

# Pokémon Sacred Gold

## Hardcore Nuzlocke

### « Redécouverte de Johto »

#### Chapitre 3

#### Insectes à gogo et achats compulsifs...



## Précédemment...




Dans le chapitre précédent, j'ai pu battre Albert à la force d'un seul Pokémon de type Glace, qui a tenu les menaces successives qui pesaient sur lui et a pu mettre K.O. toute l'équipe adverse avec son attaque *Vent Glace*. J'ai pu donc récupérer mon premier badge, et obtenir mes premières *Baies* en échange de *Tessons* obtenus en cassant des rochers.

J'ai également obtenu de nombreuses rencontres un peu partout. Tout d'abord, l'Œuf obtenu au Centre Pokémon a éclot pour donner Ligma, le Limagma. J'ai ensuite récupéré : Godzilla, l'Embrylex de l'Antre Noire, TrackMania, le Magnéti de la route 32, et enfin Pendragon le Draby des Caves Jumelles. Je suis ensuite arrivé à Écorcia.

C'est à peine entré dans la ville que j'ai croisé le fer avec mes antagonistes : la Team Rocket, qui faisait son grand retour à Johto après avoir joué de mauvais tours à Kanto. Cap au Puits Ramoloss au nord d'Écorcia où j'ai empêché mes ennemis de saccager les Ramoloss en leur coupant la queue (pause) pour revendre cette dernière à prix fort. Après avoir récupéré Bruce Wayne, le Nosferapti, j'ai pu croiser le fer avec Lance, un des admins de la Team Rocket, et lui ai fait mordre la poussière.

Une fois la Team Rocket partie des lieux, j'ai pu effectuer une deuxième rencontre inopinée avec Humma, mon rival, et malgré la différence de niveaux (j'ai été pris au dépourvu), mon équipe est ressortie victorieuse. J'ai finalement clos le chapitre en échangeant un Rhinocorne trouvé route 33 contre Razor (future « Guillotine »), le Scorplane, dans une maison à Mauville.







### Équipe en cours :

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

Que va-t-il se passer dans le chapitre suivant ? C'est l'objet des lignes à venir.

## Hector, featuring Insécateur et compagnie...

Une fois mon équipe bien entraînée, au niveau 21, et les dresseurs présents dans l'Arène d'Écorcia battus, il est temps de se lancer contre potentiellement le Champion d'Arène le plus dangereux de tout le début de partie sur Sacred Gold et Storm Silver : Hector. Je l'ai déjà évoqué au chapitre précédent, Hector possède une équipe redoutable, constituée des Pokémon suivants :

 <b>Papilusion</b> (M) Nv 18 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<b>@ : Roche Humide</b>	 <b>Yanma</b> (M) Nv 18 Insecte / Vol Talent : <i>Œil Composé</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Demi-Tour		Demi-Tour
	Tranch'Air		Tranch'Air
	Choc Mental		Pouv. Antique
	Danse Pluie		Détection
 <b>Dardagnan</b> (M) Nv 18 Insecte / Poison Talent : <i>Essaim</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 <b>Scarhino</b> (M) Nv 19 Insecte / Combat Talent : <i>Cran</i>	<b>@ : Roche Humide</b>
	Demi-Tour		Piqûre
	Double Dard		Aéropique
	Bomb Beurk		Riposte
	Coupe		Danse Pluie
 <b>Scarabruite</b> (M) Nv 19 Insecte Talent : <i>Brise Moule</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 <b>Insécateur</b> (M) Nv 21 Insecte / Vol Talent : <i>Technicien</i>	<b>@ : Baie Citrus</b>
	Taillade		Demi-Tour
	Corps Perdu		Cru-Aile
	Sabotage		Vive-Attaque
	Étreinte		Danse-Lames

Évidemment, la première chose qui saute aux yeux (si ce n'est l'équipe complète composée de six Pokémon) est la présence du tant redouté « Insécateur/Technicien/Danse-Lames » comme j'aime tant l'appeler. Ce Pokémon peut gonfler son Attaque (déjà élevée) avec *Danse-Lames* et possède comme attaque principale la capacité *Cru-Aile*, qui est d'une puissance de base de 60. Vous avez bien lu, 60, c'est la puissance maximale qu'une capacité peut avoir pour profiter du boost de 50% du talent *Technicien*. Ainsi, *Cru-Aile* devient une capacité avec une puissance de 90, donc 135 en prenant en compte le STAB. Voilà pourquoi ce Pokémon est aussi dangereux. Mais j'ai un plan.

### Stratégie théorique pour le combat

Tout d'abord, tous les membres de l'équipe sont amenés au niveau 21, à la limite du niveau 22, et tous tiennent une *Baie Citrus* (sauf Air France qui tient une *Roche Royale*). Dynamite et TrackMania sont endommagés respectivement à 44 PV et 31 PV, afin que certains adversaires voient des K.O. garantis avec certaines attaques (pour éviter à l'Insécateur d'Hector de placer une fâcheuse *Danse-Lames* non désirée). Ensuite, après un long moment de stratégie, voici mon plan :

Air France, mon Étourvol, met K.O. en un coup le Papilusion adverse dans 70% des cas (ce qui évite une *Danse Pluie* prématurée) ; Yanma vient toujours en deuxième puisque *Pouvoir Antique* est super efficace. Après avoir encaissé une attaque (et en priant pour que les 10% de chances d'augmenter toutes les statistiques ne se produisent pas), Air France peut le mettre K.O. également d'une simple *Cru-Aile*. Déjà deux Pokémon de moins, mais la partie ne fait que commencer.

Dardagnan vient en troisième, puisque des statistiques de Papilusion, c'est *Bomb-Beurk* qui fait le plus de dégâts sur mon Étourvol. Je peux donc anticiper l'attaque et envoyer TrackMania le Magnéti au devant de la scène. Celui-ci devrait inciter Dardagnan à faire *Demi-Tour*, et en anticipant, et en renvoyant Air France au combat, je peux appâter Scarabruite en quatrième. Bruce Wayne prend peu de dégâts du *Corps Perdu* qui s'en vient, encaisse un *Sabotage* et peut lancer une *Cru-Aile* super efficace, avant de laisser la place à Dynamite le Reptincel, qui peut être plus rapide et tuer d'une *Draco-Rage* qui inflige toujours 40 PV de dégâts.

