

Pokémon Sacred Gold

Hardcore Nuzlocke

« Redécouverte de Johto »

Chapitre 2

Premiers badges, premiers
antagonistes



Précédemment...

Dans le chapitre précédent, j'ai fait la découverte de ce jeu assez spécial qu'est Pokémon Sacred Gold, qui est une version améliorée du célèbre jeu Pokémon Or HeartGold sorti en 2010 sur Nintendo DS. J'ai pu choisir mon starter, un Héricendre nommé Blazer, et partir à la rencontre de M. Pokémon, un passionné de Pokémon possédant un *Œuf Mystère*, que j'ai amené au Professeur Orme. Lors de mon retour vers mon village natal, j'ai croisé le fer avec un individu aux longs cheveux rouges qui allait devenir mon rival : Humma.

Une fois mes premières Poké Ball obtenues des mains de ma voisine, Célesta, j'ai pu commencer à étoffer mon équipe. J'ai obtenu, des mains d'une certaine Cynthia, route 30, un Évoli nommé Frost, puis profité des différentes routes qui s'offraient à moi pour capturer, successivement : Air France l'Étourmi sur la route 29, Peppa Pig le Spoink sur la route 46, Omar l'Écrapince en pêchant au Village Griotte, et Contrex le Ramoloss sur la route 31.

Je suis ensuite arrivé à Mauville, la ville du premier badge, mais avant d'aller défier Albert, le Champion d'Arène local, un passage obligatoire à l'attraction principale de la ville, la Tour Chétiflor, s'imposait. C'est dans cette tour inspirée des temples bouddhistes que s'entraînent de nombreux Sages, et c'est là aussi que j'ai pu capturer un Rattata nommé Colgate.

Après avoir battu les dresseurs présents dans la Tour, j'ai pu connaître deux premières évolutions : Blazer a pu évoluer en Feurisson, et Air France a pu évoluer en Étourvol. J'ai finalement appris à connaître l'Ancien, après avoir vu repartir Humma, et ai battu son équipe sans sourciller, ce qui m'a permis d'obtenir un *Minerai Givré* permettant à Frost d'évoluer en Givrali. J'ai pu ensuite quitter la tour, et finir de me préparer pour Albert, spécialisé dans le type Vol.

Équipe en cours :

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

Que va-t-il se passer ensuite ? C'est l'objet des lignes à venir.

Albert, premier champion et premier badge

Maintenant que mon équipe s'est fait les griffes à la Tour Chétiflor, il est temps d'aller affronter Albert, le Champion d'Arène local. L'Arène est spécialisée dans le type Vol, et rien de bien méchant n'est à signaler, puisque Frost, mon Givrali, se défait de tous ses adversaires à coup d'attaques *Vent Glace* super efficaces. Une fois que toute mon équipe est au niveau 15, et Frost à la limite du niveau 16, je défie Albert, qui possède l'équipe suivante :

 Doduo (M) Nv 12 Normal / Vol Talent : <i>Matinal</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Canarticho (M) Nv 12 Combat / Vol Talent : <i>Attention</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Aéropique		Aéropique
	Atterrissage		Atterrissage
	Vive Attaque		Furie
	Rugissement		Direct Toxik
 Pijako (M) Nv 12 Normal / Vol Talent : <i>Pieds Confus</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Cornèbre (M) Nv 14 Ténèbres / Vol Talent : <i>Chanceux</i>	@ : Baie Oran
	Atterrissage		Atterrissage
	Hâte		Aéropique
	Babil		Buée Noire
	Brouhaha		Feinte
 Tylton (M) Nv 14 Normal / Vol Talent : <i>Médecin Nature</i>	@ : Herbe Pouvoir	 Roucups (M) Nv 15 Normal / Vol Talent : <i>Pieds Confus</i>	@ : Baie Oran
	Atterrissage		Atterrissage
	Mimique		Aéropique
	Aéropique		Charge
	Lance-Soleil		Coud'Boue

La première grosse différence entre le classique Pokémon Or HeartGold et le romhack Pokémon Sacred Gold se voit ici : Albert possède une équipe complète de six Pokémon. Cependant, j'ai une arme secrète : Frost, mon Givrali. Celui-ci peut K.O. en un coup l'ensemble de l'équipe adverse. Seuls trois adversaires sont plus rapides : Pijako, Canarticho (qui est de type Combat et Vol dans Sacred Gold) et Cornèbre. Un *Vent Glace* qui rate peut être embêtant, surtout face à un Pokémon plus rapide. Je me lance au combat, en espérant que mon Givrali peut balayer l'équipe adverse à lui seul.

