nebylo - to musel zajistit Pikachu. Východ na Vermilion byl opět přímo u cesty nedaleko městské brány a k moři to již nebylo nijak moc daleko.

Když dorazili do města Vermilionu, bylo již pozdní odpoledne. Jak očekávali, bylo město i jeho okolí plné neúspěšných trenérů, s nimiž si ještě mohli dát přípravný zápas; nenarazili však na nikoho dobře známého. V ubytovně dostali společný pokoj, a tak se ani nepodívali, zda tu zrovna není Garry nebo Termin.

Následujícího dne ráno vypravili se všichni tři ke stadionu. Surge měl plné ruce práce - odpravoval jednoho trenéra za druhým a vůbec mu nevadilo, že všichni ostatní čekatelé tomu přihlíželi a mohli tak poznat jeho taktiku; beztak to jen málokomu pomohlo - bylo pramálo těch, kdo ho dokázali porazit na první pokus, i když o něm třeba věděli opravdu mnoho.

Miranie dneska vůbec nechtěla se Surgem zápasit, ale nechala se umluvit, že to tedy alespoň zkusí. Ash byl připraven vypořádat se s ním na poprvé.

Surgeovi pokémoni byli převážně elektrického typu a jejich úrovně se měly pohybovat mezi 22 a 30, Surge si z toho však těžkou hlavu nedělal a jeho nejsilnější pokémon byl mnohdy i na 1.34; velmi často býval tímto nejsilnějším pokémonem Raichu.

Když ze stadionového amplionu zaznělo: „Připraví se Ash Erinbaöld," Ashovi zatrnulo.

Surge celou dobu vynášel pokémony Flaafy, Voltorba, Magnemita, v krajním případě ještě Raichua na 1.32. Ash měl Pikachua 1.35, Pidgeotta, Sandslashe a Butterfreeho 1.28, Ivysaura a Charmeleona 1.22 a Eeveeho 1.18.

Ash zamířil k zápasišti. Surge byl po osmi minutách opět připraven. Zápas mohl začít.

„Voltorbe, do boje!" - \

„Sandslashi, jdi na to!" - Zvolili si trenéři.

„Voltorb, level 27." - \

„Sandslash, level 28." - Zahlásily jejich pokédexy.

Voltorb je elektrický pokémon kulového tvaru a červenobílé barvy, takže připomíná pokébal. Jeho nejsilnější stránkou je rychlost, specializuje se na obecné útoky, jediný elektrický útok se zpravidla učí až na velmi vysoké úrovni.

Ash si nyní silně věřil, protože nikdo z těch dnešních neúspěšných trenérů nevynešl silného zemního pokémona, mnozí z nich navíc měli pokémony na i výrazně nižších úrovních nežli Ash.

„Sandslashi, hrabavý útok!" zavelel Ash.

„Voltorbe, Screech!" vydal svůj pokyn Surge.

Screech je pohyb, který není stoprocentně přesný, ale jeho důsledkem je výrazné snížení soupeřovy obrany. Voltorbovi se povedl.

Sandlash se pokusil se zakopat. Nebylo to možné. Povrch zápasišťe byl upraven ve prospěch elektrických pokémonů - nebylo možné použít hrabavý útok.

Ash se zděsil.

„Sandslashi, bič!" poručil.

Surge nechal Voltorba ještě jednou použít Screech; pak mu přikázal Sonicboom - útok, jenž je docela silný, ale jeho síla nezávisí na soupeřových statistikách; Screech měl Sandslashe oslabit pro zápasy s následujícími Surgeovými pokémony.

Sandlash se svým velmi silným bičem byl skutečně úspěšnější.

„Flaafy, do boje!" zvolal Surge.

„Flaafy, level 25," ozvalo se z Ashova pokédexu.

Flaafy je pokémon podobný ovci; pohybuje se zpravidla na dvou nohách, ale předními končetinami neútočí. Má růžovou barvu a světlá vlna se omezuje na oblast jeho krku a hlavy; jedná se o prostřední vývojové stadium mezi Marepem a Ampharosem. Je elektrického typu a jeho doménou jsou především elektrické útoky.

Sandlash pokračoval v útoku bič, Flaafy útočila nárazovým útokem, což však na hodně oslabeného Sandslashe stačilo. Nyní zvítězila výrazně oslabená Flaafy.

„Pikachue, do boje!" zvolal Ash a Pikachu stavší dosud vedle něj vskočil do bojiště.

„Pikachu, level 35," zaznělo ze Surgeova pokédexu.

„Pikachue, Swift!" zvolal Ash.

„Flaafy, bleskovou vlnu!" rozkázal Surge.

Ashův Pikachu zvítězil rychle, ale přesto se nevyhnul paralýze od soupeřovy Flaafy.

„Magnemite, do boje!" řekl Surge a na bojišti se objevil Magnemite.

„Magnemite, level 28," hlásil ihned Ashův pokédex.

Magnemite je pokémon elektrický - ocelový. Jeho tělo je z kovového materiálu; pohybuje se vznášením, které je mu umožněno díky antigravitačnímu magnetismu, jež jeho tělo emituje. Používá zejména útoky elektrické a obecné, libuje si však rovněž v pohybech využívajících zvukové vlny, ať už je to nadzvukový útok, Sonicboom, nebo Screech; jeho výrazně dominantní statistikou je speciální útok.

Ash použil podobnou strategii, jako před chvílí Surge:

„Pikachue, bleskovou vlnu!"

Surge však byl rafinovanější:

„Magnemite, Lock-on!"

Magnemite tedy použil Lock-on - útok, jenž zajišťuje v příštím kole trefu i třeba tím nejnepřesnějším pohybem; následně se Pikachuovi podařilo soupeře paralyzovat.

„Pikachue, mohutný záblesk!" - \

„Magnemite, nadzvukový útok!" - Pokračovali ve vedení svých pokémonů oba trenéři.

Pikachu kvůli paralýze nepoužil mohutný záblesk, zato však byl zmaten Magnemitem. Bylo

jasné, že Pikachu má teď minimální šanci na úspěch, neboť nezabrání-li mu v útoku paralýza, bude se ještě muset potýkat se zmatením, kvůli němuž může ublížit sám sobě. Magnemite přitom, kdykoliv mohl, používal útok Sonicboom.

Výsledkem bylo, že Pikachu zápas s Magnemitem prohrál.

Ashovi zbývali 4 pokémoni, které mohl vynést, zatímco Surge musel vystačit s Magnemitem a ještě jedním, neboť mu bylo povoleno používat jenom čtyři pokémony celkem. Ash měl ještě 3 pokémony nenáchylné k elektrickým útokům, jenomže jedním z nich byl Eevee na osmnáctce. Nebýt toho, že proti němu stál Magnemite odolný vůči travním útokům a náchylný k útokům ohnivým, vynesl by jistě Ivysaura, takto však byla jeho volba jiná:

„Charmeleone, teď ty!”

„Charmeleon, level 22,” zahlásil Surgeův pokédex.

„Charmeleone, žhnoucí útok!” zavelel Ash.

„Magnemite, bleskovou vlnu!” pokynul Surge.



Charmeleon

Charmeleona stihla paralýza, navíc dva mohutné záblesky, ale na porážení Magnemita mu stačil pár žhnoucích útoků. Díky tomuto faktu obstál. Stav 3:3 vypadal příznivě pro Ashe, jenž směl vynést o dva pokémony víc, zároveň ho však rozhodně čekal Raichu na levelu o 45% vyšším než Charmeleon a Ivysaur a o celých 78% vyšším než Eevee; to už je veliký rozdíl.

„Raichue, do boje!” zvolal rázně Surge.

„Raichu, level 32,” ozvalo se z Ashova pokédexu.

Raichu je vyšší vývojový stupeň Pikachu vzniklý s pomocí hromového kamene. Jeho obrana sice není nijak výstavní, ale také už rozhodně není tragická a všechny své nedostatky dohání velmi vysokou rychlostí a celkem dobrými útokem, speciálním útokem a speciální obranou, mezi nimiž vyniká hlavně speciální útok. Proto jsou Raichuovy elektrické útoky velmi účinné, rychlostí mu přitom žádný Pikachu nemůže stačit a nazajímavé nejsou ani jeho útoky typu obecného, které ho posilují proti pokémonům, na něž mají elektrické útoky špatný, případně nulový efekt.

„Raichue, mohutný záblesk!” přikázal Surge.

„Charmeleone, škrábavý útok!” poručil Ash.

Charmeleon si příliš nevrzнул. Jeho paralýza způsobila, že i při jeho rychlosti dokázal, i když mu tato útok dovolila, zaútočit jen přibližně jednou za 1,8-2 kola; zkrátka než použil jeden škrábavý útok, schytl několik silných mohutných záblesků, a to nemohl zvládnout.

„Ivysaure, do toho!” zvolal Ash povolávaje Ivysaura.

„Ivysaur, level 22,” zahlásil Surgeův pokédex.

Raichu použil bleskovou vlnu a pak přešel na Swift. Ash nechal Bulbasaura použít jedovatý pyl, což bylo v tomto případě účelné a následně Leech seed, což bylo právě tak vhodné, neboť tento pohyb způsobí kontinuální pozvolný úbytek HP soupeře, ovšem část z něj předá útočníkovi; pak přešel k listové břitvě, ale bohužel byl co se týče skutečné rychlosti vzhledem k Raichuovi v ještě horší pozici, nežli předtím Charmeleon, a tyto jeho teoretické útoky nacházely uplatnění jen stěží.

Po jeho porážce měl Ash pramálo času na další rozhodnutí. Již koordinuje pohyby Ivysaura přemýšlel o tom, koho dále vynést - jeden pokémon nebyl náchylný k elektrickým útokům - Eevee -, jenže ten byl zase na levelu 18 - příliš nízkém, aby měl šanci, zbylí dva zase mohli skončit s prvním Raichuovým mohutným zábleskem. Musel rychle zvolit. Rozhodl se takto:

„Eevee, jdi na to!”

„Eevee, level 18,” zaznělo ze Surgeova pokédexu.

Leech seed a otrava mohly Raichua pomoci porazit, ale jejich účinek není samospásný; k tomu by bylo potřeba mnoho kol.

Nemělo smysl, aby se Ash snažil snižovat Raichuovu přesnost, když tento uměl Swift a mohutný záblesk je celkem přesný, zároveň nemělo cenu útočit, protože přímý útok by Raichua příliš



Raichu

neoslabil. Ash tak nechal Eeveeho používat šleh ocasem ke snížení obrany, aby později mohl soupeře dorazit Pidgeotto. To byla snad jediná možná cesta. Raichu se však nyní ani nezdržoval s parálýzou - použil rovnou mohutný záblesk a nedošlo ani na jediný šleh ocasem.

Jelikož Ash nebyl typ, který by vzdával zápasy, jal se pokračovat dle svého původního plánu:

„Pidgeotto, volím si tebe!”

„Pidgeotto, level 28,” ozvalo se ze Surgeova pokédexu.

Surge se téměř nezatelně usmál. Byl přesvědčen, že už má vyhráno.

„Pidgeotto, hbitý útok!” - \

„Raichue, mohutný záblesk!” - Nařídili trenéři.

Rychlost hbitého útoku zajistila, že Pidgeotto opravdu zaútočil, Surgeova předčasná radost však byla oprávněná - Pidgeotto na rozdíl od Raichua (alespoň jeho speciálního útoku) není úplně nejsilnější pokémon a, i když v tom měl možná Raichu i maličko štěstí, jeden mohutný záblesk na něj stačil.

Ash se rozesmutnil. Musel ihned opustit bojiště. Nyní šla na řadu Miranie, ale Ash její boj téměř nesledoval; bylo téměř jasné, že když on neuspěl, ona nedopadne o nic lépe.

Je pravda, že Surge si pomohl k porážce Ashe drobným podrazem, protože Sandslashovi zabránil použít hrabavý útok; bez takového opatření by Ash jistě vyhrál. Ale on chtěl zvítězit i tak.

Ash, Miranie a Kerel se potom vydali do města. Museli pořádně potrénovat, ale Ash byl prohrou trochu zlomený a musel si odpočinout; nejprve samozřejmě zašli do pokécentra, pak se posadili ve městě a Ash řekl Miranii, aby šla zápasit s pár trenéry, on že si trošku posedí a pak půjde taky. Kerel zůstal s ním, prohodili pár vět, Ash sledoval zápasící trenéry, kteří tu byli k vidění naprosto všude a říkal si, že konečně jednoho z nich osloví. Žádný trenér však dosud nebyl pro Ashe takovou výzvou, jako právě Surge. Musel trénovat, musel na něj vymyslet pořádnou taktiku. To všechno teď Ashovi vrtalo hlavou. Hovořil o tom s Kerelem a pak si to jen mlčky rozmýšlel, než se rozhodl jít oslovit nějakého trenéra.

Zved se, a Kerel po něm, spatřil blížícího se Garryho.

„Ahoj, Garry,” pozdravil ho.

„Čau,” odsekl laxně Garry.

„Pojď si dát zápas,” navrhl Ash.

„Nemám zájem.”

„Co se děje?”

„Nic.”

„Proč bychom neměli zápasit?”

„Nemám na tebe náladu, Rede,” uzavřel Garry pokračovo v cestě směrem k pokécentru nebo k ubytovně.

Po tomto rozhovoru vyzval Ash pár dalších na stadionu zatím neúspěšných trenérů a všechny bez výjimky je porazil. Některé zápasy mu daly trochu zabrat, ale většinou ne moc. Když zrovna žádný zápas nevedl, nemohl se ubránit myšlence na Garryho; takhle bez nálady ho už velice dlouho neviděl - nebylo pochyb, že prohrál se Surgem a neměl vůbec chuť snažit se vyhrát na Ashe. Kdyby tady tak byl Termin, s ním byla vždycky radost zápasit, a navíc ho Ash ještě nedokázal porazit.

Nedlouho potom, co si to Ash pomyslel, uviděl vpovzdálí zápasícího trenéra, kterým byl - jak záhy poznal - právě Termin. Jeho Natu zrovna dával nafrak nějakému Weepingbellovi a Termin se náramně bavil s jistým nadhledem uvědomělého favorita.

„Ahoj, Termine,” oslovil Termina Ash potom, co zápas skončil.

Termin se k Ashovi a Kerelovi otočil, odpověděl, seznámil se s Kerelem a potom Ash řekl:

„Tak jak u Surge?”

„Pohořel jsem. Co bys čekal?” odvětil Termin.

„No já bych čekal, že to dáš,” řekl na to Ash.

„A tys to dal?”

„Co tě nemá? Ale bylo to těsný; nedá se ve stadionu používat hrabavý útok, kdyby to šlo, asi bych ho porazil. Budu muset vymyslet nějakou taktiku bez něj.“

„Dáme zápas, ne? Tihle trenéři jsou hrozní; nedivím se, že jich tu skoro polovina končí, když mají takovou úroveň, jakou mají.“

Ash a Termin se pustili do svého třetího vzájemného zápasu. Termin měl stejně jako Ash sedm pokémonů - Charmeleona 1.34, Pidgeotta a Beedrill 1.32, Octilleryho 1.24, Natua a Bayleefa 1.23 a Dratiniho 1.17.

Zápas byl velmi vyrovnaný; až na posledním místě ze 6 vynesl Termin svého nejsilnějšího pokémona - Charmeleona - byl na levelu 34; dvě úrovně před vývojem v Charizarda a již ovládal plamenomet; byl opravdu silný téměř jako Charizard, ale i tak Ash nakonec zvítězil. Divil se Terminovu kroku nechat svou nejlepší zbraň na závěr, ale Termin vysvětlil:

„Nechci, aby se mi Charmeleon vyvinul; už tak nemám žádného zemního pokémona, většina mých pokémonů je náchylná k elektřině a nemůžu potřebovat k zápasu se Surgem ještě Charizarda místo Charmeleona, který by byl létajícího typu a vlastně by byl ve značné nevýhodě; proto teď Charmeleona radši vůbec netrénuju. Zato se musím soustředit na Beedrill, Bayleefa a hlavně Dratiniho; když se mi podaří vytrénovat tyhle tři na dostatečnou úroveň, spolu s Charmeleonem můžou Surge porazit. Docela mě teď mrzí, že jsem v měsíční hoře nechytil třeba Geoduda, protože jich tam byla spousta a teď by se mi takový hodil.“

Ash i Termin pokračovali každý ve svém samostatném tréninku a až večer se sešli v ubytovně. Úroveň jejich pokémonů se náležitě posunuly. Terminovi bylo líto, že nemůže s Ashem a Kerelem v úterý na loď, ale bylo by trochu nespravedlivé k Miranii, kdyby Ash najednou vzal místo Kerela Termina.

Druhý den už byl Garry hovornější.

„Když mě porazíš, dám ti lístek na trenérský mecheche na lodi tady v přístavu; koná se to pozejtří večer,“ řekl Ashovi.

„Já už mám dva lístky; jeden pro mě a jeden pro Kerela,“ pravil na to Ash, „ale můžeš dát jeden Terminovi.“

„Dobře, když mě porazíš, dostaneš lístek pro Termina, když ne, zaplatíš mi. Platí?“

„No jasně.“

Všichni čtyři kluci společně i s Miranií vydali se ven na místo, kde se rozhodli zápasit; ve Vermilionu se zápasilo většinou téměř všude, protože od rána do večera zde bylo zápasících trenérů tolik, že vhodných míst pro boj se zde zdaleka nedostávalo, a to i přesto, že na lukách i v lesích a u rybníků se také stále nějaký ten trénující člověk pohyboval. Zápas se vedl na šest pokémonů, neboť Ash jich měl už 7 a Garry 6.

Občas se i zde stalo, že zápas měl své diváky, také nyní se jich pár našlo, a tak mohli tito přihlížet jeho začátku:

„Sandslashi, do boje!“ - \

„Eevee, jdi na to!“ - Vynesli oba trenéři své první pokémony.

„Sandslash, level 35.“ - \

„Eevee, level 33.“ - Zhlásily pokédexy.

„Sandslashi, bič!“ - \

„Eevee, hbitý útok!“ - Zadali oba trenéři svým pokémonům první útoky.

Eevee neměl proti Sandslashovi téměř nejmenší šanci. Byl nyní možná nejslabším článkem Garryho sestavy, ale místo něj vyslal Garry naopak jedno ze svých současných es:

„Feraligatre, teď ty!“

„Feraligatr, level 31,“ hlásil Ashův pokédex.

Feraligatr je třetí - nejvyšší - vývojové stadium Totodila; disponuje ohromnou útočnou silou v případě fyzických útoků, již doplňuje útoky vodními.

„Feraligatre, vodní dělo!“ velel Garry.

Ash dal pokračovat v útoku Slash. Pak zkusil ještě písečný útok.

Sandslash prohrál.

„Pikachue, jsi na řadě!" pokračoval zcela logicky Ash.

„Pikachu, level 37," zahlásil Garryho pokédex.

Po Pikachuově mohutném záblesku se Garryho Feraligatr musel poroučet.

Garry nemaje jiného vhodného - nejlépe zemního - pokémona přiklonil se k vyslání nováčka:

„Rhyhorne, do boje!"

„Rhyhorn, level 26," řekl Ashův pokédex.

Rhyhorn je krásný mohutný čtyřnohý kamenný - zemní pokémon trochu připomínající nosorožce. Má sice silnou obranu, nikoliv však tak, jak je běžné u kamenných pokémonů, jeho předností je spíše fyzický útok, slabinou pak speciální statistiky. Tím, co bychom mu mohli vytknout, je, že se v základní řadě neučí žádný kamenný útok, ze zemních pak jen na 1.65 zeměřesení; disponuje zejména útoky obecného typu.

„Rhyhorne, Stomp!" nařídil Garry.

„Pikachue, dvojitý tým!" poručil strategicky Ash.

Jak Garry viděl, že Pikachu má výrazně vyšší rychlost, a tak je výhoda útoku Stomp, jenž může způsobit vystrašení, tatam, změnil rozkaz:

„Rhyhorne, rohový útok!"

Ashovou taktikou bylo snížit pravděpodobnost soupeřova přesného zásahu pomocí dvojitého týmu a pak přejít k útoku Swift. Jelikož měl Rhyhorn téměř o 30% nižší level, Pikachu jej porazil a ještě získal výhodu na dalšího pokémona v podobě aplikovaných pohybů dvojitý tým.

„Kadabro, teď ty!" volil dále Garry.

„Kadabra, level 31," zaznělo z Ashova pokédexu.

Kadabra byla Garryho skvělou volbou, navíc jedním z jeho nejlepších pokémonů. Tento psychický pokémon totiž sice neoplývá dobrými fyzickými statistikami, Pikachu však zase útočí lépe speciálními elektrickými útoky, nežli fyzickými útoky typu obecného, zato ovšem disponuje velice vysokou rychlostí, v níž může směle konkurovat Pikachuovi, excelentním speciálním útokem, velmi dobrou speciální obranou, a navíc i pohybem Recover (obnovení).

Jenže Pikachu k jeho štěstí mohl těžit z výhod dvojitého týmu, a navíc okamžitě použil bleskovou vlnu na paralýzu Kadabry, čímž se jejich rychlosti více než srovnaly a byla omezena Kadabřina bojeschopnost včetně schopnosti pohotově se obnovat. Pak už přišly na řadu ze strany Pikachua mohutné záblesky, od Kadabry zase psychické paprsky. Pikachu skončil zmaten, velmi výrazně oslaben, avšak stále neporažen, zatímco Kadabra se musela odebrat zpět do pokébalu.

„Jdi na něj, Growlithe!" pokynul Garry.

„Growlithe, level 30," hlásil Ashův pokédex.

„Growlithe, kousavý útok!" rozhodl Garry; Ash nechal pokračovat v mohutných záblescích.

Growlithe již Pikachua zdolal a Ash musel volit svého třetího pokémona, zatímco Garry již neměl dále z čeho vybírat.

„Charmeleone, volím si tebe!" zvolal Ash.

„Charmeleon, level 29," zaznělo z Garryho pokédexu.

Tak tu proti sobě stanuli dva ohniví pokémoni téměř stejné úrovně.

„Charmeleone, škrábavý útok!" - \

„Growlithe, kousavý útok!" - Řekli trenéři.

Trochu nečekaně byl Charmeleon rychlejší než Growlithe, takže Garry změnil taktiku:

„Growlithe, Take down!"

Take down je útok obecného typu se silou 90, tedy oproti kousavému útoku síly 60 o polovinu silnější, ovšem trochu ubírá i útočnickovi. Škrábavý útok má sílu pouze 40, a proto v tomto dílčím zápase Growlithe velice těsně vyhrál.

Ash nepřemýšlel, jakého má Garry posledního pokémona, neboť nyní vedl 4:3; měl jen dva pokémony nenáchylné k ohnivým útokům, a tak vyslal toho levelově i všeobecně silnějšího:

„Pidgeotto, teď je to na tobě!"

„Pidgeotto, level 31," zahlásil Garryho pokédex.

„Pidgeotto, hbitý útok!" rozhodl Ash.

Tím, doraziv ho, zabránil Growlithovi v použití jeho posledního - sebevražedného - Take down.

„Pidgeotto, je to na tobě!" zvolal Garry.

Tak se ocitli dva Pidgeottové v zápase proti sobě.

„Pidgeotto, level 28," zahlásil Ashův pokédex.

„Pidgeotto, létavý útok!" - \

„Pidgeotto, létavý útok!" - Zaznělo z obou stran skoro ve stejnou chvíli.

Schylovalo se ke vzdušné bitce, neboť pokud oba pokémoni použijí létavý útok, jeho částečná dvojfázovost de facto vymizí a stane se z něj obyčejný vzdušný útok se silou 70. Pozorní si však určitě všimli, že Ashův Pidgeotto byl o 3 levely silnější a stejně jako jeho soupeř nebyl vůbec oslaben z předchozího zápasu.

Protože ani jeden ze soupeřů nemohl opustit létavý útok, aniž by zůstal pozadu, mohl Garryho Pidgeotto vyhrát jedině v případě, že by mu přála nějaká náhoda. Tak se ovšem nestalo. Oba ptačí pokémoni se nad hlavami trenérů i přihlížejících prali používající silného vzdušného útoku a nakonec Garryho Pidgeotto spadl, div, že bez další újmy přistál na zemi. Tím bylo dokonáno. Garry prohrál, tentokrát 6:3.

Garry byl samozřejmě naštvaný, jak souboj dopadl. Očekával, že vzájemný zápas konečně vyhraje - trénoval, chytil Rhyhorna, a přece byl co do úrovně a nyní i co do počtu pokémonů oproti Ashovi v nevýhodě.

„Vyhrál jsi, Ashi, tady je ten lístek," řekl poražený Garry hledaje vstupenku v batohu.

Ash lístek přijal a podával jej Terminovi, ale ten si ho vzít nechtěl.

„Měl bych ho vyhrát sám. Garry, což takhle vzájemný zápas?"

„Tak jo," řekl na to Garry a jal se jít uzdravovat své pokémony do pokécentra.

Jenže vtom je zastavila jedna z přihlížejících:

„Viděla jsem váš zápas," řekla k Ashovi, „Surge má velmi silného Raichua. Tvůj Pikachu je sice velmi silný, ale na Raichua nikdy mít nebude; chtělo by to, abys měl také Raichua. Talentovanému trenérovi, jako jsi ty, ráda věnuji hromový kámen."

Ash byl nadšený. Než by ze svých příjmů začínajícího trenéra ušetřil na evoluční kámen, by trvalo ještě dlouho, přinejmenším na šesti stadionech by musel vyhrát a ještě by mu musela přidat máma, jež měla sama poměrně málo, nebo profesor Oak.

„To bych vám byl hrozně moc vděčný!" zaradoval se Ash nahlas.

Zatímco chlapci občerstvovali své pokémony v pokécentru, zašla tato paní domů, aby ten hromový kámen přinesla.

Když jej dala Ashovi, jeho pokémoni již byli téměř fit a když byla regenerační kúra dokončena, přiložil Ash kámen k Pikachuovi. Jenže ten se po něm prudce ohnal ocasem, až kámen odletěl do opačného rohu místnosti.

„Pika pika, pikachu! Pika pika; pika pikachu, pikachu pikachu pika. Pika pikachu pikachu pikachu! Pikachu pikachu pika pikachu pika pikachu! Pika!" zanádal přímo hrozivě Pikachu.

Ash se divil. Pokémon, který odmítá evoluční kámen? To je přinejmenším velice neobvyklé.

Snažil se zjistit, co Pikachuovi vadí, proč se nechce vyvinout. Nakonec vyzjistil, že Pikachuovi vadí, že je mu kámen darovaný, a hlavně - že mu ho někdo dává proto, že nedokázal porazit Surge, a především toho jeho Raichua. Pikachu byl prostě velice ješitný pokémon a takovýto dar odůvodňovaný prohrou nechtěl v žádném případě přijmout. Mnohem raději si počká, než s Ashem - jako svým trenérem - na kámen sami vydělají, byť by třeba coby Pikachu musel vyhrát ligu, než aby se vyvíjel za takovýchto okolností.

Paní si tedy kámen zase vzala. Garry by ho byl hnedle přijal pro svého Eeveeho, ale bylo mu hloupé si o něj jen tak říct.



Pidgeotto

Následoval zápas Garryho s Terminem.

Tento zápas byl o poznání vyrovnanější, nežli Garryho boj proti Ashovi, i přesto však Termin zvítězil. Byl prostě lepší a Garry se bude muset ještě hodně snažit, aby Ashe a Termina porazil.

4. a 5. den ve Vermilionu byly opět u všech námi sledovaných lidí ve znamení tréninku a v podvečer, před sedmou hodinou, zamířili Ash, Kerel, Termin a Garry na trenérskou party na lodi Velká Anna kotvící ve zdejší velkém přístavu.