C'est alors que la **vraie** menace montre sa tête : le tant redouté Insécateur. Celui-ci devrait toujours voir le K.O. en un coup avec *Cru-Aile* sur mon Reptincel si je l'endommage au préalable à moins de 44 PV. Cela permet d'éviter, au pivot vers TrackMania, que l'Insécateur lance une *Danse-Lames*, ce qui le rendrait extrêmement dangereux. Mon Magnéti n'est K.O. d'aucune attaque adverse, et Insécateur est donc garanti de faire *Danse-Lames* au tour suivant, ce qui permet à mon Pokémon de placer une *Cage-Éclair*. Insécateur voit toujours le K.O. avec *Demi-Tour*, je peux donc renvoyer Bruce Wayne, qui a une double résistance, et inciter Hector à renvoyer Dardargnan au combat.

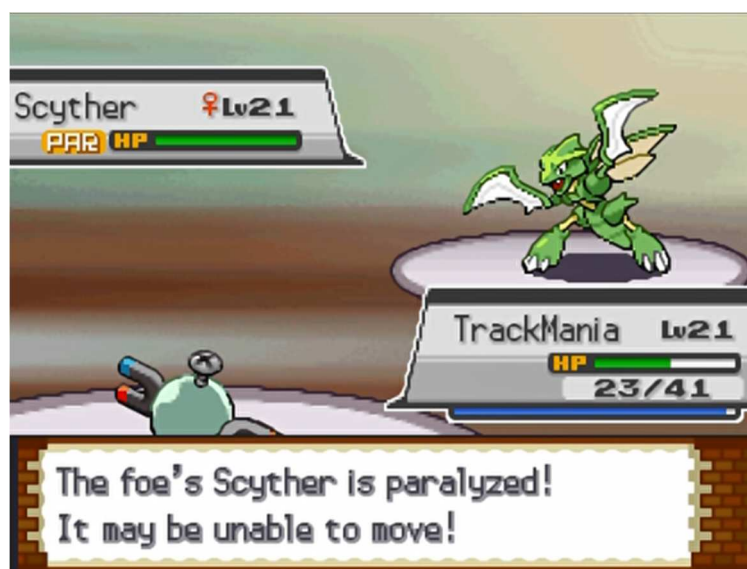
La théorie continue ainsi : Dardargnan va lancer *Bomb-Beurk* sur mon Nosferapti, ce qui me permet de renvoyer Magnéti pour inciter au *Demi-Tour*, et lancer une *Onde de Choc* en direction d'Insécateur. À force d'attaques *Onde de Choc* en profitant de la paralysie adverse, la mante adverse finit par succomber, et Dardargnan tombe peu après. La pratique va-t-elle confirmer cette théorie ?

### Place au combat !

Le combat commence comme prévu : j'envoie Air France, mon Étourvol, tandis qu'Hector envoie son Papilusion, et le ton est lancé directement : *Cru-Aile* met l'adversaire K.O. en un coup. Yanma vient en deuxième, et un *Pouvoir Antique* non critique (et sans le boost de statistiques) ne suffit pas pour empêcher mon oiseau de placer un deuxième K.O. en un coup avec une autre *Cru-Aile*.

Dardargnan vient bel et bien en troisième, lance un *Bomb-Beurk* tandis que j'en profite pour envoyer TrackMania au combat. Je renvoie ensuite Air France sur un *Demi-Tour*, et me voici comme prévu confronté à Scarabrute, qui menace mon Étourvol avec un *Corps Perdu*. Jusque là, tout va bien : Bruce Wayne vient au combat pour absorber l'attaque et répliquer avec une bonne *Cru-Aile*, en encaissant au passage un *Sabotage*. J'envoie Dynamite sur une faible *Taillade*, puis celui-ci tue l'adversaire avec *Draco-Rage*. Et là, vient un Pokémon que j'avais oublié de prendre en compte : Scarhino.

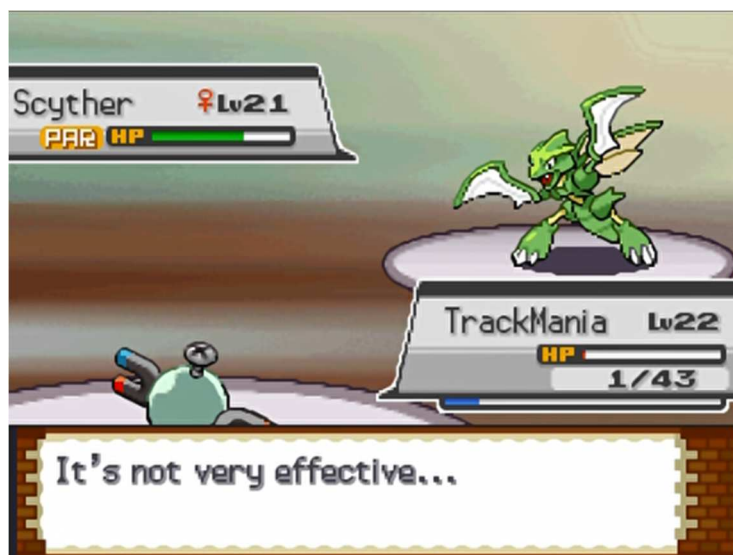
J'étais tellement focalisé sur Insécateur que j'avais oublié Scarhino. Mais tout va bien : *Aéropique* ne met jamais K.O. en un coup (même critique), mon Reptincel est plus rapide, tue avec deux attaques *Draco-Rage*, et l'adversaire devrait utiliser *Danse Pluie*. C'est ce qu'il se passe : une pluie et deux *Draco-Rage* plus tard, Scarhino tombe K.O., et le tant redouté Insécateur apparaît alors. Dynamite ne peut pas rester : l'adversaire le menace avec sa terrible attaque *Cru-Aile*. Mon Magnéti vient au combat, encaisse l'attaque comme un chef, et profite d'une *Danse-Lames* adverse pour effectuer l'action **la plus importante** de tout le combat : paralyser l'insecte adverse avec *Cage-Éclair*.