Albert démarre en envoyant Doduo au combat, tandis que j'envoie Frost. Mon Givrali est plus rapide et tue en un coup avec *Vent Glace*. Canarticho vient en deuxième et peut infliger un petit 20% de dégâts avec une *Aéropique*, avant de périr d'un *Vent Glace* de la même façon. Tylton vient en troisième et meurt en un coup d'un autre *Vent Glace*. Pijako est plus rapide et peut lancer un *Brouhaha* qui handicape Frost d'un quart de ses PV, avant de céder à son tour d'un *Vent Glace*. Avec Cornèbre en cinquième, la situation a tendance à se compliquer. Une *Feinte* retire encore 10 PV à mon Givrali, qui rate son attaque.

Frost n'a désormais plus que 19 PV, et est donc à la merci d'un coup critique. Il faut tout de même tenter le tout pour le tout, puisqu'aucun Pokémon ne peut aussi bien rivaliser avec le corbeau adverse que mon Givrali. Après avoir encaissé une *Aéropique* non critique avec 9 PV, le *Vent Glace* connecte et met Cornèbre K.O. en un coup. Seul Roucups reste, et celui-ci est plus lent que mon Pokémon, qui avec toute l'expérience gagnée au cours du combat est désormais au niveau 17. Il suffit qu'un dernier *Vent Glace* connecte, ce qui a 95% de chances de se produire. L'attaque réussit, mettant au rebut le Roucups adverse, et mettant fin au combat.

Albert est désormais défait (si Frost mourait, c'était une regrettable perte mais j'avais cinq Pokémon derrière dont une immunité aux coups critiques, donc ce n'était pas la fin du monde), et je reçois suite au combat le *Badge Zéphyr*, qui me permet d'utiliser la capacité *Éclate-Roc* hors des combats. J'obtiens aussi un exemplaire de la Capsule Technique CT51 contenant la capacité *Atterrissage* ; cette capacité permet à l'utilisateur de récupérer 50% de ses PV.



1 – Un contre six, la présence de Frost dans l'équipe aide énormément.

Rencontres, Repousses et rochers...

Je peux désormais continuer mon chemin vers l'ouest de Mauville, en direction de la route 32. Je pourrais effectuer un petit aller-retour dans l'Antre Noire, mais je vais attendre d'avoir trouvé le lieu idéal pour faire éclore mon Œuf de Limagma. La route 32, la nuit, m'offre une probabilité d'obtenir Wattouat ou Magnéti, ou encore Baudrive, trois rencontres qui peuvent être intéressantes. L'accès à la route 32 est bloqué par un PNJ, mais j'ai tout de même accès aux Ruines d'Alpha. Les quêtes pour obtenir Zarbi sont peu intéressantes, c'est surtout là que j'irai donner naissance à un Limagma. Et quelques minutes plus tard...



2 – Un Limagma est sorti de l'Œuf !

C'est finalement un mâle, que je nomme Ligma (pour la blague « Ligma balls »). Ligma est de nature *Malin*, une nature qui augmente son Attaque au détriment de sa Défense Spéciale. Son talent *Corps Ardent* lui permet de brûler un adversaire utilisant une capacité de contact, avec une probabilité de 30%. Je le laisse dans le PC, et récupère un Pokémon de niveau 9 avant de revenir dans l'Antre Noire, où j'utilise un *Repousse*. D'après une source d'un post Reddit, avec Limagma capturé, je peux garantir

Embrylex, et c'est ce que je veux. Et effectivement, j'obtiens un Embrylex femelle au niveau 9, que je capture et je nomme Godzilla. J'ai hâte d'utiliser un Tyranocif !



3 – Godzilla est prête à frapper fort et offre une couverture de type fort nécessaire...

Je retourne ensuite à Bourg Geon : apparemment, le Professeur Orme veut me faire part de sa découverte, et souhaite que je me rende à son laboratoire. Finalement, un assistant du professeur m'attend dans une boutique Pokémon, et m'offre un Œuf de Pokémon. Je sais qu'il s'agit de Togepi, mais compte tenu de la règle concernant les rencontres issues d'un Œuf, si j'ai envie que cette rencontre soit éligible, il me faut faire éclore l'Œuf dans un lieu où je n'ai obtenu encore aucune rencontre. Donc je le dépose tranquillement dans le PC, il servira pour plus tard.



4 – Pourquoi c'est toujours moi qui dois m'occuper de tout ?