Majestátní plavidlo nabízelo tolik, jako menší město; na celé lodi mohli jsme narazit na spoustu trenérů a zápasy se konaly jak na k tomu určených místech, tak kdekoliv jinde. V barech se popíjelo, v restauračním sále i na nejvyšší palubě se jedlo, kolik kdo jen chtěl. Vermilion byl nejvýznamnější přístav celého známého světa a jen dvakrát do roka zde tato loď pustila na svou palubu bohaté trenéry a čestné hosty, z nichž někteří se předtím či potom plavili na místa ovládaná i neovládaná republikou Kanto, aby se dostali z nevelkého prostoru svého rodného státu. Naprostá většina trenérů zde byla nad síly Ashe, Termina a Garryho, přesto s nimi zápasili často i tak, aby měli jistou šanci. Chlapci si jenom občas vzali nějaké sousto a po jedenácté se Ash s Kerelem rozhodl, že vyjdou na horní palubu a vychutnají dary rozlehlých prostřených stolů, z nichž mohl každý pozvaný účastník sníst, co se mu jenom zalíbilo. Líbilo se jim toho opravdu mnoho; natolik, že se přejedli, až téměř nebyli schopni pokračovat v zápasení. K tomu vyhrávala hudba a zatímco mnozí trenéři i někteří netrenéři - cestující - v opojení prostředím a alkoholem propadali stále více uvolněné zábavě, jiní se naopak vrhali se do zápasů natolik bezhlavě, že nedalo se od nich očekávat důkladně promyšlených kroků. Ash s Kerelem seděli u stolu, když k nim pět minut před tři čtvrtě na dvanáct, naloživ něco dobrého na talíř, přisedl Termin a jedě jim povídal:

„Ani jsem moc netrénoval. Je pravda, že ti trenéři jsou čím dál odvázanější a ani se nemusíš divit, když ti proti Pidgeottovi nasadí Caterpie. Jenže je tu tolik lákadel; škoda, že už skoro nemám hlad. Toho neobvyklého jídla, co tady nabízejí! To je škoda něco nechat a neochutnat. Máte plavky?“

„Jo,“ řekl Ash. „V úschovně v batohu.“

„Já taky,“ řekl na to Termin. „Teď pro ně skočím a jdu se vykoupat do krytého bazénu dole.“

Nuže, když Termin dojel, vydali se k batohům pro plavky, převlékli se a zamířili do krytého bazénu v útrokách lodi. Někteří šílenci, ač bylo poněkud zima, a to zvláště v noci a potom nad ránem, skákali jako diví do bazénu na palubě, zde dole však bylo více plno. Kolem koupaliště prostory pro pohodlný odpočinek, opět servis s kdejakým občerstvením, či spíše přikládáním do již tak plných žaludků, s alkoholem i nealkoholickými nápoji. V blízkosti bazénu bylo přísně zakázáno zápasit, navíc pro množství lidí to ani nebylo možné, zůstali-li ovšem kluci i kolem jedné hodiny, ač mezitím ještě párkrát obešli jistou část lodi, a Termin dokonce skočil do bazénu na palubě s tím, že voda tam je oproti vzduchu celkem teplá - přesto jej nikdo nenásledoval, mohli být svědky toho, jak dva poněkud společensky unavení trenéři konají zápas přímo u bazénu v útrokách lodi, či dokonce v něm; oba však byli velmi rychle vykázáni, což se jim nijak zvláště nelíbilo.

Ve tři hodiny se spustil ohňostroj, jenž osvětlil celý přístav, přilehlé město i záliv. Zábava pak pokračovala tak do devíti ráno, kdy už celá loď postupně odešla spát; Ash, Kerel a Termin se však odebrali k ubytovně již po ohňostroji.

Bylo zamčeno. Jelikož upozornili vrátného na svůj dnešní pozdní příchod, dostali klíč od hlavního vchodu, aby pak zamkli. Garry se zdržel na lodi, tam ho nenašli, ani moc nehledali, vrátný jim prý slíbil, že jim otevře, kdyby nepřišli spolu.

Obtížno si domyslet, do jaké míry byl vrátný překvapen, když Garry dorazil drahnou třičtvrtěhodinu po ostatních chlapcích s tím, že se sotva motal a trefit se na schody připadalo vrátnému, že je pro něj heroický výkon. Doprovodil ho tedy do pokoje, kde rozsvítil, čímž probudil další dva jeho spolubydlící - trenéry - a dav jim ho na starost odebral se zamknout a spát. Ti dva z takové zásilky, jakou v něm dostali, jistě neměli velkou radost, avšak nezbývalo jim, než se o Garryho náležitě postarat. Tou dobou už však Ash, Kerel i Termin spali nevědouce, co se vlastně děje na chodbách a v nedalekém pokoji.

Miranie vstavši přibližně v osm hodin vidíc, že kluci spí jako dřeva, převlékla se a poctivě vyrazila trénovat. Ash a Kerel se probudili asi půl hodinky po sobě někdy před jednou odpolední a rozhodli se jít si rovnou dát oběd. Na chodbě se dočista srazili s Garrym. Vrátný, jenž i dnes hlídal, měl cosi na práci ve vyšších patrech a zrovna je potkal všechny pohromadě. Nemohl si odpustit poznámku o stavu, v jakém se včera Garry vrátil; však i dnes na něm byly znát dopady včerejšího veselí.

Po obědě byl u Ashe i Termina na pořadě zápas se Surgem. Ash byl přesvědčen, že má dobrou strategii, a hodně vytrénoval. Termin měl svého Charmeleona na 1.35 a ostatní na vysokých úrovních; oba si proto věřili.

Na stadionu šel jako první na řadu Ash.

„Ampharosi, do boje!" - \

„Sandslashi, volím si tebe!" - Zazněla stadionem rázná zvolání trenérů.

„Ampharos, level 30." - \

„Sandslash, level 41." - Zahlásily pokédexy.

Surgeovi bylo jasné, že Ash skutečně potrénoval. To samo o sobě však nikdy nestačí.

„Ampharosi, bručení!" - \

„Sandslashi, bič!" - Zaveleli oba trenéři.

Ampharos je nejvyšší vývojové stadium Mareepa a Flaafy; stále je typu elektrického, ale jeho nejlepší zbraní je elektrická rána; to jej kromě velmi dobrých statistik výrazně odlišuje od Flaafy, a proto byl Sandslash velmi dobrou volbou. Ampharos na něj prostě nemohl používat žádné elektrické útoky, proto také Surge přikročil ke strategii snížení Sandslashova fyzického útoku pohybem bručení; nedošlo ani na nárazový útok, ale poraziv Ampharose již Sandslash nebyl téměř schopen zdolat jakéhokoliv dalšího pokémona, protože efektivita jeho útoků byla výrazně snížena.

„Voltorbe!" vyslal Surge svého dalšího pokémona.

„Voltorb, level 26," zahlásil Ashův pokédex.

„Voltorbe, Sonicboom!" přikázal nyní Surge.

Sandslash používal nadále s nepřiliš velkým efektem bič, zatímco Voltorb mu ubíral pevnou měrou Sonicboomem. Když už že by Sandslash téměř o 37% levelově slabšího Voltorba i přes svůj výrazně snížený útok porazil, zavelel Surge:

„Voltorbe, sebezničení!"

Sebezničení, to je extrémně silný útok, který vyřadí ze zápasu útočníka, a právě proto se používá v případě, kdy dotyčný pokémon již dohrává, zároveň má ovšem sílu 200 a jen málokterý pokémon, zvláště pak, je-li oslaben, může tento zásah ustát. Bylo zjištěno, že zkušenosti za zápas si v případě oboustranného zničení připisují částečně oba pokémoni. Výhodou pro trenéra, jenž sebezničení použije, může být i, že při oboustranném vyřazení si oba trenéři musí zvolit „naslepo" pokémona stejně jako na začátku zápasu.

Voltorbova sebedestrukce na Sandslashe stačila. Oba padli a oba trenéři si museli zvolit své další pokémony. Ash si však tentokrát vedl velmi dobře; soupeř musel na porážení jednoho jeho pokémona obětovat dva své, a to mohl použít celkově jen čtyři. Kdyby všichni další Surgeovi pokémoni byli na předpisových úrovních, tedy mezi 22 a 30, měl by Ash se svojí partou vítězství jisté. Na to však nemohl spoléhat.

Ash zaváhal. Měl na výběr vynést buď Pikachua, coby svou vlajkovou loď, nebo Venusaura, čerstvě vyvinutého z Ivysaura. Přišlo mu zbytečné nechávat si Pikachua na konec, i když v závěru mohl čekat Raichua a kdyby tento byl na levelu 35 - 40, vůbec by se nedivil.

Surge si připravil pokébal.

Ash děl:

„Pikachue, jdi na to!"

„Magnemite, do toho!" zvolal Surge.

Nebylo pochyb. Posledním pokémonem bude dozajista Raichu.

„Pikachu, level 42." - \

„Magnemite, level 28." - Zhlásily pokédexy.

Surge prozatím ctil levelové omezení. Bylo by ovšem zvláštní, kdyby se u repetenta celou dobu držel na uzdě. Dalo se očekávat, že finální pokémon bude stát za to.

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - \

„Magnemite, bleskovou vlnu!" - Ozvalo se z obou stran téměř totéž.

Oba paralyzační pohyby byly úspěšné.

„Pikachue, Agility!" - \

„Magnemite, nadzvukový útok!" - Pokračovali trenéři.

Pikachu si pohybem Agility výrazně zvýšil rychlost, čímž částečně vyrovnal paralýzu. Magnemitovi se zprvu zčásti kvůli vlastní paralýze, zčásti pro nejistou účinnost nadzvukového útoku nedařilo Pikachua zmást. Tím ztratil pár kol. Ash nasadil jinší zbraň, v tomto případě velmi prozřetelně:

„Pikachue, dvojitý tým!"

Pikachu si párkrát snížil pravděpodobnost zasažení soupeřem, pročež jedno zmatení nadzvukovým útokem, jež ho stihlo, bylo vlastně velkým soupeřovým štěstím. Pak Surge změnil zadaný útok:

„Magnemite, Sonicboom!"

Když se Magnemitovi podařilo trefit Pikachua Sonicboomem, trošku ho to přeci jen postihlo; Magnemite však takto nemohl využít Pikachuovy slabé fyzické obrany, a beztak měl přesně o třetinu nižší level. Ash po dostatečném zabezpečení své menší zasažitelnosti přikročil k útoku, ježž Pikachu uměl teprve krátce a který sice nebyl zrovna stoprocentně přesný, ale o to silnější. Vzhledem k tomu, že útoky normálního typu byly na Magnemita, jakožto ocelový typ, také špatně efektivní, nebyl jeho efekt faktem, že byl používán na elektrického pokémona, vzhledem k případným normálním útokům nijak snížen:

„Pikachue, bleskový útok!"

Stadionem proletěl extrémně silný elektrický výboj vyslaný Pikachuem. Síla tohoto útoku, který je nejsilnější elektrickou zbraní, je 120, zatímco síla mohutného záblesku „jen" 95. Nevýhodou, jak již bylo řečeno, je, že bleskový útok je poněkud málo přesný, rozhodně v porovnání s mohutným zábleskem, a tak je výběr mezi těmito dvěma útoky, umí-li pokémon oba, otázkou dobrého úsudku trenéra. Na Magnemita, jenž sám jsa elektrickým typem je zvýšeně odolný vůči elektrickým útokům, bude asi vhodnější vyrazet alespoň zpočátku se silným bleskovým útokem. U tohoto Ash zůstal až do konce. Magnemite padl s minimální újmou Pikachua. Na řadě byl nyní poslední Surgeův pokémon a Ash i při své dvoupokémonové výhodě vedl 3:1. Očekával se Raichu.

„Raichue, jsi na řadě!" řekl Surge.

„Raichu, level 35," hlásil Ashův pokédex.

Nyní proti sobě stáli Pikachu a Raichu srovnatelných úrovní, zvláště po zohlednění Raichuovy síly. Velkou Raichuovou nevýhodou se mohlo zdát být, že ještě neuměl silný bleskový útok, navíc při síle elektrických útoků Ashova Pikachua měl jeho bleskový útok sílu spíše 180, nežli 120, a tomu se Raichu mohl bránit jen díky Pikachuově velice chabé fyzické obraně a faktu, že na něj tento útok účinkoval s poloviční silou. Pikachu byl trochu oslaben z boje s Magnemitem a také paralyzován; sice měl - na rozdíl od Raichua - použitých pár dvojitých týmů, ale jelikož oba tyto pokémoni uměli absolutně přesný útok Swift, nebyla tato skutečnost nijak významná a Surgeova volba útoku pro Raichua tím byla jasná:

„Raichue, Swift!"

„Pikachue, bleskovou vlnu!" zareagoval Ash.

Raichu byl paralyzován, Pikachu poprvé silně zasažen.

„Raichue, pokračuj!" velel Surge.

„Pikachue, bleskový útok!" stanovil Ash.

Pikachu nezaútočil, ale pak se mu to přeci jen povedlo, než stačil Raichu dát Swift po třetí.

Surge na to reagoval:

„Raichue, Agility!"

„Pikachue, Agility!" zvolal Ash zaslech Surgeův pokyn.

Oba pokémoni provedli Agility. Pikachuovi zůstala drobná výhoda. Díky tomu, že Agility zvyšuje rychlost opravdu výrazně a Pikachu již jedno použil v zápase s Magnemitem, byl nyní o maličko rychlejší, nežli Raichu. Nemělo smysl, aby se pokémoni předháněli, kdo zvládne víckrát Agility. Použili-li by ho oba v maximální možné míře, je docela klidně možné, že Pikachuovi by jeho výhoda zůstala; tyto pohyby jsou navíc při paralýze ve větší míře rizikem, neboť trenér si nikdy nemůže být dopředu jist, zda jeho pokémon v daném kole zaútočí, či-li nic.

Ash rychle zapřemýšlel: *Bleskový útok, síla 120, polovička je 60, úder síla 70, Swift síla 60. Vzhledem k Pikachuově elektrické síle by mohl mít bleskový útok tak třeba 85, takže je lepší - a přesnější - než úder. Úder ne; ten nemá smysl. Zkusíme Swift. Jo.*

„Pikachue, bleskový útok!" zněl jeho rozkaz.

„Raichue, Swift!" pokračoval Surge.

„Pikachue, Swift!" změnil Ash pokyn po dalším bleskovém útoku, byť se tento opět povedl. Swift byl podstatně jistější.

Minulo pár „Swiftovacích" kol, občas některý z pokémonů kvůli paralýze vysadil, nakonec však Pikachu přeci jen prohrál. Raichu byl výrazně oslaben, paralyzován, ale Pikachu na něj pořád nestačil. Ash musel vynést třetího pokémona.

„Venusaur, volím si tebe!" zněla jeho volba.

„Venusaur, level 32," zaznělo ze Surgeova pokédexu.

Venusaur je travní - jedovatý pokémon světle modré barvy s mohutným tělem, na zádech nesoucí rozložitý květ, díky němuž je schopen přeměňovat sluneční záření v energii, již pak používá v zápase a na vyšších úrovních se díky ní dokáže i obnovovat, což pro něj znamená nezanedbatelnou taktickou výhodu. Jelikož se jedná o vrchol - 3. stupeň - velmi silné vývojovky, je to pokémon opravdu hodně dobrý, který ještě lépe než Ivysaur nakládá s týmiž útoky doplněnými později mocnými pohyby travního typu. Jeho dominantní statistikou je speciální útok, výrazně však nezaostává ani v těch ostatních, zejména pak v HP a v obranách. Ačkoliv byl o 3 úrovně slabší než Raichu, byl Ashovou naprosto správnou volbou; tři levely nad úroveň 30 již nejsou příliš znatelné, mnohem výraznější jsou samotné Venusaurovy statistiky, a hlavně jeho travní typ skýtající zvýšenou odolnost vůči elektrickým útokům.

„Venusaur, šlahounový hod!" - \

„Raichue, bleskovou vlnu!" - Rozhodli trenéři.

Šlahounový hod byl správnou volbou. Ačkoliv se Venusaur obecně specializuje hlavně na travní útoky, tento skvělý bojový útok s přesností 90% a silou 80 představuje výjimku. Díky němu mohl Venusaur využít Raichuovy nízké fyzické obrany, která není tak tristní jako u Pikachua, ale stále je jeho slabinou.

Stalo se tak, že na Raichuův útok úder, zvolený Surgem hnedka po bleskové vlně, již nedošlo. Dva šlahounové hody stačily, aby Venusaur Raichua s přehledem zdolal. Ash vyhrál. A nemusel ani využít své výhody co do počtu pokémonů. Podařilo se mu Surge porazit 4:2.

Ash přešev stadionové bojiště předstoupil před Surge.

„Jsi vynikající trenér, Ashi Erinbaölde," řekl mu leader stadionu, kterému zde mnozí říkali velitel, „právem si zasloužíš 3. odznak pokémonní ligy. Když mě někdo porazí na méně než pět pokémonů, jako ty, zaslouží uznání, i když to není na první pokus. Ale doufám, že je ti jasné, že já nejsem poslední stadion. U mě spousta lidí končí, spousta z nich mě proklíná, ale nikdo z těchto si neuvědomuje, že po mně přijdou mnohem těžší stadiony a nakonec elitní pětice trenérů. Kolik z těch, kteří mě neporazí, by asi tohle zvládlo?"

Naklonil se nad knihu a píše velkým, čitelným písmem, velmi silnou čarou musel se podívat na hodinky, kolikátého to vlastně je a kolik je hodin. Právě tak provedl zápis i do Ashova záznamníku. Ash měl z tohoto odznaku nebývalou radost a ještě větším potěšením pro něj bylo Surgeovo uznání.

„Teď hlavně nesmíš usnout na vavřínech," pokračoval Surge dopsav. „Po mně je tu ještě dalších

pět stadionů a pak pět velice silných trenérů. Taky byli takoví, kteří ustali s tréninkem, dokud zvládali ty lehké zápasy a pak někde na stadionu, nebo v Indigové plošině propadli. Na to si musíš dát pozor."

Když Surge zjistil, že se Ash zná s profesorem Oakem, zeptal se ho na něj a vzpomněl si:

„Teď tu byl nějaký Garry Oak. Nemá s ním něco společného?"

„Je to jeho vnuk," odvětil Ash.

„Ale nezvládl to. Bude si muset přijít na reparát. Je dobrý trenér?"

„No, snad jo."

„No, to ty nemůžeš tak posoudit. Však já už mu dám zabrat. Ale porazí tě?"

„Ještě mě nikdy neporazil," řekl po pravdě Ash. „Ale myslím, že tak špatný není."

„No, to už zjistíme. Uvidíme, co předvede příště. Tak zlom vaz, Ashi."

„Nashledanou," rozloučil se Ash a odešel.

Následoval Terminův zápas.

Termin také uspěl, i když mu výhra dala na pokémony více zabrat. Raichua dorazil jeho Charmeleon na 1.35 a ihned po skončení zápasu se vyvinul v Charizarda. Teď ho Termin bude trénovat přednostně máje pocit, že svého vůdčího pokémona, jehož ve formě Charmandera dostal od prof. Oaka, trochu ochudil.

Jen co Ash vyšel ze dveří stadionu a zahnul za roh, prohnala se kolem něj banda Squirtlů a asi tři Wartortlů. To jsou vodní pokémoni podobní želvám - konkrétně první a druhý předvývoj velice silného Blastoise. Za nimi mladá policistka a asi tři mládenci v uniformách doprovázení nepřilíživými pokémony.

Ash okamžitě vynesl všechny své pokémony. Pikachu byl neschopný většího úderu, stejně tak Sandslash.

„Venusaur, pochyť ty vzadu! Pidgeotto, Butterfree, dopředu! Pidgeotto, Butterfree, vzdušný vír!" nařídil.

Tak se také stalo. Pidgeotto a Butterfree na l. 33 a 34 předletěli divoké nebo polodivoké pokémony, vzdušným vírem jim zatarasili cestu a zároveň je tornádo odstrkávalo a odnášelo zpět, zatímco Venusaur tu některého chytil a praštil s ním o zem, jakoby slabším šlahounovým hodem, jiného uhodil šlehavým útokem, který jakožto travní pohyb je proti vodním pokémonům zvýšeně efektivní. Squirtlové se na Venusaura otáčeli, některé takovýto útok podnítil k zuřivé reakci, zároveň k Venusaurovi doslova padali z nebe další příslušníci tlupy odmetení vzdušnými víry vytvořenými Pidgeottem a Butterfreeem.

„Eevee, hbitý útok; Charmeleone, škrábavý útok; Pidgeotto, hbitý útok; Butterfree, zmatení!" velel dále Ash.

Pokémoni se tím řídili. Eevee a Pidgeotto každý z jedné strany kosily Squirtlíky, potažmo Wartortly, hbitými útoky, k tomu jim Butterfree pomáhal zmatením a Charmeleon škrábavým útokem. Málo přitom byly soupeřům platné protiútoky vodními děly, potažmo kousavými a nárazovými útoky; někteří z bandy se raději neútočice schovali do svých krunýřů.

Po zpacifikování všech těchto rozdivočelých pokémonů bylo třeba naložit je a odvézt do policejní stanice, kde byla speciální místnost pro takovéto případy. Pak putovali na chovnou stanici, kde se měli vylepšit jejich mravy.

Policistka, poručík Remátová, jsou ráda, že jí s chycením Squirtlů a Wartortlů výrazně pomohl, Ashovi poděkovala. Vysvětlila mu, že se jedná o nepříjemné mladé divoké pokémony, kteří v tlupě útočí na město, kde něco zničí nebo ukradnou a zase na pár dní zmizí. Jsou tak rychlí, že je těžké je chytit, navíc nelze předvídat, kdy se zase objeví a žádnému trenérovi se na ně nechtělo čekat. Dostali za úkol je zkusit pochyťat sami, ale to bylo velmi obtížné.

Než přijel vůz, na který mohli pokémony naložit, aby byli odvezeni do cely, přistoupila poručice



Squirtle

k jednomu z malých Squirtlíků ukrytých ve svých krunýřích.

Poklepala na krunýř. Squirtle opatrně povysunul hlavičku a vidě, že se mu nic nestane, vytáhl se z krunýře celý.

„Ashi,“ řekla pak poručice, „nechceš si tohoto Squirtla nechat? Vypadá vyděšeně, určitě nebude zlý. Dobrý trenér by mu mohl zajistit mnohem lepší život, než výchova někde v rezervaci.“

„Tak dobře,“ řekl Ash, „aspoň budu mít o jednoho pokémona víc.“

Otočil se ke Squirtlíkovi děbo:

„Půjdeš se mnou?“

Squirtle byl vykulený. Mohl být asi tak na sedmé-osmé úrovni a poměrně mladý. Nevěděl, co říct.

Ash vytáhl prázdný Greatball. Aktivovav ho přiložil jej ke Squirtlíkovi a ten do něj byl vtažen. Nebránil se. Zůstal v pokébalu.

„Děkuji vám, paní poručice,“ pravil Ash.

„Já děkuji tobě,“ řekla na to por. Remátová, rozloučili se a každý šel svou cestou; za svými povinnostmi.

Během té doby už dorazil i Kerel. Chvilí se zdržel na stadionu pozoruje další zápas a vůbec nevěděl, o co přichází. Chtěl Ashovi pográtulovat až v pokécentru, kam měl tento namířeno.

Také Miranie měla dnes svůj druhý zápas se Surgem. Odbyla si jej již dopoledne, když Ash a Kerel ještě spali. Bohužel byla po druhé neúspěšná, ačkoliv se velmi snažila jak při tréninku, tak i během samotného zápasu. Od té doby se s Ashem a Kerelem nepotkala. Bloumala po městě jsouc zničena, a tak se stalo, že než si došla vyléčit pokémony, byl v pokécentru už také Ash s Kerelem.

Rozhodla se skončit svoji cestu. Ash jí to sice rozmlouval, ale ona byla rozhodnuta. Bude s nimi pokračovat dále do Landeveru, kde už zůstane, neboť tam je její domov.

Přišla čtvrtá hodina a Ash, Kerel a Miranie byli po svém šestidenním pobytu ve městě Vermilionu připraveni k odchodu. Vydali se k východu - směr Landever a dále Celadon, kde je čtvrtý stadion ligy.

Přiševše k ústí jakési jeskyně za východním okrajem města, našli tu spícího Snorlaxe. Blokoval dočista celý vstup. Musel se tu objevit během posledních dvou dnů.

Zrovna k němu dorazil muž jménem Fuji. Byl to odborník přes pokémony a zejména se specializoval na buzení Snorlaxů.

Snorlax je skutečně ohromně zavalitý pokémon, jehož tělo na střední úrovni dosahuje výšky přes 2 metry a hmotnosti téměř 500 kilogramů, tedy půl tuny. Jedná se o pokémona ohromně silného, který při dobrém tréninku prokazuje svému trenérovi výtečné služby, ovšem má jednu značnou nevýhodu. Snorlaxové jsou totiž najedše se schopni spát třeba dva až tři týdny, dokud nedostanou zase hlad; pak něco uloví, přecpou se, občas se oplodní, nebo podstoupí pár zápasů a znovu usnou na podobnou dobu. Nejedná se tedy rozhodně o tvory hýřící aktivitou; největším problémem u Snorlaxů je, že vůbec neřeší, kam si lehnou. Jsou dostatečně odolní na to, aby jim vůbec nevadily povětrnostní vlivy, natož pak stížnosti lidí, či jiných, slabších, pokémonů. Pak musí přijít někdo, kdo je probudí, a to také není jen tak. Spící Snorlax nereaguje téměř na žádné vnější podněty, ale naštěstí bylo vyzkoumáno, že existují zvláštní tóny, kterými lze Snorlaxe probudit. Jsou to zvuky, které mu připomínají jeho vlastní druh, a na ty jediné spě slyší. Není jednoduché je vyloudit, ale k tomu napomáhá speciálně sestavená pokémonní flétna, jež člověku pomáhá získat správné tóny.

Podivně znějící nástroj, ta pokéflétna; leč fungovala. Jak pan Fuji hrál, mohutný zelenobílý kolos se začal probouzet. Vedle pana Fujiho stál Arcanine - level 100; na něj Snorlax na 36. úrovni zdaleka neměl. Arcanine navíc uměl pro podobné případy vhodný pohyb Roar, jenž spolehlivě zažene zejména slabší pokémony. Jen, co jej Arcanine použil, Snorlax se dal na útěk a jak to bylo s kopečka, stočil se do velkého čtyřapůlmetrákového kluba koulebo se překážky nepřekážky snad až do řeky. Takový konec mu pranic nevadil. Bez problémů mohl dole z říčního koryta vylézt a prorazit si cestu do hlubokých lesů; tam, kde nikomu nebude překážet.

Ash se dal s panem Fujim do řeči. O tom, že existuje pokéomní flétna, mu něco málo ve škole řekli, ale nikdy ji neviděl, ani neslyšel; netušil, kde se dá koupit.

„Vzácně v obchodním centru v Celadonu,“ řekl mu na takto položenou otázku pan Fuji. „Dělají je dva lidé příležitostně u nás v Landeveru a nikdo jiný to správně neumí; je jen pár lidí schopných dobře poznat, jestli hraje správně a možná se budeš divit, ale já mezi ně nepatřím. Nemám vůbec žádný hudební sluch; dalo mi spoustu práce, než jsem s přítelem, který na tom je o poznání lépe, ty správné tóny našel, ale já sám je bezpečně nepoznám. Je celkem jedno, co na pokéflétnu hraješ; zvuk se musí pohybovat ve správné tónině, a to musí zajistit samotný nástroj.“

Chvilku spolu mluvili, pak se pan Fuji rozhodl, že mu jednu flétnu, již měl pro všechny případy s sebou do zálohy, věnuje. Ash byl šťasten. Změnil však plán své cesty - dozvěděl se, že z jeskyně prve blokováno Snorlaxem vede průchod přímo do míst severně od Viridiánského lesa, rozhodl se projít tudy do Pewteru a pak pokračovat na město Landever Měsíční horou a pověstným Skalním tunelem.

Nyní přišel vhodný čas zrekapitulovat Ashovy pokémony. Opouštěje Vermilion měl tedy takovéto: Pikachua 1.42, Sandslashe 1.41, Butterfreeho 1.34, Pidgeotta 1.33, Charmeleona 1.33, Venusaura 1.32, Eeveeho 1.28 a nově také Squirtla 1.8.

Sbohem, Butterfree

Tato jeskyně nesla název Diglettí. Jednalo se vlastně o takřka 13 km dlouhý tunel, který podle pověsti celý vykopali Digletti a Dugtrii; jak to bylo ve skutečnosti, není známo, toto zřejmě nebude úplná pravda, nicméně Digletti a Dugtrie si tento tunel náramně oblíbili a žijí tu ve velkém množství.