Seul un malencontreux événement peut bousculer ma stratégie : une paralysie totale adverse. En effet, je veux qu'Insécateur puisse attaquer et lancer un *Demi-Tour* sur Bruce Wayne, afin de ramener Dardargnan au combat au même moment où je renvoie mon Nosferapti. J'envoie ma chauve-souris, et Insécateur lance son attaque, ce qui inflige peu de dégâts (merci la double résistance !) mais permet tout de même de renvoyer Dardargnan. Face au *Bomb-Beurk* adressé à Bruce Wayne (seule attaque adverse qui n'est pas doublement résistée), je renvoie TrackMania, qui encaisse une *Coupe* adverse (j'attendais *Demi-Tour*) avant de lancer une *Onde de Choc* qui retire 40% des PV de son adversaire.

Anticipant une deuxième *Coupe*, c'est au tour de Blazer, mon Feurisson, de briller (pour rappel, la capacité *Coupe* est de type Plante sur Pokémon Sacred Gold et Storm Silver). Blazer encaisse l'attaque avec brio et voit toujours le K.O. avec *Roue de Feu*. Mais Dardargnan est plus rapide, et une *Bomb-Beurk* empoisonne mon Pokémon tout en infligeant des dégâts relativement conséquents (environ 40% des PV) ; finalement, mon Feurisson porte le coup de grâce avec une *Roue de Feu* qui met bel et bien la guêpe adverse au tapis, et me laisse seul, nez à nez avec l'Insécateur d'Hector.

Le choix est facile : TrackMania revient au combat et encaisse la *Cru-Aile* qui s'en vient avec brio. Mais mon Magnéti est désormais à la merci d'un *Demi-Tour*. Il me faut agir : je suis prêt à dire au-revoir à un futur Magnézone, et c'est le cœur brisé que j'agis. Une *Onde de Choc* retire un tiers des PV adverses, et le redoutable Insécateur répond avec un *Demi-Tour*... qui laisse TrackMania à **1 PV** ! Décidément, on aura encore eu de la chance ! TrackMania est désormais un héros et mérite son surnom.



2 – Mon Magnéti survit le *Demi-Tour* adverse avec un unique PV !

Puisque l'adversaire utilise toujours une capacité de priorité si celle-ci tue, je peux envoyer Frost, mon Givrali, sur une *Vive-Attaque* adverse, et celui-ci tient l'affrontement en un contre un. Un *Vent Glace* manque le K.O. à probablement un PV et Hector soigne son Pokémon, mais rien n'y fait, le sort est scellé : deux *Vent Glace* plus tard, Frost clôt par lui-même sa deuxième Arène consécutive.

Hector est désormais défait alors que tous mes membres d'équipe sont en vie (je m'attendais clairement à perdre un Pokémon là-dessus). Suite à notre affrontement, je me vois remis des mains du Champion le deuxième badge d'Arène, le *Badge Essaim*, qui permet à tous les Pokémon (Guillotina la Scorplane femelle comprise) d'obéir jusqu'au niveau 30. J'obtiens un exemplaire également de la Capsule Technique CT89, contenant la capacité *Demi-Tour*. Nombreux sont les Pokémon pouvant l'apprendre mais seul un exemplaire est disponible jusqu'à ce que j'atteigne la ville de Jadielle, après la Ligue : je vais devoir faire le bon choix !



3 – Encore une fois, Frost clôt le combat bien qu'il ne soit cette fois pas le seul impliqué.

Et puisqu'un bonheur ne vient jamais seul, Bruce Wayne, ayant atteint le niveau 22, évolue en Nosferalto, et puisque je sais comment rendre mes Pokémon très heureux, un *Super Bonbon* plus tard, j'obtiens un magnifique Nostenfer dès le niveau 23. Et je suis certain que je saurai en faire bon usage ! Bruce Wayne possède de relativement bonnes défenses ainsi qu'un très bon type défensif (qui lui confère une immunité et **trois** double résistances !), et est extrêmement rapide, ce qui lui permet d'être un excellent utilisateur potentiel de la capacité *Demi-Tour*, ainsi que de la capacité *Atterrissage* (dont on peut acheter des exemplaires supplémentaires à Doublonville !).



4 – Une statistique de Vitesse pareille, ça a de quoi faire rêver !

## Le Bois aux Chênes, entre arbres et secousses

Une fois ressorti de l'Arène et mes Pokémon bien soignés, je peux reprendre mon chemin vers l'ouest de la ville en direction du Bois aux Chênes, et effectuer notamment ma prochaine rencontre sauvage. La nuit, il est possible d'obtenir Cornèbre ou Feuforêve, qui sont de bons Pokémon, et même si Magirêve n'est pas autant « fumé » que sur Renegade Platinum (où le double type Fée lui confère **quatre** immunités dont l'immunité au type Dragon), il reste un Pokémon très appréciable.

Je me pose la question, puisque ce n'est indiqué dans aucune documentation, de si un *Repousse* peut permettre d'obtenir un Pokémon particulier. Je tente tout de même ma chance, une fois la nuit tombée, avec Pendragon, le Draby, au devant de l'équipe au niveau 18 (pour égaler le niveau maximum des rencontres disponibles), mais après de nombreux pas effectués, aucun Pokémon ne vient à moi. Tant pis, j'en profite pour parcourir un peu le bois.

Un personnage un peu alarmé m'aborde : ses Canarticho se sont perdus dans les bois, et il me faut aller les récupérer. La technique est simple : marcher sur des branches d'arbres présentes dans le bois pour attirer l'attention du Canarticho afin qu'il se tourne vers le bruit, puis le contourner par les arbres afin de le capturer par derrière.



5 – Les Canarticho se sont enfuis dans les bois : allons les récupérer !

Le premier Canarticho n'est qu'une partie de plaisir avant d'être capturé ; le deuxième met un peu plus de temps mais vient finalement à moi, alors que les *Repousse* sont toujours actifs et qu'aucune rencontre sauvage n'a pointé le bout de son nez.



6 – Je vous rassure, répondre « Quoioubeh » ça fait depuis 2023 que c'est démodé...