Je sors de la boutique, et tombe nez à nez avec une certaine kimono, qui souhaite que je prenne soin de l'Œuf coûte que coûte (et c'est ce que je ferai quand j'en aurai la possibilité) ; Albert vient ensuite me voir pour enregistrer mon numéro de téléphone, afin que je puisse l'affronter à nouveau dans un futur plus ou moins proche. Rien de bien intéressant.

Cap alors vers la route 36, à l'ouest pour faire un petit détour ; l'accès au reste de la route est bloqué par un tronc d'arbre assez étrange, mais un PNJ m'offre tout de même ma première Capsule Secrète : la CS06, contenant la capacité *Éclate Roc*. Cette capacité de type Combat possède une puissance de base de 60 sur Sacred Gold (ce qui est honnête à ce stade du jeu), et possède 50% de chances de baisser la Défense adverse ; elle permet aussi de briser des rochers présents sur le terrain (moyennant l'obtention du *Badge Zéphyr*). Je l'apprends à Godzilla, qui peut désormais taper relativement fort avec une couverture de type Combat.



5 – La capacité *Éclate-Roc* a été boostée à une puissance de 60 sur Sacred Gold.

Je retourne ensuite aux Ruines Alpha pour tester la puissance de la capacité *Éclate-Roc*, puisque quelques rochers friables se trouvent sur les lieux. Dans Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver (et cette mécanique a été reprise dans les romhacks de Drayano), les rochers friables, une fois brisés, ont une certaine probabilité de faire apparaître des Pokémon sauvages (Racaillou, et plus rarement Tarinor), mais surtout de récupérer des *Tessons* (bleus, jaunes, rouges ou verts) ainsi que d'autres fioritures sympathiques (telles que le *Vieil Ambre* qui permet de faire revivre Ptéra).



6 – J'ai juste besoin de savoir où se trouve le musée pour obtenir Ptéra...

Les *Tessons* en particulier m'intéressent beaucoup dans ma casse de rochers (en faisant des allers et retours entre les Ruines Alpha et la route 36 pour réinitialiser lesdits rochers). En effet, en les offrant au PNJ devant le Centre Pokémon de Mauville, celui-ci me permettra de récupérer tout un lot de différentes *Baies* (c'est le seul moyen de les avoir dans ce jeu), en particulier les *Baies* de guérison de statut (*Willia*, *Fraive*, *Ceriz*, *Pecha*, *Maron* pour guérir respectivement le gel, la brûlure, la paralysie, le poison et le sommeil) et la *Baie Citrus*, utile pour récupérer un quart de ses PV et un incontournable en Nuzlocke.

Une fois ma première collecte de *Baies* réalisée, je quitte Mauville vers le sud cette fois, en direction de la route 32 où m'attend ma prochaine rencontre. J'utilise un *Repousse* au niveau 12 afin de ne rencontrer que les Pokémon du niveau le plus élevé, sans savoir lesquels ils sont, mais ça ne peut être que de bonnes rencontres, me dis-je. J'attends également la nuit pour rencontrer mon nouvel « ami », puisque je peux obtenir Axoloto ou Baudrive, qui sont de nettement meilleures rencontres que Granivol ou Pachirisu. Et finalement, ma rencontre est un Magnéti, que je capture et décide de nommer TrackMania, en hommage aux dix ans passés sur ce jeu.



7 – TrackMania, un Pokémon avec un type Acier très intéressant en Nuzlocke...

Point stratégie : Magnéti et ses évolutions sont extrêmement intéressants lorsqu'il s'agit de pivoter en Nuzlocke. Le double type Électrik/Acier confère de nombreuses résistances fort sympathiques, ainsi qu'une double faiblesse aux capacités de type Sol. Ainsi, en envoyant votre boule d'aimants au combat, vous avez la quasi certitude que l'adversaire verra le K.O. avec une capacité de type Sol, et envoyer votre Pokémon de type Vol au combat sans prendre le moindre dégât. De plus, TrackMania possède le talent *Magnépiège*. Si ce talent est inutile en combat (il empêche les Pokémon de type Acier de se retirer du combat, mais l'adversaire change très rarement de Pokémon...), il permet sur le terrain d'augmenter la probabilité de rencontrer des Pokémon de type Acier. Et ça, c'est plutôt stylé, je ne vous le cache pas.