Diglett

Digletti jsou drobní zemní pokémoni, kteří ve volné přírodě tráví většinu svého života pod zemí, nebo v podzemních prostorách, jakou je i Diglettí jeskyně. Dugtrie je následující vývojový stupeň Digletta; o poznání mohutnější a silnější pokémon, který má tři hlavy, které na první pohled mohou působit jako samostatné; vznikají však vývojem z jednoho Digletta a umožňují Dugtrii lepší přehled a vhodnější koordinaci silného těla; právě proto oplývá Dugtrie mimo útočné síly a speciální obrany také hodně vysokou rychlostí.

Ash s Kerelem a Miranií během cesty tunelem svedli nejeden zápas zejména s Digletty a Dugtrii. Když vyšli zpátky na zemský povrch, byl už pozdní večer. Pozvolna doznívající západ slunce osvětloval krajinu, již dominovaly hluboké hvozdy, mezi nimiž byl nejhustší a nejtemnější les Viridiánský.

V tu chvíli Ashův Butterfree vyletěl z pokébalu. Trochu se vzdálil a vrátiv se, začal něco povídat Ashovi.

Chtěl mu říci, že se ho chystá opustit. Přišli zpět do Viridiánského lesa zrovna v období, kdy se Butterfree začínají nejvíce pářit a pro Ashova Butterfreeho to byla jen stěží odolatelná výzva.

„Ale vrátíš se?“ zeptal se Ash.

Butterfree přitakal. Samozřejmě, že se vrátí.

„Tak potom někdy přileť k profesoru Oakovi do Pallettu. Víš, kde to je?“

Butterfree se pochopitelně dokáže dostat do Pallettu; něco takového nebývá pro pokémony, zvláště ty létající, problém.



Butterfree

Ash by beztak musel jednoho ze svých pokémonů zřejmě brzy odložit, takže Butterfreeho vůbec nepřemlouval, aby nechodil pryč. Přesto mu to bylo líto. Tolik spolu už za těch pár dnů zažili a dokázali a nyní to má skončit? Ash by zřejmě nikdy nedal pryč nikoho ze svých prvních pokémonů, byť neví, koho z členů své současné sestavy by zvolil. Představoval si, jak i s Butterfreem vyzrají

na představitele pokémonní ligy v Indigové plošině a místo toho se teď rozdělují.

Butterfree odletěl. Ash, Kerel a Miranie pokračovali za večerního přítmí do ještě pár kilometrů vzdáleného města Pewteru, kde překvapili rodinu Versinových.

Brock se divil, jaktože už jsou zpátky, ale když mu Ash vysvětlil, že přišli Diglettí jeskyní jen tak na skok z Vermilionu, rád je pohostil a nechal v jejich domě přespat.

Matka i sestra byly také rády, že se setkaly s Kerelem a jeho přáteli.

Když Ash vyprávěl o Butterfreeho odchodu z jeho služeb, začal Brock vyprávět o svých podobných zkušenostech:

„Pokémon se vždycky nakonec vrátí. Bude mít mladé a když budeš mít štěstí, přivede i ty k tobě.“

Také řekl: „Ale Butterfree patří mezi ty pokémony, kteří takto odcházejí od svých trenérů asi nejčastěji a hlavně nejdříve; málokterý pokémon se vydá pryč z lidských služeb za rodinou dříve než po roce, pokud ale vyrazíš na trenérskou cestu někdy v březnu nebo v dubnu a vytrénuješ si Butterfreeho nebo Beedrill, tak je velká pravděpodobnost, že se od tebe odpojí ještě než získáš všech osm odznaků ligy.“

Měsíční horou a Skalním tunelem až do města Landeveru

Další den vyrazili Ash, Kerel a Miranie skrz Měsíční horu do Celadonu a dále stezkou vedoucí ke Skalnímu tunelu. Na této cestě - od Celadonu k tunelu - potkali nejednoho trenéra, avšak ve Skalním tunelu se už takové setkání dalo očekávat o něco méně.

Skalní tunel je pověstný svými temnými stěnami obklopujícími nespočet chodeb, z nichž jen několik vede na světlo světa. Právě proto se sem i trenéři bojí chodit - je velmi obtížné tudy projít, a hlavně - pokud se člověk ztratí, může zde bloudit i celé týdny, aniž by se dostal ven. Z poslední doby však není znám případ, kdy by se tu dospělý člověk ztratil a zemřel.

Ash, Kerel a Miranie dávajíce si pozor, kudy přišli, snažili se najít ty správné chodby k Landeveru a bez větších problémů byli za 20-25 minut venku. Průchod se najít dal, ale poměrně snadné bylo i správnou cestu opustit a motat se potom skalním labyrintem opravdu dlouho, neboť kilometry chodeb se rozcházely a scházely v nitrech skal široko daleko.

Leč, naše přátele již upoutala silueta města Landeveru, z něhož pocházela Miranie.

V Landeveru nejdříve navštívili rodinu Grünových. Všichni si chvilku odpočinuli a potom musel Ash prozkoumat zdejší největší zajímavost.

Byla jí vysoká Pokémonní věž, nazývaná též Věž duchů. Tento název byl dnes příhodný, ale v minulosti se jednalo o první sídlo rozhlasu v Kantu, z něhož se radiový signál šířil na celé jeho území; nyní už je vysílač v Saffronu, a to velice dlouho. Věž v Landeveru si ihned po jejím opuštění vyhlédli duší pokémoni, k nim od té doby přibyli také nějací psychičtí i jiní a udělali z věže strašidelné místo, kam jen tak někdo na výlety nechodí. Zatímco v jejích spodních patrech je možné pochyťat nějaké slabší pokémony, nejvyšší patra ovládají pokémoni poměrně hodně silní a na vysokém stupni vývoje; tito všichni se navíc bavívali tím, že straší všechny návštěvníky a jejich prvořadým cílem není svádět zápasy. K jejich odhalení vytvořila společnost Silph před časem pomůcku Silph scope, která je na slabší pokémony velmi účinná, ale ty nejsilnější maximálně donutí k zápasu, takže strašpytel bez pokémonů by rozhodně neměl na tento předmět spoléhat a raději by alespoň do horních pater věže neměl chodit.

Ovšem Ash nebyl žádný strašpytel, a už vůbec ne netrenér. Navíc chtěl ještě pořádně potrénovat, ačkoliv Squirtle byl již poměrně dobrým Wartortlem a ostatní jeho pokémoni také nezůstávali nijak

pozadu.

Miranie cestu na věž odmítla, Ash s Kerelem se však rozhodli vystoupat až nahoru. Kerel měl sice pořádně nahnáno a Ash nepochybně taky dost, ale ukázalo se, že někteří pokémoni se zde do zápasů vsutku příliš nehrnou. Přesto byl Ash, když se vrátili dolů, spokojen.

Dnes v noci přespali Ash a Kerel u Grünových a potom chtěli pokračovat opět pod Saffronem na město Celadon.



Wartortle

Z Landeveru do Celadonu a konečně do Saffronu

Ash a Kerel tedy zanechali Miranii Grünovou doma v Landeveru a po trenérsku - zápasíce (tedy alespoň v případě Ashe) s mnoha z divokých pokémonů, které uviděli, a s naprostou většinou potkaných trenérů - se vydali k Saffronu. Jak Ash tušil, brány hlavního města byly stále zavřené. Důvod si mohl jen domýšlet a ani se nesnažil vyptávat se; vzal to prostě podzemím na Celadon - obchodní centrum světa Kanto vzdálené od Saffronu jen asi 3,5 km.

Celadon je jedno ze dvou největších zdejších měst - těsně druhé největší po Saffronu. Najdete zde tři obchodní domy postavené do výšky i více než dvou desítek pater, kromě nich spoustu dalších lákadel pro konzumenty, jichž je v dnešní společnosti tolik a v neposlední řadě také hernu vlastněnou prý týmem Rakeťáků.

Krátce po svém příchodu do Celadonu rozhodl se Ash zajít na oběd do restaurace při trenérské ubytovně, protože vyhazovat peníze za dražší jídlo mu přišlo zbytečné. I tak, nebo právě proto, se dozvěděl věru zajímavé zvěsti:

- Západně od města se prý uložil ke spánku Snorlax a nikdo s ním ani nehne. Už prý dali zavolat pana Fujihho a do dvou - tří dnů by měl být Snorlax pryč.

- Rakeťáci nejenže vlastní zdejší kasino, ale také pod ním mají tajnou základnu a v té prý trénují, sprádají plány a také vězní rukojmí. Snad že se tam dá vstoupit nějak přes hernu tajným vchodem a údajně je tato základna spojena podzemními chodbami se všemi strategickými body v Kantu.

- Rakeťáci prý stojí za tím, že se nesmí do Saffronu. Všechna oficiální místa však shodně tvrdí, že se jedná o vnitřní problém města a útok velké zločinecké organizace rezolutně popírají.

Všechny tyto povídačky Ashe zaujaly, a to asi v takovém pořadí důležitosti, v jakém jsem je zde uvedl. Snorlaxe si nechtěl nechat ujít. Jaké štěstí, že dostal od pana Fujihho zadarmo pokéflétnu a ví, že ať se na ni hraje cokoliv, měla by zafungovat! Bude ji moci vyzkoušet, a navíc chytit jednoho z nejsilnějších pokémonů vůbec.

Ash se tedy vydal západním směrem, to jest po cestě k silnici na Fuchsii. Město Fuchsia je od Celadonu po této silnici vzdálené 19 km. Původně se do něj muselo jezdit buď lodí z Vermilionu, nebo chodit pěšky východní cestou; později vznikl most přes Vermilionský záliv a nedlouho nato byla postavena jedna z mála zpevněných cest v Kantu, která je náležitě udržována. Jelikož cesta do Fuchsie je v takřka v celé délce svažité jedním směrem, byla silnice navržena jako dráha pro jízdní kola, kdy kdokoliv si může kolo na horní stanici za drobný poplatek zapůjčit a pokud na něm nehodlá do 24 hodin jet zpět, zaplatit ještě malý poplatek za jeho odvezení nahoru automobilem, kterým jsou mezi Fuchsii a Celadonem dopravováni i cestující. Vzhledem k tomu, jak je Celadon významný a že Fuchsia hodně těží z turistického ruchu, což je dáno zejména krásnými plážemi a pokémonním i zvířecím safari v oblasti severně od města, je takovéto spojení obou poměrně dost vzdálených měst pro ni opravdu výhodné. Návštěvníci Celadonu i s dětmi pohodlně během nanejvýš hodinky a tři čtvrtě sjedou krásnou klesající cestou do Fuchsie, kde se zbaví kol, stráví ve Fuchsii třeba i celý den, nebo více dní a až budou chtít, vrátí se autem zase nahoru do Celadonu.

Snorlax neblokoval cestu k silnici, to by asi způsobilo větší poplach, ale přesto byl rozvalen uprostřed stezky a bylo potřeba jej odklidit, byť někteří trenéři ho bez skrupulí přelézali a on si toho



Snorlax

ani nevšiml.

Ash si nechal číst z pokédexu:

„Snorlax, level 25.“

Potom použil pokéflétnu. Snorlax se brzy vzbudil a tím začalo Ashovo nelehké chytání. Přihlízející se divili, že Ash má pokéflétnu, a dokonce na ni umí hrát, a zároveň sledovali napínavý boj o polapení silného pokémona.

Snorlax se chycení poměrně hodně bránil, ale nakonec Ash uspěl. Pokébal se zavřel ztěžknuv pokémonovou hmotností a Ash si jej umístil na pás zaradovav se předtím jako malé dítě, což si zvláště ve svém věku samozřejmě mohl dovolit. Někteří z přihlízejících sledovali dění poněkud závistivě, ale co mohli dělat? Ash si Snorlaxe probudil, a tak měl právo jej zkusit oslabit a polapit, což se mu také podařilo.

Dnes večer Ash nehodlal dát příliš mnoho tréninku. Jen porazil pár trenérů - nepříliš silných - a nakonec se odebral přespat v ubytovně. Ráno jej čekal zápas na čtvrtém stadionu ligy s trenérkou specializující se na pokémony travního typu - Erikou.

Její travní pokémoni byli podle pravidel pokémonní ligy 4 a jejich úrovně se měly pohybovat mezi 27 a 36. Po vítězství nad Surgem, který si ještě zabezpečil stadion proti použití zemních útoků - přinejmenším hrabavého, u něhož je největší pravděpodobnost, že jej pokémoni začínajících trenérů budou ovládat -, se dalo očekávat, že Erika bude drobným oddechem. Obzvláště pokud má Ash ve své sestavě silné Charizarda a Pidgeota; škoda, že už netrénuje Butterfreeho - zrovna teď by se mu mohl hodit.

Ash se na Eriku chystal s touto sestavou: Pikachu 1.47, Sandslash 1.46, Pidgeot 1.39, Charizard 1.38, Venusaur 1.38, Eevee 1.34, Snorlax 1.25 a Wartortle 1.19.

Travní stadion byl plný působivě naaranžovaných květin, i zápasíště samotné bylo pěkně upraveno - radost pohledět. Ash měl opět trochu štěstí, že trenérka stadionu tu byla. Ihned ji vyzval, ona výzvu přijala a mohlo se začít.

Oba soupeři již stáli proti sobě na bojišti, každý z nich třímaje jeden pokébal.

„Tangelo, volím si tebe!“ - \

„Pidgeote, volím si tebe!“ - Zvolali trenéři vpoštějíce své pokémony do boje.

„Tangela, level 27.“ - \

„Pidgeot, level 39.“ - Ozvala se hlášení pokédexů.

„Tangelo, uspávací pyl!“ - \

„Pidgeote, létavý útok!“ - Dali oba trenéři svým pokémonům základní instrukce.

Tangela je travní pokémon pokrytý šlahouny zelenomodré barvy, někdy zbarvený i do fialova; nejedná se o pokémona příliš silného, ale potrápřit soupeře rozhodně dokáže. Ke svému útočení používá zejména šlahouny, ovládá však i pohyby pylové a další útoky travního typu. Její nejsilnější stránkou je speciální útok, speciální obranou a počtem HP však příliš neoslňuje.

Pidgeot je naproti tomu velice silný obecný - létající pokémon, v němž se vyvíjí Pidgeotto na levelu 36. Všechny statistiky má oproti Pidgeottovi o něco lepší, a hlavně se vývojem vyrovnají jeho slabiny, které už pak nejsou tolik výrazné. Specializuje se stále na útoky vzdušné doplněné několika pohyby normálními.

V prvním kole se Pidgeotovi díky jeho mnohem vyšší rychlosti oproti Tangele podařilo vzlétnout, pročež nebyl zasažen uspávacím pylem a udeřil soupeře hravě svým létavým útokem, což byla pro Tangelu těžká újma. Pak se Tangele její uspávací pyl nepodařil, Pidgeot znovu vzlétl a vše se opakovalo. Tangela měla malou šanci druhý Pidgeotův létavý útok ustát a bez nejmenší Pidgeotovy újmy skončila.

„Sunfloro, do boje!“ vyslala Erika svého druhého pokémona.

„Sunflora, level 31,“ zahlásil Ashův pokédex.

„Sunfloro, Growth!“ nařídila Erika.

„Pidgeote, pokračuj v létavém útoku!“ vedl svého pokémona Ash.

Sunflora je travní pokémon vypadající jako květina. Vládne téměř výhradně travními útoky a dokáže dobře zpracovávat sluneční energii. Její zcela dominantní statistikou je speciální útok, kterého teď zřejmě chtěla Erika využít.

Erika zcela správně předpokládala, že Pidgeot použije znovu létavý útok a také, že bude mít vyšší rychlost. Vzlétačí kolo využila k použití pohybu Growth sloužícího pro zvýšení speciálního útoku a následně zavelela listovou břitvu, což je poměrně silný travní útok s vysokou šancí na kritický zásah. Pidgeot - a zde měly Sunflora a Erika štěstí - se jedním ze svých létavých útoků netrefil, a proto musel útočit třikrát; nijak hrozně oslaben nebyl, ale alespoň něco se Erice podařilo, než musela vyslat svého třetího pokémona:

„Vileplume, jdi na to!“

„Vileplume, level 36,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

„Vileplume, uspávací pyl!“ přikázala Erika.

Ash nechal Pidgeota nadále pokračovat v létavém útoku.

Vileplume je silný travní - jedovatý pokémon. Jeho nejsilnější statistikou je speciální útok; specializuje se zejména na travní útoky a pyly.

Pidgeotovi se podařilo opět hned na začátku vzlétnout a teprve po prvním zásahu soupeřem se Vileplumovi povedlo Pidgeota uspat. Pidgeot tak chvilku nemohl aktivně zápasit, a toho Erika samozřejmě využila:

„Vileplume, Petal dance!“

Petal dance je silný travní útok - síly 90 -, ovšem po dvou až třech použitích útočícího pokémona zmate; naštěstí pro útočníka bývají pokémoni znalí útoků tohoto druhu - Petal dance, Outrage a Thrash - zpravidla poměrně odolní proti zmatení; používání těchto útoků však rozhodně klade velké nároky na úsudek trenéra.

Vileplume tedy použil několik Petal danců, než se Pidgeot probudil a opět vyletěl mimo jeho dosah; pak Erika využila jiný pyl:

„Vileplume, jedovatý pyl!“

Pyl opět zabral. Vileplume pak dal ještě jeden Petal dance, než byl poražen.

„Venusaur, do boje!“ povolala Erika svého posledního pokémona.

„Venusaur, level 32,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

„Venusaur, šlahounový hod!“ zvolila Erika.

Pidgeot pokračoval v létavém útoku, ale oproti Venusarovi už tolik navrch neměl. Sice měl stále vyšší rychlost, ale šlahounový hod je velmi silný útok. Venusaur nakonec vyhrál.

Ovšem tato vyhraná bitva byla jen čestným úspěchem Eriky. Další Ashova volba byla jasná a víceméně mu zajišťovala vítězství:

„Charizarde, volím si tebe!“

„Charizard, level 38,“ zaznělo z Eričina pokédexu.

„Charizarde, plamenomet!“ nařídil Ash.

„Venusaur, jedovatý pyl!“ přikázala Erika.

Výsledek boje byl naprosto jasný. Venusaur, ještě k tomu oslabený, neměl proti ohnivému - létajícímu Charizardovi nejmenší šanci. Ash tak vyhrál svůj čtvrtý zápas o ligový odznak.

Ashovy následující kroky vedly samozřejmě do pokécentra a potom se s Kerelem vydal směrem k herně. Zde v Pokésvětě neexistovaly žádné věkové limity pro vstup do takovýchto zařízení a hru v nich; zvláště pak ne pro trenéry, neboť ti podobná nařízení stejně zásadně nerespektovali a nebylo v silách žádného netrenéra je k poslušnosti účinně přinutit; trenéři pak zpravidla drželi při sobě a byli přesvědčeni, že když si někdo umí peníze po trenérsku vydělat, tak si je také může prohrát, nebo propít podle své svobodné vůle.

Nebyl tedy nikdo, kdo by Ashe a Kerela z casina vyhazoval. Oni došli až k pultu, kde se měnily peníze za herní žetony a vedle něj uviděli muže s raketáckým znakem pod ramenem.

Ash na něj vypadl:

„Dobrý den. Mě by zajímalo, kde se tu vstupuje do podzemí.“



Vileplume

„Tady žádné podzemí není," odpověděl klidně Rakeťák.

„Ale je," nenechal se umlčet Ash, „a ty mi ho ukážeš."

„A to jako proč? Stejně tady není."

„Pikachu, elektrický šok!" řekl Ash a Pikachu dal Rakeťákovi ránu.

Rakeťák se naštvál, vynesl Gravelera a začal zápas. Pro Ashe to byl boj velmi jednoduchý. Pak mu tedy Rakeťák ukázal tajný vstup do podzemí a Ash se jal procházet tajnou raketěčkou základnou.

Cestou porazil pár poskoků, ale jinak zde narazil jen na prázdné místnosti s nějakými zbytky vybavení a několikery zamčené dveře. Základna vypadala tak, jak se vyprávělo; bylo zde i dost prostoru pro věznění lidí, ale všichni byli pryč; než se sem Ash a Kerel dokázali probojovat, všichni zmizeli a vzali s sebou všechno, co by je mohlo usvědčit.

Jediní, kdo se zde ještě nacházeli, byli Jesse a James.

„Vy?!" podivili se spatřivše Ashe s Kerelem.

„Jo, my!" řekl Ash.

„Tentokrát vám dáme, parchanti malí!" zaklela Jesse.

„Proženeme vás drtičem na kameny!" zasníl se Meowth.

„Utrháme vám ruce a nohy!" nechal se unést James.

„A nakonec vámi proženeme pořádnou dávku elektrického proudu!" nezapomněla se za ostatními Jesse.

„Už se bojím," usmál se Ash.

„To bys měl!" zvolal Meowth.

Jejich pokémoni sice byli maličko přivytrénovaní, ale div, že každého z nich neskolili Ashovi pokémoni jediným úderem. Pořádný bleskový útok už byl jenom završením celé zábavy, než se skupinka v čele s Jesse, Jamesem a ukecaným Meowthem musela odporoučet.

„Aspoň je s nima zábava," řekl Ash Kerelovi, když odcházeli.

„Teda ale nechat se protáhnout drtičem na kameny, to je nepříjemná představa," poznamenal Kerel.

„Při jejich schopnostech by se tam nejdřív rozdrtili sami," zasmál se Ash.

„To jo, zvlášť kdyby je předtím Pikachu prohnal pořádným bleskovým útokem."

„A nakonec bychom jim mohli utrhat všechny přečuhující části."

Bavíce se vyšli přes hernu zpět na ulici. Nakupování ani jednoho z nich nebavilo, a tak se rozhodli zajít do města Saffronu. Jo, kdyby tu s nimi byla Miranie, to by tady asi museli zůstat několik dní.

V obchodním domě jen zakoupili lahev opravdu drahého vína a v jiném oddělení flašku levnější pálenky s obsahem alkoholu 50%, což je podle Ashových slov tak akorát na pořádnou oslavu, a vyrazili východním směrem.

K městské bráně Saffronu došli přibližně za 55 minut. Situace byla stejná jako před devíti dny - zavřeno z důvodu bezpečnostního problému.

„Ale místní mohou projít, ne?" zeptal se Ash.

„Místní ano," řekl vrátný, „ale vy, pokud se nepletu, místní nejste."

Ash si sundal batoh, do něhož předtím umístil lahev vína, zatímco tvrdou lihovinu dostal k nesení Kerel. Vyndáváje flašku děl:

„Ale možná bychom jimi mohli být..."

Vrátný neřikal nic. Ash držel v ruce drahou lahev pravě: „Třeba takové víno by mohlo posloužit místo občanky, kterou my ještě nemáme."

„No dobře," řekl na to vrátný. Takový úplatek mu za vpuštění dvou vetřelců zřejmě stál.

„Ale kdyby se někdo ptal, tak jste přišli jinou branou. Tudy ne. Je to jasné?" doplnil ještě.

„Samozřejmě," řekl Ash. „Domluveno."

A tak byli Ash a Kerel vpuštěni do z neznámého bezpečnostního důvodu uzavřeného města Saffronu.

Město Saffron

Saffron je krásné historické město a zároveň sídlo správy světa Kanto. Zatímco v každý běžný den byste zde na ulicích potkávali spousty lidí, dnes bylo celé město úplně prázdné. Plně tak vynikla velikost všech bulvárů a domů a Ash a Kerel se chvíli nechali jen unášet tou působivostí procházející městem.

Pokécentrum bylo otevřeno. Snad všechny zdejší obchody byly zavřené, ale ono naštěstí fungovalo.

Bylo v něm prakticky liduprázdno. Vlastně zde narazili jenom na personál. Ash si nechal osvěžit a zkontrolovat pokémony očekávaje, že budou potřebovat maximální formu.

Když se dnes někdo procházel saffronskými ulicemi, byl to většinou příslušník týmu Raket'áků. Ash se tedy jal jednoho z nich nenápadně sledovat, aby nakonec zjistil, že Raket'ák zachází do poměrně moderní výškové budovy společnosti Silph. Té firmy vyrábějící většinu dnešního trenérského vybavení; jednoho z nejbohatších podniků v Pokésvětě.

Ash s Kerelem se chvíli ochométal okolo budovy a asi po pěti minutách vstoupil dovnitř.

Vstupní hala v přízemí byla jako vyklizená. Jen vrátná stála za recepčním pultem, ale chlapců si skoro nevšimla, když neřkouce slova prošli ke schodům do prvního podlaží.

Budova měla jednadvacet pater, avšak Ash chtěl jít po schodech, aby se dostával nahoru postupně přes všechna podlaží. Celý objekt byl obsazen Raket'áky, kteří drželi coby rukojmí některé zaměstnance. Ash se s nimi postupně vypořádával, čímž se dostával výš a výše, až skončil u pracovny ředitele v nejvyšším patře.

Když Ash otevřel dveře ředitelské kanceláře, zjistil, že je obsazena třemi členy raket'áckého týmu ředitele střežícími. Něco po něm chtěli, ale on jim nehodlal vyhovět. Raket'áci se na Ashe otočili nespouštějící z dohledu ředitele.

„Co tu chcete?“ ozval se jeden z nich.

„Vyhnat vás,“ řekl Ash.

Na řadě byly tři zápasy. Ash v každém z nich dokázal zvítězit, a tak se všichni odebrali pryč dodávající:

„Nezapomeňte, že máme vaši rodinu.“

„Děkuji vám,“ řekl ředitel, když odešli, než se však stačil pořádně rozpovídat, zaslechli přítomní příjezd výtahu zpět nahoru. Někdo přicházel.

Celá kancelář ředitele ztichla. Bylo slyšet pomalé, rozvážné kroky a po chvílce se ve dveřích, jež zůstaly po odchodu tří Raket'áků otevřené, objevil statný muž věkem mezi padesáti a šedesáti lety, působící vážně a uměřeně; oděný v obleku - se vzezřením společenského elegána, či spíše záhadné šedé eminence.

„To vy dva jste mi zničili celou akci?“ zeptal se překročiv práh.

„Ano,“ řekl Ash. Na víc se nezmohl.

Muž zavřel dveře a pokračoval v hovoru k Ashovi:

„Nikdo takový neodejde, aniž bych ho porazil.“

Začalo jít do tuhého. Raket'áci většinou nebyli nejlepšími trenéry, ale tento vypadal silně a sebevědomě. Nebyl to žádný horlivý mladík, který by snad chtěl dokazovat svoji sílu hlava nehlava. Působil spíše jako muž, který ví, co říká a bez problémů porazí možná každého dvanáctiletého kluka.

„Tak s kým začnem?“ zeptal se.

„Zápasím jenom já,“ řekl Ash.

Ash si naštěstí již ze zvyku vyléčil po zápase na takovémto nebezpečném místě své pokémony, aby byli v dostatečné formě pro další souboj. Měl se konat v režimu 6 na 6.

„Pikachue, do boje!“ zvolal Ash.

„Rhydone, jdi na něj!“ povolal svého prvního pokémona soupeř.

Ash se zarazil. Rhydon je kamenný - zemní pokémon, druhá vývojová fáze Ryhorna. Pikachu neměl moc velkou šanci.

„Pikachu, level 52.“ - \

„Rhydon, level 100.“ - Zněla hlášení pokédexů.

Ash byl odepsaný. Zápas byl již v tuto chvíli jeho jasným debaklem, i kdyby měl soupeř jenom jediného pokémona na takto vysoké úrovni. Pikachu byl poražen hned a ani další Ashovo snažení nemohlo přinést valný výsledek. To byl jeho konec.

Když boj skončil, myslel si Ash, že se teď stane rukojmím také on s Kerelem. Ovšem jaké bylo jeho překvapení, když vůdce týmu Raket'áků vyhrav děl pouze toto:

„Jste volný, řediteli.“

Pak bez dalšího odešel. Ash prohrál. Neměl tedy právo soupeře udat a také by se mu to mohlo stát osudným. Pokud byl zápas regulární, a to byl, musel se držet zpátky. Ledaže by našel někoho, kdo by mu dokázal proti šéfovi Raket'áků účinně pomoci, ale to by nejdřív musel vědět, kdo ten šéf Raket'áků vlastně je. A to on nevěděl; netušil, kde ho najít.