Le patron du jeune homme rencontré plus tôt arrive à moi, me remercie et m'offre en guise de récompense la Capsule Secrète CS01, contenant la capacité *Coupe*. Je l'apprends à Guillotine, mon Scorplane anciennement nommé « Razor », et peux désormais couper des arbustes sur le chemin.

**Remarque** » Sur Pokémon Sacred Gold et Storm Silver, la capacité *Coupe* est, comme mentionné un peu plus haut, de type Plante, au lieu d'être de type Normal. Sa puissance de base a été changée de 50 à 60, elle a désormais 100% de précision (au lieu de 95%) et possède en prime un haut taux de coups critiques. C'est un peu une *Tranch'Herbe* plus puissante, et plus précise !

Aucune rencontre à l'horizon toujours, peut-être que la documentation est fautive et que le niveau maximum des rencontres sauvages est de 17 ! Je renvoie Pendragon dans le PC pour sortir Guillotine, que je monte au niveau 17, et utilise un nouveau *Repousse*. Toujours rien ! Je décide finalement de tenter ma chance en profitant de la capacité *Coup d'Boule* de Pendragon pour taper les arbres environnants et sortir une rencontre. Problème : j'ai remis Pendragon dans le PC ! Il va me falloir refaire demi-tour (et non *Demi-Tour*) jusqu'à Écorcia pour le ressortir, toujours muni de *Repousses*.

C'est finalement sur le chemin du retour, après de nombreux pas, qu'une rencontre vient finalement à moi : un Cornèbre femelle au niveau 18. Ce Pokémon, de par son type Ténèbres et Vol, peut taper les Pokémon de type Psy de façon super efficace, tout en étant immunisé à eux ; de plus, je suis très excité à l'idée d'utiliser un futur Corboss, puisque vous vous rappelez de ce qui était arrivé à Mireille, le Cornèbre de Pokémon Diamant. Je capture ma recrue, et bien qu'il s'agisse d'une femelle, j'opte pour le surnom Fromagier, au masculin. Référence à la fable de La Fontaine du « Maître Corbeau qui tient en son bec un fromage », et pour le « Fromagier » écrit avec un I, allez voir le battle de Mato contre Fryyz au NML Sud 2.



7 – Comme nombre de Pokémon relativement rapides, Fromagier se voit handicapée d'une nature -Speed.

Je poursuis ma route dans le Bois aux Chênes, jusqu'à rencontrer un PNJ qui utilise la capacité *Coup d'Boule* pour donner des coups dans les arbres ; je l'apprends à Blazer, qui peut désormais profiter d'une capacité de type Normal avec une possibilité d'apeurer. Je tombe également nez à nez avec Flo, la championne d'Arène de la ville de Vestigion dans la région de Sinnoh, et celle-ci me donne un exemplaire de la CT86, contenant la capacité *Nœud Herbe*, une capacité spéciale de type Plante qui inflige plus de dégâts sur les ennemis lourds. Mis à part ces deux rencontres, rien de plus à signaler dans le Bois aux Chênes, et je peux poursuivre ma route vers le nord.



## L'arrivée à Doublonville

Je sors finalement du Bois aux Chênes, et avant d'aborder la route 34, un PNJ m'offre la Capsule Technique CT12, contenant la capacité *Provoc* (capacité de statut qui empêche l'adversaire d'utiliser des capacités de statut). Je retombe également, pour la deuxième fois, nez à nez avec Cynthia. Celle-ci ne me combat pas, et se contente de m'offrir un petit objet nommé *Clé de Voûte*.



8 – Je sais parfaitement ce que je vais faire avec cette Clé de Voûte...

Cynthia m'informe : la *Clé de Voûte* s'insère à l'entrée du Puits Ramoloss à Écorcia ; apparemment, un Pokémon bizarre s'y trouve. Pour en avoir le cœur net, je retourne sur Écorcia, insère la *Clé de Voûte* sur le Puits Ramoloss, et effectue une découverte surprenante : le Pokémon Spiritomb apparaît au niveau 20. Spiritomb est un Pokémon incroyable pour la prochaine Arène de par son double type Spectre et Ténèbres et ses immunités aux types Normal, Combat et Psy. Je le capture, et nomme ma nouvelle recrue Noir Désir. Et je sais pour l'histoire avec Bertrand Cantat, juste je trouvais que le nom collait bien avec le Pokémon, je n'ai aucunement à me justifier.



9 – Si l'on devait définir la notion d'immunité dans Pokémon, Noir Désir fait bien l'affaire.

Je retourne ensuite vers la route 34 pour continuer ma route, et en combattant une Mondaine possédant un Snubbull, et alors que Godzilla utilise la capacité *Éclate-Roc*, pensant être super efficace sur un type Normal, l'attaque est résistée. Je me rends compte alors que, comme sur Renegade Platinum, le type Fée existe dans la version de Sacred Gold et Storm Silver que j'ai en ma possession (j'aurais dû m'en douter, puisque le type Acier ne résiste plus aux types Spectre et Ténèbres), bien que les attaques telles que *Câlinerie*, *Pouvoir Lunaire* ou *Éclat Magique* n'ont pas été rajoutées.

J'effectue aussitôt ma rencontre dans les hautes herbes, avec Fromagier au niveau 19 au devant de l'équipe. Et avec un *Repousse* pour garantir un Pokémon au niveau 19, l'attente est longue mais le résultat vaut le coup : un Kadabra mâle au niveau 19. Une *Rapide Ball* plus tard (pour éviter toute bêtise avec *Téléport*), O.G. rejoint l'équipe (le surnom O.G. est attribué en référence à la puissance d'Alakazam dans les jeux de première génération).



10 – O.G., le roi des jeux Pokémon de la première génération, avant le type Ténèbres...

Plus loin se trouve la Pension Pokémon, un incontournable de toute aventure mais inutile en Nuzlocke puisque les Pokémon nés par reproduction sont interdits. Rien à y signaler (puisque'il y a aucune cowgirl pour fournir des EV gratuitement à mes Pokémon contrairement à Renegade Platinum), je continue donc mon chemin vers Doublonville en récupérant au passage la Capsule Technique CT40, contenant la capacité *Aéropique*, une capacité de type Vol qui ne rate jamais.