Les Caves Jumelles, et l'arrivée à Écorcia

Une fois TrackMania intégré à l'équipe, je peux continuer mon chemin vers la route 32 en battant les nombreux dresseurs présents, et en récupérant les nombreux objets que je trouve sur ma route. Je récupère en passant de nombreuses Capsules Techniques, bien qu'elles ne soient qu'à usage unique dans Pokémon Sacred Gold :

- » Tout d'abord, un PNJ m'offre la CT05, contenant la capacité *Hurlement* ; cette capacité à priorité négative permet de forcer un changement de Pokémon adverse (ce qui peut être utile pour réinitialiser les statistiques d'un sweeper qui aurait abusé des *Danse-Lames* ou *Danse Draco*).
- » J'obtiens également, posée au milieu des herbes, la Capsule Technique CT09, contenant la capacité *Balle Graine*, une capacité physique de type Plante qui touche l'adversaire de deux à cinq fois.
- » Finalement, un pêcheur dans un Centre Pokémon m'offre la Capsule Technique CT03, contenant la capacité *Vibraqua*, une capacité spéciale de type Eau à puissance moyenne qui possède 30% de chances de rendre l'adversaire confus.

Les combats contre dresseurs se déroulent plus ou moins bien si ce n'est deux moments un peu « tendus ». Tout d'abord, un Nidoran mâle possédé par un campeur lance un *Double Pied* super efficace sur Godzilla : les deux coups sont critiques et laissent mon Embrylex à 1 PV (c'est finalement Air France qui porte le coup de grâce). Ensuite, les Élekid, Mystherbe et Nidorino d'un Topdresseur mettent à mal Peppa Pig, qui manque à plusieurs reprises les K.O. en un coup avec *Rafale Psy* ; celle-ci finit le combat empoisonnée avec 10 PV restants (un coup critique pouvait faire très mal). Cependant, la traversée de la route 32 se termine avec tous mes Pokémon encore en vie.

Au sud de la route se trouve l'entrée des Caves Jumelles ; de nombreuses rencontres sauvages y sont disponibles, mais je me rends tout de même compte que le premier sous-sol est plus intéressant que le rez-de-chaussée : j'ai la possibilité d'y obtenir Draby, Griknot ou Onix (qui évolue en Steelix qui est un des meilleurs murs physiques du jeu). Je descends au sous-sol, active un *Repousse* avec un Pokémon de niveau 16, et finis par rencontrer un Draby femelle au même niveau, que je nomme Pendragon (parce qu'il y a « dragon » dedans) ; j'ai hâte de pouvoir utiliser Drattak à partir du niveau 50 !

Ma satisfaction descend de deux crans quand je me rends compte que ma nouvelle recrue est *Discret* de nature et en voit sa Vitesse diminuée. 10%, ce n'est pas énorme non plus, mais les Pokémon rapides qui ont une nature désavantageuse pour la Vitesse, c'est toujours une constante dans mes aventures Nuzlocke, et à la longue ça saoule un peu. Heureusement, les 29 IV en Vitesse sauvent les meubles.



8 – Pendragon est mon deuxième Pokémon pseudo-légendaire après Godzilla.

Je continue mon chemin, bats les dresseurs présents sur les lieux, et j'arrive finalement à Écorcia, après un passage bref par la courte route 33, dont je récupérerai la rencontre un peu plus tard.

Écorcia est une petite ville du sud de Johto où la principale attraction est le Puits Ramoloss, et où la présence des Pokémon du même nom se fait clairement sentir. À peine arrivé, je constate avec désarroi la présence de la Team Rocket, qui saccage les lieux ; celle-ci est tristement réputée aux alentours pour couper les queues de Ramoloss et les revendre à prix onéreux. Il va falloir descendre dans le puits pour aller défaire nos antagonistes.

Dans le Centre Pokémon de la ville, un PNJ peut m'octroyer un des trois starters de la région de Hoenn ; cependant, je choisis de l'ignorer pour une autre rencontre plus intéressante, à laquelle j'aurai accès une fois mon deuxième badge en poche (j'y reviens plus bas). Je fais au passage la connaissance d'un homme d'un âge avancé nommé Fargas ; celui-ci peut fabriquer des Poké Balls particulières en échange de fruits spéciaux appelés *Noigrumes*. Mais d'abord, cap vers le Puits, accompagné de Fargas, pour défaire la Team Rocket.

