

Pokémon Sacred Gold

Hardcore Nuzlocke

« Redécouverte de Johto »

Chapitre 1

L'aventure commence !



Introduction

Chers lecteurs, chères lectrices, amateurs de Pokémon ou non, soyez prêt(e)s à embarquer dans une aventure unique dans le monde des Pokémon, où chaque créature est dotée de capacités surnaturelles et où toute rencontre apporte une touche de fantaisie à une vie bien morne (tiens donc, l'histoire se répète encore et encore !).

Après de nombreuses aventures Nuzlocke, que ce soit en troisième (avec Rouge Feu), quatrième (avec Diamant, Platine, voire le réputé difficile **Renegade Platinum**) voire cinquième génération (avec mon tout dernier Nuzlocke sur Pokémon Noir, que j'ai réussi avec brio), il est temps de découvrir une nouvelle région sympathique (ou de la redécouvrir du moins) : la région de Johto. Et quoi de mieux pour découvrir cette folle région que d'aborder un Hardcore Nuzlocke ?

Mon nom est Yann, connu sous le pseudonyme de Toyeca, je suis probablement le meilleur nuzlockeur de France, et voici une nouvelle aventure Nuzlocke sur Pokémon Sacred Gold (ou « Or Sacré »).

Qu'est-ce qu'une aventure Nuzlocke ?

Alors forcément, si vous débarquez dans le milieu du Nuzlocke sur les jeux Pokémon, votre première question en lisant ce document est la suivante : **qu'est-ce qu'un Nuzlocke ?** La réponse est plutôt immédiate : c'est une simple aventure Pokémon sur un jeu vidéo, originel sur cartouche ou une ROM sur émulateur d'un jeu officiel ou modifié, à laquelle va s'ajouter diverses règles renforçant le lien d'un dresseur avec ses chères créatures :

- » **Seule la première rencontre sur un lieu (route, ville, grotte...) donné peut être capturée** : à partir du moment où vous obtenez vos premières Poké Balls, vous ne pouvez capturer que la première rencontre de chaque lieu ; si vous tuez cette rencontre, vous n'avez plus le droit de capturer quoi que ce soit sur ce lieu.
- » **Un Pokémon mis K.O. est considéré comme « mort » et ne peut plus être utilisé** : d'habitude, si un de vos Pokémon tombe K.O. dans une aventure classique, vous pouvez le ranimer grâce aux Centres Pokémon où à un objet nommé *Rappel*. Dans un Nuzlocke, vous n'avez pas le droit de faire ça : un Pokémon qui tombe K.O. doit être stocké dans une boîte du PC du Centre Pokémon jusqu'à la fin de l'aventure, ou relâché.
- » Une troisième règle d'usage a été rajoutée, afin de « renforcer le lien entre le joueur et ses Pokémon », et stipule de **donner un surnom à tous vos Pokémon** (afin que vous vous sentiez plus « proches » d'eux et que leur vie importe plus à vos yeux, grosso modo).

Règles et autres clauses additionnelles

À ces trois règles officielles pour une partie Nuzlocke classique s'ajoutent trois autres règles optionnelles qui permettent de corser encore plus l'aventure (on parle alors de **Hardcore Nuzlocke**) :

- » **Les objets en combat sont interdits** : cette règle concerne les objets de soin et objets « + » utilisés depuis le sac ; les baies et objets tenus en amont sont cependant autorisés.
- » **Vous ne pouvez pas dépasser le niveau du meilleur Pokémon du prochain champion d'Arène** (on parle aussi de **level cap**) : c'est plutôt facile à comprendre, mais prenons un exemple : dans le combat pour votre deuxième badge sur Sacred Gold, Hector possède un Insécateur au niveau 21. Ainsi, si l'un de vos Pokémon est de niveau 22 ou supérieur, vous ne pouvez pas l'utiliser pour ce combat. Cependant, vous pouvez monter un membre de votre équipe au niveau 22 en plein combat (on appelle cette technique le « edging »), puisque la limite de niveau se termine au *début* du combat. Seuls les champions d'Arène et le dernier membre du Conseil 4 ont une limite de niveau dans un Hardcore Nuzlocke classique.

- » **Vous devez jouer en mode « Défini »** : dans un jeu Pokémon, deux modes de jeu existent quant au K.O. d'un Pokémon adverse par un membre de votre équipe : le mode « Choix » vous laisse librement choisir le Pokémon qui permettra de contrer le Pokémon adverse qui va être envoyé (vous êtes alors prévenu de ce que l'adversaire va envoyer) ; le mode « Défini » ne vous laisse pas ce choix, et si vous désirez envoyer un autre Pokémon au combat, vous devez sacrifier un tour, ce qui vous laisse à la merci d'une potentielle attaque. Inutile de dire que le mode « Défini » ajoute une difficulté supplémentaire.