La première chose que je constate en arrivant à Doublonville est le grand Centre Commercial, qui propose tout un tas de bonnes choses : je fais le plein de *Poké Balls* et de *Repousses*, ainsi que quelques Capsules Techniques fort sympathiques, que j'achète à chaque fois en deux ou trois exemplaires :

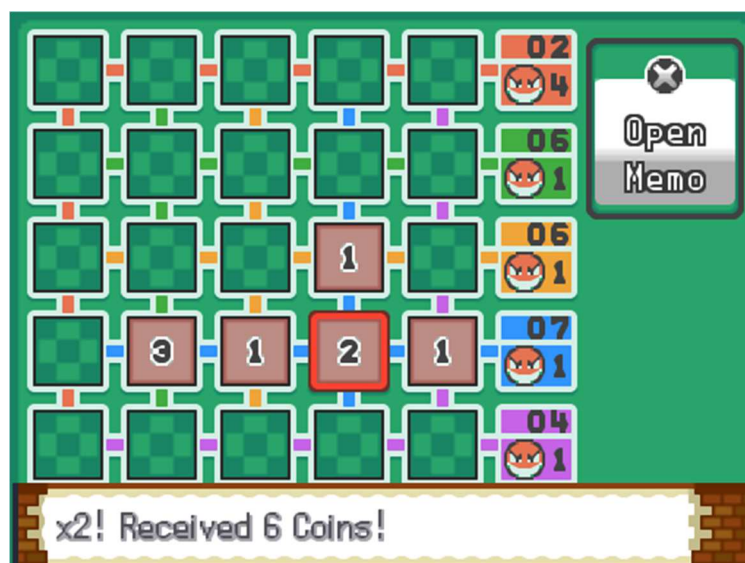
- » La Capsule Technique CT17, contenant la capacité *Abri*, une capacité qui bloque purement et simplement une attaque adverse. Tout Pokémon défensif pourra en faire bon usage, et je l'apprends d'ores et déjà à TrackMania.
- » La Capsule Technique CT28, contenant la capacité *Tunnel*, une capacité de type Sol en deux tours. Guillotine et Godzilla l'apprennent aussitôt et peuvent bénéficier d'un STAB de type Sol pour taper les Pokémon de type Électrik super efficacement.
- » La Capsule Technique CT51, contenant la capacité *Atterrissage* (j'en ai déjà un exemplaire offert par Hector), que j'apprends directement à Guillotine et Bruce Wayne.

Je me rends ensuite au Centre Pokémon, où il m'est possible d'obtenir mon tout dernier starter, cette fois-ci originaire de la région de Sinnoh. J'ai le choix entre Tortipouss, la tortue de type Plante, Ouisticram, le chimpanzé de type Feu, et Tiplouf, le pingouin de type Eau. Mon choix est évident : Tortipouss, pour une seule et unique raison : le potentiel talent *Coque Armure*. Je nomme ma nouvelle rencontre Koopa (pour des raisons évidentes), et je découvre rapidement si j'ai gagné le pile ou face du talent (sachant qu'*Engrais* est totalement inutile). Et... Koopa restera dans le PC.



11 – Le talent Engrais, avec une nature atroce. Vous pouvez passer votre chemin, il n'y a rien à voir !

Un peu plus loin se trouve le Casino de Doublonville, et quelques éléments suscitent ma convoitise : les Capsules Techniques CT75, CT13, CT24 et CT35, contenant respectivement *Danse-Lames*, *Laser Glace*, *Tonnerre* et *Lance-Flamme*, ainsi que l'objet *Métronome*, qui augmente la puissance d'une capacité si elle est utilisée plusieurs fois de suite. Pour obtenir tout ça, je récupère une *Boîte Jetons* ainsi que 100 jetons, et je commence à jouer dans le Casino. Le jeu ne demande aucune mise : il s'agit d'un jeu nommé *Voltorbataille*, assez similaire au Démineur, et ça ressemble à peu près à la capture d'écran ci-dessous.



12 – Retournez des cartes et multipliez vos jetons par le nombre correspondant.

Le principe du *Voltorbataille* est simple (et l'explication qui suit est tirée de Poképédia) : 5x5 cases cachées, qui renferment un chiffre de 1 à 3 (qui multiplie le gain du joueur pour la partie en cours) ou un Voltorbe (qui provoque la fin de la partie et fait perdre au joueur tous ses jetons). Si tous les 2 et tous les 3 sont trouvés, le joueur monte en niveau et peut gagner bien plus de pièces ; en cas de perte, le jeu redescend en revanche au niveau correspondant au nombre de cases retournées avant (et la chute peut être brutale si la première case retournée est un Voltorbe !).

Grâce à un solveur en ligne, je peux enchaîner les réussites (et quelques échecs, le *Voltorbataille* possède en lui une part de hasard) et accumuler pas moins de 23400 jetons en de nombreuses heures ! Cela me permet de récupérer de nombreux éléments :

- » Un *Métronome* pour 1000 jetons, que je vais pouvoir équiper à un Pokémon qui doit répéter la même attaque en boucle ;
- » Deux exemplaires de la CT75 *Danse-Lames* pour deux fois 1000 jetons (augmenter son Attaque de deux niveaux, c'est très utile pour tout Pokémon qui tape fort sur le physique) ;
- » La CT44 *Repos* pour 2000 jetons (Noir Désir appréciera cette CT accompagnée d'une *Baie Maron* pour se réveiller directement et profiter d'un soin gratuit) ;
- » La CT24 *Tonnerre* pour 4000 jetons, l'incontournable capacité standard de type Électrik que j'apprends à TrackMania (car non, Magnéti et ses évolutions ne l'apprennent pas par montée de niveau, étonnamment) ;
- » La CT35 *Lance-Flamme* pour 4000 jetons, la classique capacité de type Feu (équivalent Feu de *Tonnerre* en réalité) qui bénéficiera à n'importe quel starter Feu qui en aurait besoin rapidement.
- » Et enfin, la CT13 *Laser-Glace* en deux exemplaires pour 4000 jetons chacune également, classique capacité de type Glace qui va bénéficier comme couverture pour n'importe quel Pokémon de type Eau orienté « spécial » ; à voir à qui je donnerai ces CT (par exemple, Contrex peut en faire bon usage une fois évolué en Flagadoss).