Premières rencontres avec la Team Rocket

Le Puits Ramoloss est un puits dans lequel il est possible de rencontrer tout un tas de Pokémon plus ou moins intéressants (dont des Ramoloss, vous vous en doutez). Ma stratégie dans ce puits et de maximiser mes chances d'obtenir Archéomire, dont le type Acier suscite ma convoitise. C'est pour cette raison que j'envoie TrackMania, mon Magnéti, au devant de l'équipe : son talent *Magnépiège* pourra me permettre d'obtenir cette tant désirée plaque de métal, n'est-ce pas ? Je fais quelques pas et... ma rencontre est un Nosferapti, au niveau 15. Tant mieux, une double résistance au type Insecte est toujours bienvenue, et Nostenfer est un Pokémon incroyable. Une Poké Ball et une capture plus tard, Bruce Wayne rejoint l'équipe.



9 – Bruce Wayne, l'incontournable chauve-souris de Kanto !

Ma rencontre avec la Team Rocket ne se fait pas attendre, quelques mètres plus loin dans le Puits. Mes craintes se confirment alors : les antagonistes coupent les queues de Ramoloss (pas touche à Contrex) dans le but de toucher le pactole à la revente. J'ai déjà pour ma part rencontré quelqu'un qui pour un million de Pokédollars me proposait de me vendre une *Queueramolos* ; chose que j'ai refusée, bien entendu (de toute façon, je n'ai pas d'argent).

Je poursuis ma traversée du Puits en combattant quelques sbires tous plus prétentieux les uns que les autres, afin de déjouer leurs pratiques fallacieuses (et ils ne s'en cachent pas, les bougres !). Leurs Pokémon tombent facilement à la force d'une équipe soudée.



10 – La queue de Ramoloss (ou Queeramolos), un objet de convoitise parmi la Team Rocket...

Un peu plus loin, j'aperçois un premier admin de la Team Rocket, répondant au nom de Lance (à ne pas confondre avec Peter, le Maître de Ligue). Celui-ci me défie avec les Pokémon suivants :

 Voltorbe Nv 17 Électrik Talent : <i>Boom Final</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Cacnea (M) Nv 17 Plante Talent : <i>Voile Sable</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Étincelle		Poing Dard
	Grincement		Coup Bas
	Destruction		Groz'Yeux
 Nosferapti (M) Nv 17 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Smogo (M) Nv 18 Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Cru-Aile		Bomb-Beurk
	Giga-Sangsue		Lance-Flamme
	Ultrason		Destruction
	Toxik		Toxik

La première chose que l'on remarque au vu de cette équipe est que tous les Pokémon adverses ont la possibilité d'empoisonner gravement les nôtres via la capacité *Toxik*. L'usage de *Baies Pecha* est donc grandement recommandé. L'autre chose à remarquer est que Voltorbe et Smogo connaissent la terrible capacité *Destruction*. En d'autres termes, ils peuvent faire « boum » à tout moment et ôter la vie à un membre de notre équipe. J'équipe une *Baie Pecha* à Air France et Contrex, mes Étourvol et Ramoloss respectifs, et je me lance au combat.

La stratégie sur le papier est simple : puisque Voltorbe ne fera jamais *Destruction* au premier tour et ne peut pas toucher Godzilla, mon Embrylex, avec *Étincelle* (du fait du type Sol de ce dernier), il va probablement utiliser *Toxik*. L'empoisonnement grave active le talent *Cran* de mon Pokémon, qui peut dès lors mettre K.O. en un coup avec *Éboulement*. Cacnea vient en deuxième et voit le K.O. en un coup avec *Poing Dard*, ce qui permet à Air France de venir, résister à l'attaque et tuer en retour avec *Cru-Aile*. Smogo vient en troisième, et les choses se compliquent alors.

L'idée est que Smogo ne lancera jamais une *Destruction* alors qu'il a tous ses PV, ce qui donne la possibilité à TrackMania le Magnéti de venir sur un *Bomb-Beurk* ou *Toxik* et d'appâter *Lance-Flamme*. Contrex est un pivot évident, de par son type Eau et la capacité *Choc Mental* super efficace. Après avoir encaissé une attaque, et un *Toxik* guéri par une *Baie Pecha*, mon Ramoloss peut mettre K.O. avec deux attaques *Choc Mental*. Finalement, Nosferapti est le dernier Pokémon envoyé par Lance, mais TrackMania le bloque entièrement, et le met K.O. en retour avec *Onde de Choc*.