Ředitel byl rád, že ho konečně někdo vysvobodil ze spárů vyděračů; dokázal jim odolávat poměrně dlouho v očekávání záchrany, ale své zachránce si zrovna nepředstavoval jako dva mladé hochy.

Na vyhnání Raket'áků však nebylo nic těžkého; jejich strategie spočívala v zastrašování a dobře promyšlené taktice útoku; jednotliví trenéři týmu byli zpravidla hodně slabí a pokud byla akce prozrazena a jistá část trenérů poražena, musel se celý tým stáhnout. Proto Raket'áci dnes nedostali nic z toho, na co měli záslusk. Ale hlavně podcenili odolnost ředitele společnosti Silph, který nedal na to, že mají v moci jeho rodinu a jeho nenechají odejít z kanceláře a prostě jim nic nedal.

Ředitel kluky pohostil a jako výraz vděčnosti nakonec Ashovi věnoval pokémona Laprase na 26. úrovni.

Lapras, to je vodní - ledový pokémon poměrně velikého těla na zádech s krunýřem; na střední úrovni má výšku 2,5 m a hmotnost 241 kg. Díky svým plaveckým dovednostem je velmi vhodný k cestování po vodě, a to i na velké vzdálenosti po moři; jedná se ovšem o pokémona velmi vzácného. Ovládá zejména útoky vodní a ledové, jeho velmi silnou zbraní je však také obecný úder tělem. Jedná se o pokémona bezevolučního, ale v boji velmi silného; jeho předností je zejména vysoký počet HP, avšak i jiné statistiky má skvělé. Jenže Ash nechtěl trénovat dalšího pokémona, zvláště když z vodního typu měl nyní Squirtla, a tak se rozhodl, že si Laprase nechá u sebe na cestu po moři, která ho čeká na jihu jejich světa, trénovat ho ale zatím nebude.

Jen, co byli Raket'áci poraženi, otevřely se městské brány a vše se rozkřiklo. Město zahltili novináři dychtící po senzacích a aktuálních zprávách o tom, proč bylo město na tolik dní zavřené. Obchody kvapem otevřely, protože lidem doma došly téměř veškeré zásoby a nahrnula se sem také kupa trenérů s cílem porazit šéfkou zdejšího stadionu Sabrinu. Ta však tak aktivní nebyla; dobu uzavření města si užívala jako dovolenou nemajíc zájem se na povel vrátit, a proto trenéři prozatím museli vzít za vděk zdejším druhým stadionem, který sice neměl status ligového stadionu, ale jehož vůdce ctil stejné podmínky pokémonní ligy jako Sabrina a přinejmenším nabízel zajímavý trénink.

Zajímavostí je, že hlavní - psychický - stadion je novější nežli ten druhý - bojový; jejich role se v poslední době občas vyměnily, ale zpravidla platí, že ligovým stadionem je ten psychický a tento

také trenéry obvykle mnohem víc potrápil. Na druhém stadionu tedy úspěšný vyzivatel získal pouze diplom za výhru a dobrý pocit.

Ash zjistiv, že hlavní stadion je zavřený, se samozřejmě vydal do toho bojového. Je třeba podotknout, že stadion ve městě Saffronu nebyl v pořadí 5., ale 6. stadionem ligy, neboť ten 5. se nacházel ve Fuchsii. Nejedem trenér získal 6. odznak dříve než 5., ale 6. stadion pochopitelně znamenal zápas se silnějšími pokémony nežli ten 5.

Jak na bojovém, tak později na stěžejním psychickém stadionu mohl Ash čekat pět pokémonů mezi levely 38 a 50. Již se tedy povážlivě zvýšila nejen úroveň pokémonů, kteří naštěstí stále byli pod levely Ashových nejsilnějších, ale také jejich počet, jenž se přiblížil šesti, a vyzivatel již mohl méně manévrovat.

Ashova sestava tedy byla takováto: Pikachu 1.52, Sandslash 1.49, Pidgeot 1.43, Charizard 1.42, Venusaur 1.41, Eevee 1.38, Snorlax 1.29, Wartortle 1.26 a samozřejmě Lapras 1.26, kterého však Ash nechtěl použít a také by mu zřejmě příliš nepomohl.

Vůdcem bojového stadionu byl muž, který si říkal Karate king. Byl mistrem bojového umění mezi lidmi, ale též boje v pokémony. Ash byl dnes jeho prvním vyzivatelem.

„Pikachue, volím si tebe!“ zahájil zápas Ash.

„Primeape, do boje!“ vynesl svého prvního pokémona soupeř.

Primeape je bojový pokémon připomínající pomenší kulatou opici s vypracovaným tělem. Ačkoliv nevyniká v obranných statistikách, má extrémně vysoký útok specializuje se zejména na bojové pohyby. Ash vynesl Pikachua coby svého levelově nejsilnějšího pokémona jsa si vědom jeho nízké fyzické obrany.

„Pikachu, level 52.“ - \

„Primeape, level 46.“ - Zahlásily pokédexy.

„Pikachue, bleskový útok!“ - \

„Primeape, křížový úder!“ - Poručili trenéři.

Křížový úder je velmi silný bojový útok, ještě k tomu s vysokou šancí na kritický zásah. Ačkoliv Primeape nepatří mezi nejpomalejší pokémony, na Pikachua zdaleka neměl, přesto se Pikachuovi nepodařilo vyhrát, neboť dva bleskové útoky na Primeapa nestačily, zatímco dva křížové údery na Pikachua ano.

„Pidgeote, jdi na to!“ zvolal Ash.

To už od něj byla lepší volba, neboť Pidgeot jsa létajícího typu ovládal vzdušné útoky a proti těm jsou bojovní pokémoni slabí.

„Pidgeot, level 43,“ zaznělo ze soupeřova pokédexu.

„Pidgeote, létavý útok!“ rozhodl Ash.

Primeape už neměl nejmenší šanci zaútočit. Létavý útok po oslabení od Pikachua již nemohl ustát.

„Hitmonlee, do boje!“ nařídil Karate king.

„Hitmonlee, level 43,“ ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Hitmonlee, megakop!“ přikázal Karate king.

Hitmonlee je bojový pokémon specializující se na útoky nohama. Má velmi dobrý útok a oplývá také vysokou speciální obranou, nicméně jeho obrana fyzická poněkud zaostává.

Ash nechal Pidgeota pokračovat v létavém útoku, a tak Pidgeot vyhrál.

Karate king s klidným pohledem zvolil dalšího pokémona:

„Hitmonchane, teď jdi ty!“

„Hitmonchan, level 42,“ řekl Ashův pokédex.

„Hitmonchane, ledovou ránu!“ nařídil Ashův soupeř.

Hitmonchan je stejně jako Hitmonlee jedním z možných následných vývoji pokémona Tyroguea. Tento se specializuje na pěstní útoky, a to nejen bojové a obecné, ale také ohnivé, ledové a elektrické, čímž se z něj stává poměrně dobrá vícetyková zbraň; jeho výhodou oproti

Hitmonleemu je rovněž vyšší fyzická obrana, ovšem dlužno podotknout, že speciální útok, který na rozdíl od Hitmonleeho potřebuje na již zmíněné útoky speciálních typů, je i u něj velmi nízký.

Právě díky soupeřovu slabému speciálnímu útoku Pidgeot zápas s Hitmonchanem ustál. Teď byl na řadě čtvrtý pokémon Karate kinga:

„Machoku!”

„Machoke, level 39,” zahlásil Ashův pokédex.

„Machoku, seismický hod!” přikázal Karate king.

Machoke je druhé vývojové stadium bojového Machopa. Oplývá především fyzickými statistikami, a to zvláště útokem. Pokud má tento pokémon vyšší rychlost než soupeř, může od doby, kdy se naučí vitální hod (bývá to na 1.34), tedy pomalý útok, při němž pokémon vždy útočí v kole jako druhý, taktizovat třeba právě proti nebezpečnému létavému útoku, ovšem má-li Machoke rychlost nižší, možnost taktizování je tatam.

Machoke měl nižší rychlost, takže seismický hod se minul účinkem, neboť Pidgeot vzletěl. Karate king tedy změnil zadání útoku na vitální hod, ale Machoke Pidgeota přeci jen ani při jeho oslabení od Hitmonchana neporazil.

„Heracrossi, do boje!” vyslal Karate king svého posledního pokémona.

„Heracross, level 50,” ozvalo se z Ashova pokédexu.

Ash se zaradoval. Heracross je pokémon bojový - hmyzí; pro tento typ jsou vzdušné útoky velmi výraznou slabinou.

„Heracrossi, Endure!” nařídil protivník.

Heracross vypadá jako veliký modrý brouk. Jeho výraznou doménou je fyzický útok, slabý má naopak útok speciální, ale ten nepotřebuje. Jeho doménou jsou silné útoky obecného a bojového typu, obvykle na 1.54 se učí velice silný hmyzí útok megaroh. I ostatní jeho statistiky jsou velmi příznivé, a proto jej lze označit za pokémona dosti silného, nikoliv však, jak jsme již řekli, vůči létajícím soupeřům.

Poněvadž Karate king správně předvídal, že Ash dá Pidgeotovi pokračovat v létavém útoku, poručil Heracrossovi použít pohyb, jenž funguje bez ohledu na dosažitelnost soupeře, a sice Endure, zabraňující vyřazení pokémona jednou ranou. Pak řekl:

„Na jeho zásah použij fyzický protiútok!”

Fyzický protiútok, neboli Counter, je pohyb, který ubírá dvojnásobnou hodnotu síly zásahu samotnému útočníkovi; samozřejmě za podmínky, že se jednalo o zásah fyzickým útokem. Ani Endure, ani Counter nebyly nutně třeba, neboť ani přes svou typovou výhodu nedokázal Pidgeot dát soupeři dostatečný zásah na jeho vyřazení jednou ranou a naopak Pidgeot neměl tolik HP, aby jej Heracross při své fyzické síle nedorazil třeba jedním rohovým útokem. Counter byl ovšem jistotou výhry této bitvy. Ash měl přesto svoji celkovou výhru téměř v kapse, neboť Charizard, odolný proti bojovým útokům jsa typem létajícím, ovšem nikoliv obecným, pročez jej chtěl Ash ihned po Pidgeotovi vynést, byl zároveň silným pokémonem ohnivým, což se vůči hmyzímu Heracrossovi hodilo, a tento navíc nemohl využít fyzický protiútok, neboť ohnivé útoky jsou speciální a je na ně tedy potřeba speciální protiútok zvaný Mirror coat.

„Charizarde, volím si tebe!” zvolal Ash.

„Charizard, level 42,” znělo hlášení soupeřova pokédexu.

„Charizarde, ohnivé křídlo!” zadal Ash Charizardovi jeho první útok.

„Heracrossi, rohový útok!” rozkázal Karate king.

Ohnivé křídlo by nyní nebylo zcela nutné, protože je o něco slabší než plamenomet (má sílu 75, síla plamenometu je 95), není ani stoprocentně přesné, ovšem s poměrně vysokou pravděpodobnost zvýší útočníkův speciální útok, což se hodí v dalším průběhu zápasu. Teď však Ash přestřelil, neboť jedno ohnivé křídlo nestačilo, zatímco plamenomet by jistě postačil.

Heracross se tedy dostal k použití rohového útoku, ovšem na porážku Charizarda jednou ranou ani v nejmenším nemohl mít, proto následujícím Charizardovým plamenometem Ash celý zápas vyhrál.



Heracross

Karate king se jako i před zápasem lehce uklonil, na což mu Ash opět zdvořile odpověděl, a uznáv Ashovu výhru, dal mu pěkný diplom za zdoání neoficiálního bojového stadionu. Nabídl Ashovi také hodiny bojových umění, což Ash odmítl. Karate king však ještě dodal, že Ash může přijít kdykoliv, až bude registrovaným trenérem, že znalosti sebe samého a skrze ně i poznání každého soupeře značně zdokonalí jeho trenérské dovednosti. Ash ale k zápasům mezi lidmi neměl kladný vztah, neboť si takové v minulosti vyzkoušel a nemyslel si, že by na jeho schopnostech pro zápas mohlo něco výrazně změnit navštěvování kurzů bojových umění. Byl přesvědčen, že dobrý zápasník v pokémonu nemusí nutně ovládat karate, nebo jiné bojové umění, ačkoliv uznával, že jeho znalost a proniknutí do hloubky s ním spojené filosofie mohou být přínosem každému člověku v každém jeho snažení, a tedy i v trénování pokémonů.

Poněvadž psychický stadion byl stále ještě zavřený, odebral se Ash k ubytovně, aby zde přenocoval.

Za Vermilionem už obvykle odpadlo tolik trenérů, že přílišné čekání na stadionech nenastávalo, vyřazení navíc bývali ti nejčastější repetenti; nyní ovšem byla situace trochu jiná, neboť Saffron byl po mnoho dní zavřený spolu se svým stadionem, a tak sem po jeho znovuotevření pár trenérů bez zdejšího odznaku přeci jen přišlo. Proto, když se Ash ráno dostal ke stadionu, musel počkat, než jeho vůdkyně Sabrina ukončí předchozí zápas, a teprve potom mohl přijít na řadu.

Jak jsme již výše pravili, Sabrina měla vynášet pět pokémonů na úrovních mezi 38 a 50. Jednalo se o mladou slečnu kolem pětadvaceti let působící sebevědomě jako silná a zkušená trenérka.

„Alkazame, do boje!" - \

„Pikachue, volím si tebe!" - Začal zápas.

„Alkazam, level 49." - \

„Pikachu, level 52." - Zaznělo z pokédexů.

„Alkazame, psychický útok!" - \

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - Vyhlásili trenéři první útoky svých pokémonů.



Alkazam

Alkazam je poslední vývojový stupeň psychické Abry, s níž i s jejich mezistupněm Kadabrou jsme se mohli setkat v Garryho sestavě. Alkazam patří mezi nejsilnější psychické pokémony, ale jeho hlavní slabinou zůstávají slabé fyzické statistiky; ty ovšem stejně jako Kadabra kompenzuje schopností sebeobnovení a exceluje naopak zejména v rychlosti a speciálním útoku.

Tento boj byl útokově poměrně zajímavý, neboť po úspěšné paralýze Ash použil světelnou clonu, přibližně na pět kol výrazně snižující dopad speciálních útoků na jeho pokémona, případně i na toho, který by přišel po něm, a teprve potom se dal do útoku bleskovým útokem. Alkazam ale na Pikachuův bleskový útok reagoval pohybem ochromení, čímž mu jeho další používání znemožnil, avšak neprozřetelně, neboť Pikachu mohl s nepříliš menším účinkem používat rovněž mohutný záblesk, a to ještě s větší přesností. Alkazam se i přes svou paralýzu zvládal dobře obnovovat, a proto dal Pikachuovi náležitě zabrat, ovšem porazit ho se mu nepodařilo.

„Hauntere, do boje!" zvolala po Alkazamově porážce Sabrina.

„Haunter, level 43," zahlásil Ashův pokédex.

„Hauntere, noční stín!" přikázala Sabrina.

„Pikachue, bleskovou vlnu!" zvolal Ash.

Haunter není psychický pokémon, ale duší - jedovatý, ovšem leadrům stadionů není zakázáno vynášet pokémony jiných typů, než jakými se prezentuje jejich stadion, zvláště pak, pokud tito umí útoky daného typu, a Haunter z psychických ovládá alespoň Dream eater, což je útok velice silný, ale zase jej lze použít jedině po uspání soupeře. Kromě požíráání snů se Haunter specializuje hlavně na duší útoky; mezi jeho statistikami jsou lepší rychlost a speciální útok, zaostává naopak v počtu HP a v obranách. Vyvíjí se z Gastlyho a jeho následujícím stupněm je Gengar.

Pikachu byl rychlejší než Haunter, takže jej zvládnul paralyzovat, ale Haunterovi přesto stačil na

jeho poražení jeden noční stín, který stejně jako seismický hod ubírá vždy stejné množství HP úměrné jen úrovni útočníka.

„Sandslashi, jdi na to!" vyslal Ash svého druhého pokémona.

„Sandslash, level 49," zaznělo ze Sabrinina pokédexu.

„Sandslashi, hrabavý útok!" řekl Ash.

„Hauntere, hypnózu!" přikázala Sabrina.

Kvůli jeho paralyze se Haunterovi vůbec nepodařilo Sandslashe uspat, ale dvoufázovost hrabavého útoku mu dala možnost zkusit vždy před zásahem od Sandslashe použít pohyb Destiny bond znamenající spolu s vyřazením pokémona používajícího tento pohyb konec zápasu také pro útočníka. To se mu bohužel povedlo i předtím, než jej Sandslash porazil, a tak sice sám skončil, ale zároveň bez větší práce strhnul s sebou také Sandslashe.

„Unowne!" - \

„Pidgeote, volím si tebe!" - Zvolali trenéři.

„Unown, level 42." - \

„Pidgeot, level 44." - Zazněla hlášení pokédexů.

„Unowne, skrytou sílu!" - \

„Pidgeote, létavý útok!" - Nařídili trenéři.

Unown je drobný psychický pokémon, jehož tělo může mít roztodivné tvary. Statistikami příliš nevyčnívá, o něco lepší než zbytek má jen fyzický i speciální útok. Učí se postupně útoky skrytá síla (od narození), mýtická síla (1.50) a pravěká síla (1.100).

Tento Unown však zatím uměl jen skrytou sílu, pohyb, jenž je u každého pokémona jiného typu a také jiné síly; největší síly s ním dosahují Unowni a u nich se navíc nikdy neví, který pokémon bude disponovat jakým typem tohoto pohybu a je třeba to u každého jedince nejprve vyzkoumat; nejspíš se typ útoku víceméně drží tvaru Unowna, ale ani to není stoprocentní podmínkou. Pidgeot každopádně neměl problém Unowna porazit, takže Sabrina musela přijít se svým čtvrtým pokémonem:

„Kadabro, jdi na to!"

„Kadabra, level 42," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Kadabro, psychický útok!" zněl první Sabrinin pokyn pro Kadabru.

Dle trenérčina očekávání měla Kadabra vyšší rychlost. Ash nechal Pidgeota pokračovat v létavém útoku, ale s tím si Sabrina poradila:

„Kadabro, budoucnost!"

Budoucnost je poměrně silný psychický útok, který však účinkuje až cca o dvě kola později, a to bez ohledu na to, zda jsou v boji titíž pokémoni; neunikne mu ani pokémon ve vzduchu či pod zemí, jedinou ochranou jsou obranné pohyby Protect a Detect.

„Pidgeote, hbitý útok!" rozhodl se Ash pro změnu strategie.

Sabrina si byla jista, že Kadabra se schopností obnovení, kvůli níž je pro Ashe budoucnost nebudoucnost nevýhodné používat létavý útok, neboť by tím poskytl Kadabře čas na beztržné obnovení se, bude mít snadnou cestu k výhře nad Pidgeotem s jeho hbitými útoky.

Hbitý útok je proti psychickému útoku slabota, ať má Kadabra jakkoliv nízkou fyzickou obranu, a proto Pidgeot nakonec prohrál.

„Eevee, do boje!" zvolal Ash.

„Eevee, level 38," zahlásil Sabrinin pokédex.

„Eevee, úder tělem!" zadal Ash Eeveemu jeho celkem nový pohyb.

Ash sice mohl vynést o něco silnějšího Charizarda, ale asi právem očekával na posledním místě silnějšího pokémona, než je tato Kadabra, a proto poslal do zápasu Eeveeka. Konečně, úder tělem je velmi silný obecný útok (síly 85) s vysokou šancí na paralyzu soupeře a tato je velmi dobrou zbraní proti pokémonům se schopností sebeobnovení.

Eeveek potom, co se mu opravdu podařilo Kadabru paralyzovat několika údery tělem, boj vyhrál a na řadu šel poslední Sabrinin pokémon.

„Exeggutore, jsi na řadě!" řekla Sabrina.

„Exeggutor, level 50," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Exeggutore, Reflect!" poručila Sabrina.

Exeggutor je silný velký psychický - travní pokémon poměrně dost připomínající palmu. Jeho domény jsou psychické a travní útoky, stejně jako silné útoky obecné. Neoplývá velkou rychlostí, ale zato jsou jeho výsadami útoky a poměrně obstojné má také obě obrany.

Reflect je pohyb podobný světelné cloně, ovšem tento na přibližně pět kol výrazně zvyšuje fyzickou obranu, a tak již nemělo pořádný smysl používat na něj fyzické útoky. Prvním úderem tělem se Eeveekovi nepodařilo Exeggutora paralyzovat, a tak Ash změnil zadaný pohyb:

„Eevee, písečný útok!"

Rozhodl se tedy, že Eevee by měl Exeggutorovi co nejvíce snížit přesnost, zatímco ten se snažil porazit Eeveeka psychickými útoky, což se mu samozřejmě brzy povedlo.

„Charizarde, do boje!" zněla Ashova snad poslední volba; více pokémonů se šancí na úspěch již neměl.

„Charizard, level 42," shrnul Sabrinin pokédex.

„Charizarde, plamenomet!" rozkázal Ash.

„Exeggutore, uspávací pyl!" snažila se zvrátit Ashovo vedení Sabrina.

Uspání Charizarda se Exeggutorovi zprvu nepovedlo. Proti ohnivému plamenometu mu navíc nebyl nic platný Reflect chránící jej před fyzickými útoky a Charizardův speciální útok i přes levelový rozdíl překonával Exeggutorovu speciální obranu. Navíc se Charizardovi druhým plamenometem podařilo soupeře popálit.

Další uspávací pyl již ovšem zabral. Charizard upadl do bojeneschopného stavu a Exeggutor začal s nepovedeným Leech seed, pak s psychickým útokem, leč Charizard se včas probudil a popálením a předchozími plamenometry oslabeného Exeggutora ještě jedním plamenometem dorazil.

To byl konec Ashova zápasu se Sabrinou, vůdkyní stadionu ve městě Saffronu.

Jako již počtyřikrát opakovala se procedura zapisování Ashova úspěšného výkonu na stadionu ligy do příslušné knihy a do indexu a Ash obdržel svůj 5. odznak, jež však umístil na šesté místo v pouzdře na odznaky. Pátý stadion ho teprve čekal ve městě Fuchsi.

Ještě než Ash stačil opustit město, potkal se v pokécentru s dobře známým trenérem Garrym. Ten už měl odznaky z Vermilionu, Celadonu i Fuchsie a když se dozvěděl o otevření Saffronu, ihned se sem vydal, neboť byl zrovna celkem nedaleko. Během posledních dnů hodně trénoval, a tak byl na místě další vzájemný zápas životních rivalů.

Garry měl již osm pokémonů, takže stejně jako Ash, nepočítáme-li netrénovaného Laprase. Zápas na šest již tedy poskytoval oběma poměrně velký prostor na manévrování.

Oba soupeři stojící proti sobě na plácku uprostřed města připravili si své první vybrané pokébaly. Zápas mohl začít.

„Sandslashi, volím si tebe!" zvolal Ash.

„Rhydone, do boje!" řekl Garry.

„Sandslash, level 50." - \

„Rhydon, level 42." - Zahlásily pokédexy.

Rhydon je silný pokémon kamenného - zemního typu, druhý vývojový stupeň Rhyhorna, v něhož se Rhyhorn vyvíjí zpravidla na úrovni 42. Má především ještě lepší útok a obranu, ale stále velkou slabinu ve speciálních statistikách, takže zejména v travních a vodních útocích.

„Sandslashi, hrabavý útok!" - \

„Rhydone, Horn drill!" - Zvolali trenéři.

Horn drill je útok obecného typu, který funguje s pravděpodobností jen asi 30%, ale když se podaří, má za následek okamžité vyřazení soupeře; nemusí však takto dobře zafungovat na každého pokémona; o něco silnější pokémon může útoku trochu odolat a musí pak být doražen jiným

způsobem.

Sandslash měl vyšší rychlost. Použil hrabavý útok, ale pak se Rhydonovi povedl Horn Drill. Naštěstí ne úplně, takže se Sandslash znovu zahrabal, a protože Rhydon již nemohl na Sandslashe znovu úspěšně použít Horn drill, změnil Garry zadání:

„Rhydone, Stomp!"

Sandslashův druhý hrabavý útok na Rhydona ještě nestačil a Rhydon Sandslashe Stompem dorazil. Ash si musel zvolit nového pokémona a Garry měl strategickou výhodu, neboť Rhydona by mohl dorazit téměř kdokoliv, ale on pak bude vybírat soupeře pro nepříliš oslabeného pokémona.

Ash si toho byl vědom, a tak mu výběr následujícího pokémona dal pořádně zabrat. Nakonec si vybral takto:

„Wartortle, do boje!"

„Wartortle, level 26," zahlásil Garryho pokédex.

„Wartortle, vodní dělo!" - \

„Rhydone, Stomp!" - Zvolali trenéři.

Rhydon sice měl vyšší rychlost a tvrdě zasáhl Wartortla, ale naštěstí jej nevystrašil, ani ho nedokázal jednou ranou porazit, a tak byl Wartortlovým vodním dělem dorazen.

„Ampharosi, jdi na to!" zvolil Garry.

„Ampharos, level 31," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Ampharosi, bleskovou ránu!" zavelel Garry.

Ash chtěl, aby Wartortle pokračoval ve vodním děle, ale bylo jasné, že Ampharos s vyšší rychlostí Wartortla prvním úderem porazí. Na řadě byl Ash; s výběrem silného, nebo slabšího pokémona.

„Pikachue, volím si tebe!" zvolal rozhodně Ash.

„Pikachu, level 52," zahlásil Garryho pokédex.

„Pikachue, bleskový útok!" rozhodl Ash.

„Ampharosi, bleskovou vlnu!" nařídil Garry.

Pikachuův bleskový útok se strefil přesně, ale nestačil na okamžitou porážku Ampharose, ačkoliv tento měl o 40% nižší level. Ampharos tedy zvládl Pikachua paralyzovat bleskovou vlnou, než jej tento dorazil útokem Swift.

„Eevee, do boje!" zvolal Garry.

„Eevee, level 50, zahlásil Ashův pokédex.

„Eevee, úder tělem!" - \

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - Zaveleli trenéři.

Eevee na Pikachua použil úder tělem, načež jej Pikachu paralyzoval. Pak se Eevee snažil pokračovat v úderech tělem a Pikachu po bleskovém útoku přešel na mohutný záblesk. Pikachu zvítězil.

„Kadabro, jsi na řadě!" zněla Garryho další volba.

„Kadabra, level 46," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Kadabro, psychický útok!" - \

„Pikachu, bleskovou vlnu!" - Zvolali trenéři.

Kadabra Pikachua bez problémů prvním úderem dorazila, aniž by se vystavila riziku paralýzy, ale teď měl Ash právo volby.

„Pidgeote, do boje!" rozhodl se.

„Pidgeot, level 44," zahlásil Garryho pokédex.

„Pidgeote, létavý útok!" - \

„Kadabro, Reflect!" - Zaveleli trenéři.

Pidgeot pak, stejně jako u Sabriny, přešel na hbité útoky, ale to mu na Kadabru nestačilo. Ash musel vybrat dalšího pokémona:

„Charizarde, jdi na to!"

„Charizard, level 42," zaznělo hlášení z Garryho pokédexu.

„Charizarde, plamenomet!" zavelel logicky Ash.

Charizard již Kadabru porazil, ale stav byl nyní opět 4:4 a na řadě s výběrem dalšího pokémona pro zápas byl Garry.

„Feraligatre, jdi na něj!“ zvolil.

„Feraligatr, level 52,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

To bylo špatné. Charizard byl teď na levelu 43 a Feraligatr byl silný vodní pokémon.

„Feraligatre, vodní dělo!“ - \

„Charizarde, kouřovou clonu!“ - Zvolali trenéři.

Ashovým štěstím bylo, že Feraligatr zatím neměl silnější vodní útok, než vodní dělo. Ashova strategie snížení Feraligatrovy přesnosti pomocí kouřové clony byla rozhodně dobrá, potom Charizard použil dva škrábavé útoky. Bič se bohužel učí až na l.44.

Ash musel zvolit svého posledního pokémona a vzhledem k tomu, jací pokémoni mu zbývali v sestavě a který pokémon stál proti němu, existovala jediná rozumná volba:

„Venusaur, do toho!“

„Venusaur, level 41,“ zahlásil Garryho pokédex.