Je continue mon exploration de Doublonville et tombe sur ce qui était autrefois un magasin de vélos : le bâtiment est désormais un centre archéologique pour faire revivre des fossiles.



13 – Oui, c'est bien un centre archéologique, en dépit des apparences...

Un Explorateur m'offre un exemplaire de chaque fossile : le *Dôme* et le *Nautile* permettent de faire revivre Amonita et Kabuto, les fossiles *Griffe* et *Racine* permettent respectivement de redonner vie à

Anorith et Lilia, tandis que les fossiles *Crâne* et *Armure* se transforment respectivement en Kranidos et Dinoclier. Mais puisque la zone est toujours « Doublonville », j'ai déjà récupéré Koopa, le Tortipouss. Je passe donc mon chemin.

Finalement, j'arrive au nord de la ville, où se trouve l'Arène : Blanche, la Championne locale, n'est pas disponible : elle se trouve à la Tour Radio de Doublonville, et ça tombe bien, c'est ma prochaine destination ! J'arrive à la tour, gagne un Coupon Radio en répondant à un simple quiz, et fais la connaissance de Blanche, qui retourne aussitôt dans son Arène. Je quitte la Tour Radio, et un combat contre Célesta, ma chère pseudo-rivale et amie, m'attend au Tunnel de Doublonville. Mais j'ai d'abord une rencontre supplémentaire à aller chercher, route 35.

Cap sans plus tarder sur la route 35, où j'opte cette fois pour une rencontre « à la canne à pêche » : pêcher à cette route m'offre une probabilité de 60% de rencontrer un Magiscarpe, et vous savez à quel point Léviator est un Pokémon incroyable en Nuzlocke (j'envisage presque de le bannir, c'est dire !). J'obtiens finalement un Psykokwak mâle au niveau 20, que je capture et nomme Donald. Je l'intègre à l'équipe, puisque son type Eau et son Attaque Spéciale en font un excellent utilisateur de la capacité *Vibraqua*. Je combats tous les dresseurs présents pour entraîner un peu mon équipe, jusqu'au niveau 23 pour égaliser le niveau du Feunard de Célesta, alors qu'un Jongleur menace mon équipe avec quatre Voltorbe ; heureusement, aucun ne possède *Destruction* !

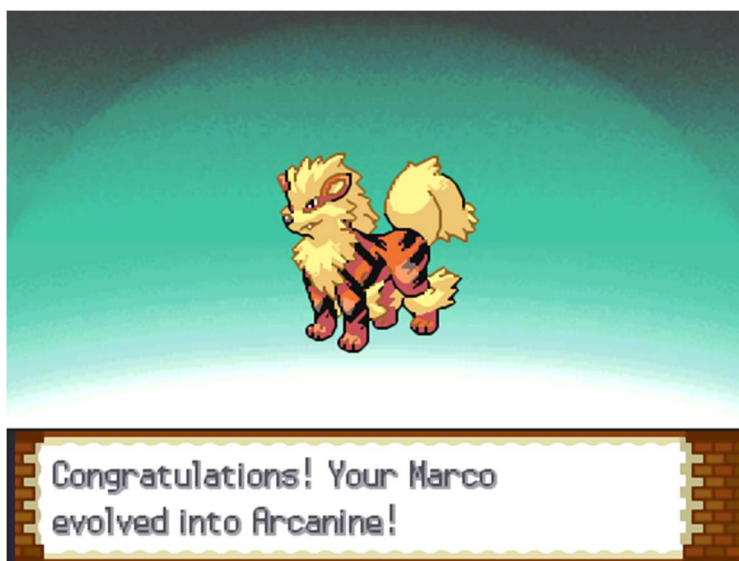


14 – Donald, le célèbre canard, peut empêcher un ennemi d'exploser !

Je réalise également que je peux continuer ma route vers le Parc National pour tenter ma chance au Concours de Capture d'Insecte, vers le nord ; quelques rencontres y sont intéressantes, je pense notamment à Nirondelle (50% de chances d'avoir le talent *Cran*), Insécateur (pour des raisons plutôt évidentes après le combat contre Hector) ou Scarhino (50% de chances d'avoir le talent *Cran*). Que de rencontres incroyables, donc ! Mais ce sera pour plus tard : à part un futur Hélédelle, rien ne va vraiment pouvoir m'aider pour défaire le terrible Feunard de ma pseudo-rivale !

Je continue alors par les hautes herbes au nord-est et arrive finalement route 36, à la dernière localisation disponible pour une nouvelle rencontre : pas de *Repousse*, je me lance et tente ma chance, pour obtenir un Caninos femelle au niveau 18. Encore un Pokémon de type Feu, ce n'est pas ce qui manque à ma collection, visiblement ! Je la capture, la nomme Marco (en référence à ce même battle MC qui a dit contre Doksy « c'est drôle de se prendre pour un chat quand on fait de l'art canin »). À

voir si j'y trouve une utilité bientôt. Je récupère une *Pierre Feu* au Centre Commercial, une CT35 *Lance-Flamme* pour 4000 jetons au Casino, et voilà, un magnifique Arcanin s'offre à moi !







15 – Marco pourra être un allié de poids à certains combats importants.

J'en profite pour acheter un exemplaire des Capsules Techniques CT22 et CT28, qui contiennent respectivement les capacités *Lance-Soleil* et *Tunnel*, pour les apprendre à mon magnifique canidé, afin de lui fournir une couverture de type intéressante. *Lance-Soleil* sera une excellente option si je l'associe à la capacité *Zénith*, pour instaurer un climat ensoleillé : un tel climat permet à *Lance-Soleil*, une capacité qui normalement nécessite un tour de chargement avant de se lancer, de s'exécuter en un seul tour. Je peux aussi tenter de mettre la main sur une *Herbe Pouvoir* pour passer le tour de chargement une unique fois par combat.