Mon équipe pour ce combat est donc la suivante :

 Embrylex (F) Nv 18 Roche / Sol Talent : <i>Cran</i>	@ : Roche Royale	 Étourvol (F) Nv 18 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Baie Pecha
	Éboulement		Cru-Aile
	Éclate-Roc		Vive-Attaque
	Morsure		Effort
 Magnéti Nv 18 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>	@ : Baie Oran	 Ramoloss (F) Nv 18 Eau / Psy Talent : <i>Tempo Perso</i>	@ : Baie Pecha
	Onde de Choc		Pistolet à O
	Cage-Éclair		Choc Mental
	Sonicboom		Malédiction
 Spoink (F) Nv 18 Psy Talent : <i>Isograisse</i>	Aucun objet tenu	 Givrali (M) Nv 18 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	Aucun objet tenu
	Rafale Psy		Vent Glace
	Choc Mental		Vive-Attaque
	Flair		Morsure
	Onde Folie		Jet de Sable

En pratique, le début du combat se passe comme prévu : Lance envoie son Voltorbe en premier, qui utilise *Toxik* dès le premier tour, et Godzilla peut donc profiter d'une Attaque augmentée pour mettre l'adversaire K.O. en un coup avec *Éboulement*. Cacnea est envoyé en deuxième du côté adverse, et Air France n'en fait qu'une bouchée avec *Cru-Aile*.

Les choses sérieuses commencent alors : Smogo est envoyé par le commandant de la Team Rocket. Celui-ci envisage un *Bomb-Beurk*, ce qui permet un pivot évident vers TrackMania. Celui-ci appâte un *Lance-Flamme* adverse et laisse aussitôt la place à Contrex. Une fois mon Ramoloss au combat, le Smogo adverse lance un *Toxik*, qui est guéri par la *Baie Pecha*, avant d'encaisser un *Choc Mental* qui lui ôte plus de la moitié de ses PV. C'est alors que je dois, encore une fois, risquer un coup critique.

Il reste 53 PV à Contrex, et le *Bomb-Beurk* du Smogo adverse inflige tout juste 27 PV ; certaines portées de dégâts tuaient avec un coup critique (dont celle-ci, en l'occurrence). Mais puisque mon Ramoloss est encore en vie, il (ou plutôt « elle ») peut tuer l'adversaire d'un deuxième *Choc Mental*. Nosferapti reste du côté de Lance, mais celui-ci ne peut pas faire grand-chose à TrackMania, qui clôt le combat avec une *Onde de Choc* qui est un K.O. garanti.



11 – Un admin Rocket de défait, et ce n'est que le début d'une longue série !

Une fois Lance défait, celui-ci m'informe que la Team Rocket a été démantelée il y a trois ans par un certain Red, mais que ceux-ci se sont reformés « en sous-marin » ; il s'en va alors, et Fargas me rejoint. Nous quittons tous deux le Puits Ramoloss, et nous rendons dans la maison de mon compère, qui me propose d'échanger des fruits sympathiques nommés *Noigrumes* (que je peux récolter sur les arbres autour de moi) contre des Poké Balls un peu particulières. J'y songerai à l'avenir.

Un rival arrivé à l'improviste, et un échange fructueux

Je me posais la question de s'il était possible d'aller effectuer une rencontre aux Bois aux Chênes avant d'avoir obtenu le deuxième Badge d'Arène... c'est possible, mais une rencontre avec Humma s'impose alors que j'ai défait la Team Rocket, et ce avant même d'obtenir le deuxième Badge. Me voici alors, sans même être arrivé à la limite de niveau, à peine guéri de mes blessures, contre l'équipe suivante :

 Cornèbre (M) Nv 19 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Fantominus (M) Nv 18 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Cru-Aile		Vent Mauvais
	Étonnement		Regard Noir
	Poursuite		Dépit
	Buée Noire		Malédiction
 Kadabra (M) Nv 18 Psy Talent : <i>Synchro</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Crocrodil (M) Nv 21 Eau Talent : <i>Torrent</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Choc Mental		Crocs Givre
	Entrave		Morsure
	Télékinésie		Frénésie
	-		Grimace

Le Pokémon le plus dangereux, ironiquement, est Cornèbre, le *lead* adverse, puisque celui-ci possède la capacité *Poursuite* qui double en puissance en cas de pivot ; heureusement que le Pokémon au devant de mon équipe est Godzilla et non un quelconque type Psy !

Le combat commence, sans préparation de ma part. Humma envoie son Cornèbre tandis que je démarre avec Godzilla ; mon Embrylex tient une *Poursuite* et réplique avec un *Éboulement* qui inflige de lourds dégâts. Mais je suis désormais contre un mur. Je ne peux plus changer de Pokémon, puisqu'une *Poursuite* à puissance doublée va tuer Godzilla, et je ne peux pas me permettre de perdre un futur Tyranocif. Deux situations amènent à la perte de mon Embrylex, et je dois les risquer : une *Poursuite* critique, ou un *Éboulement* qui rate. Mais par chance, aucune des deux situations se produit, mon Embrylex tient la *Poursuite* dans le rouge et peut mettre K.O. l'adversaire avec un deuxième *Éboulement*. Tout va bien, finalement !