En réalisant mon Nuzlocke sur Pokémon Renegade Platinum, je me suis rendu compte que même en Hardcore Nuzlocke, tout un tas de capacités et d'aspects offraient un avantage non négligeable au joueur. C'est pourquoi d'autres restrictions auront lieu dans mon Nuzlocke sur Pokémon Noir :

- » **Une limite de niveau est instaurée pour tout combat important, si possible** (et non seulement les champions d'Arène et le Conseil 4). Par exemple, bien que mon rival Silver ne soit pas un champion d'Arène lors de notre deuxième combat contre lui, ses Pokémon sont tous de niveau 21, et aucun de mes Pokémon ne peut dépasser ce niveau avant que le combat commence (à moins qu'une limite de niveau précédente soit supérieure ou égale).
- » **Les Points d'Effort (ou EV) sont bannis**. Les Points d'Effort sont des points gagnés par vos Pokémon dans certaines statistiques lorsque ceux-ci battent des Pokémon adverses (sauvages ou appartenant à un dresseur). Un Pokémon peut avoir jusqu'à 510 EV maximum répartis dans ses statistiques, avec un maximum de 252 dans une même statistique. 4 EV correspondent à un point de statistique gagné au niveau 100 (donc 63 points au total), et l'augmentation est proportionnelle. Bannir le gain d'EV rend donc vos Pokémon plus faibles. Fini les victoires faciles avec un Pokémon à 252 EV en Attaque et en Vitesse qui est plus rapide que tout le monde et tape excessivement fort ! Il va falloir être plus stratégique et faire surtout attention aux statistiques de Vitesse.
- » **Les capacités *Encore* et *Clonage* sont bannies**. La capacité *Clonage* est une capacité qui retire 25% des PV du lanceur pour créer un clone qui prend les dégâts à sa place. Un clone est immunisé à toute capacité de statut, et l'intelligence artificielle adverse ne sait pas comment attaquer un clone ; ainsi, l'ennemi a des chances de lancer la même capacité de statut en boucle derrière un clone, et vous pouvez augmenter vos statistiques sans risque avec des capacités comme *Danse-Lames*. Quant à *Encore*, cette capacité force l'adversaire à utiliser la même capacité qu'au tour précédent, pendant trois à cinq tours ; j'en ai suffisamment abusé pendant mon Nuzlocke sur Pokémon Platine, puis sur Renegade Platinum pendant le Conseil 4. Un Pokémon rapide ayant *Encore* peut bloquer l'adversaire sur une capacité peu dangereuse en boucle et permettre à ses camarades de se placer pour une victoire gratuite.
- » La différence majeure entre cette aventure sur Pokémon Sacred Gold et un vrai *Hardcore+* Nuzlocke est que les capacités à augmentation de statistiques (telles que *Danse-Lames*), les capacités à climat (telles que *Danse Pluie*) et le jeu défensif avec la capacité *Toxik* sont autorisés (ne soyons pas trop restrictifs tout de suite !).

J'utilise également dans mon Nuzlocke sur Pokémon Sacred Gold plusieurs clauses optionnelles qui ne sont ni des règles Nuzlocke officielles ni des règles Hardcore Nuzlocke :

- » La **Species Clause**, ou « clause d'espèce » en français, impose la capture d'un seul et unique Pokémon au maximum d'une même lignée d'évolution : par exemple, vous n'êtes pas obligé de capturer Rattata (ni son évolution Rattatac) si c'est votre première rencontre, si vous en avez déjà récupéré un sur une route antérieure ; vous êtes autorisé à fuir jusqu'à rencontrer un Pokémon que vous n'avez pas déjà capturé. Cette clause facultative est intéressante pour ajouter de la diversité à votre équipe. Pour ma part, j'utilise une version plus restrictive de la

Species Clause qui **m'oblige** à fuir les rencontres en doublons (pour ne pas capturer Magicarpe partout où c'est possible et me retrouver avec une équipe à moitié composée de Léviator).

- » Les Pokémon à bannir sont à ma guise. Évidemment, hors de question d'utiliser des Pokémon légendaires qui rendraient le jeu complètement trivial (comme Ho-Oh, Lugia ou Mewtwo), mais même les légendaires plus faibles (tels que les trios Artikodin, Électhor, Sulfura, ou Raikou, Entei et Suicune) peuvent faire l'objet d'un bannissement.
- » Enfin, j'utilise aussi la **Wipe Clause**, ou « clause hors-jeu » en français, qui impose qu'un hors-jeu (l'ensemble de votre équipe est K.O.) engendre une perte pure et simple de l'aventure, et je devrai recommencer depuis le début.
- » Quant aux échanges internes au jeu, je me les autorise à condition que le Pokémon demandé par le PNJ soit une rencontre obtenue dans les règles du Nuzlocke : la route du Pokémon obtenu après l'échange correspond à celle du Pokémon demandé.

Support de jeu et aspects techniques : pourquoi Sacred Gold ?

Découvrir Johto avec Pokémon Or, Argent et Cristal, les jeux originaux de la deuxième génération, ou avec leurs remakes Or HeartGold et Argent SoulSilver, n'est pas chose aisée. Les jeux développés par Nintendo ont énormément de lacunes dans leur fonctionnement même :

- » les Pokémon sauvages sont tous de très bas niveau, du fait de la non-linéarité de l'aventure, ce qui rend l'entraînement d'une équipe impossible (par exemple, votre meilleure option pour vous faire les griffes avant Sandra, dont la limite de niveau est 41 sur HG/SS, est la route 45 où les Pokémon sauvages sont aux alentours du niveau 25) ;
- » le bon ordre des choses voudrait que le joueur aborde Jasmine (championne de type Acier) avant Frédo (champion de type Glace), mais celui-ci possède une limite de niveau plus basse (34, contre 35 pour Jasmine) ; idéalement, en Hardcore Nuzlocke, il est donc préférable de battre Frédo en premier avant d'aller défaire Jasmine...
- » quelle que soit la route, la région de Johto, avant de battre la ligue, possède très peu de Pokémon viables ; ainsi, une équipe optimale sera souvent composée du starter, de Pharamp, du Léviator shiny trouvé au Lac Colère, d'un Alakazam... et beaucoup de très bons Pokémon de Johto sont bloqués... à Kanto, après avoir battu la ligue ! Comment GameFreak justifient-ils que Feuforêve, un Pokémon de type Spectre totalement lambda, ne soit disponible **qu'après avoir obtenu les 16 badges** ?