„Venusaur, listovou břitvu!“ - \

„Feraligatre, bič!“ - Přikázali trenéři.

Venusaur Feraligatra porazil, ale Garry měl trochu navrch.

„Growlithe, jsi na řadě!“ zvolal Garry.

„Growlithe, level 45,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

„Growlithe, ohnivé kolo!“ - \

„Venusaur, jedovatý pyl!“ - Rozhodli trenéři.

Growlithe je sice rozhodně slabší pokémon než Venusaur, ale zase je ohnivý a ohnivé kolo není úplně slabý útok. Venusaur pak přikročil k silnému šlahounovému hodu, ale protože byl oslaben Feraligatrem, na Growlitha nakonec nestačil.

Garry tak vůbec poprvé porazil Ashe. Byl z toho naprosto nadšený, ale Ash řekl:

„Uvidíme příště, bude odvěta.“

Garry s ním souhlasil, ovšem s tím, že nepochyboval o svém vítězství v této odvetě. Nuže uvidíme, jak dopadne jejich příští vzájemný zápas. Teď se Ash s Kerem vydali směrem k městu Fuchsii daleko na jih odtud.

Odpočinek ve městě Fuchsii

Ash a Kerel vyšli nejprve na východ - do města Celadonu; jím jenom prošli, na začátku cyklostezky si vypůjčili dvě kola, Pikachu se usadil na Ashově rameni a všichni se vydali dolů po cestě. Ke konci klesání začali zřítí dlouhý most přes mořský záliv, za ním už cyklostezka končila, Ash za oba zaplatil poplatek, aby byla kola odvezena nahoru a chlapci vstoupili do přímořského letoviska Fuchsia.

Toto město nebylo nijak podobné Vermilionu ani Pallettu. Nacházelo se na výběžku pevniny k jihu, avšak Pallett byl položený v podobné zeměpisné šířce, jen ne na poloostrově. Byly zde krásné pláže obrácené k jihu, jež v letním období nabízely úžasné koupání, severně od města se nacházelo safari, kde žila téměř divoce spousta druhů zvířat a pokémonů; nesmělo se v něm zápasit, takže vlatně nebylo dovoleno ani chytat a oblast byla poměrně dobře kontrolována. Strážci a ošetřovatelé se snažili o to, aby zde zvířata i pokémoni měli příjemné prostředí velice podobné jejich přirozenému. Celá oblast safari byla ohromně velká; na jejím začátku byla menší klasická ZOO, kde žila zvířata, která ošetřovatelé z nějakého důvodu nechtěli pustit do volné přírody. Pokémoni mohli volně procházet celým safari i dovnitř a ven, zvířata byla oddělena podle nutnosti, jak tomu bývá i v podobných zařízeních u nás.

Z Fuchsie jezdily lodě na ostrov Cinnabar a zřídka ještě také do Vermilionu; dobrým zvykem ale

bylo, že trenéři se nechávali dovézt na Cinnabar svými pokémony, přičemž někteří z nich neměli pokémony schopné je suše dopravit, nebo si chtěli vyzkoušet alternativní způsob překonávání vodních ploch používaný již v pradávných dobách, a tak se nechali svými pokémony na Cinnabar odtáhnout; to ovšem mohlo být v chladnějších měsících o nastydnutí, protože v těchto obdobích měli provozovatelé lodní dopravy o něco větší příjmy. Trenéři dopravující se s pomocí svých pokémonů si cestou dělávali přestávku na ostrovech Seafoam, které byly propojeny jeskynním systémem, v němž bylo možné narazit na zajímavé druhy pokémonů; kromě různých vodních se zde ve velké míře vyskytovali také pokémoni ledoví, poděvadž v nižších patrech jeskyní nestoupala teplota nad 6°C a v rozlehlém systému bylo možné najít i místa se stálou teplotou -1°C, v neprozkoumaných částech možná mohla být i nižší. V rozlehlých prostorách pod souostrovím však nebylo radno se zrovna moc toulat, neboť při jejich rozlehlosti nebylo vyloučeno, že se tam někdo ztratí. Vyhlídka cesty přes moře byla pro Ashe a Kerela příjemná, protože Ash měl svého Laprase, za nějž byl právě kvůli tomuto přesunu velmi rád.

Během odpoledne si Ash s Kerelem prohlédl Fuchsii a okolí a chtěl zajít i do safari; jenže zjistiv, že návštěva safari vydá skoro na celý den, prošel si jenom malou ZOO u vstupní brány a samotné safari si nechal na zítřek.

Druhého dne Ash a Kerel vstali poměrně brzy, protože na safari se docela těšili. Strávili v něm skoro celý den, pak si došli na večeri a následně se oba ještě prošli večerním okolím Fuchsie.

Procházejíce luky západně od města narazili na pár pokémonů, zápasy s nimiž si Ash trochu vytrénoval ty svoje, až najednou se Kerel otočil za tajemným vrčením. Vydával je nepříliš velký černo-červeno-bílý pokémon velmi podobný psu. Byl to Houndour - ohnivý - temný pokémon, na něhož je možné narazit převážně ve večerních a nočních hodinách.

Jeho level byl 12. Jedná se o pokémona, jehož nejsilnějšími stránkami jsou speciální útok a rychlost, slabinou naopak obrana; nejlépe ovládá útoky svých typů, tedy ohnivý a temný, proto, zejména po vývoji v Houndooma na 24. úrovni, se jedná o poměrně silného pokémona.

Jak Ash Houndoura uviděl, okamžitě jím byl zaujat a dostal chuť obohatit jím svou partu. Žádného temného pokémona v ní zatím neměl, a přitom se jedná poměrně silný typ; Houndour je navíc relativně vzácný podobně jako ostatní temní pokémoni.



Houndour

Ash tedy vynesl Venusaura znalého uspávacího pylu a dal se do Houndourova chytání. Jeho úspěch byl poměrně snadný; Houndour možná o chycení trenérem, jehož klidně mohl už jistou chvíli pozorovat a posuzovat, stál. Není nemožné, aby si Houndoura během takového sledování vůbec nevšimli; temní pokémoni se totiž i za bílého dne umí skvěle maskovat, natož pak za soumraku, nebo dokonce za tmy, jaká již teď byla, tehdy jím značně pomáhá jejich převládající černé zbarvení.

Chytiv Houndoura, procházel se Ash už jenom chvíli, než zamířil zpátky do města. Svého nového pokémona mohl trénovat během příštích dnů, jež měl na odpočinek, a později cestou na ostrov Cinnabar.

Třetího dne ve Fuchsii se Ash chystal hned ráno zajít na stadion, jehož šéfem byl Koga specializující se při ligových zápasech na jedovaté pokémony. Jelikož měl Ash v kapse 6. odznak a tento byl v oficiálním pořadí 5., očekával, že tento zápas bude poměrně snadný. Podle pravidel měl Koga použít pět pokémonů v levelovém rozmezí 31 - 42.

Ash měl následující sestavu: Pikachu l.53, Sandslash l.51, Pidgeot l.44, Charizard l.43, Venusaur l.42, Eevee l.39, Snorlax l.30, Wartortle l.28 a Houndour l.13.

Jako první vynesl Koga Arboka level 32. To je ten pokémon, jehož trénuje Raketáčka Jesse. Ash zvolil Sandslashe věře, že tento stadion nebude upraven tak jako ten elektrický. To by už beztak byl

poněkud opakovaný vtip.

Jeho volba se ukázala jako dobrá. Zemní Sandslash na 51. úrovni proti jedovatému Arbokovi 1.32 měl výraznou výhodu.

„Sandslashi, hrabavý útok!" zvolal instinktivně Ash.

„Arboku, Glare!" rozkázal Koga ve snaze Sandslashe aspoň ochromit a zbavit ho jeho výhody v podobě hrabavého útoku, jako jehož slabina by se potom projevila jeho dvoufázovost.

Sandslash měl vyšší rychlost a ačkoliv Arbok s Glarem uspěl, porazil jej bez další újmy na své straně.

„Golbate, do boje!" zvolal pak Koga.

„Golbat, level 36," zaznělo z Ashova pokédexu.

Teď byl Ashovi hrabavý útok beztak k ničemu. Golbat je vyšší vývojový stupeň Zubata; pokémon jedovatý - létající.

„Golbate, matoucí záblesk!" - \

„Sandslashi, bič!" - Nařídili trenéři.

Vlivem paralýzy byl Sandslash pomalejší. Přesný matoucí záblesk jej tedy ještě k tomu zmátl a Koga potom vydal nový pokyn:

„Golbate, křídlový útok!"

Nyní již zápas nebyl pro Sandslashe tak dobrý, ale on Golbata přesto porazil. Na Kogovi byl výběr třetího z pěti pokémonů.

„Tentacruel, jdi na to!" rozhodl.

„Tentacruel, level 35," zahlásil Ashův pokédex.

Tentacruel je vodní - jedovatý typ; jedná se o velmi silnou chobotnici, jež, a hlavně jejíž nižší vývojový stupeň Tentacool, je všudypřítomná na mořích. V tomto případě se jednalo o předzvěst Sandslashova konce v tomto zápase, neboť Tentacruel má sice nízkou fyzickou obranu a je citlivý na zemní útoky, ale Sandslash má zase slabost vůči útokům vodním a pokud je paralyzován, oslaben a ještě k tomu zmaten, nemá moc velkou šanci.

„Tentacruel, bublinkový paprsek!" - \

„Sandslashi, bič!" - Zvolali trenéři.

Na Sandslashův útok nedošlo. Tentacruel uspěl.

„Pikachue, volím si tebe!" vyřkl svou další volbu Ash.

Pikachu v tu ránu skočil do zápasíště.

„Pikachu, level 53," zaznělo z Kogova pokédexu.

„Pikachue, bleskový útok!" - \

„Tentacruel, nadzvukový útok!" - Rozhodli trenéři.

Ani svěží Tentacruel na 1.35 neměl proti Ashovu Pikachuovi moc velkou šanci.

Ash se rozhodl riskovat na raději přesnosti než na síle. To se mu vyplatilo. Kdyby se Pikachu netrefil a Tentacruel se svým nadzvukovým útokem uspěl, mohlo to Pikachua velmi oslabit. Síla bleskového útoku od Pikachua však byla na Tentacruela příliš velká. Volba nového pokémona byla teď na Kogovi.

Koga vynesl Muka, level 39.

Jedná se o jedovatého bahenního pokémona, a to poměrně dost silného. Specializuje se především na útoky jedovaté, což je pro Pikachua nevýhodné, neboť jedovaté útoky jsou fyzické, a Pikachu je proti nim tedy celkem slabý.

„Muku, bahenní útok!" - \

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - Zvolali trenéři.

Pikachu paralyzovav Muka přešel na mohutné záblesky. Muk se držel bahenních útoků, díky nimž se mu podařilo Pikachua otrávit, ale neporazil ho.

„Weezingu, jsi na řadě!" povolal koga svého posledního pokémona.

„Weezing, level 42," zahlásil Ashův pokédex.

Weezing je vyšším vývojovým stupněm Koffinga; je taktéž jedovatý, ale o dost silnější.

„Weezingu, bahenní útok!" - \

„Pikachue, bleskovou vlnu!"

- Zvolili trenéři stejnou strategii jako v boji Pikachua s Mukem.



Weezing

Zdolat Weezinga již pro otráveného Pikachua nebyl snadný úkol a nakonec se mu to nepodařilo. Jenže zatímco Koga měl ve hře již svého posledního pokémona, Ash je teoreticky mohl vynést ještě čtyři.

„Eevee, volím si tebe!" rozhodl při svém náskoku, aby dal Eeveekovi šanci na pořádné přitrenování.

„Eevee, level 39," zahlásil Kogův pokédex.

„Eevee, úder tělem!" - \

„Weezingu, kouřovou clonu!" - Rozkázali trenéři.

Po snížení Eeveeho přesnosti kouřovou clonou přešel Weezing na bahenní útoky, avšak Eevee jej, navíc oslabeného, o něco silnějšími údery tělem i přes svou sníženou přesnost zdolal. Tak tedy Ash porazil Kogu, čímž získal v pořadí šestý z osmi odznaků.

„Zasloužíš si ho," okomentoval Ashův výkon leadr stadionu Koga. Po vyřízení všech formalit se rozešli a Ash vyrazil opět do města a okolí máje chuť si po vyhraném stadionovém zápase ještě zabojovat. Pustil se proto do dalších zápasů.

Ve Fuchsii byli tou dobou i Termin a Garry, oba chystající se na zápas s Kogou rovněž dnes. Po svých úspěších si oba dali zápas také s Ashem, avšak stejně jako Garry a Termin, i on stihl boje s několika dalšími trenéry a spoustou divokých pokémonů v okolí města. To vše v pohodové atmosféře příjemného jarního dne.

Garry byl povzbuzen svou nedávnou výhrou nad Ashem, a navíc v posledních dnech poněkud zatrénoval. Jejich vzájemný zápas měl být těžkou odvetou.

„Feraligatre, do boje!" zvolal Garry.

„Pidgeote, volím si tebe!" vybral si Ash.

„Feraligatr, level 56." - \

„Pidgeot, level 44." - Zhlásily pokédexy.

„Feraligatre, bič!" - \

„Pidgeote, létavý útok!" - Rozkázali trenéři.

Pidgeotovi těžko mohla pomoci dvoufázovost létavého útoku nebo vyšší rychlost; Feraligatr se vyznačuje velmi vysokým fyzickým útokem, a tak byl, ještě s uvážením levelového rozdílu Feraligatra a Pidgeota, jeho bič hodně účinný. Pidgeot ho sice celkem dost oslabil, ale porazit jej nedokázal.

„Pikachue, volím si tebe!" zvolal Ash po Pidgeotově porážce. Jedině on se mohl Feraligatrovi rovnat.

„Pikachu, level 54," zahlásil Garryho pokédex.

„Pikachue, mohutný záblesk!" - \

„Feraligatre, pořád bič!" - Rozhodli trenéři.

Došlo na jeden bič, protože Feraligatr měl vyšší rychlost. Pikachu ho dorazil jediným mohutným zábleskem.

„Pupitare, jdi na to!" vybral si dále Garry.

Pupitar je silný kamenný - zemní pokémon z vývojové řady s nejpomalejší pravidelnou evolucí, stejně jako v případě Dratiniho, Dragonaira a Dragonita. Obě tyto trojice pokémonů se vyvíjejí až na úrovních 30 a 55, o to o silnější pokémony se však jedná. V tomto případě Lavitar a Pupitar jsou typu kamenného - zemního, kdy Lavitar je vlastně larvální stupeň získávající po vývoji pevnou kuklu, díky níž se zvyšuje jeho obrana a zároveň se pokémon připravuje na vývoj v ohromně silného pokémona Tyranitara. Ten je již typu kamenného - temného. Slabinou Pupitara je jeho nízká rychlost, protože ho omezuje jeho kukla, nejsilnější stránkou jsou pak již u Pupitara fyzické statistiky; specializuje se na útoky kamenné a temné, zemní zemětřesení se učí až jako Tyranitar.

„Pupitar, level 43," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Pupitare, Rock slide!" - \

„Pikachue, Swift!" - Zvolali trenéři.

Pikachu neměl proti Pupitarovi s jeho obranou, zemním typem, útokem a svou obranou téměř žádnou šanci. I přes levelový rozdíl jej Pupitar porazil, což Garry očekával.

„Venusaur, do boje!" povolal Ash svého dalšího pokémona.

„Venusaur, level 42," zahlásil Garryho pokédex.

„Venusaur, listovou břitvu!" - \

„Pupitare, písečnou bouři!" - Rozhodli trenéři.

Písečná bouře ubírá poměrně dost HP každé kolo oběma pokémonům, pokud nejsou typu kamenného, zemního či ocelového, a to trvá po pět kol. Po tomto pohybu přešel Garryho Pupitar na Thrash - normální útok síly 90, který se však vyznačuje tím, že po 2-3 útocích způsobí zmatení útočníka.

Garry počítal, že na zmatení jeho pokémona vinou Thrashe nedojde a když, tak nebude trvat dlouho. Měl pravdu. Venusaur si s Pupitarem rychle poradil. Ash však stále prohrával o jednoho pokémona.

„Growlithe, do boje!" zvolil si nyní Garry.

„Growlithe, level 47," ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Growlithe, ohnivé kolo!" - \

„Venusaur, uspávací pyl!" - Zvolali trenéři.

Venusaurovi se s uspávacím pylem podařilo uspět dřív, než jej Growlithe zasáhl ohnivým kolem. Pak mu Ash zadal Leech seed a šlahounový hod. Podařilo se mu s posledními pár životy Growlitha porazit a skóre tak bylo vyrovnáno.

„Pidgeote, do boje!" vyřkl Garry.

„Pidgeot, level 48," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Pidgeote, vzdušný vír!" - \

„Venusaur, Leech seed!" - Přikázali trenéři.

Venusaur neměl šanci. Pidgeot jsa rychlejší použil jediný vzdušný vír a Venusara dorazil.

„Charizarde, volím si tebe!" zvolal nyní Ash.

„Charizard, level 43," zahlásil Garryho pokédex.

„Charizarde, ohnivé křídlo!" - \

„Pidgeote, létavý útok!" - Zazněly pokyny obou trenérů.

Pidgeot byl rychlejší a přestože Charizard je také létající pokémon, i díky tomu nejprve nebyl trefen, ale druhý Charizardův útok již vyšel. Dalo se očekávat, že zápas se přenese poněkud výše. Pidgeot sázel na létavé útoky, Charizard zvýšiv si speciální útok ohnivým křídlem přešel na plamenomet. Nakonec Pidgeota porazil. Ash tím získal výhodu.

„Ampharosi, jdi na to!" zvolil si Garry.

„Ampharos, level 42," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Ampharosi, světelnou clonu!" - \

„Charizarde, plamenomet!" - Zvolali trenéři.

Po světelné cloně již nebylo moc dobré, aby Charizard používal speciální útoky. Jenže s tím nemohl moc dělat, když nejsilnějším fyzickým útokem, jež Charizard zatím ovládal, byl škrábavý se silou 40, a plamenomet tak byl ještě při uvážení poměru jeho současných fyzického a speciálního útoku více než 2,5krát silnější. Použil tedy nejprve kouřovou clonu, aby jí snížil Ampharosovu přesnost, a potom se vrátil k plamenometu. Zato Ampharos přešel na bleskovou ránu, díky níž poměrně snadno vyhrál.

„Sandslashi, jdi na to!" vyslal Ash svého dalšího pokémona.

„Sandslash, level 52," zahlásil Garryho pokédex.

„Sandslashi, hrabavý útok!" - \

„Ampharosi, bruceň!" - Rozkázali trenéři.

Ampharosovi se nejdřív podařilo pomocí bruceň alespoň trochu snížit Sandslashův útok a poté se dal do nárazových útoků. To mu však proti Sandslashovi příliš nepomohlo.

Garry musel zvolit svého posledního pokémona. Krátce zaváhal. V jeho partě zbývalo pár pokémonů s dostatečnou úrovní, aby snad mohli zbylé 2 Ashovy pokémony porazit. Šlo mu hlavně o to, zda neví o Ashově bojovém, nebo temném pokémonovi, ale protože ani na jednoho si nevzpomněl, poněvadž o žádném nevěděl, rozhodl se takto:

„Kadabro, je to na tobě!”

„Kadabra, level 50,” zaznělo z Ashova pokédexu.

„Kadabro, Reflect!” - \

„Sandslashi, písečnou bouří!” - Rozhodli trenéři.

Kadabra si na 5 kol zvýšila fyzickou obranu, Sandslash zase začal písečnou bouří. Pak přešla Kadabra na psychický útok a Sandslash na bič. Kadabra se svojí obnovovací schopností vyhrála.

Ashovi zbýval poslední pokémon, ale měl strategickou výhodu volby. Bohužel jeho levelově nejsilnějším pokémonem byl v tuto chvíli Eevee l.39, tedy výrazně nižším než Kadabra a zřejmě by proti ní kvůli její obnovovací schopnosti neobstál; Snorlax také nepřicházel v úvahu a Wartortle už vůbec ne. Jenže koho zvolit, když Ashovým posledním nezmíněným pokémonem vedle Laprase, jehož netrénuje, je sotva chycený Houndour l.13? Většina trenérů včetně Garryho by určitě volila Eeveeho, nebo Snorlaxe, u nichž by zůstávala aspoň nějaká teoretická šance na výhru. Jenže Ash znal jednu důležitou vlastnost Kadabry, a sice, že obvykle nemá jiné než psychické útoky.

„Houndoure, volím si tebe!” zvolal.

„Houndour, level 13,” zahlásil Garryho pokédex.

Nato se Garry zasmál:

„Co tím jako myslíš? To je snad fór, tohle!”

Řezal se, div se neválel po zemi, než mu došlo, že nemá čemu. Kadabra nedokáže Houndoura poškodit!

Jenže Houndour na tom nebyl o moc líp. Uměl zatím pohyby žhnoucí útok, upřený pohled, Roar a smog. Smogem mohl Kadabru otrávit, ale to by jí nezabránilo obnovovat se rychleji, než jí může Houndour s podporou otravy oslabovat žhnoucím útokem. Mohli by se prát, dokud by to jednoho z nich nepřestalo bavit, ale ani jeden nemohl vyhrát.

Minulo pár pohybů na obou stranách a Ash navrhnul remízu.

„Přijímám,” řekl Garry. Ale bral to jako svoji prohru. Kdyby vynesl Eeveeho, zřejmě by se to nestalo. Hlavně ho ale štvalo, že mu vše nedošlo hned, jak Ash Houndoura vynesl. Tak jasná věc: Kadabra nemůže ublížit temnému pokémonovi. A také by ho dosud asi nenapadlo vynést pokémona l.13 proti Kadabře na úrovni 50. Rozhodně se nestávalo často, aby zápasy končily nerozhodně.

Ash s Garrym si podali ruce a Ash pokračoval do pokécentra a k dalším zápasům. Termin byl tou dobou ještě na stadionu, takže Ash zvládl dva trenéry, na něž náhodou narazil, a už měl domluvený zápas se třetím.

Vstoupiv do pokécentra uviděl Termina. Dal si osvěžit své pokémony a pustil se s ním do hovoru. Řek mu, že s přítomným trenérem již má domluvený zápas, navrhl, aby si to oba nejdřív rozdali s jinými lidmi. Termin si vyhlédl chlapce, také na trenérské cestě, rovněž s čerstvým zdejší odznakem, jenž se stejně jako oni připravoval na další klání v pokécentru. Když byli jejich pokémoni zase ve formě, vydali se všichni čtyři do města, aby si spolu zazápasili. Oponenti Ashe a Termina byli sice oba získavší 6 odznaků, není ovšem nijak podivné, že Ash a Termin zvítězili. Zašli tedy ještě jednou do pokécentra a šup na vzájemný souboj.

Termin měl Charizarda l.56, Dragonaira a Beedrilla l.45, Pidgeota l.43, Octilleryho l.42, Xatua l.38, Meganiuma l.33, Elektrabuzze l.27 a Mankeyho l.20. Ash Terminovu sestavu aspoň přibližně znal a také on Terminovi řekl o vývoji ve své skupině pokémonů. Protože oba dobře věděli, že ten druhý zná jejich nejoblíbenějšího pokémona, jehož často vynášejí na prvním místě, narozdíl od zápasů s předchozími trenéry se ve svém vzájemném snažili vybrat někoho co nejnepředvídatelnějšího.

První duel se proto odehrál mezi Venusauem, level 43, na Ashově straně a Pidgeotem l.43 na straně Terminově. Tento téměř náhodný výběr se ukázal být výhodný pro Termina, neboť se

srovnatelnými trenéry snad nemůže porazit Venusaur Pidgeota na stejné úrovni. Ash tedy získal nevýhodu a nyní musel zvolit někoho, kdo porazí stále ještě svěžího Pidgeota.

Jeho volba byla předvídatelná:

„Pikachue, volím si tebe!“ zněl jeho pokyn a Pikachu 1.54 se pustil do boje.

Ted' zase nemohl uspět Pidgeot.

Termin stále ještě neměl zemního pokémona, navíc jen jeho nejsilnější pokémoni se mohli rovnat Ashovu Pikachuovi. Zvolil Dragonaira 1.45, jehož ted' intenzivně trénoval.

Jedná se o pokémona dračího typu připomínajícího dlouhého hada; mluvili jsme o něm již výše v této kapitole v souvislosti s Lavitarem, Pupitarem a Tyranitarem. Dragonair je stejně jako Pupitar druhý vývojový stupeň a také Dratini, Dragonair a Dragonite se vyvíjejí na úrovních 30 a 55 a jedná se o pokémony dosti silné. Dračí typ je dobrý třeba pro svoji typovou odolnost, kdy silně na něj působí jen ledové a dračí útoky, ale zato silných stránek má poměrně mnoho, kromě jiného i elektřinu.

Oba pokémoni ihned použili bleskovou vlnu, již umí, a pak se Pikachu snažil zvítězit s pomocí přesného Swiftu, zatímco Dragonair používal Wrap nejprve v kombinaci s Dračím dechem - dračím útokem síly 60, tedy stejně jako Swift. Z toho už je vidět, že pokud Pikachu neměl opravdu ohromné štěstí, Dragonair musel vyhrát. Ale podařilo se mu to jen s malým přehledem, spíše žádným.

Ash zaváhal a potom zvolil Eeveeho, level 40.

Okamžitě mu nařídil úder tělem, zatímco Termin chtěl po Dragonairovi bleskovou vlnu, jíž mohl Eeveemu nejvíce uškodit.

Neuškodil. Eeveek na něj v pohodě stačil, aniž by byl soupeřem nějak poškozen.

Nebrat ohled na úroveň by se nyní Terminovi hodilo vynést bojového Mankeyho, jenže ten měl oproti Eeveemu level poloviční, a tak Termin zvolil Beedrilla 1.45. To bylo pro Ashe výhodné, poněvadž Terminův pokémon neměl proti tomu jeho typovou výhodu a ani jeden z nich nebyl zatím oslaben.

Eeveeho postupem byly údery tělem, které mohou paralyzovat, Beedrillovým zase dvojitě jehly se schopností protivníka otrávit. Oběma pokémonům se podařily speciální efekty jejich útoků relativně brzy, a proto ačkoliv nakonec zvítězil Eeveek a získal tak výhodu naopak pro Ashe, byl tento pokémon velmi oslaben a otráven, protože Ashova výhoda byla hlavně v možnosti volby dalšího pokémona výhodně s ohledem na soupeře.

Termin zvolil Meganiuma, level 33. Silného travního pokémona - nejvyšší vývojový stupeň Chikority.

Meganium okamžitě použil úder tělem a Eevee nebyl rychlejší.

Ash povolal Charizarda, level 44. Nyní bylo jeho vítězství jasné. Termin ho možná chtěl přimět k přechodu na nižší úroveň a možná si jenom troufnul nějakého slabšího pokémon obětovat, protože na Eeveeho už stačil každý. Terminovi pokémoni však měli od Meganiuma na 3 další kola aktivní světelnou clonu a na 4 Reflect.

Ted' byl na řadě Terminův Octillery 1.42. Poměrně silná vodní chobotnice, vyšší vývojový stupeň Remoraida.

Termin měl na výběr útoky Octazooka a bublinkový paprsek, oba síly 65 s tím, že Octazooka je sice o něco méně přesná, ale zase může snížit soupeřovu přesnost. Termin ji párkrát zkusil, pak přešel na bublinkové paprsky. Ashův Charizard sice už uměl bič, ale ten mu na vítězství nestačil.

Ashovi došlo, že Octillery by mohl umět také ledové útoky, a proto nevynesl létajícího Pidgeota, nýbrž Snorlaxe, level 32.

Snorlax byl dobrou volbou také proto, že Octillery sice umí útoky několika speciálních typů - vodní, ledové a psychické -, ale zato neumí žádný fyzický útok a Snorlax má vysokou speciální obranu.

Octillery používal psychický paprsek s vedlejší cílem Snorlaxe zmást, zatímco Snorlax si ještě zvýšil speciální obranu Amnézií a poté začal používat Headbutt. Nakonec Snorlax přeci jen vyhrál a Termin si musel zvolit svého posledního pokémona.

Byl jím Charizard, level 56. To se trochu dalo čekat.