Crocrodil est envoyé en deuxième, puisque l'attaque *Crocs Givre* est vue comme étant super efficace. J'envoie donc tranquillement TrackMania, mon Magnéti, pour résister à l'attaque. Et, pour une raison totalement obscure, le starter adverse lance une *Grimace* (pour diviser ma Vitesse par deux). Le crocodile adverse est plus rapide et lance une *Morsure*, qui n'a peur pas, avant de perdre la moitié de ses PV sur une *Onde de Choc* de TrackMania. J'envoie alors Air France, pour lancer une *Intimidation* et infliger des dégâts avec *Cru-Aile*, avant de me rendre compte que Frost, mon Givrali, peut tenir un Crocrodil adverse en un contre un (surtout que celui-ci ne possède pas de capacités de type Eau !). Deux *Vive-Attaque* plus tard, le starter adverse est K.O.

Le combat redescend alors massivement en terme de tension. Fantominus vient en troisième, mais sa seule capacité offensive est *Vent Mauvais*, ce qui permet à Air France de bloquer sans problème, infliger une *Cru-Aile*, et le fantôme adverse se met finalement lui-même K.O. avec *Malédiction*. Kadabra vient finalement en dernier, et Frost revient alors au combat sur un *Choc Mental*, avant de tuer avec *Morsure* puis *Vent Glace* malgré une *Télékinésie* adverse qui a engendré une petite baisse de précision, ainsi qu'une *Entrave* pour désactiver la *Morsure*.

Finalement, Humma est défait sans préparation, ce qui me permet de capturer un Pokémon dans le Bois aux Chênes ; je repousse finalement cette capture, puisque rien ne m'intéresse pour Hector. En revanche, je peux me garantir une rencontre excellente pour la route 33, grâce au *Repel Trick* (l'Astuce du Repousse, qui fait l'objet d'un article). Au niveau 16, le seul Pokémon disponible dans les hautes herbes de la route 33 est Rhinocorne, et Rhinocorne permet de réaliser un échange à Mauville qui m'octroie Scorplane. Vous connaissez l'amour que je porte pour Scorvol (surtout qu'il peut avoir le talent *Soin Poison* naturellement dans Sacred Gold), je me permets donc l'échange.

Rappelons ma vision des échanges internes dans un Hardcore Nuzlocke : si le Pokémon demandé (en l'occurrence Rhinocorne) a été capturé au sein du Nuzlocke comme première rencontre d'une route (en l'occurrence la route 33), et s'il **n'a pas déjà été utilisé**, l'échange est possible est le Pokémon obtenu compte comme rencontre pour cette route-là malgré ce qui est indiqué dans le « Rencontré à » dans la description. Donc garantir Rhinocorne pour pouvoir avoir ce qui est mon Pokémon préféré, vous vous doutez bien que je ne dirai pas non.

Je retourne donc à Mauville réaliser l'échange tant convoité, et me retrouve avec un Scorplane nommé Razor (je changerai son nom via PK Hex plus tard pour « Guillotine » pour faire plus « français »). Et en regardant ma nouvelle recrue... effectivement, le talent est *Hyper Cutter*, pour la deuxième fois après Renegade Platinum, j'ai perdu le pile ou face du talent sur le futur Scorvol. Mais la bonne nouvelle est que Razor est de nature *Malin*, qui augmente sa Défense déjà colossale, et qu'il (ou « elle ») possède 31 IV en PV, Attaque et Défense (étant techniquement une rencontre statique). Et puis, honnêtement, même sans *Soin Poison*, un Scorvol reste un Scorvol, on ne crache pas dessus.



12 – Le pile ou face sur le talent est encore perdu, donc pas de stratégie « poison » à l'horizon !

Une fois l'échange réalisé, je reçois un objet inédit à Sacred Gold et Storm Silver nommé *Orbe Alliance* : c'est un objet qui permet de faire évoluer un Pokémon qui évoluait par échange dans les jeux de base. En d'autres termes, il permet à Kadabra, Gravalanch, Spectrum et Machopeur de pouvoir atteindre leurs formes finales sans avoir besoin d'un autre joueur. Seule une *Orbe Alliance* est disponible cependant, il va donc me falloir faire un choix au moment opportun.