Drayano a développé un romhack sur la base de Or HeartGold et Argent SoulSilver, qui a donné lieu à deux jeux : **Pokémon Sacred Gold** et **Pokémon Storm Silver**. Ces jeux ajoutent une linéarité à l'aventure principale, ajustent le niveau des rencontres sauvages, possèdent quelques additions fort sympathiques (par exemple, Coxyclaque a désormais une vraie statistique d'Attaque), et offrent une expérience de jeu bien plus sympathique, au prix d'une difficulté revue à la hausse. C'est parce que j'aime la difficulté que j'entreprends ma redécouverte de Johto sur un romhack, et non un jeu de base. Après tout, ce qui m'intéresse dans un Nuzlocke, c'est la stratégie.

J'utilise le site *Nuzlocke Tracker* (disponible à [cette adresse](#)) qui me permet de garder un suivi clair de l'ensemble de mes rencontres, et des combats à venir. Ce sera très pratique sachant que mon équipe va évoluer énormément entre chaque combat, pour trouver à chaque fois une réponse adaptée aux adversaires qui s'offrent à moi. J'utilise également quelques documentations sur internet pour connaître les rencontres possibles à chaque route, les rencontres optimales (par exemple, le fait de faire évoluer son Évoli en Givrali pour balayer les deux premières Arènes et de toujours choisir Héricendre en Pokémon de départ), afin de minimiser les mauvaises surprises.

J'utilise également, une fois n'est pas coutume, un calculateur de dégâts adapté au romhack (la toute dernière version de Sacred Gold voit les statistiques des Pokémon et la puissance de leurs attaques basées sur Pokémon Noir 2 et Blanc 2), disponible à [cette adresse](#). Connaître les dégâts exacts que mon équipe peut infliger est crucial pour adapter mes stratégies. La stratégie du « je plonge tête baissée et advienne que pourra » ne fonctionne pas dans un jeu de la trempe de Sacred Gold, bien que la difficulté n'a rien à envier aux jeux Pokémon plus difficiles (que ce soit Blaze Black ou Volt White, Radical Red, Vintage White ou encore Emerald Kaizo et Garbage Green).

J'utilise également le logiciel PKHEX pour injecter 999 *Super Bonbons* dans le fichier de sauvegarde. Alors oui, c'est de la triche, mais je fais ce que je veux, c'est mon Nuzlocke. Dans la plupart des combats importants, les morts ont souvent lieu parce que tel ou tel Pokémon est en « sous-niveau » par rapport au champion d'Arène ; les *Super Bonbons* permettent d'éviter un tel incident et assurent que toute l'équipe peut atteindre en un temps raisonnable le niveau requis pour le prochain champion. De plus, pour rappel, le gain d'EV est banni de mon aventure, et qui dit *Super Bonbon* dit « pas d'EV ». Ainsi, de combat important en combat important, les montées en niveau de mon équipe seront quasiment exclusivement réalisées à l'aide de *Super Bonbons* (et les EV résiduels provenant de dresseurs adverses seront régulièrement remis à zéro dans PKHEX).

Finalement, un Nuzlocke sur Pokémon Sacred Gold se termine de la même façon qu'un Nuzlocke sur le classique Or HeartGold : une fois que les 16 badges ont été récupérés et que Red, le champion ultime du jeu, a été battu. Ses Pokémon sont au niveau 94, autant vous dire que l'aventure va être très longue, et que tout hors-jeu peut être fatal.

Si tout cela est clair pour vous, il est temps d'embarquer dans l'aventure !

Début de l'aventure

L'histoire commence alors avec l'habituel Professeur Pokémon, qui est cette fois-ci Samuel Chen (ça change de la jeune Keteleeria de Pokémon Noir et Blanc). Dès les premières lignes de dialogue, je comprends que Drayano veut me mettre à l'épreuve (désolé pour les captures d'écran en anglais, la version française n'était pas disponible) : ce n'est pas un habituel jeu Pokémon, c'est **Sacred Gold** (ou Storm Silver, c'est le même jeu à une rencontre légendaire près).



1 – Le ton est annoncé, Sacred Gold sera une expérience unique.