Pro Termina bylo nyní nejvýhodnější zvolit útok bič, protože Charizard sice uměl dračí hněv ubírající vždy stejný počet HP, ale Snorlax je zrovna po stránce HP velice silný, a tak má-li pokémon vysoký fyzický útok, je vhodné jej využít. Ashův Snorlax bohužel zatím neuměl Rest a nemohl se tedy obnovovat, pročež s Charizardem rychle prohrál.

Ash si v tuto chvíli musel rovněž zvolit svého posledního pokémona. Měl výhodu, že mohl taktizovat, pokud jde o volbu pokémona, ale je třeba podotknout, že již neměl pokémona silnějšího než Terminův Charizard a o vynesení vodního Wartortla 1.29 nemohla být ani řeč. Reálný výběr měl mezi Sandslashem a Pidgeotem. Vybral si Sandslashe 1.52.

Ashův Sandslash použil nejprve písečnou bouři a potom přešel na bič; Terminův Charizard zase začal ohnivým křídlem a poté se dal na plamenomet. Zvítězil Charizard nepochybně o jedno jediné kolo. Pomohl mu k tomu maličko vyšší level, vysoký speciální útok, poměrně malá Sandslashova speciální obrana a velká síla útoku plamenomet.

Do pozdního večera Ash intenzivně trénoval zápasy s ostatními lidmi i s divokými pokémony. Čtvrtého dne Ashova pobytu ve Fuchsii si s Kerelem a Terminem užíval odpočinku a jenom párkrát si s někým zazápasil.

Odpoledne se s nimi rozloučil Garry s tím, že odchází za dalšími odznaky a nehodlá tu ztrácet čas, Ash a Termin se však rozhodli, že poplují až zítra ráno.

Byli domluveni, že je všechny tři doveze Ashův Lapras na Seafoamské ostrovy a tam se rozdělí, aby se nerušili při průzkumu legendárních jeskyní se spoustou zajímavých pokémonů pro trénink a možná dokonce i pro chycení. Ash s Kerelem pak bude pokračovat na ostrov Cinnabar na Laprasovi a Termin se nechá odnést vzduchem Charizardem, kterému to určitě nebude vadit.



Lapras

Ostrovy

Plavba na souostroví Seafoam byla poklidná. Trvala asi 50 minut.

Chlapci společně vstoupili do jedné jeskyně a uvnitř ní se rozdělili. Ash i Termin chtěli trénovat a nechali si na to celý den. Jenom museli dávat opravdu dobrý pozor, aby v jeskyních nezabloudili.

V některých částech jeskyní byly k vidění opravdu krásné úkazy, pokémonů zde bylo habaděj a někteří z nich dokonce vcelku silní. Trénink už šel trochu pomaleji, ale to je prostě tak, když má člověk v sestavě devět pokémonů a většinu z nich na poměrně vysokých úrovních.

Hluboko v jeskynním systému uviděl Ash pokémona nejkrásnějšího, jakého dosud kdy spatřil. Byl to půvabný pták se světle modrým tělem, červenýma očima, dlouhým tmavě modrým ocasem a úchvatnými průhlednými křídly. Jeho ocas a křídla se leskly jsouce pokryty lehkou námrazou.

Když Ash vstoupil do této jeskyně, pták tento letěl jen kousek od něj směruje k místu, kde on nyní stál. Uzřev ho, zvolna se ve vzduchu zastavil a řekl asi trochu překvapeně hlasem čarokrásného zvuku:

„Articuno!"

Byl to Articuno. Legendární Ledový - létající pokémon.

Označení legendární pokémon obecně znamená, že se jedná o pokémona extrémně vzácného, kterého člověk třeba za celý trenérský život v divočině nepotká; dokonce se může stát, že je natolik vzácný, až se občas pochybuje, zda opravdu existuje. To sice není zrovna Articunův případ, přesto je Articuno velice vzácný pokémon.

Když Articuno stál před Ashem, Ash se na něj zeptal pokédexu, který řekl, že je na úrovni 28.



Articuno

„Pikachue!" řekl Ash otočiv se na Pikachua.

Pak vzhlédl zpět na Articuna a děl:

„Pikachue, bleskovou vlnu!"

Articuno na této úrovni umí zatím jenom vzdušný vír, sněhový útok a létavý útok. To nevypadá jako žádný zázrak, navíc u Articuna je jeho možná nejslabší statistikou fyzický útok. Legendární ptáci se prostě učí nové útoky pomalu - většinou po patnácti úrovních - a na 1.15 se aspoň obvykle naučí létavý útok. Opravdu hodně silný pokémon se z Articuna stává potom, co se na úrovních 45, 60 a 75 naučí ledový paprsek, Blizzard a Recover, zvláště v kombinaci s jeho obecně velmi vysokými statistikami, jimž dominují speciální útok a obrana.

„Pikachue, mohutný záblesk, ale opatrně!" pokračoval Ash v pokynech.

Pikachu měl o dost vyšší level než Articuno a existovalo riziko, že při dvojnásobném efektu by ho příliš efektivním zásahem mohl Pikachu porazit jedním úderem, což by nebylo dobré.

Po zásahu Articuna mohutným zábleskem použil Ash pokébal, konkrétně Ultraball, který měl u sebe právě pro takovéto případy.

Articuno se skoro nebránil. Byl chycen.

Ash mu ihned poskytl obnovovací prostředky a dal se i do jeho tréninku. Zdálo se, že je s ním Articuno spokojen. Až dosáhne takové 45. až 60. úrovně, bude pro Ashe skvělou posilou, a navíc perfektní tajnou zbraní na závěr náročného zápasu.

„Articuno, dostaneš nás ven, když se tady zamotáme?" zeptal se Ash.

„Articuno, Art," potvrdil Articuno.

„Budu ti věřit," řekl Ash pohlédnuv na Pikachua a na Kerela.

Articuna zde neschovával do pokébalu. Nejen proto, aby měl jistotu, že Articuno bude pořád vědět, kde jsou, ale také proto, že by se na něj vydržel dívat celé dny bez přestání.

O křídlech tohoto pokémona se říká, že jsou z čistého ledu. Je jasné, že se jedná o nesmysl, protože led nemůže být dostatečně odolný, ale ani by neměl vlastnosti potřebné pro let a velkou námahu by Articunovi asi dalo i to, aby mu křídla neroztála. Z čeho však tato křídla jsou, je stále trochu otázka. Dosud nikdo tuto látku v přírodě neobjevil jinde, než na Articunových křídlech. Nyní Ash pochopil, proč si lidé myslí, že se jedná o led.

Kerel byl ohromně spokojený. Na Articunovi mohl oči nechat stejně jako Ash, ale navíc miloval jeskyně, byť by se do nich sám nikdy neodvážil.

Když Ash a Kerel se svými pokémony jeskynní systém opustili, už se stmívalo. Nasedli na Laprasova záda a během 35 minut byli na ostrově Cinnabaru, kde se na svazích sopky rokládalo městečko.

Nelze tu moc mluvit o okolí města, spíše by se dalo říct, že po ostrově se pohybuje hodně ohnivých pokémonů; přestože sopka již asi 500 let odpočívá, je totiž stále horká a její kráter ohnivé pokémony ve velkém přitahuje. V některých částech ostrova lze pozorovat projevy sopečné aktivity, což je důkazem, že sopka je aktivní.

Svahy hory jsou ovšem úrodné a zdejší moře je plné ryb, a tak tu lidé již dlouho bydlí, byť vědí, že sopka může vybuchnout. Kromě domů místních, obecního úřadu, obchodu, pokécentra a dalších zařízení občanské vybavenosti se tu nacházejí stadion - pochopitelně zaměřený na ohnivé pokémony - a výzkumný ústav, který se původně zabýval pokémony a nálezy souvisejícími s tímto ostrovem, dnes se specializuje na prehistorické pokémony a také na druhy, které jsou po výzkumu považovány za nejstarší a z nichž se tedy teoreticky také vyvinuli dnešní pokémoni. Jsou jimi Kabuto, Kabutops, Omanyte a Omastar, na něž lze občas narazit na Seafoamských ostrovech, a Aerodactyl, u něhož se o žádném místě většího výskytu neví i proto, že jde o létajícího pokémona, který velmi rád cestuje. Očekává se, že tito dnes velmi vzácní pokémoni bývali mnohem čtenější, ale přesto se jedná o druhy celkem silné a stále probíhá výzkum v otázce, proč jsou vlastně tak odolné, že zrovna ony přežily do dnešních let. Obecně se ještě přesně neví, proč je silnějších pokémonů spíše méně než těch slabších.

Přípluv na Cinnabar zamířil Ash do pokécentra a potom do ubytovny, kde Terminovi vyličil své dojmy ze Seafoamských jeskyní a ukázal mu svého Articuna. Termin zase na Seafoamu chytil Kabuta, což rovněž není běžný úlovek.

Ráno se oba chystali na zápas na stadionu.

Ash měl nyní takovouto sestavu trénovaných pokémonů: Pikachu 1.56, Sandslash 1.55, Pidgeot 1.47, Charizard 1.47, Venusaur 1.45, Eevee 1.43, Snorlax 1.34, Wartortle 1.33, Articuno 1.30 a Houndoom 1.29.

Blaine, trenér zdejšího stadionu, se specializoval na ohnivé pokémony, pro Cinnabar tradiční. V ligovém zápase jich měl použít 6 na úrovních mezi 42 a 54.

Na prvním místě se Ash rozhodl vynést Wartortla, protože každý ohnivý pokémon má slabinu ve vodních útocích, a navíc lze očekávat, že soupeř vynese na prvních místech spíše levelově slabší pokémony než později.

„Wartortle, volím si tebe!" - \

„Charizarde, jdi na to!" - Zvolali trenéři.

„Wartortle, level 33." - \

„Charizard, level 43." - Zahlásily pokédexy.

„Wartortle, vodní dělo!" - \

„Charizarde, kouřovou clonu!" - Přikázali trenéři.

Charizard snížil Wartortlovu přesnost kouřovou clonou a pak přešel na škrábavé útoky, zatímco Wartortle se zaměřil na vodní dělo.

Wartortlovi se nakonec podařilo vyhrát, i když těsně. To bylo pro Ashe velmi dobré, protože získal výhodu pozdější volby druhého pokémona.

„Magmare, do boje!" zvolil si Blaine.

Magmar je silný ohnivý pokémon velmi vyhledávající teplé oblasti a okolí sopek. Téměř všechny jeho útoky jsou ohnivé a díky jeho vysokému speciálnímu útoku mají značnou účinnost, ale jeho slabinou je nízká fyzická obrana v kombinaci s také poměrně malým HP.

„Magmar, level 44," zahlásil Ashův pokédex.

„Magmare, slunný den!" - \

„Wartortle, vodní dělo!" - Určili trenéři svým pokémonům první útoky.

Slunný den snížil efektivitu vodních útoků na polovinu a účinnost ohnivých útoků naopak o 50% zvýšil. Pak Magmar dorazil Wartortla plamenometem.

„Sandslashi, jdi na to!" rozhodl dále Ash.

„Sandslash, level 55," zaznělo z Blainova pokédexu.

„Sandslashi, písečnou bouři!" - \

„Magmare, plamenomet!" - Vydali pokyny trenéři.

Sandslash se potom dal na hrabavý útok a Magmara hravě porazil.

„Rapidashi, teď ty!" povolal Blaine svého dalšího pokémona.

Rapidash je velmi silný ohnivý kůň s vysokými útokem a rychlostí. Zaměřuje se sice na ohnivé útoky, ale účinně používá i útoky normální.

„Rapidash, level 48," zahlásil Ashův pokédex.

„Rapidashi, žhnoucí útok!" - \

„Sandslashi, hrabavý útok!" - Zvolali trenéři.

Rapidash nejprve využil Magmarův slunný den, pak přešel na normální útok Stomp. Sandslash zase používal hrabavý útok a ve správnou chvíli prodloužil působení písečné bouře. Rapidashe tak porazil.

„Ninetales, jsi na řadě!" vybral si nyní Blaine.

Ninetales je opět ohnivý pokémon, vyvíjející se z Vulpixe při použití ohnivého kamene, takže jeho použití trenérem stadionu v ligovém zápase není úplně obvyklé. Je to překrásná liška, téměř celá v bílé barvě. Má velmi hebkou srst a devět ocasů. Jedná se o pokémona relativně silného, jehož

největší předností je velmi vysoká rychlost. Ovládá zejména ohnivé útoky, po vývoji z Vulpixe se zcela bez ohledu na level učí silný svatý oheň.

„Ninetales, level 46," zaznělo z Ashůva pokédexu.

„Ninetales, matoucí záblesk!" - \

„Sandslashi, hrabavý útok!" - Rozhodli trenéři.

Ninetales nejprve použil matoucí záblesk, jímž Sandslashe zmátl, kvůli čemuž se hrabavý útok stal riskantním a Sandslash musel alespoň dočasně přejít na útok bič. Ninetales používal svatý oheň, jímž navíc Sandslashe popálil, a nakonec uspěl.

„Pikachue, volím si tebe!" zvolal Ash.

„Pikachu, level 56," zahlásil Blainův pokédex.

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - \

„Ninetales, svatý oheň!" - Nařídili trenéři.

Pikachu si potom vzal světelnou clonu a bleskovým útokem Ninetalese dorazil.

„Magcargo, jdi na to!" rozhodl nyní Blaine.

Magcargo je lávový šnek s kamenným domečkem na zádech, který ho nejvýrazněji odlišuje od jeho nižšího vývojového stadia Slugmy; vývojem získal k ohnivému typu ještě typ kamenný.

„Magcargo, level 49," řekl Ashův pokédex.

„Magcargo, Rock slide!" - \

„Pikachue, bleskovou vlnu!" - Vyhlásili trenéři.

Pikachu Magcarga paralyzoval a poté na něj útočil bleskovými útoky a mohutnými záblesky. Rock slide je ale velmi silný kamenný útok, a proto Magcargo Pikachua porazil. Ash nyní nemohl vynést létajícího - ohnivého

Charizarda; nejsilnějším jeho použitelným pokémonem byl Eevee.

„Eevee, teď ty!" řekl Ash.

„Eevee, level 43," zaznělo z Blainova pokédexu.

„Eevee, úder tělem!" - \

„Magcargo, plamenomet!" - Zvolali trenéři.

Úder tělem je sice normální útok, a proto má na kamenného Magcarga poloviční účinek, ale musíme vzít v úvahu, že Magcargo byl značně oslaben a paralyzován. Díky tomu Eevee vyhrál.

Zvítěziv, začal se Eevee vyvíjet.

Stal se z něj velmi silný psychický Espeon. Navíc na levelu 44 již uměl obnovovací pohyb Morning sun, neefektivnější v ranních hodinách. Ash si nechal přečíst Espeonovy útoky.

Blainovi zbýval poslední pokémon. Byl jím Typhlosion na úrovni 54.

Typhlosion patří k nejsilnějším ohnivým pokémonům disponuje například vysokými speciálními útokem a rychlostí; na štěstí pro Ashe na 1.54 ještě zpravidla neumí svatý oheň.

„Typhlosione, ohnivé kolo!" - \

„Espeone, Morning sun!" - Rozhodli trenéři.

Typhlosion vsadil na ohnivé kolo, Espeon se hned na začátku obnovil a pak přešel na psychický paprsek. Kvůli levelovému rozdílu se Typhlosionovi podařilo se štěstím vyhrát.

„Charizade, je to na tobě!" zvolal Ash.

„Charizard, level 47," zahlásil Blainův pokédex.

„Charizarde, bič!" - \

„Typhlosione, Swift!" - Určili trenéři.

Charizard ovšem hned na první úder vyhrál.

Ash tedy zvítězil poměrem 6:4.



Magcargo



Espeon

Návrat do Pallettu a Viridianu

Když na stadionu uspěli Ash i Termin, nasedli oba na Laprase a vypluli k městečku Pallettu. Za hodinu tam byli a vystoupivše namířili si to oba k Ashovu domku.

Ashova maminka se ráda podívala na jeho pokémony a odznaky a seznámila se s Kerelem a Terminem. Všichni tři od ní dostali oběd a potom šli navštívit profesora Oaka.

Ash u něj zanechal Laprase a dostal od něj příjemnou zprávu. Oak mu oznámil, že zde na něj, stejně jako na jeho vnuka Garryho, čeká hromový kámen. Zároveň se však shodli, že by bylo dobré, aby ho dostal za úspěšný zápas na posledním ligovém stadionu - s ohledem na Pikachuovu ješitnost.

Garry tu byl včera. Hromový kámen ihned použil na svého Eeveeka, takže nyní už má elektrického Jolteona, zatímco z Ashova Eeveeho je poměrně vzácný Espeon. Oaka však více než Espeon zaujal legendární Articuno. Pochválil Ashovi i Terminovi jejich sestavy, řekl, že jsou evidentně velmi dobrými a talentovanými trenéry, protože jim pokémoni postupují na vyšší úrovně vcelku rychle, a navíc mají evidentně výbornou tréninkovou strategii, pokud jde o vynášení jednotlivých pokémonů v tréninkových zápasech a podoby jejich sestav.

Ash a Termin dneska hlavně odpočívali a diskutovali, pak přespali u Erinbaöldů a brzy ráno se pomalu vydali k městu Viridianu.

Ve Viridianu si osvěžili pokémony zamířili rovnou ke stadionu.

Do stadionu zde byli vpouštěni výhradně registrovaní trenéři a zájemci o zápas s leadrem, ti však pouze za předpokladu, že už měli sedm předchozích odznaků. Většina lidí ani nevěděla, jak zdejší šéf vypadá. Ačkoliv registrovaní trenéři již mohli na stadion chodit, naprostá většina z nich tak nečinila, oproti běžným zvyklostem navíc nebyli vpouštěni trenéři nezískavší dosud registraci jako diváci k zápasům.

Když Ash, Termin a Kerel vstoupili, obořil se na ně vrátný:

„Kampak, kampak, děti?!“

„Na zápas na stadion,“ odpověděl Ash.

„Máte sedm odznaků?“ ptal se zřízenec.

„Jo,“ řekl Ash.

„Všichni?“

„Jenom já a Termin,“ pravil Ash.

„Tak jenom ty a Termin můžete dál,“ řekl přísně vrátný. „Ale dneska ne. Ukažte odznaky!“

Ash a Termin vytáhli svá pouzdra s odznaky a předložili je vrátnému ke kontrole.

„Dobře,“ řekl tento zřízenec. „Šéf je pryč. Předevčírem tu byl a říkal, že pro trenéry tu bude zase příští čtvrtek. Přijďte na osmou ranní.“

„Dobře,“ potvrdil Ash.

„A osoby bez sedmi odznaků do stadionu nepouštíme, takže kamaráda nechte doma,“ dodal.

„Nashledanou,“ řekl Termin obrátíbo se k východu.

Stejnětak pozdravili i Ash, Kerel a vrátný.

Byla sobota, takže do čtvrtka zbývalo pět nocí a před nimi pět dní na trénink.

Kluci se nejprve vydali zpět do Pallettu, trochu trénovali, ale ne moc intenzivně. U Erinbaöldových v Pallettu přespali a ráno vyrazili zpátky k severu. Další dny a noci trávili ve městě Viridianu, a sice intenzivním tréninkem.

Podle povinného oznámení používal trenér viridiánského ligového stadionu 6 pokémonů na úrovních 50 - 64 a všechny je měl spojovat zemní typ. Ash měl před odjezdem z Cinnabaru nejsilnějšího pokémona - Pikachua - na levelu 56, navíc se dalo čekat, že viridiánský leadr bude tvrdý a silný, a k tomu byl Pikachu Ashovi prakticky k ničemu, protože v zápase se zemními pokémony mohl jen obtížně uspět - nejvíce by se projevil jeho velké slabiny a naopak přednost v podobě velmi silných elektrických útoků by se neprojevila vůbec. Přesto Ash trénoval důsledně také

Pikachua nejen proto, že k němu měl nejbližší vztah, ale také, protože ho čekala série náročných zápasů v Indigové plošině.

Ve čtvrtek ráno měl Ash následující sestavu: Pikachu 1.61, Sandslash 1.59, Pidgeot 1.52, Charizard 1.52, Venusaur 1.51, Espeon 1.50, Snorlax 1.41, Houndoom 1.41, Blastoise 1.40 a Articuno 1.39.

Jako první šel na stadion Termin. Když uspěl, zamířil k pokécentru a řekl Ashovi, že si počká na jeho výsledek a potom půjde směrem k Indigové plošině, kam vede Cesta vítězů.

Zápas prý byl poměrně těžký, ale Termin s ním neměl větší problém.

Ash vstoupil do stadionu. Když se leadr připravil, což mu trvalo jenom chvilku, otevřely se ve vyzivatelské čekárně mohutné železné dveře a Ash s Pikachuem jimi vešel na bojiště.

Za ním se brána opět uzavřela a počala se otevírat podobná naproti. Tou vstoupil elegantní muž, v němž Ash poznal vůdce týmu Raketářů.

„Vy?!“ podivil se.

„Ano, já, Ashi Erinbaölde,“ pravil soupeř. „Říkají mi Giovanni.“

To není možné! - chtěl říci Ash, ale neřekl.

„Připrav si pokébal,“ děl Giovanni.

Ash si vzal do ruky pokébal se svým vybraným pokémonem a v jeho očích se zračily vážnost a odhodlání tohoto soupeře, toho Giovanniho, porazit alespoň na úrovni stadionu. Svého prvního pokémona měl rozmyšleného předem, stejně jako jeho protivník.

„Quagsire, do boje!“ zvolal Giovanni.

„Sandslashi, volím si tebe!“ vykřikl Ash, ale už v tu chvíli věděl, že je zle.

Quagsire je druhé vývojové stadium Woopera - pokémon zemní - vodní; jeho slabou stránkou je nízká rychlost, ale jinak se jedná o pokémona dosti schopného. Jediným štěstím pro Ashova Sandslashe bylo, že od narození umí vodní dělo, ale další vodní útok - hydro pumpu - se učí až na levelu 71.

„Quagsire, level 57.“ - \

„Sandslash, level 59.“ - Zhlásily pokédexy.

„Quagsire, dešťový tanec!“ - \

„Sandslashi, bič!“ - Prikázali trenéři.

Vodní dělo, jež začal Quagsire používat po zesílení vodních útoků dešťovým tancem, má i s tímto zesílením a dvojnásobným efektem sílu jen 120; přesto Quagsire uspěl.

Ash musel počítat s faktem, že soupeř teď má výhodu a může se tedy zařídít podle toho, jakého pokémona Ash zvolí. Protože Quagsirovi už moc HP nezbývalo, měl Ash víceméně volné pole působnosti.

„Snorlaxi, jdi na to!“ vybral si.

„Snorlax, level 41,“ zhlásil sokův pokédex.

„Snorlaxi, Headbutt!“ - \

„Quagsire, zemětřesení!“ - Rozhodli trenéři.

Snorlax byl naštěstí rychlejší než Quagsire, a tak už na zemětřesení nedošlo.

„Gravelere, jsi na řadě!“ pokračoval Giovanni.

„Graveler, level 52,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

„Gravelere, valivý útok!“ - \

„Snorlaxi, Headbutt!“ - Zněly pokyny trenérů.

Graveler je celkem silný kamenný - zemní pokémon, zejména s dobrým fyzickým útokem; valivý útok s narůstající silou až do pátého kola je přitom fungující zbraní proti Snorlaxovi, znalého obnovovacího pohybu Rest a útoku Snore, použitelného během obnovovacího spánku. Ash měl jedno štěstí v tom, že Graveler Snorlaxe porazil v 5. kole valivého útoku, takže následující pokémon nebyl téměř automaticky vyřazen.

„Venusaur, do boje!“ povolal Ash svého třetího pokémona.

„Venusaur, level 51," zahlásil soupeřův pokédex.

„Venusaur, listovou břitvu!" - \

„Gravelere, explozi!" - Zvolali trenéři.

Venusaur naštěstí dorazil Gravelera jedinou listovou břitvou, jinak by ho stihl zásah explozí, která sice vyřadí útočníka, ale má sílu celých 250 jednotek.

Nyní byl na řadě s výběrem Giovanni:

„Piloswine!" řekl.

Piloswine je pokémon zemní - ledový. Má vysoký fyzický útok, ale ten příliš nevyužije, jeho slabiny jsou speciální obrana a rychlost. Specializuje se na ledové útoky.

„Piloswine, level 66," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Piloswine, Blizzard!" - \

„Venusaur, Leech seed!" - Zadali trenéři.

Bylo jasné, že vzhledem k velkému levelovému rozdílu nemohl Venusaur vyhrát, ani když nejprve použil Leech seed a jedovatý pyl, po čemž přešel na jedinou listovou břitvu.

Ash nemohl vědět, zda Giovanni nemá ve skupině ještě jednoho kamenného pokémona, což by nebylo nepravděpodobné, protože kamenný - zemní typ je poměrně běžný, ale nyní snad byl vhodný čas v tomto zariskovat.

„Charizarde, teď ty!" zvolal.

„Charizard, level 52," zahlásil Giovanniho pokédex.

„Charizarde, plamenomet!" - \

„Piloswine, Blizzard!" - Rozkázali trenéři.

Charizard měl tentokrát opravdu velkou šanci a nakonec také vyhrál.

„Sandslashi, do boje!" vybral si dále soupeř.

„Sandslash, level 58," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Sandslashi, písečnou bouří!" - \

„Charizarde, ohnivě křídlo!" - Rozhodli trenéři o prvních útocích svých pokémonů.

„Sandslashi, bič!" - \

„Charizarde, plamenomet!" - Pokračovali v dalším kole.

Charizardovi se podařilo těsně přemoci Sandslashe. Giovanni tak přišel o svoji výhodu.

„Donphan, jsi na řadě!" zvolil nyní.

Donphan je pokémon zemního typu vypadající jako malý slon. Jeho tělo je uzpůsobeno k valení se a na l.33 se také učí silný valivý útok. Jinak se specializuje hlavně na útoky normální, ještě na l.58 se učí zemětřesení. Jeho slabinou je speciální obrana a trochu také rychlost, vyniká naopak svým fyzickým útokem.

„Donphan, level 61," zahlásil Ashův pokédex.

„Donphan, valivý útok!" - \

„Charizarde, plamenomet!" - Zvolali trenéři.

Donphan má naštěstí opravdu poměrně nízkou rychlost, která je naopak Charizardovou silnou stránkou, jeho pozitivem je také speciální útok, se kterým koliduje Donphanova špatná speciální obrana, takže Charizard zaútočiv Donphanovi ubral poměrně hodně, ale jelikož valivý útok je proti ohnivému - létajícímu typu efektivní 4x, stačilo Donphanovi i první kolo valivého útoku se základní silou 30 na Charizardovo doražení.

Nyní Ash nemohl vynést typově výhodného Articuna, neboť ten je také 4x slabý vůči kamenným útokům. Rozhodl se proto pro svého předposledního pokémona takto:

„Espeon, volím si tebe!"

„Espeon, level 50," zaznělo z protivníkova pokédexu.

„Espeon, psychický paprsek!" - \

„Donphan, pokračuj ve valivém útoku!" - Pravili trenéři.

Ash chtěl využít Donphanovy největší slabiny. Bohužel Espeonova fyzická obrana také není jeho vlajkovou lodí, byť se jedná o celkově silného pokémona.

Espeon měl výhodu, že Charizard Donphana trochu oslabil, a navíc psychický paprsek umí

zmást, což je dobrá zbraň proti valivému útoku, kvůli níž Donphan musel přejít asi na zemětřesení, jehož síla je stabilně 100. To je hodně, ale pořád nesrovnatelně méně než 240 nebo 480.

Espeon uspěl, vždyt' už se také uměl obnovovat pomocí Morning sunu (ranního slunce). Teď šlo o to, aby on a poslední Ashův zvolený pokémon porazili posledního soupeřova pokémona.



Nidoking

„Nidokingu, jsi na řadě!" zvolal Giovanni.

Nidoking je silný zemní - jedovatý pokémon, třetí vývojová fáze samčího Nidorana, zatímco jeho samičí alternativou je Nidoqueen; oba tyto pokémony se trochu liší.

„Nidoking, level 63," zahlásil Ashův pokédex.

„Nidokingu, zemětřesení!" - \

„Espeone, psychický paprsek!" - Zvolali trenéři.