Je monte ensuite mon équipe au niveau 20 avant d'aller défier l'Arène de type Insecte. Hector est un Champion d'Arène redoutable, réputé pour terminer nombre de Nuzlockes sur Pokémon Sacred Gold et Storm Silver. Et sa réputation est justifiée : son Insécateur est potentiellement le Pokémon le plus dangereux de l'entièreté du début de partie. Pour de nombreuses raisons :

- » Des statistiques d'Attaque et de Vitesse respectives de 110 et 105, qui lui permettent d'être plus rapide que l'entière des Pokémon disponibles à ce stade du jeu et de frapper très fort ;
- » L'accès au talent *Technicien* qui passe la puissance de son attaque *Cru-Aile* de 60 à 90, sans prendre en compte le STAB ;
- » L'accès également à la capacité *Danse-Lames* qui lui permet d'augmenter son Attaque encore plus que ce qu'elle ne l'est déjà, comme si ça ne suffisait pas ;
- » La possibilité d'utiliser *Vive-Attaque* comme capacité de priorité afin de garantir un K.O. si l'un des Pokémon de mon équipe est faible en PV ; en prime, étant une capacité avec moins de 60 de puissance de base, *Vive-Attaque* est boostée par le talent *Technicien*.

Évidemment, l'Insécateur n'est qu'un problème parmi les six Pokémon d'Hector, qui représentent tous plus ou moins une menace ; c'est juste le plus difficile à aborder. Mais le reste de l'équipe est loin d'être une partie de plaisir : Papilusion et Scarhino possèdent la capacité *Danse Pluie* et tiennent la *Roche Humide*, afin de mitiger les dégâts des capacités de type Feu. Dardargnan frappe relativement fort, Scarabrute possède la capacité *Corps Perdu* de type Combat (au cas où vous seriez tentés d'amener des Pokémon de type Roche ou Acier), et Yanma peut augmenter sa vitesse avec son talent *Turbo*. Une longue préparation s'impose, et c'est au chapitre suivant que tout va se jouer.

Conclusion

Un badge d'Arène en poche, de nouvelles recrues, un rival encore une fois défait, la Team Rocket qui essuie sa première défaite, tel est le résumé du chapitre. Voici sans plus tarder les six Pokémon qui vont me rejoindre pour aller défaire Hector et ses Pokémon de type Insecte au chapitre suivant :

 Feurisson (M) Nv 20 Feu Talent : <i>Torche</i>	@ : Baie Sitrus	 Givrali (M) Nv 20 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	@ : Baie Sitrus
	Vive-Attaque		Vent Glace
	Groz'Yeux		Vive-Attaque
	Brouillard		Morsure
 Étourvol (F) Nv 20 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Roche Royale	 Reptincel (M) Nv 20 Feu Talent : <i>Force Soleil</i>	@ : Baie Sitrus
	Cru-Aile		Flammèche
	Vive-Attaque		Griffe Acier
	Effort		Draco-Rage
 Magnéti Nv 20 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>	@ : Baie Oran	 Nosferapti (M) Nv 20 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	@ : Baie Sitrus
	Onde de Choc		Cru-Aile
	Cage-Éclair		Morsure
	Sonicboom		Ultrason
Strido-Son	Étonnement		

Bien entendu, on n'oublie pas les recrues présentes bien au chaud dans le PC.

 Spoink (F) Nv 18 Psy Talent : <i>Isograisie</i>	 Écrapince (F) Nv 18 Eau Talent : <i>Coque Armure</i>	 Rattata (F) Nv 9 Normal Talent : <i>Agitation</i>	 Ramoloss (F) Nv 18 Eau / Psy Talent : <i>Tempo Perso</i>
 Limagma (M) Nv 1 Feu Talent : <i>Corps Ardent</i>	 Embrylex (F) Nv 19 Roche / Sol Talent : <i>Cran</i>	 Draby (F) Nv 16 Dragon Talent : <i>Tête de Roc</i>	 Scorplane (F) Nv 16 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>

Au chapitre suivant, j'irai défaire Hector et ses Pokémon de type Insecte (du moins j'essaierai), et après... adienne que pourra. Je continuerai probablement ma route jusqu'au Bois aux Chênes, puis jusqu'à Doublonville, où mon troisième badge m'attend au prix d'un combat difficile contre Blanche (dont l'Écrèmeuh a pris beaucoup de galon... certainement). De nombreuses rencontres vont s'offrir à moi, dont une rencontre garantie, et puisque je n'ai pris aucun starter parmi ceux d'Hoenn à Écorcia, vous savez certainement ce que je m'appête à faire.