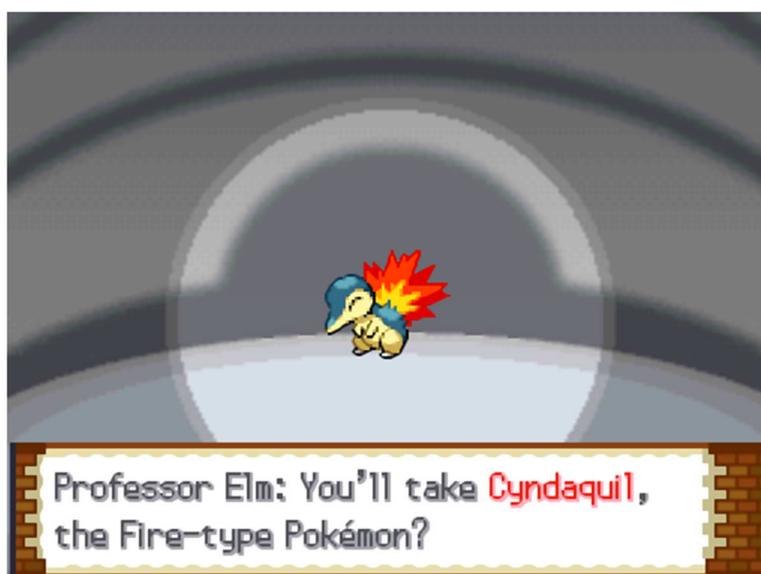
Le Professeur Chen me présente un Pokémon de la région de Johto, Marill, mais m'explique que de nombreuses autres espèces sont disponibles du fait d'une grande vague migratoire (normalement, Sacred Gold offre l'accès aux 493 Pokémon des quatre premières générations, Arceus compris). Je choisis le sexe masculin et nomme mon personnage Toyeca. Je démarre ensuite l'aventure dans ma chambre, à l'étage, comme toute aventure Nuzlocke qui soit.



2 – Je crois que j'ai déjà connu un décor similaire...

Je descends et trouve ma mère, qui m'informe que le Professeur Orme (le Professeur Pokémon de la région de Johto) souhaite me voir au laboratoire. J'ai désormais accès au menu (et peux sauvegarder ma partie et changer mon mode de jeu en **Mode Défini**), et ma mère m'offre les *Chaussures de Sport* dès le début de l'aventure (innovation de Sacred Gold). J'obtiens également la *Bicyclette*.

Cap direct vers le laboratoire du Professeur Orme, alors qu'un étrange individu aux longs cheveux rouges refuse de m'adresser le moindre mot et s'annonce peu avenant. Le Professeur m'informe qu'un certain M. Pokémon recherche des informations sur les Pokémon, et me propose de prendre un des starters avec moi : Germignon (type Plante), Kaiminus (type Eau) ou Héricendre (type Feu).



3 – J'opte, encore une fois, pour le starter de type Feu, qui est ici Héricendre.

Il est temps de donner un surnom à ma nouvelle recrue. Et cette fois-ci, après les anagrammes sur Renegade Platinum, et les Pokémon d'ancienne génération sur Pokémon Noir, je décide de nommer mes Pokémon un peu librement, sans thème particulier (un peu comme sur Rouge Feu). C'est alors que je nomme mon Héricendre « Blazer » (de *blaze*, « brasier » en anglais, puis la référence au blazer). Je sors du laboratoire et fait la connaissance de Célesta, tandis que Blazer marche à côté de moi. C'est une des caractéristiques de Or HeartGold et Argent SoulSilver : la possibilité pour un membre de l'équipe de se déplacer à côté du dresseur. Et c'est génialissime.



4 – Mon tout nouvel Héricendre, fraîchement obtenu. N'est-il pas mignon ?

Point stratégie : dans Pokémon Sacred Gold et Storm Silver, les starters peuvent avoir accès à leurs talents cachés. Normalement, un starter de type Feu possède le talent *Brasier*, qui augmente la puissance des attaques de type Feu de 50% si le détenteur a moins d'un tiers de ses PV. Cependant, à la place, Héricendre peut avoir son talent caché, *Torche*, qui l'immunise au type Feu et augmente la puissance de ses capacités de type Feu s'il est touché par une attaque de ce type. Blazer possède le talent *Torche* ; ça me semble être un bon début.



5 – Un Pokémon, et déjà une immunité au type Feu !

Je rentre chez moi montrer ma nouvelle recrue à ma mère, qui m'offre en retour le *Poké Gear*. Cet outil me permettra de recevoir des appels téléphoniques afin d'offrir une revanche à certains dresseurs affrontés, notamment. Et une fois tous ces préparatifs effectués, je pars à la rencontre de M. Pokémon, qui doit se trouver au Village Griotte, tandis que le Professeur Orme me donne son numéro.

Après avoir traversé la route 29, j'arrive au Village Griotte, où un vieillard m'indique les endroits importants : un Centre Pokémon, où je pourrai faire soigner ma future équipe, et une Boutique Pokémon, où je peux réaliser quelques achats sympathiques. Le vieillard m'informe : la maison de M. Pokémon se situe après la route 30. Après ma visite du village, j'obtiens des mains de mon guide la *Canne à Pêche*, qui va me permettre de pêcher des Pokémon. Mais d'abord, cap chez M. Pokémon, pas de temps à perdre. Je longe la route 30, et, devant la maison de M. Pokémon, tombe sur une charmante dame, qui se présente comme étant Cynthia, de la région de Sinnoh (tiens donc !).



6 – Vous l'avez reconnue ? C'est Cynthia, la Maître de Ligue de la région de Sinnoh.

Cynthia me raconte l'histoire du Dresseur Légendaire qui a capturé tous les Pokémon, jusqu'aux légendaires et fabuleux, jusqu'à devenir le meilleur dresseur... la Maître de Ligue de Sinnoh me remercie finalement en me confiant un Évoli, que je nomme Frost (puisque ce sera un futur Givrali).



7 – Frost deviendra rapidement un Pokémon important pour les deux premières Arènes.