Ashův Espeon měl typovou výhodu, přesto však Nidoking díky svému silnému zemětřesení vyhrál. Ještě mu dokonce zbývalo celkem dost HP, ale Ash si zase mohl zvolit některého ze svých úplně čerstvých pokémonů.

V úvahu ovšem přicházeli hlavně jeho dva levelově nejslabší pokémoni - Blastoise a Articuno. Blastoise měl sice o 1 level navrch, ale ve skutečnosti určitě silnější nebyl.

„Articuno, je to na tobě!" povolal Ash svého legendárního pokémona.

Giovanni se podivil, ale ne moc.

„Articuno, level 39," zaznělo z jeho pokédexu.

„Articuno, sněhový útok!" - \

„Nidokungu, Thrash!" - Rozkázali trenéři.

Thrash Articunovi ubíral hodně, ale Articuno Nidokinga zvládl porazit. Ashovi se tedy i ve Viridianu podařilo na první pokus vyhrát. Těšilo ho to o to více, že se jednalo o vítězství nad raketáckým šéfem Giovannim.

Giovanni se Ashovi podepsal, dal mu odznak a vypustil jej na cestu do Indigové plošiny.

V pokécentru se podle domluvy potkal Ash s Terminem a Kerelem. Ash Terminovi vypověděl o průběhu zápasu a rozloučili se. Zatímco Termin zamířil k cestě Vítězů, Ash s Kerelem vyšel směrem na Pallett.

V Pallettu si to Ash namířil nejprve k Oakovi a řekl mu, jak ve Viridianu dopadl. Od Oaka potom dostal hromový kámen a použil jej na Pikachua. Ten se teď už nebránil. Ve chvílce se z něj stal o poznání větší a silnější Raichu.

„Raichu rai," komentoval výsledek jejich společného snažení s Ashem a jeho dalšími pokémony.

Odešev od profesora Oaka, ještě se Ash stavil u svojí matky, kde si dal oběd a rozloučiv se s ní vydal se na cestu ke zkoušce trenérské dospělosti.



Raichu

Cesta Vítězů

Ještě odpoledne došel do města Viridianu a tam si dal pořádný odpolední trénink. Rozhodl se pokračovat až ráno.

Ihned za městem narazil na známou partičku Jesse a Jamese doprovázené Meowthem. Měli zase své obvyklé řeči, jenže Ashe už takovíto podprůměrní trenéři nemohli nijak vyvést z míry. Ani by nebylo nijak zajímavé popisovat zde jejich další potyčku.

Od města Viridianu to bylo něco přes 11 kilometrů ke vstupu na cestu Vítězů. Tady probíhala kontrola získaných odznaků.

Bylo tomu tak proto, že na cestě Vítězů se vyskytovali až nezvykle silní pokémoni a nebylo

dobré, aby tam bloudili zcela nezkušení trenéři; zároveň se však jednalo o jakousi předzkoušku pro trenéry, již získavše osm směřovali k sídlu pokémonní ligy.

Cesta Vítězů byla dlouhá kolem osmi kilometrů vedouc jeskynním systémem, v němž si trenéři museli několikrát pomoci schopnostmi svých pokémonů a také přemoci silné divoké soupeře. Za touto jeskyní následoval nějakých 3,5 km dlouhý úsek Indigovou plošinou k areálu ligy.

Jeskyně byla temná a bylo v ní přichystáno nejedno místo, kde se trenér musel dostat přes nějakou překážku. Bylo to ovšem poměrně zábavné. Zápasy trvaly docela dlouho; Ash prošel i nejednu odbočku, našel i několik skrytých chodeb. Udělal dobře, že vyrazil až dnes ráno, protože v jeskyni strávil přes 6 hodin.

Vycházejí ven, byl už docela unavený. Rozhlédnuv se po krajině na Indigové plošině, byl ovšem uchvácen. Celé okolí pokrývala světle zelená tráva, kolem vrcholů hor byla blankytně modrá obloha, jen sem tam nějaký mráček. Ideální to počasí na návštěvu těchto míst.

Od východu z jeskyně vedla k ligovému areálu krásně upravená cesta přes potůčky a ostrůvky zelených dřevin. Uševše po vyjití z jeskyně něco přes 3 kilometry, dostali se Ash s Kerelem ke vzrostlým stromům, jimiž obklopeny stály stavby spjaté s nejvýznamnějším stadionem světa Kanto. Bojiště, kde se konaly zápasy se členy elitní čtveřice a pátým trenérem navrch, se nacházela pod zemí. Objekt těchto pěti zápasišť byl uspořádán tak, že trenér do něj vstupoval z hlavního prostranství přímo přes halu, z níž se vcházelo do pokécentra a obchodu, a v případě úspěchu vyšel přímo u hlavního stadionu. Na tom se konávaly významné zápasy a jindy souboje registrovaných trenérů, když se jen tak domluvili. V areálu bylo vše, co se mohlo hodit při všemožných akcích. Prostory pro zápasy, ale i k netrenérské zábavě, samozřejmě dosti luxusní hotel, ale také obyčejná ubytovna pro ty, kdo se snažili pokořit ligové trenéry.

Trenér chtějící získat status registrovaného trenéra a s ním související prostředky a jisté základní uznání, musel porazit pět po sobě následujících trenérů, z nichž první 4 používali 5 pokémonů a poslední pokémonů 6. Mezi jednotlivými zápasy si trenér mohl jenom ozdravit svoje pokémony; nebylo možné za jakýmkoliv účelem vycházet ven a neúspěch u jednoho z trenérů v řadě znamenal nutnost zápasit znovu se všemi. Úroveň pokémonů nasazovaných těmito pěti trenéry se pohybovaly v rozmezí 40 až 72, přičemž konkrétní interval se s každým trenérem posouval vzhůru. I zde bylo určeno, jaký typ pokémonů má trenér používat, ale omezení nebylo přísně na jeden typ - bylo mnohem volnější a většinou na dva typy. Šampion, jímž mohl být zkušený vážený trenér, ale i čerstvý absolvent zkoušky, měl sice levelové omezení, ale typy jeho pokémonů nebyly omezeny vůbec; naopak bylo vhodné, aby jeho pokémoni byli typově různorodí. Jednalo-li se o čerstvého absolventa, někdy mu byli pokémoni i zapůjčeni, ale bylo žádoucí, aby, má-li pokémony na požadovaných úrovních, používal ty svoje.

V rámci tréninku během posledních dnů se Ash snažil o co nejintenzivnější přípravu na zápasy s trenéry ligy. Pomohla mu síla pokémonů, jež potkal na Vítězné cestě, ale také vědomí jeho pokémonů, jak těžký boj je čeká. Přesto byl na vážkách, zda má dost silnou sestavu na úspěch proti pěti skvělým trenérům.

Přišev do areálu Pokémonní ligy v Indigové plošině byl značně unaven, to už jsme řekli. Liga již byla zavřena a jelikož byl pátek, další možnost utkání se naskýkala až v pondělí. To znamenalo, že Ash beztak nemohl hned zítra ráno jít na zápasy, a proto se jal dnes večer odpočívat.

Když počal končit soumrak, ježž pomalu střídala temnota noci, dorazil k ubytovně Termin. Také zatím neměl za sebou ani pokus o pokoření ligy; necítil se na velké zápasy s takovými pokémony, jaké měl přišev do tohoto slavného místa, a proto dnes celý den intenzivně trénoval.

„Chceš si dát zápas?“ zeptal se Ashe.

„Ne,“ odpověděl Ash, „nějak se na to necítím.“

„Bojíš se, že bych tě porazil?“

„Možná. Dáme si ho, až oba uspějeme.“

„Tak jo,“ souhlasil Termin.

Zatímco členové Elitní čtyřky i poslední trenér pětičky odpočívali, pro Ashe a Termina byl víkend

ve znamení ustavičného tréninku, který každý absolvoval sám se svými pokémony. I Kerel zůstal v areálu ligy a užíval si slunných soboty a neděle.

Zápasy začínaly v 8:00. Protože Ash a Termin zde byli již od čtvrtka a pátku, byli zapsaní ze začátku, a tak mohli vstoupit poměrně brzy. Další trenér přicházel na řadu vždy 10 minut potom, co jeho předchůdce opustil zápasíště prvního člena Elitní čtyřky a rozvrh zápasů byl vytvořen tak, aby dával trenérům ligy čas na přestávky a zároveň vyzivatelům nějaké rámcové určení doby, kdy přijdou na řadu.

Očekáváje svůj čas vstupu na pětici zápasíšť měl Ash následující sestavu: Raichu 1.69, Sandslash 1.67, Charizard 1.59, Pidgeot 1.59, Venusaur 1.59, Espeon 1.57, Snorlax 1.50, Houndoom 1.49, Articuno 1.49 a Blastoise 1.49.

Životní zkouška

Do stadionů Elitní čtyřky nebyl povolen vstup divákům, takže Kerel musel zůstat venku. Kolem pokécentra a obchodu, kde si již včera večer doplnil zásoby léčivých prostředků, vstoupil Ash do dveří, za nimiž následovaly schody do podzemí. V něm se nacházely mohutné dveře, jejichž otevření a zavření stálo dost síly. Za nimi byl bojový prostor prvního trenéra v pořadí.

Touto první stací byl Lorelei. Svérázný trenér, jehož typové vymezení zde v lize bylo stanoveno na vodní a ledové pokémony, jejichž levely se měly pohybovat mezi 40 a 65. Toto rozmezí bylo velké proto, že Lorelei vytvářel jakousi bránu do pokémonní ligy a mnoho trenérů vypadávalo právě na něm. Navíc se jednalo o poměrně náročný zápas a ten, kdo porazil Loreleie většinou neměl problém s následujícími dvěma trenéry.

Lorelei si připravil do ruky pokébal, Ash uváživ soupeřovy typy naznačil, že vynesel Raichua. Zápas mohl začít.

„Dewgongu, začínáme!" - \
„Raichue, volím si tebe!" - Zahájili souboj trenéři.
„Dewgong, level 48."
„Raichu, level 69."
„Dewgongu, Take down!"
„Raichue, bleskový útok!"

Dewgong je silný vodní - ledový pokémon, ovšem Raichu už není tak slabý jako Pikachu a jeho speciální útok po evoluci ještě stoupl. Bohužel prvním bleskovým útokem se Raichu netrefil. Jenže bleskovým útokem byl tento Raichu schopen porazit Dewgonga na první zásah, a proto jej zopakoval. Úspěšně.

„Jynxi, jdi na to!" pokračoval Lorelei.
„Jynx, level 51."
„Jynxi, Thrash!"
„Raichue, bleskový útok!"

Jynx je pokémon ledový - psychický. Jeho slabinami jsou zejména fyzické statistiky, ale Lorelei věděl, že je strategicky vhodné používat na Raichua co nejsilnější fyzické útoky. Ash znovu začal s bleskovým útokem a potom zvolil mohutný záblesk. Lorelei musel volit dalšího pokémona:

„Sneasele, jsi na radě!"
„Sneasel, level 42," shrnul Ashův pokédex.
„Sneasele, Fury swipes!"
„Raichue, mohutný záblesk!"

Sneasel je temný - ledový pokémon, tak prostředně silný, který vládne vysokými fyzickým útokem a rychlostí, ale naopak zaostává v HP a fyzické obraně. Vzhledem zejména k levelovému rozdílu se Ash rozhodl použít přesnější mohutný záblesk, který stačil na to, aby Raichu Sneasela na

dvě kola porazil.

„Blastoisi!" vynesl dalšího pokémona Lorelei.

„Blastoise, level 58."

„Blastoisi, hydro pumpu!"

„Raichue, bleskový útok!"

Blastoise nemusíme nijak zdlouhavě představovat. Tento vodní pokémon již byl svým levellem Raichuovi bližší než předchozí Loreleiovi pokémoni, ale zase se jednalo o vodní typ, pro nějž je elektřina slabinou. Raichu opět snadno vyhrál a Lorelei musel vynést svého posledního pokémona:

„Lapراسi, jdi na to!"

- \

„Lapراس, level 62."

- \

„Lapراسi, úder tělem!"

- \

„Raichue, bleskový útok!"

- Zazněly stadionem pokyny trenérů proložené hlášením pokédexu.

Raichu opět uspěl.

Následoval Raichův radostný blesk a potom už směl s Ashem pokračovat velkými dveřmi do chodby spojující první a druhý dílčí stadion. Na cestě byla také odpočívárna, v níž mohl trenér připravit své pokémony i sebe na další zápas a kde se čekalo v případě, že ještě nebylo možné, aby úspěšší trenér postoupil k dalšímu členovi Elitní čtyřky.

V pořadí druhým trenérem byl Bruno. Bývalý trenér stadionu v Pewteru se zde kromě kamenných specializoval také na bojové pokémony. Přesto bylo jasné, že Ash tentokrát na prvním místě nevynese Raichua, protože kamenný typ se pojí se zemním podobně rád jako ledový s vodním a ačkoliv tato kombinace je velmi náchylná k vodním a travním útokům, elektrický Raichu by silného kamenného - zemního pokémona mohl porazit jen stěží.

Úrovně Brunových pokémonů se měly pohybovat mezi 42 a 58.

Bruno byl k dalšímu zápasu připraven, a proto, když byl Raichu zase téměř úplně svěží, vstoupil Ash na jeho bojiště. Oba trenéři si připravili pokébaly se svými prvními pokémony a zápas mohl začít.

„Hitmonlee, do boje!" zvolil si Bruno.

„Venusaur, volím si tebe!" zvolal Ash.

„Hitmonlee, level 46."

„Venusaur, level 59."

„Hitmonlee, megakop!"

„Venusaur, Leech seed!"

Venusaur byl dobrou volbou, protože je silný proti kamenným, a zejména kamenným - zemním, pokémonům a zároveň odolný vůči útokům bojového typu. Hitmonlee je bojový pokémon, s nímž jsme se setkali již v Saffronu. Po Leech seedu se Venusaur dal na listovou břitvu. Bez problémů uspěl.

„Hitmontop, jdi na to!" rozhodl se dále Bruno.

„Hitmontop, level 46."

„Hitmontop, hbitý útok!"

„Venusaur, listovou břitvu!"

Hitmontop je nejvzácnější a na statistiky nejsilnější evolucí Tyroguea (z něhož se vyvíjejí také Hitmonlee a Hitmonchan), to však kazí podprůměrné útoky, jež se učí. I proto mu Bruno zadal hbitý útok. Venusaur pochopitelně opět uspěl.

„Machoku, jsi na řadě!" zvolal nyní Bruno.

„Machoke, level 53."

„Machoku, křížový úder!"

„Venusaur, Leech seed!"

Machoke je poměrně silný bojový pokémon, ale Machop by byl silnější, a navíc tito pokémoni

neumějí jiné než bojové útoky. To Venusaurovi pomohlo k další výhře.

„Rhydone, do boje!“ pokračoval Bruno.

„Rhydon, level 42.“

„Rhydone, Horn drill!“

„Venusaur, listovou břitvu!“

Bruno se pokusil o jedinou šanci, jak s Rhydonem Venusaura porazit, jenže Venusaur měl vyšší rychlost a vzhledem k výrazné typové výhodě mu k poražení Rhydona stačil jediný úder.

„Goleme, teď ty!“ povalal Bruno svého posledního pokémona.

„Golem, level 56.“

„Goleme, zeměřesení!“

„Venusaur, listovou břitvu!“

Golem je nejvyšší vývojový stupeň Geoduda a Gravelera; také typ kamenný - zemní, ale velice silný. Má nestandardní způsob vývoje, a proto je celkem nezvyklé, že jej vynáší trenér v lize. Ovšem Venusaur byl pořád typu travního a se svou listovou břitvou na něj v pohodě stačil.

Tak Ash uspěl i na druhém stupni Elitní čtyřky a opět jen s jediným pokémem. Avšak nemohl oprávněně počítat s tím, že takhle snadné budou také následující zápasy.

Následující trenérkou byla Agatha. Postarší trenérka se zalíbením v duším typu pokémonů, který neopouští ani zde v lize. Má mít pokémony typů dušního a jedovatého mezi levely 42 a 59. Proto by se hodilo na prvním místě vynést pokémona temného, psychického nebo zemního.

Agatha vskutku působila vetše, ale o to byla zkušenější. Jednou rukou se opírajíc o svou hůl uchopila do té druhé pokébal a svůj si připravil i Ash.

„Hauntere, volím si tebe!“ zvolala Agatha.

„Espeone, jdi na to!“ řekl Ash.

„Haunter, level 46.“

„Espeon, level 57.“

„Hauntere, stínovou kouli!“

„Espeone, psychický útok!“

Stínová koule je silný duší útok a Psychic zase jeden z nejsilnějších typu psychického. Jenže tuto podobnost trohu kazí Haunterův nízký fyzický útok, který se zvyšuje až u Gengara, to, že stínová koule je pořád o něco slabší než psychický útok a že Haunter měl o něco nižší level než Ashův Espeon. Proto Espeon snadno vyhrál.

Proti Agathě je psychický pokémon nepochybně dobrou zbraní. Asi právě proto, že žádného jiného v sestavě neměla, vynesla opět jedovatého pokémona:

„Arboku, volím si tebe!“

„Arbok, level 51.“

„Arboku, kousavý útok!“

„Espeone, psychický útok!“

S Arbokem to byla podobně snadná polízanice jako s Haunterem. Jeden temný kousavý útok nemohl Espeona vážně ohrozit.

„Hauntere, jsi na řadě!“ řekla svým vážným hlasem Agatha.

„Haunter, level 53.“

„Hauntere, Curse!“

„Espeone, psychický útok!“

Pohyb Curse se u duchů projevuje tak, že útočníkovi ubere polovinu maximálního počtu HP a soupeře postihne tím, že mu HP s každým dalším kolem výrazně klesá. Tak se ovšem stalo, že se Haunter sám připravil o poslední zbytek životů výměnou za postižení Espeona, jenž se ovšem umí obnovovat pomocí Morning sunu.

„Victreebelli, teď ty!“ pokračovala dalším pokémem Agatha.

„Victreebell, level 45.“

„Victreebelli, jedovatý pyl!"

„Espeone, psychický útok!"

Na otravu ani nedošlo. Espeon pokořil Victreebella jediným úderem.

„Crobat, jdi na to!" vyslala nyní Agatha svého posledního pokémona.

„Crobat, level 58."

„Crobate, matoucí záblesk!"

„Espeone, psychický útok!"

Crobat, jedovatý - létající nejvyšší vývojový stupeň netopýra Zubata, je statistikově silný a rychlý pokémon, jehož klíčovými útoky jsou kromě matoucího záblesku temný kousavý a vzdušný křídlový útok, ale hlavně silný jedovatý kyselý déšť, který ovládá od svého vývoje z Golbata, ať už k němu dojde kdykoliv; tento útok má v prvním kole sílu 150, navíc může protivníka otrávit a následně působí po pět kol podobně jako písečná bouře s rezistencí typů jedovatého, kamenného, zemního a ocelového.

Espeon nemohl Crobata na jednu ránu porazit, Crobatovi se matoucí záblesk očekávatelně povedl a Espeon kvůli zmatení v následujícím kole nezaútočil, ale poškodil sebe, již dost zničeného působením Haunterova Cursu. Naštěstí mu moc pokémonů neubíralo, a tak mu nějaké HP zbývaly, ale Ash stejně raději změnil zadání; to však až potom, co podobný krok učinila Agatha pokynem:

„Crobate, kyselý déšť!"

„Espeone, Morning sun!"

Obnovení zabralo, což Espeona zachránilo, protože po Crobatově útoku mu už zbývalo jen málo HP. Útoky kyselým deštěm by za jeho efektu měly jen poloviční sílu, proto po jeho úspěšném zavedení vydala Agatha další nový příkaz:

„Crobate, kousavý útok!"

„Espeone, teď zase psychický útok!" zvolal však ke konci Espeonova obnovování se Ash.

Psychický útok se povedl. Tak Ash porazil i třetího trenéra jen s jediným pokémonem, i když Espeon byl dosti vyčerpaný.

Dalším trenérem Elitní čtveřice byl Lance. Ash o něm věděl, že je šéfem Pokémonní ligy a velmi uznávaným trenérem, který zde - při ligových zápasech, kde stával většinou buď na posledním místě Elitní čtyřky, nebo na postu šampiona - používal dračí pokémony a všemožné pokémony drakům podobné, nebo mající s nimi nějaké společné vlastnosti, v případě čtvrté pozice v levelovém rozmezí 50 - 68.

Na Lance by se Ashovi asi nejvíc hodilo vynést ledového pokémona, protože k tomuto typu jsou náchylní jak pokémoni dračí, tak létající, které Lance asi používal hodně. Jenže Ashovým jediným ledovým pokémonem byl Articuno, a toho si Ash chtěl šetřit na později.

Lance si připravil pokébal a Ash řekl, že jeho volbou bude Raichu.

„Raichue, jdi na to!"

„Dragonaire, volím si tebe!" zvolal Lance.

„Raichu, level 71."

„Dragonair, level 53."

„Raichue, bleskovou vlnu!"

„Dragonaire, bleskovou vlnu!"

Dragonair byl špatný případ. Kdyby Lance vynesl Dragonita, alespoň by nebyl zvýšeně odolný proti elektrickým útokům, ale takhle se Ash musel spolehnout na útoky normálního typu, zatímco Dragonair si mohl užívat dračí útoky s poměrně vysokým účinkem.

„Raichue, dvojitý tým!" řekl po vzájemné paralýze pokémonů Ash.

„Dragonaire, dračí dech!" zvolal v obdobnou chvíli Lance.

Ash nechal Raichua několika dvojitými týmy snížit pravděpodobnost zásahu, zatímco Dragonair se snažil o dračí dech. Tento boj byl hodně o trefě a realizaci útoku při paralýze. Po dvojitých týmech přešel Raichu na Swift. Nakonec velmi těsně uspěl.

„Ursaringu, jdi na to!" zněl další Lancův pokyn.

„Ursaring, level 66," hlásil Ashův pokédex.

„Ursaringu, bič!" - \

„Raichue, bleskovou vlnu!" - Zadali oba trenéři svým pokémonům útoky.

Ursaring je velice silný pokémon obecného typu vypadající jako velký medvěd. Jeho dominantní statistikou je vysoký fyzický útok, naopak není příliš rychlý. Jenže Raichu byl paralyzován, a proto byl Ursaring v tuto chvíli rychlejší. Jeden bič na něj bohatě stačil.

„Sandslashi, volím si tebe!" pokračoval Ash.

„Sandslash, level 67."

„Sandslashi, písečnou bouři!"

„Ursaringu, bič!"

Ursaring se uměl obnovovat pomocí kombinace pohybu Rest a útoku Snore, jež lze provádět za spánku, Sandslashovi zase pomohla písečná bouře. Jenže Ursaring stejně vyhrál.

V zápase začalo jít do tuhého. Ursaring byl sice výrazně oslaben, ale uměl se rychle obnovit.

„Snorlaxi, jdi na to!" rozhodl se Ash.

„Snorlax, level 50."

„Snorlaxi, valivý útok!"

„Ursaringu, Rest!"

Ash vzhledem k levelovému rozdílu nečekal, že by Snorlax Ursaringa zasáhl první a mohl ho díky tomu rovnou dorazit, zároveň však věděl, že bude muset okamžitě použít Rest a Snore má přeci jen sílu pouze 40, protože by pro Snorlaxe nemělo být nutné se obnovovat. Dal se tedy do valivého útoku. Hned po probuzení by Ursaring musel, aby nebyl v následujícím kolem poražen, opět použít Rest, ale Lance věděl, že dalšími valivými útoky by jej Snorlax stejně nejspíš porazil, a proto nařídil Ursaringovi použít Thrash. Příštím valivým útokem již Snorlax, dle očekávání, vyhrál, a navíc mu ještě zbývalo to nejsilnější kolo valivého útoku. Pokud ho následující Lanceův pokémon první ranou neporazí, snadno to může znamenat jeho rychlý konec.

„Charizarde, do boje!" zvolil si Lance.

„Charizard, level 55."

„Charizarde, bič!"

Proti zásahu valivým útokem v 5. kole by ohnivý - létající Charizard nemohl mít ani nejmenší šanci, ale využil oslabení Snorlaxe a své vysoké rychlosti a Snorlaxe jedním bičem dorazil.

„Charizarde, teď ty!" povolal Ash svého dalšího pokémona.

„Charizard, level 59," zahlásil Lanceův pokédex.

„Charizarde, bič!" - \

„Charizarde, bič!" - Zvolali v téměř totožný okamžik oba trenéři.

Ashův Charizard byl sice o 4 úrovně silnější, ale dalo se očekávat, že tento souboj bude spíše o štěstí a s největší pravděpodobností vyhraje jedna ze stran o jediné kolo. To se nakonec podařilo Ashovi a první volba dalšího pokémona byla na Lancovi:

„Gyaradosi, na něj!"

„Gyarados, level 62."

„Gyaradosi, hydro pumpu!"

„Charizarde, bič!"

Gyarados je následující vývoj velmi slabého pokémona Magicarpa, s nímž na první pohled nemá nic společného. Jedná se o vodního - létajícího hada, který je ve vodách, kde se vyskytuje, poměrně dost obávaný. Má vysoký fyzický útok a mezi jeho hlavní útoky patří temný kousavý útok, dračí Twister, vodní hydro pumpa a normální hyperpaprsek.

Charizard byl rychlejší, ale Gyaradosova hydro pumpa ohnivému pokémonovi ubírala mnohem víc, než Gyaradosovi Charizardův bič.

„Venusaur, volím si tebe!" znělo Ashovo rozhodnutí o jeho následujícím pokémonovi.

„Venusaur, level 61."

„Venusaur, Leech seed!"

„Gyaradosi, hyperpaprsek!"

Hyperpaprsek má sílu 150, ale také jednu nevýhodu, neboť je falešně dvoufázový - po úspěšně provedeném útoku musí pokémon jedno kolo odpočívat, čímž se jeho síla de facto snižuje na polovinu, ale lze jej výhodně použít na doražení pokémona a také ve stavu paralýzy, zmatení a podobně, kdy jsou právě dvoufázové útoky velkým rizikem. Venusaur se po úspěšném Leech seedu dal na listovou břitvu, jež měla na vodního - létajícího Gyaradose standardní efekt.

Venusaur vyhrál a ani se nemusel obnovovat. Měl následovat Lanceův poslední pokémon a Ash měl ještě jednu možnost vynesení dalšího kousku.

„Dragonite, je to na tobě!" děl Lance.

„Dragonite, level 68."

„Dragonite, křídlový útok!"

„Venusaur, Leech seed!"

Ash chtěl, aby Venusaur postihl Dragonita Leech seedem, jenže Dragonite měl vyšší rychlost a jeden křídlový útok na Venusaura bohatě stačil. Nyní byla na Ashovi volba jeho posledního pokémona, který by dokázal porazit Dragonita, level 68.

V úvahu připadali hlavně Pidgeot, level 59, a Articuno, level 49. Ash se musel pořádně rozmyslet. Bylo nezbytné, aby tento pokémon Dragonita opravdu porazil a ani jeden z nich k tomu nedával žádnou jistotu.

„Articuno, je to na tobě!" zvolal nakonec.

„Articuno, level 49," ozvalo se z Lancova pokédexu.

„Articuno, ledový paprsek!"

„Dragonite, hyperpaprsek!"

Dragonitovy údery hyperpaprskem byly sice velice mocné, ale Articuno je hodně silný pokémon s velmi vysokým speciálním útokem, ledový paprsek má sílu 95 a na Dragonita čtyřnásobný efekt. To byla kombinace, které se Dragonite neubráníl. Dragonitovi na Articuna dva hyperpaprsky našťestí nestačily, jinak by Ash prohrál. Takto zvítězil.

„Articuno!" radoval se z tohoto úspěchu Articuno a předvedl parádní ledovou kreaci, která upoutala Ashe i Lance.

„Jsi skvělý trenér, Ashi," děl Lance. „Víš, že jsi teď porazil Elitní čtyřku a čeká tě poslední trenér, který tě dělí od registrace?"

„Nojo," řekl na to Ash.