## Combat « amical » contre Célesta





Une fois mon équipe entièrement mise sur pied, je me rends au Tunnel Doublonville, où Célesta attend pour m'affronter, munie de l'équipe suivante :

 <b>Nidorina</b> (F) Nv 21 Poison Talent : <i>Point Poison</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 <b>Marill</b> (F) Nv 21 Eau / Fée Talent : <i>Isograise</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Double Pied		Bulles d'O
	Blizzard		Reflet
	Aéropique		Blizzard
 <b>Rosélia</b> (F) Nv 21 Plante / Poison Talent : <i>Médec Nature</i>	Fatal-Foudre	 <b>Feunard</b> (F) Nv 23 Feu Talent : <i>Torche</i>	Mitra-Poing
	<i>Aucun objet tenu</i>		@ : <b>Baie Citrus</b>
	Feuillemagik		Lance-Flamme
	Vampigraine		Rune Protect
Nœud Herbe Para Spore			Onde Folie
			Vent Mauvais

Hors de question de réitérer la surprise du rival à la sortie d'Écorcia, donc il me faut arriver préparé. Marco tient entièrement Nidorina en un contre un et peut tuer sans souci avec deux attaques *Lance-Flamme*. Vient ensuite Marill, qui devrait lancer *Reflet* ou *Bulles d'O*. Un pivot vers Bruce Wayne, pour appâter Blizzard, puis vers TrackMania (qui tient une *Baie Willia* en cas de gel), permet un K.O. en deux coups avec *Onde de Choc*, qui ne rate jamais. De par sa faiblesse au type Combat, TrackMania appâte toujours un *Mitra-Poing* adverse, et en attaquant en continu, Marill ne pourra pas attaquer.

La présence de TrackMania et de son type Acier doit forcer Feunard à venir en troisième, puisque celui-ci possède *Lance-Flamme* qui est super efficace. Cela me permet de renvoyer Marco au combat et d'activer son talent *Torche*. Marco est plus rapide d'un simple point, et peut tuer avec deux attaques *Tunnel*. Finalement, Rosélia succombe d'un dernier *Lance-Flamme* de mon canidé.

Les membres importants pour le combat sont donc les suivants :

 <b>Arcanin (M) Nv 23</b> <b>Feu</b> Talent : <i>Torche</i>	<b>@ : Baie Kika</b>	 <b>Magnéti Nv 23</b> <b>Électrik / Acier</b> Talent : <i>Magnépiège</i>	<b>@ : Baie Willia</b>
	Lance-Soleil		Onde de Choc
	Lance-Flamme		Cage-Éclair
	Tunnel		Tonnerre
 <b>Nostenfer (M) Nv 23</b> <b>Poison / Vol</b> Talent : <i>Attention</i>	<b>@ : Baie Sitrus</b>	 <b>Kadabra (M) Nv 23</b> <b>Psy</b> Talent : <i>Synchro</i>	<b>@ : Baie Oran</b>
	Cru-Aile		Choc Mental
	Morsure		Œil Miracle
	Demi-Tour		Téléport
	Atterrissage		Entrave

À noter que, puisque Bruce Wayne est plus rapide que le Nidorina adverse, en utilisant *Atterrissage* plusieurs fois, il est possible d'épuiser entièrement les PP de *Blizzard* et *Fatal-Foudre*, puisque l'attaque permet à mon Nostenfer de récupérer des PV tout en perdant son type Vol et, par conséquent, ses faiblesses aux attaques de type Électrik et Glace. O.G. est présent dans l'équipe si jamais un souci quelconque se produit.

Le combat se lance aussitôt avec Célesta, qui envoie son Nidorina, alors que c'est Marco qui ouvre le bal de mon côté ; je calcule qu'une *Lance-Flamme* peut inciter l'adversaire à changer de Pokémon, donc Marco lance un *Tunnel* à la place pour infliger de très lourds dégâts, avant de perdre un petit quart de ses PV sur une *Fatal-Foudre* adverse. Un *Lance-Flamme* met finalement l'adversaire K.O. et apporte, comme prévu, Marill au devant du combat du côté de Célesta.

Marco est faible au type Eau, mais même un coup critique ne met pas mon canidé au tapis ; j'anticipe donc un *Reflet* ou un *Bulles d'O* adverse en envoyant Bruce Wayne. Effectivement, le Marill adverse augmente son esquive avec *Reflet*, et une fois mon Nostenfer au combat, j'anticipe un second *Reflet*, ou un *Blizzard*, ce qui me permet de mettre TrackMania au combat.



16 – Ce que ce Marill ne sait pas, c'est que TrackMania possède *Onde de Choc*, qui ne rate jamais.

Les augmentations d'esquive s'empilent à n'en plus finir, mais TrackMania s'en fiche : il possède la capacité *Onde de Choc*, qui n'échoue jamais. Un *Reflet* adverse plus tard, mon Magnéti ressort victorieux de la confrontation avec le Marill de Célesta d'une simple *Onde de Choc* qui met K.O. en un coup.

Et comme prévu, la vraie menace, Feunard, vient en quatrième, voyant le K.O. avec *Lance-Flamme*. Le pivot vers Marco est évident, celle-ci étant immunisée à l'attaque adverse de par son talent *Torche*. Le gain d'expérience survenu un peu plus tôt dans le combat permet à mon canidé d'être au niveau 24 et d'être donc plus rapide que le renard à neuf queues adverse. Un *Tunnel* semble être un K.O. en deux coups, mais quelque chose que j'avais oublié se produit alors : Feunard consomme sa *Baie Citrus* (j'avais oublié de la prendre en compte). Après le premier *Tunnel*, l'adversaire lance une *Onde Folie* pour rendre confus mon Arcanin, qui guérit juste après par sa *Baie Kika*. Un deuxième *Tunnel* laisse le goupil adverse dans le rouge, et mon Pokémon se retrouve de nouveau confus avec une *Onde Folie*.

Il est temps pour moi d'envoyer Noir Désir, mon Spiritomb, qui peut finir le travail sans souci avec une *Ombre Portée* prioritaire. Mais Célesta, contre toute attente, soigne son Pokémon avec une *Limonade* qui le ramène à tous ses PV. Une *Ombre Portée* de mon Pokémon fait de piètres dégâts, et l'adversaire rétorque avec un *Lance-Flamme* dévastateur qui inflige tout juste moins de la moitié des PV (un coup critique et une brûlure tuaient) !