Cynthia s'en va, je rentre dans la maison de M. Pokémon, et fais la rencontre de cet homme tant convoité ; celui-ci me remet un *Œuf Mystère* et soigne mes Pokémon. Je fais ensuite la connaissance du Professeur Chen en personne, qui me remet le célèbre Pokédex. Je peux ensuite retourner à ma ville natale, à Bourg Geon, pour que le Professeur Orme examine cet *Œuf Mystère*.

À peine sorti, ledit Professeur Orme m'appelle : un incident grave s'est produit au laboratoire, il faut que je m'y rende sur-le-champ. Je retourne au Village Griotte, mais à peine entré sur la route 29, que l'individu aux cheveux rouges me provoque en duel, avec un Pokémon vraisemblablement volé au Laboratoire : un Kaiminus, au niveau 5.



8 – Cet individu aux cheveux rouges sera un rival récurrent, j'ai bien l'impression.

Frost, en tant qu'Évoli, possède le talent *Adaptabilité*, qui augmente la puissance des capacités du même type que lui (on parle de STAB, pour *Same Type Attack Boost*) de 100% au lieu de 50% (le STAB est alors de $\times 2$ au lieu de $\times 1,5$). Pas étonnant alors que deux attaques *Charge* soient suffisantes pour mettre au tapis le starter de l'individu aux cheveux rouges.



9 – Quoi de mieux qu'un Évoli pour répondre à toutes les menaces ?

L'ennemi révèle alors son identité, ayant oublié sa Carte Dresseur. Il est temps d'aller balancer tout ça au laboratoire : vient le moment fatidique où il va falloir donner un nom à ce « passager », qui compte devenir le meilleur Dresseur de tous les temps, et qui va devenir un adversaire récurrent. J'opte pour Humma, et si vous connaissez le jeu de course Re-Volt, vous comprendrez pourquoi Toyeca et Humma sont les deux voitures les plus utilisées en championnat, la première par sa versatilité, la deuxième par le niveau de maîtrise du gameplay qui est demandé pour la dompter. Ces deux voitures sont un peu les emblèmes de Re-Volt, et étant Toyeca, c'est tout logiquement que mon « ennemi » sera Humma.

Premières rencontres, premiers élargissements

Retour au laboratoire, un policier un peu crétin sur les bords pense dans un premier temps que je suis le coupable, mais Célesta confirme mon innocence. Quoi qu'il en soit, le policier s'en va, et je donne l'Œuf Mystère au Professeur Orme. Celui-ci me recommande d'aller défier les Arènes de la ville, à commencer par l'Arène de Mauville, spécialisée dans le type Vol.



10 – ...et pourtant, c'est juste un œuf !

Il est temps de retourner au Village Griotte pour se munir de Poké Balls, et commencer à élargir mon équipe : Blazer et Frost ont besoin de compagnons. Sur la route 29, Célesta m'apprend à capturer des Pokémon, m'offre quinze *Poké Balls*, et je peux commencer à capturer tout ce qui est possible, route 29, route 30, Village Griotte et route 46 (au nord de la route 29), ces quatre lieux peuvent m'octroyer quatre rencontres supplémentaires.

Je n'ai pas encore accès à l'objet *Repousse*, donc aucune manipulation n'est possible pour le moment. La première route qui m'octroie une rencontre est la route 29 : sur cette route, j'y espère un Fouinette, puisque dans Pokémon Sacred Gold, Fouinar peut apprendre les poings élémentaires dès le niveau 15 (le niveau où Fouinette évolue), ce qui est optimal pour le combat contre Albert, le champion de type Vol. Rattata et Étourmi sont de bonnes rencontres également, le premier ayant accès au talent *Cran*, et le deuxième étant un excellent Pokémon de type Vol.

Je fonce dans les hautes herbes, et effectue ma rencontre sauvage pour la route 29. Il s'agit d'un Étourmi femelle, au niveau 3. Je la capture et la nomme Air France (les noms de compagnie aérienne pour des oiseaux seront légion, je vous le garantis). J'ai le bonheur de constater que ma rencontre possède une nature *Solo*, qui augmente sa statistique d'Attaque. Le futur Étouraptor va pouvoir taper très fort, et peut-être être un futur *Intimidant*, à voir lorsqu'il évoluera en Étourvol au niveau 14.



11 – Air France, un oiseau qui va pouvoir montrer de sa superbe !

Avant de continuer vers l'ouest, je pars en direction de la route 46, au nord de la route 29, afin d'effectuer ma deuxième rencontre. Racaillou peut être une rencontre très intéressante, puisque son type Roche offre une résistance aux nombreuses attaques de type Normal en début de partie. J'ai également la possibilité, la nuit, d'obtenir des Pokémon comme Lixy, Malosse ou Mélofée (qui est de type Fée dans ce jeu). J'obtiens finalement un Spoink femelle, au niveau 4. Je ne sais pas à quel point Groret (son évolution) sera utile dans la partie, mais je suis certain que je lui trouverai une utilité. Je capture ma rencontre et la nomme Peppa Pig (pour des raisons évidentes).



12 – Peppa Pig, la « cochonne » de la bande, si on peut le dire...

Après avoir récupéré Peppa Pig à la route 46, je retourne vers l'ouest en direction du Village Griotte. En possession de la *Canne à Pêche*, je peux choisir de pêcher un Magiscarpe (avec 60% de chances), un Krabby (avec 30% de chances) ou un Écrapince (avec 10% de chances). Mes rencontres de choix sont Magiscarpe ou Écrapince, le premier évoluant en Léviator (qu'on connaît tous), le second ayant accès au talent *Coque Armure* qui permet de bloquer les coups critiques. J'obtiens finalement un Écrapince mâle au niveau 6, que je capture et nomme Omar (parce que « homard »). Et, bonne surprise... ma nouvelle recrue possède bel et bien le talent *Coque Armure* !