„Je to čerstvý absolvent, který před pár dny tady v lize uspěl. Myslím, že je taky celkem dobrý, ale ty ho porazíš. Cítím v tobě vnitřní sílu a máš skvělý styl. Možná jsi měl hodně štěstí v těchto čtyřech zápasech, rozhodně v zápase se mnou, ale to je z části jenom zdání. Té štěstěně se musí vyjít vstříc, musí se jí napomoct a ona potom přijde. Tvoji pokémoni ti věří, jsou skvěle vytrénovaní, a to není jenom o vysokém levelu. Pokémoni, které my nasazujeme do zápasů, jsou většinou trénováni jenom pro oficiální zápasy a i tady v Elitní čtyřce se to může dát poznat. Proto jsme rádi, když je pátým trenérem čerstvý absolvent, protože on může používat své nejlepší pokémony a zápas s nimi je mnohdy dost jiný než s pokémony trénovanými dost účelově. Všimnul jsem si, že si troufáš vynášet nečekané pokémony, nebojíš se přemýšlet a umíš to - jsi inteligentní - a máš dobrý úsudek. Věřím tomu, že jednou budeš skvělý trenér. Tenhle současný šampion pro tebe možná bude trochu oříšek, ale když budeš zápasit stejně jako se mnou, uspěješ určitě hned na první pokus. Musíš do toho dát celý svůj rozum a také celé srdce."

Ash Lance nepřerušoval; mlčel, než Lance řekl: „Vyléčíme pokémony, ne?"

„Jo," souhlasil Ash a dali se do toho.

Lance se ho na pár věcí zeptal, ale na větší poznávání se už nebyl čas.

„Když vyhraješ, tak si ještě popovídáme," zakončil Lance. „Hodně štěstí."

„Dík," pravil Ash odcházejce.

Ash postupoval pomalu. Uvažoval přitom, jakým pokémonem začne. Lancova slova mu zvýšila

sebevědomí, ale zároveň mu dala obavu, aby Lance nezklamal. Byl to sympatický pán a Ash ho opravdu zklamat nechtěl.

Šampion mohl používat pokémony libovolných typů a druhů, jen museli být na úrovních 50 - 72. Pokud dotyčný 6 takových pokémonů neměl, mohli mu být dokonce nějakí zapůjčeni.

Poslední dílčí stadion už byl kousek od východu, pod zemí, ale hned u hlavního stadionu. *Kdyby tak tím posledním byl Termin* - napadlo Ashe, ale věděl, že by to nebylo možné. Před svým vstupem do Elitní čtyřky se s ním už neviděl; to však nebylo nijak nečekané a nevypovídalo to o Terminově úspěchu, ani neúspěchu.

Když Ash otevřel dveře posledního bojiště, čekalo ho velké překvapení.

„Ty?!“ vyšlo z něj ještě ve dveřích.

„To čumíš, co? Rede!“ pravil Garry Oak.

Ash zavřel. Oba chlapci se postavili na místa pro šampiona a vyzivatele. Každý z nich vzal do ruky od pasu jeden pokébal. Oba se na své pokébaly podívali a následně pohlédli každý na svého soupeře.

„Tak co?“ řekl Ash pozvednuv třímaný pokébal.

„Jdeme na to,“ děl Garry.

„Ampharosi, do boje!“ zvolal Garry.

„Sandslashi, volím si tebe!“ pravil Ash rázně.

„Ampharos, level 51.“ - \

„Sandslash, level 67.“ - Zaznělo z pokédexů.

„Ampharosi, nárazový útok!“ zvolal Garry.

„Sandslashi, zemětřesení!“ přikázal Ash.

Garryho elektrický Ampharos neměl žádnou šanci. V první části zápasu získal Ash navrch.

„Feraligatre, na něj!“ zvolal nyní Garry.

„Feraligatr, level 68.“

„Feraligatre, hydro pumpu!“

„Sandslashi, stále zemětřesení!“

Nyní musel vyhrát Feraligatr, ale jeho volba nebyla zas tak výhodná, protože bylo jasné, koho Ash vynese nyní:

„Raichue, volím si tebe!“

„Raichu, level 71,“ zahlásil Garryho pokédex.

„Raichue, bleskový útok!“

„Feraligatre, bič!“

Nyní zvítězil Raichu. Boj se zatím odehrával na úrovni jasných zápasů, přičemž Ash měl to štěstí, že vyhrál první z nich.

„Rhydone, jdi na to!“ pokračoval Garry.

„Rhydon, level 63.“

„Rhydone, Stomp!“

„Raichue, bručení!“

S použitím bručení nemohl Raichu vyhrát, ale to by beztak nebylo pravděpodobné. Takto aspoň o něco snížil Rhydonův útok, a on proto nemohl tolik uškodit Ashovu dalšímu pokémonovi.

„Venusaur, do boje!“ zvolil Ash nyní.

„Venusaur, level 61.“

„Venusaur, uspávací pyl!“

„Rhydone, Take down!“

Venusaurovi se uspávací pyl ihned povedl. Ash věděl, že Rhydon je nebezpečný, protože kromě Take downu umí také Horn drill, který kdyby se Garry rozhodl použít a povedl by se, byl by Venusaur vyřazen na jeden úder. Nyní se Venusaur dal na listové břitvy a měl vyhráno.

„Growlithe, na něj!“ rozhodl Garry teď.

„Growlithe, level 59.“

„Growlithe, plamenomet!"

„Venusaur, Leech seed!"

Venusaur pak použil jedovatý pyl, obnovil se Syntézou a dal se na šlahounový hod, ale to mu na výhru nestačilo.

„Blastoisi, teď ty!" zvolal Ash

„Blastoise, level 49."

„Blastoisi, vodní dělo!"

„Growlithe, Take down!"

Growlithe byl natolik oslabený, že Blastoise už prvním vodním dělem uspěl. S volbou pokémona byl na řadě Garry.

„Venusaur, jsi na řadě!"

„Venusaur, level 51."

„Venusaur, listovou břitvu!"

„Blastoisi, kousavý útok!"

Nyní zvítězil Venusaur, přes což zápas stále vypadal příznivě pro Ashe.

„Charizarde, jdi na to!" zněla Ashova další volba.

„Charizard, level 60."

„Charizarde, ohnivě křídlo!"

„Venusaur, Leech seed!"

Charizard potom dal plamenomet. Jeho výhra byla opět jasná a Garry musel vynést svého posledního pokémona:

„Alkazame, je to na tobě!"

„Alkazam, level 66."

„Alkazame, psychický útok!" - \

„Charizarde, bič!" - Tak začali trenéři tuto část zápasu.

„Alkazame, Reflect!" zadal pak Garry.

Nato i Ash změnil svoje zadání:

„Charizarde, plamenomet!"

Pak Alkazam pokračoval v psychickém útoku. Navíc se uměl obnovovat a díky tomu vyhrál.

Nyní i Ash musel zvolit svého posledního pokémona. Ten musel Alkazama porazit, aby Ash uspěl.

Ashova volba však nebyla nijak zvlášť obtížná:

„Houndoome, je to na tobě!"

„Houndoom, level 49."

„Houndoome, kousavý útok!"

„Alkazame, obnovení!"

Kousavý útok sice nemá na rozdíl od stejně silného Faint attacku absolutní přesnost a pomalejší Houndoom nemohl Alakazama vystrašit, ale protože měl o dost nižší level než Alkazam, musel Houndoom využít drobné výhody, kterou kousavý útok oproti Faint attacku má, a sice, že je na pomezí mezi fyzickým a speciálním, zatímco ostatní temné útoky jsou čistě speciální. Alkazam byl navíc od Charizarda popálen, a proto mu stále mírně ubývalo HP. Případná remíza by teď pro Ashe znamenala opakování zápasu s Garrym, jež nemohl potřebovat, protože by už nemusel mít takové štěstí v úvodu. Nakonec Houndoom tento urputný souboj vyhrál.

Závěr

Ash měl ohromnou radost z vítězství.

Ihned potom, co zápas skončil, přišel sem Lance, aby Ashe uvedl do světa trenérů. Garry však jeho úspěch trochu snižoval slovy:

„Stejně se ti to podařilo jenom proto, že jsem nemohl použít svoje nejlepší pokémony.“

„Tak si dejte pořádný zápas na velkém stadionu,“ řekl na to Lance.

„Tak to rozhodně,“ pravil Garry.

„Proč ne,“ řekl mu na to Ash. Avšak teď následoval akt uvedení nového trenéra do vysokého světa.

Tento obřad prováděl šéf Pokéomní ligy, jímž byl Lance, ve zvláštní místnosti umístěné přímo pod velkým stadionem.

Bylo to honosné místo vyzdobené obrazy a sochami pokémonů a jmény největších trenérů historie. Bylo zde i několik bust nejvýznamnějších lidí ve světě pokéomních trenérů a kromě toho velká kniha, do níž každodenně přibývalo několik jmen těch, kdo prošli sítím elitních trenérů.

Lance se, zapsav ho do seznamu a dav mu potvrzení, na něž mu bude vydán během příštích tří dnů vyhotovený průkaz trenéra, Ashe zeptal:

„Nechceš teď dělat šampiona ty? Vytrénoval by sis svoje pokémony a mohl by ses něco přiučit, a ještě k tomu by sis něco vydělal.“

„Ani ne,“ odpověděl Ash. „Ať si to dělá Garry. Já zajedu domů, pak se chci chvíli toulat světem, abych ho poznal.“

„Stejně tady budeš muset chvíli zůstat, než dostaneš průkaz.“

„Nojo, ale já nevím. Asi bychom si s mými pokémony měli odpočinout.“

„Jak chceš. Já když jsem vyhrál v lize, jsem do toho nemohl jít, protože zrovna bylo pět stálých trenérů, a pak už jsem se k tomu nedostal. Taky mě lákaly vzdálené končiny. Prochodil jsem celé Kanto, byl jsem hluboko v horách. Dokonce jsem, to už jsem byl ale o něco starší, překročil hory a dostal jsem se do světa na sever od nás. Ale pořád jsou místa, kde jsem nikdy nebyl. Hory jsou většinou jen obtížně překročitelné, nebo snad i vůbec nepřekročitelné.“

Ash a Lance by spolu mohli dlouho rozmlouvat, jenže k Lancovi se jistě zase dostane nějaký vyzivatel a Garry čekal na zápas, který měli s Ashem domluvený.

„Já se na něj taky podívám,“ řekl Lance, když byla řeč o tomto zápase.

Opravdu nebyl jediným divákem. Zápas čerstvého absolventa Ashe Erinbaolda se současným šampionem Garrym Oakem přímo na velkém stadionu byl tahákem pro mnoho z trenérů přítomných zrovna v ligovém areálu.

Hlavní stadion v Indigové plošině byl skutečně ohromný. Jednalo se o největší stadion pro pokéomní zápasy v celém světě Kanto. Prostor samotného bojiště byl tak rozlehlý, že trenéři nestáli na jeho okrajích, ale pohybovali se po něm, aby měli se svými pokémony lepší kontakt. Na tribuny se přitom vešlo až 17 000 lidí.

Tesně před zápasem se Ash a Garry neviděli. Vstupy na bojiště totiž vedly z podzemí, každý z opačné strany.

„Feraligatre, jdi na to!“ zvolal v úvodu Garry.

„Charizarde, volím si tebe!“ zvolal Ash.

Pokémoni vystoupivše z pokébalů připravili se na zápas a pokédexy hlásily:

„Feraligatr, level 68.“

„Charizard, level 60.“

Tyto údaje se zobrazily na digitální tabuli nad bojištěm.

„Feraligatre, hydro pumpu!“ - \

„Charizarde, bič!“ - Rozkázali trenéři.

Výsledek prvního dílčího zápasu byl jasný. Divákům se stal podívanou na snadnou výhru silného vodního pokémona nad Charizardem.

„Raichue, do boje!“ povolal nyní Ash svého hlavního pokémona.

„Raichu, level 71,“ shrnul Garryho pokédex.

„Raichue, bleskový útok!“ - \

„Feraligatre, bič!“ - Zazněly pokyny trenérů.



Feraligatr

Nyní Raichuovy elektrické útoky srazily Feraligatra a stav zápasu byl 1:1 s výhodou pro Garryho.

„Rhydone, na něj!“ zvolal teď Garry.

„Rhydon, level 63,“ zahlásil Ashův pokédex.

„Rhydone, Stomp!“ - \

„Raichue, bručení!“ - Přikázali trenéři.

Ash i Garry zvolili tutéž strategii jako v ligovém zápase a boj také stejně dopadl. Kamenný - zemní Rhydon Raichua porazil.

„Venusauere, jdi na to!“ pokračoval Ash.

„Venusaur, level 62,“ oznámila tabule nad stadionem.

„Venusauere, listovou břitvu!“ - \

„Rhydone, Horn drill!“ - Rozhodli trenéři nyní.

Rhydonovi se Horn drill nepovedl a díky tomu Venusaur vyhrál.

„Growlithe, do boje!“ zvolil Garry svého dalšího pokémona.

„Growlithe, level 60,“ zaznělo z Ashova pokédexu.

„Growlithe, plamenomet!“ - \

„Venusauere, Leech seed!“ - Zvolali trenéři.

Venusaur jako minule použil nejprve Leech seed, pak jedovatý pyl a nakonec šlahounový hod, ale Growlithe s plamenometem bez problémů vyhrál.

„Snorlaxi, volím si tebe!“ zvolal nyní Ash.

„Snorlax, level 50,“ ozvalo se z Garryho pokédexu.

„Snorlaxi, valivý útok!“ - \

„Growlithe, plamenomet!“ - Rozkázali trenéři.

Ash se už začal obávat své prohry. Jeden z jeho pokémonů musel porazit dva Garryho, a tak Ash sáhnul po silném pokémonovi obecného typu, který byl sice jen na 50. levelu, ale uměl se obnovovat a také ovládal valivý útok, který je zvýšeně efektivní proti ohnivým typům, a jehož účinek se navíc stále zdvojnásobuje.

Snorlax potřeboval tři kola, aby Growlitha porazil. To bylo pro Garryho nevýhodné, neboť další jeho pokémon schytá zásah síly 240.

„Jolteone, do boje!“ vyslal Garry svého čtvrtého pokémona.

„Jolteon, level 73,“ zahlásil Ashův pokédex.

Jolteon je jedním z vývojových nástupců Eeveeho, a sice elektrickým, takže získaným použitím hromového kamene. Jeho největšími přednostmi jsou speciální útok a rychlost, ovládá elektrické útoky, vedle nich hlavně hbitý útok.

„Jolteone, bleskovou vlnu!“ - \

„Snorlaxi, pokračuj!“ - Zvolali trenéři.

Jolteon byl rychlejší. Jeho blesková vlna zafungovala. Kdyby Snorlaxe paralýza zablokovala, ztratil by jeho valivý útok svou sílu získanou v předchozích kolech.

Jenže valivý útok se mu povedl a zasáhl Jolteona plnou silou.

To však na Jolteona nestačilo.

„Jolteone, bleskový útok!“ velel Garry.

Jolteon se pustil do bleskového útoku, což byla sice sázka do loterie, ale Jolteon se ukázal být v tomto zápase hodně přesný.

Nyní už byl Snorlax paralýzou zastaven, a proto ho Ash instruoval:

„Snorlaxi, Rest a Snore!“

Rest sice umí vyléčit paralýzu, ale s tím, že spánek trvá o jedno kolo déle. To bylo výhodné pro Garryho a Jolteona a protože se tomuto soupeři všechny bleskové útoky povedly, Jolteon vyhrál.

Jenže jeho HP bylo značně sníženo silným zásahem valivým útokem a Snore také není zase tak slabý, takže Ash nemusel taktizovat s tím, kdo porazí Jolteona, ale snažit se, aby jeho pokémona neporazil ten, jehož Garry vynesel po něm. To bylo samozřejmě těžké, protože Garry mohl vybírat z jistého množství členů své sestavy.

Ash nakonec zvolil krok, který by učinil i stát proti němu zcela svěží Jolteon:

„Sandslashi!”

„Sandslash, level 67,” oznámil Garryho pokédex.

„Sandslashi, písečnou bouří!” - \

„Jolteone, hbitý útok!” - Rozkázali trenéři.

Od Ashe byla písečná bouře skvělý tah. Tak nejvíc, co mohl Jolteon Sandslashovi udělat, byl zásah hbitým útokem, a ten není zrovna nejsilnější. Na Jolteona navíc stačil zásah písečnou bouří, takže na žádný další útok z jeho strany nedošlo.

„Venusaur, volím si tebe!” zvolal teď Garry.

„Venusaur, level 51,” zaznělo z Ashova pokédexu.

„Venusaur, Leech seed!” - \

„Sandslashi, zemětřesení!” - Zadali trenéři.

Venusaur se potom dal na listovou břitvu. Jenomže jeho typová výhoda nebyla nijak zvlášť výrazná, pokud listová břitva měla sílu 55, při dvojnásobném efektu tedy 110, a zemětřesení 100, byť listová břitva má vysokou pravděpodobnost kritického zásahu. Sandslashovi navíc pomáhala písečná bouře, která měla o něco větší efekt než Venusaurův Leech seed. Hlavní rozdíl však vytvářel levelový odstup obou pokémonů a zejména díky němu Sandslash vyhrál.

Ash nyní zápas obrátil, nicméně Sandslash byl velmi oslabený a Garry teď mohl taktizovat podobně jako před chvílí Ash a vývoj zápasu s pomocí toho zase zvrátit. Výběr silného pokémona, proti němuž by Ash nemusel mít vhodného bojeschopného soupeře, však nebyl nijak snadný. Obzvlášť mělo-li se jednat o Garryho posledního pokémona.

Nastalo čekání, během něž byla většina diváků silně napnutá. Na digitální tabuli svítila na jedné straně informace o Ashově Sandslashovi 1.68 s velmi nízkým HP a na druhé straně nic, jen černá plocha, nad níž tkvěl bílý nápis „Garry Oak”.

Garry se rozhodl:

„Pidgeote, je to na tobě!”

„Pidgeot, level 58,” zahlásil Ashův pokédex.

„Pidgeote, hbitý útok!” - \

„Sandslashi, bič!” - Rozhodli trenéři.

Pidgeot měl vyšší rychlost než Sandslash i bez hbitého útoku a Ashův pokémon byl tak oslaben, že ho první ranou dorazil. Nyní musel také Ash zvolit svého posledního pokémona, ale měl výhodu, že mohl vybrat někoho, kdo bude mít proti Pidgeotovi, s naprosto plným HP, typovou výhodu.

Garry udělal dobrý krok, že nevybral jinak silného Alakazama - poučiv se z jeho dřívějších neúspěšných duelů s Houndoomem, pak už raději volil někoho spíše levelově silnějšího.

Ash měl v této situaci možnost poslat do zápasu Pidgeota na 1.59, takže zápas by byl v podstatě o štěstí, jenže měl i další volby - např. Espeona 1.59, který mu dával skoro jistotu výhry, ovšem co kdyby. Pokémona s typovou výhodou měl jednoho - levelově o něco málo níže, ale zato se statistikami velmi vysokými. Pozorný čtenář již jistě tuší, jaká bude Ashova poslední volba pokémona v tomto zápase:

„Articuno, volím si tebe!”

Articuno vyletěl z pokébalu a diváci ustrnuli v úžasu.

„Articuno, level 50,” oznámil Garrymu jeho pokédex.

„Articuno, ledový paprsek!” - \

„Pidgeote, létavý útok!” - Zvolali trenéři.

Pidgeot se s vervou pustil do létavého útoku, ale proti Articunovu ledovému paprsku neměl nejmenší šanci.

To byl konec zápasu. Ash vyhrál a Garry se chvíli divil.

Ash povolav Articuna zpátky do pokébalu zamířil ke Garrymu.

Garry podává mu ruku řekl:

„Blahopřeju, Rede.”

„Dík,” pravil na to Ash.

Po zápase s Garrym se Ash setkal v pokécentru s Terminem. Také on přihlížel souboji na velkém stadionu a nyní Ashovi řekl:

„Co kdybychom si taky dali zápas?“

„No jasně,“ odpověděl Ash. „Dáme si ho na velkém stadionu.“

„To bude super,“ řekl Termin.

Ash kvůli tomuto nápadu nechal své pokémony chvíli v pokécentru samotné a šel zařídit stadion. Na dotaz, zda je to možné mu správce řekl:

„Jste oba registrovaní trenéři a stadion není zamluven.“

Takže je zapsal a v dohodnutý čas se mohli pustit do boje.

Ashovi pokémoni: Raichu l.71, Sandslash l.68, Venusaur l.62, Charizard l.60, Pidgeot l.59, Espeon l.59, Snorlax l.51, Articuno l.51, Houndoom l.50, Blastoise l.50.

Terminovi pokémoni: Charizard l.73, Dragonite l.67, Pidgeot l.62, Beedrill l.61, Octillery l.57, Xatu l.56, Meganium l.51, Primeape l.51, Electrabuzz l.49, Kabutops l.41.

„Charizarde, volím si tebe!“ zvolal Ash.

„Dragonite, volím si tebe!“ řekl Termin.

„Charizard, level 60.“ - \

„Dragonite, level 67.“ - Zhlásily pokédexy.

„Charizarde, bič!“ - \

„Dragonite, bleskovou vlnu!“ - Zvolali trenéři.

Dragonite a Charizard se dali do boje.

Dragonite měl o trochu vyšší level a jeho útok Outrage, který po Charizardově paralyzování začal používat, byl navíc o něco silnější než Charizardův bič, takže, byť oslabený a zmatený efektem vlastního útoku, tento boj vyhrál.

Ash musel volit svého dalšího pokémona s ohledem na to, že Termin má ještě hodně z čeho vybírat. Na dračí - létající pokémony skvěle zabírá ledový typ, ale Ash dobře věděl, že Terminovým nejsilnějším pokémonem je ohnivý Charizard, pročež by vynesení ledového pokémona bylo holým nesmyslem.

„Snorlaxi, do boje!“ rozhodl se Ash.

„Snorlax, level 51,“ zaznělo z Terminova pokédexu.

„Snorlaxi, úder tělem!“ - \

„Dragonite, Outrage!“ - Rozkázali trenéři.

Dragonite se ani nesnažil používat bleskovou vlnu, jelikož Termin věděl, proč Ash vynesl Snorlaxe; bylo mu dobře známo, že Snorlax se s paralyzou umí vypořádat pomocí Restu.

Snorlax neměl velký problém Dragonita porazit, protože tento už byl Charizardem celkem dost oslaben. Nyní volil dalšího pokémona Termin:

„Primeape, jdi na to!“

„Primeape, level 51,“ shrnul Ashův pokédex.

Bojový Primeape je vyšší vývojový stupeň pokémona Mankeyho. Má vysoký fyzický útok a specializuje se zejména na bojové útoky.

„Primeape, křížový úder!“ - \

„Snorlaxi, úder tělem!“ - Přikázali trenéři.

Křížový úder je hodně silný bojový útok, navíc s velkou šancí na kritický zásah, proto Snorlax, na něhož jsou bojové útoky zvýšeně efektivní, neměl moc velkou šanci vyhrát. Podařilo se mu však soupeře paralyzovat.

„Pidgeote, volím si tebe!“ zvolal nyní Ash.

„Pidgeot, level 59,“ zaznělo z Terminova pokédexu.

„Pidgeote, létavý útok!“ - \

„Primeape, křížový úder!“ - Rozhodli trenéři.

Primeape tentokrát neměl moc velkou šanci.

Další krok patřil Terminovi:

„Octillery, do boje!”

„Octillery, level 57,” ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Octillery, ledový paprsek!” - \

„Pidgeote, létavý útok!” - Zvolali trenéři.

Octillery Pidgeota s použitím ledového paprsku snadno porazil.

„Raichue, volím si tebe!” rozhodl nyní Ash o povolání svého nejsilnějšího pokémona.

„Raichu, level 71,” zahlásil Terminův pokédex.

„Raichue, bleskovou vlnu!” - \

„Octillery, ledový paprsek!” - Rozkázali trenéři.

Raichu pak použil bleskový útok. Měl ho možná použít rovnou, protože hned na první pokus zabral a Raichu tak Octilleryho porazil.

„Meganiume, teď ty!” zvolal nyní Termin.

„Meganium, level 51,” zaznělo z Ashova pokédexu.

„Meganiume, jedovatý pyl!” - \

„Raichue, bleskovou vlnu!” - Rozhodli trenéři.

Meganium pak dal Reflect na výrazné zvýšení fyzické obrany a pustil se do úderů tělem, kterými Raichua také paralyzoval. Díky Synthesisu se mohl obnovovat a kvůli jeho travnímu typu nemělo smysl, aby na něj Raichu používal své silné elektrické útoky.

Proto Meganium vyhrál a další volba byla na Ashovi:

„Houndoome, jdi na to!”

„Houndoom, level 50,” zahlásil Terminův pokédex.

„Houndoome, plamenomet!” - \

„Meganiume, úder tělem!” - Zvolali trenéři.

Houndoom rychle vyhrál. Teď měl svého předposledního pokémona zvolit Termin.

„Kabutopsi!” zvolil si a pousmál se.

„Kabutops, level 41,” ozvalo se z Ashova pokédexu.

„Kabutopsi, bič!” - \

„Houndoome, Faint attack!” - Přikázali trenéři.

Na kamenného - vodního Kabutopse nemohl Houndoom účinně používat ohnivé útoky, avšak měl o něco vyšší level. Ovšem jeho fyzická obrana je poměrně nízká a naproti tomu Kabutopsův útok relativně vysoký. Kabutopsovi se podařilo vyhrát a Ash si musel zvolit svého posledního pokémona.

Navíc věděl, že Termin ještě nevynesl svého nejsilnějšího pokémona - Charizarda - a pokud to pro něj nebude nevýhodné, vynesle jej na posledním místě. Termin mu vlastně poskytl menší strategickou výhodu, když jako předposledního vyslal zrovna Kabutopse, který navíc na Houndooma neměl žádný velmi účinný útok.

„Sandslashi, do boje!” povolal Ash svého nejsilnějšího bojeschopného pokémona.

„Sandslash, level 68,” zaznělo z Terminova pokédexu.

„Sandslashi, zemětřesení!” - \

„Kabutopsi, Mega drain!” - Zadali trenéři.

Ačkoliv je Mega drain travní útok, a tak má na Sandslashe dvojnásobný efekt, a navíc přidává půlku soupeři ubraného HP útočníkovi, Kabutops nemohl vyhrát. Za prvé kvůli velikému levelovému rozdílu a za druhé proto, že zemětřesení je na Kabutopse také dvojnásobně efektivní, ale zatímco základní síla Mega drainu je 40, v případě zemětřesení činí 100.

„Charizarde, do boje!” zvolal nyní dle očekávání Termin.

„Charizard, level 73,” zahlásil Ashův pokédex.

„Charizarde, vzdušné dělo!” - \

„Sandslashi, písečnou bouři!” - Zazněly stadionem pokyny trenérů.

Vzdušné dělo je velice silný vzdušný útok - má sílu 100, a k tomu vysokou šanci na kritický

zásah. Levelový rozdíl obou soupeřů ovšem nebyl výrazný, kritický zásah je vrtkavou výhodou pro bič stejně jako pro vzdušné dělo; bič - na nějž Sandslash přešel aktivovav písečnou bouři - má však sílu pouze 70. Jenže zatímco oba pokémoni mají srovnatelnou fyzickou obranu, Charizard má o něco nižší útok. Ovšem Charizard této úrovně obvykle umí ještě jeden útok síly 100 - svatý oheň s velkou šancí na popálení soupeře.

Však také Termin nechal hned ve druhém kole Charizarda svatý oheň použít. Sandslashovo popálení se nekonalo, ale Termina překvapilo, jak silně na Sandslashe zafungoval. Termin tedy nechal Charizarda používat svatý oheň i nadále a účinek byl stále podobně dobrý. I přes působení písečné bouře Sandslashe porazil.

Charizard a Termin byli spokojeni. Termin byl napsán na digitální tabuli jako vítěz a osobně - zavolav Charizarda zpět do pokébalu - se vydal směrem k Ashovi právě tak, jako Ash k němu. Setkavše se přibližně ve středu stadionu podali si ruce a Ash řekl:

„Blahopřeju k vítězství.“

„Dík," pravil na to Termin. „Byl to skvělý zápas.“



Raichu



Sandslash



Venusaur



Charizard



Pidgeot



Espeon



Snorlax



Articuno



Houndoom



Blastoise