Anticipant un deuxième *Lance-Flamme*, je peux renvoyer Marco au combat pour que celle-ci relance un *Tunnel* qui laisse Feunard à un tiers de ses PV, en esquivant une *Onde Folie*. Au lieu de tenter de rendre à nouveau mon cher canidé confus, le goupil adverse lance finalement une *Rune Protect* pour empêcher les soucis de statut. Marco n'étant pas confuse, un dernier *Tunnel* permet de mettre K.O. la grosse menace du combat, et un ultime *Lance-Flamme* ne fait qu'une bouchée du Rosélia, afin de clore le combat contre Célesta en beauté.



17 – Marco aura été la star de ce « match amical » !

Je me rends aussitôt à l'Arène de Doublonville, bats les dresseuses qui s'y trouvent (non sans mal, les équipes adverses sont assez corsées et je n'ai pas de Pokémon de type Combat à ma disposition...), et commence à préparer le combat fatidique contre Blanche, qui ouvrira le prochain chapitre. Une seule rencontre reste encore à ma disposition cependant : le Parc National, et je décide d'y tenter ma chance. Avec un *Repousse* au niveau 19, niveau maximum possible pour les rencontres sauvages (et après avoir récupéré un exemplaire de la CT28 *Tunnel*), je me lance.



Ma rencontre est finalement un Scarabrute femelle, au niveau 19. Je la capture, et la nomme Laguiole (pour le tranchant). Je l'amène au niveau 24, lui apprend les capacités *Tunnel* (par CT), *Casse-Brique* (par montée de niveau), et est prêt à intégrer ma recrue à l'équipe qui va affronter Blanche. Bien qu'elle ne bénéficie pas du STAB sur les capacités de type Combat, une statistique d'Attaque de base de 125 a largement de quoi faire souffrir la concurrence !



18 – Laguiole apprend de nombreuses attaques de type Combat, malheureusement sans STAB...

Quelques dernières évolutions s'imposent avant de se lancer au début du chapitre suivant cependant :







- » Koopa, mon Tortipouss, évolue en Boskara et apprend la capacité *Morsure* ;
- » O.G., mon Kadabra, évolue grâce à l'*Orbe Alliance* récupérée plus tôt en Alakazam pour un gain de puissance supplémentaire (puisque je ne peux plus récupérer de Fantominus à ce stade du jeu, j'utilise finalement l'objet sur mon Kadabra).
- » J'utilise finalement la *Roche Royale* sur Contrex, mon Ramoloss, pour qu'il évolue en Roigada : j'aurai bien plus besoin de bonnes défenses spéciales que des défenses physiques (j'ai déjà Guillotine, Koopa et TrackMania pour ça).








19 – Le roi de la première génération, sous vos yeux !

## Conclusion

Deux badges d'Arène en poche, en quête du troisième, encore de nouvelles recrues, de nombreux achats extrêmement intéressants tels que des CT surpuissantes, une pseudo-rivale qui aura mordu la poussière, voilà comment résumer le troisième chapitre de mon aventure. Voici sans plus tarder les six Pokémon qui vont me rejoindre pour aller défaire Blanche et ses Pokémon de type Normal (ou Fée) au chapitre suivant :

 <b>Givrali</b> (M) Nv 24 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	@ : <b>Baie Oran</b>	 <b>Roigada</b> (F) Nv 24 Eau / Psy Talent : <i>Tempo Perso</i>	@ : <b>Baie Citrus</b>
	Lasercube		Pistolet à O
	Vent Glace		Choc Mental
	Vive-Attaque		Lasercube
 <b>Embrylex</b> (F) Nv 24 Roche / Sol Talent : <i>Cran</i>	@ : <b>Baie Oran</b>	 <b>Spiritomb</b> (F) Nv 24 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	@ : <b>Baie Maron</b>
	Éboulement		Ombre Portée
	Tunnel		Feinte
	Éclate-Roc		Abri
 <b>Boskara</b> (M) Nv 24 Plante Talent : <i>Engrais</i>	@ : <b>Graine Miracle</b>	 <b>Scarabrute</b> (F) Nv 24 Insecte Talent : <i>Brise Moule</i>	@ : <b>Baie Ceriz</b>
	Malédiction		Casse-Brique
	Vol-Vie		Tunnel
	Tranch'Herbe		Vendetta
	Morsure		Danse-Lames

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

 <b>Feurisson</b> (M) Nv 24 Feu Talent : <i>Torche</i>	 <b>Étourvol</b> (F) Nv 24 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	 <b>Spoink</b> (F) Nv 18 Psy Talent : <i>Isograise</i>	 <b>Écrapince</b> (F) Nv 24 Eau Talent : <i>Coque Armure</i>
 <b>Reptincel</b> (M) Nv 24 Feu Talent : <i>Force Soleil</i>	 <b>Rattata</b> (F) Nv 9 Normal Talent : <i>Agitation</i>	 <b>Limagma</b> (M) Nv 1 Feu Talent : <i>Corps Ardent</i>	 <b>Magnéti</b> Nv 24 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>
 <b>Draby</b> (F) Nv 24 Dragon Talent : <i>Tête de Roc</i>	 <b>Nostenfer</b> (M) Nv 24 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	 <b>Scorplane</b> (F) Nv 24 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>	 <b>Cornèbre</b> (F) Nv 24 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>
 <b>Alakazam</b> (M) Nv 24 Psy Talent : <i>Synchro</i>	 <b>Psykowak</b> (M) Nv 24 Eau Talent : <i>Moiteur</i>	 <b>Arcanin</b> (M) Nv 24 Feu Talent : <i>Torche</i>	

Au chapitre suivant, j'irai voir si je peux élaborer une stratégie pour défaire Blanche et ses Pokémon de type Normal, et j'irai ensuite continuer mon chemin en direction de la ville de Rosalia, où un quatrième badge m'attend. J'aurai un petit détour à réaliser vers la Tour Cendrée, où un nouveau combat contre Humma m'attend. Vais-je tenir le coup, alors que la difficulté se corse de plus en plus ?