13 – Pouvoir être immunisé aux coups critiques, honnêtement, ça n'a pas de prix.

Je continue ensuite mon chemin vers la route 30, au nord, pour ma quatrième rencontre disponible. Ici, les rencontres sauvages varient suivant le matin, le jour ou la nuit. Idéalement, je recherche un Tarsal (5% de chances), ou un Nironnelle (20% de chances le matin), ce dernier ayant accès au talent *Cran* pour booster son Attaque de 50% en cas de souci de statut, ce qui peut lui donner une force de frappe suffisante pour mettre K.O. de nombreux adversaires. Je peux aussi pêcher pour avoir 60% de chances d'obtenir un Ptillard et croiser les doigts pour avoir le talent *Absorbe-Eau*, qui offre une immunité aux attaques de type Eau.

Je choisis finalement d'attendre le matin, pour parier sur les 20% de chances d'obtenir Nironnelle. J'obtiens finalement un Coxy femelle au niveau 4. Dans Sacred Gold et Storm Silver, Coxyclaque voit son Attaque boostée aux hormones et tape décentement fort, ce qui peut lui offrir une petite niche sur le plan physique. Je la capture et nomme ma rencontre Ponche (de « punch »). Ponche possède le talent *Essaim*, qui peut être utile en cas de besoin pour augmenter les capacités de type Insecte de 50% si elle descend sous le tiers de ses PV. Il me semble que ce talent est remplacé par *Poing de Fer* au moment de l'évolution dans Sacred Gold ; ça promet !



14 – Comme vous pouvez le voir, les IV en Attaque me semblent décevants... dommage !

Je bats les dresseurs présents à la route 30, qui ont pris du galon et sont de niveaux bien plus élevés que leurs homologues sur le classique Or HeartGold, et continue au nord vers la route 31. C'est au nord-est de cette route que se situe la Grotte Sombre (dans laquelle j'irai un peu plus tard), et je peux également obtenir une nouvelle rencontre dans les hautes herbes. Un coup de canne à pêche m'offre 60% de chances d'avoir Tentacool et 35% de chances d'avoir Ramoloss, dont les évolutions sont d'excellentes rencontres pour la suite.

J'obtiens finalement un Ramoloss femelle, au niveau 9. Ce Pokémon de type Eau et Psy, qui évolue en Flagadoss, possède des statistiques défensives considérables qui lui permettent de tenir les coups comme un chef, en lançant également de puissantes attaques *Surf* et *Psyko*. Je capture ma rencontre et la nomme Contrex (c'est une marque de bouteille d'eau).



15 – Pouvoir ne pas être confus grâce à Tempo Perso peut être très intéressant pour la suite...

J'arrive finalement à Mauville en continuant vers l'ouest. Là-bas, un PNJ m'offre un certain type de *Baies* en échange d'objets nommés *Tessons*, que je peux récupérer en cassant des rochers avec la capacité *Éclate-Roc*, que je pourrai utiliser hors combat une fois le premier Badge obtenu.

Pour ce qui est de la rencontre à Mauville, j'ai l'embarras du choix. Je peux aller pêcher muni de ma *Canne* pour obtenir *Magiscarpe* (60% des cas), *Ptitard* (30% des cas) ou *Stari* (10% des cas). Je peux aussi parler à un PNJ dans le Centre Pokémon, qui me pose une série de questions et m'offre un Pokémon de départ de la région de Kanto. Analysons un peu :

- » Bulbizarre, le starter de type Plante et Poison, peut avoir le talent *Chlorophylle* dans *Sacred Gold*, et profiter du soleil pour doubler sa Vitesse. Malheureusement, le type Plante a peu d'avantages de type dans une aventure sur Johto et est relativement dispensable, bien que l'accès à la capacité *Vampigraine* soit souhaitable.
- » Salamèche, le starter de type Feu, peut être une solution de secours pour Hector, le champion de type Insecte, où il offre une réponse plus adaptée en tant que Reptincel que peut le faire Feurisson. Il apprend également la capacité *Cognobidon* au niveau 36, à son évolution en Dracaufeu, pour infliger de très lourds dégâts.
- » Carapuce, le starter de type Eau, n'apporte malheureusement pas grand-chose par rapport aux nombreux autres Pokémon de type Eau, si ce n'est l'accès à la capacité *Giclédo* au niveau 43 si l'on repousse son évolution de Carapuce en Carabaffe.

Une personne, apparemment célébrité d'un jeu télévisé dont j'ai oublié le nom, me propose également de répondre à ses questions concernant mon avis sur lui et son émission. En utilisant un code secret (trouvé sur des sites en ligne), je peux obtenir un Œuf d'un Pokémon nommé Limagma. En faisant éclore cet Œuf et en utilisant un *Repousse* au niveau 9 à la Grotte Sombre (après avoir battu Albert), je pourrai garantir, grâce à la *Dupes Clause*, un Embrylex. Autant vous dire que je ne passerai pas à côté de l'occasion d'avoir un Tyranocif dans mon équipe !

Deux questions se posent : dois-je récupérer l'Œuf pour le faire éclore ? Et si oui, où le faire éclore ? La route 32 est intéressante pour me permettre de mettre la main sur un Pokémon comme Magnéti, ou, la nuit, avec un peu de chance, Baudrive. La Tour Chétiflor me permet de rencontrer, la nuit, Fantominus, qui peut également être une addition intéressante. J'opte finalement pour Salamèche comme ma rencontre pour Mauville, et décide de laisser l'Œuf au chaud pour le faire éclore plus tard.

Je me rends également compte que Ponche partage la même localisation que Frost dans le jeu, les deux étant obtenus route 30. Compte tenu de mes règles, mon Coxy est donc une rencontre invalide (car obtenu après l'Évoli) et est mis définitivement dans le PC. Je le remplace alors par Contrex dans l'équipe. Peu après, j'obtiens des mains du PNJ plus haut un Salamèche mâle, au niveau 10, que je nomme Dynamite.



16 – Dynamite, un Pokémon fait pour briller au soleil.

Cap sans plus tarder au nord, vers la Tour Chétiflor, pour le reste de l'aventure.

La Tour Chétiflor, les premiers vrais adversaires.

Avant de grimper au sommet de la Tour Chétiflor, je me rends d'abord à un bâtiment spécial, nommé l'École de Dresseurs. Puisque je connais déjà tout sur les Pokémon, les problèmes de statut, la capture etc., je n'ai pas besoin d'y rester trop longtemps, et peut me rendre d'ores et déjà à la Tour Chétiflor.

La Tour Chétiflor est un bâtiment dans lequel peuvent se trouver des sages et qui est dédié en hommage au Pokémon Chétiflor, que l'on peut capturer la nuit avec 20% de chance. Apparemment, ces rencontres sauvages ne se trouvent qu'au premier et deuxième étage, et non au rez-de-chaussée. Je monte au premier étage et active la rencontre : il s'agit d'un Rattata femelle au niveau 9. Ce rongeur de type Normal est extrêmement convoité de par son talent *Cran* qui le rend surpuissant sous un souci de statut, j'en ai déjà parlé en évoquant Nirondelle. Je la capture et la nomme Colgate (pour les dents).

En jetant un coup d'œil à ma rencontre dans le PC, je réalise que je perds le pile ou face cette fois-ci puisque mon Rattata est doté du talent *Agitation* : ce talent offre un boost de 50% sur la statistique d'Attaque au prix d'une précision diminuée de 20% sur toutes les capacités physiques. Une chance sur cinq de rater une attaque avec 100% de précision. Donc, ça restera dans le PC, ou ça peut servir en guise de sacrifice dans un combat crucial. À voir.



17 – Colgate est un rat un peu trop agité pour un Nuzlocke...

Je grimpe la Tour jusqu'au dernier étage, en effectuant un ou deux légers allers-retours vers le Centre Pokémon pour soigner mon équipe qui commence à fatiguer après trois ou quatre combats. Après avoir défait tous les Sages présents dans la tour et avoir remis toute mon équipe sur pied, et une fois que tout le monde est au niveau 14 (sauf Frost, et vous comprendrez pourquoi plus bas), je peux aller voir l'Ancien de la tour, au dernier étage. Air France évolue au passage en Étourvol et acquiert le talent *Intimidation*, qui lui permet de baisser directement l'Attaque adverse d'un cran, dès son arrivée au combat. Plutôt stylé, non ?



18 – Oh mon dieu, cet oiseau est vraiment... intimidant !

Blazer évolue également au niveau 14, en Feurisson, et constitue ma deuxième évolution du chapitre.



19 – Mon désormais Feurisson est prêt à frapper fort !

Je continue mon chemin dans la tour, et je tombe sur mon Humma, qui vient de battre l’Ancien. Celui-ci indique à mon rival qu’il doit traiter ses Pokémon avec « plus de bienveillance ». Mais l’homme à la chevelure rouge n’en a que faire : il va élever des Pokémon puissants, il n’y a « pas de place pour les faibles ». Bien, c’est à mon tour de me défaire de l’ancien, qui souhaite tester l’amour que je porte à mon équipe, muni des Pokémon suivants :

 Chétiflor (M) Nv 12 Plante / Poison Talent : <i>Chlorophylle</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Korillon (M) Nv 12 Psy Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Coupe		Choc Mental
	Tranch’Herbe		Brouhaha
	Croissance		Étonnement
	Flash		Flash
 Ceribou (M) Nv 12 Plante Talent : <i>Chlorophylle</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Hoothoot (M) Nv 14 Normal / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Feuillemagik		Aéropique
	Vampigraine		Choc Mental
	Aurore		Hâte
	Flash		Hypnose

La vraie menace est évidemment le Hoothoot, qui peut faire des dégâts relativement significatifs avec *Aéropique* et être plus rapide que toute mon équipe avec *Hâte*, et endormir mes Pokémon avec *Hypnose*, sachant que je n’ai aucune *Baie Maron* (aucune baie tout court, en fait) pour les soigner. L’idée pour aborder Hoothoot au mieux est de le faire venir en dernier, et pour cela, il me faut appâter Korillon en deuxième, puis le tuer avec un Pokémon faible au type Plante pour que Ceribou vienne en troisième, du fait de la *Feuillemagik* super efficace. Après quelques planifications et quelques calculs de dégâts pour être sûr de mon coup, je me lance.

L’Ancien ouvre le bal avec son Chétiflor, tandis que c’est Peppa Pig, mon Spoink, qui démarre le combat de mon côté. Peppa Pig est plus rapide et une *Rafale Psy* super efficace tue en un coup, ce à quoi mon adversaire répond par Korillon (car l’attaque *Étonnement* est de type Spectre donc super efficace). Une *Rafale Psy* rend confus la clochette adverse, qui passe outre la confusion et rend confus mon Spoink via un *Choc Mental*. Mon Pokémon passe lui-même outre la confusion et lance une deuxième *Rafale Psy*, puis Korillon lance un *Brouhaha* pour 25% des PV de Peppa Pig. Il faut tenter une troisième *Rafale Psy*, afin que l’adversaire soit à portée de K.O. par une *Force Poigne* d’Omar.

Peppa Pig sort de la confusion au tour suivant et une troisième *Rafale Psy* laisse 30% des PV adverses ; il est temps d'envoyer mon Écrapince, alors que le Korillon adverse est toujours bloqué sur *Brouhaha*. L'attaque fait environ 40% à mon homard, et l'adversaire est plus rapide ; il faut encore qu'Omar encaisse une attaque avant de lancer une *Force Poigne*, mais puisque mon Pokémon possède le talent *Coque Armure*, il ne risque aucun coup critique. Un deuxième *Brouhaha* laisse mon Écrapince à 25% de ses PV, et celui-ci peut alors tuer l'adversaire avec une *Force Poigne*. Deux Pokémon de moins, et comme je l'avais prévu, Ceribou est appâté en troisième, du fait de l'attaque *Feuillemagik* vue comme super efficace sur mon Pokémon de type Eau.

Ceribou tue Omar sans l'ombre d'un doute avec *Feuillemagik*, ce qui me permet d'envoyer Air France, mon Étourvol, pour résister à l'attaque. Mais, contre toute attente, alors que j'envoie mon oiseau, l'adversaire lance un *Flash*, et mes attaques ont désormais une chance sur trois de rater. Je décide de tenter le tout pour le tout, et une *Cru-Aile* connecte avec le Ceribou adverse, le tuant en un coup. Seul Hoothoot reste, et je décide de tenter le diable. La *Cru-Aile* connecte pour 50% des PV adverses, et la chouette adverse utilise *Hâte* et double sa vitesse. Deux *Vive-Attaque* plus tard, et en évitant une *Hypnose* adverse, Air France défait le dernier Pokémon de l'Ancien.



20 – C'est finalement Air France qui porte le coup de grâce à la chouette de l'Ancien...

Suite à ma victoire, l'Ancien constate que je traite mes Pokémon avec amour, et me fait cadeau de la Capsule Technique CT70, contenant la capacité *Flash*. Et contrairement à mes croyances, les CT ne sont pas illimitées dans Pokémon Sacred Gold (elles ne le sont que dans Renegade Platinum) ; il va donc falloir faire un choix quant au Pokémon qui bénéficiera de cette CT si singulière.

Le vieillard me pose également la question de mon Évolution préférée. De manière générale, j'ai tendance à répondre Noctali, mais j'ai cru comprendre que Givrali était un Pokémon extrêmement intéressant pour balayer la première Arène (et offrir une aide précieuse pour la seconde), et c'est donc pour lui que j'opte. Je reçois un objet inédit dans Sacred Gold nommé le *Minerai Givré* ; c'est cet objet qui remplace le traditionnel *Rocher Givré* nécessaire à l'évolution d'Évoli en Givrali (introuvable à Johto et généralement cachée dans une zone reculée lorsqu'elle est disponible).

Une fois le *Minerai Givré* en ma possession, je l'offre à Frost, qui peut désormais évoluer en Givrali, et qui apprend *Vent Glace* au niveau 13. C'est grâce à cette nouvelle évolution que je pourrai, au début du chapitre suivant, récupérer mon premier badge d'Arène.



21 – Un Pokémon pour achever une Arène complète, c'est possible...

Conclusion

Une aventure qui commence lentement mais sûrement, une équipe déjà très fournie (ça change des quatre rencontres dans Pokémon Noir), voici les six Pokémon qui me suivent suite à mon passage dans la Tour Chétiflor et suite à l'évolution de Frost :

 Feurisson (M) Nv 14 Feu Talent : <i>Torche</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Givrali (M) Nv 14 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Vive-Attaque		Vent Glace
	Groz'Yeux		Charge
	Brouillard		Morsure
	Flammèche		Jet de Sable
 Étourvol (F) Nv 14 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Spoink (F) Nv 14 Psy Talent : <i>Isograise</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Cru-Aile		Rafale Psy
	Vive-Attaque		Choc Mental
	Charge		Flair
	Refllet		Trempette
 Écrapince (F) Nv 14 Eau Talent : <i>Coque Armure</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Salamèche (M) Nv 14 Feu Talent : <i>Force Soleil</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Écume		Flammèche
	Force Poigne		Griffe Acier
	Armure		Brouillard
	Groz'Yeux		Rugissement

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

 Ramoloss (F) Nv 9 Eau / Psy Talent : <i>Tempo Perso</i>	 Rattata (F) Nv 9 Normal Talent : <i>Agitation</i>
--	---

Au chapitre suivant, je battraï Albert, le Champion d'Arène de Mauville, j'irai faire un tour aux fameuses Ruines Alpha et je continuerai d'étoffer mon équipe jusqu'à rencontrer mes premiers antagonistes au Puits Ramoloss à Écorcia : la Team Rocket.