

Pokémon Sacred Gold

Hardcore Nuzlocke

« Redécouverte de Johto »

Chapitre 4

De la championne normale à la Tour Cendrée...



Précédemment...

Dans le chapitre précédent, j'ai pu collecter mon deuxième badge, le *Badge Essaim*, à l'issue d'un combat acharné contre Hector, le Champion de type Insecte, et son redoutable Insécateur. Je me suis ensuite dirigé vers le Bois aux Chênes, où j'ai aidé un jeune homme à mettre la main sur ses Canarticho et obtenu en échange la Capsule Secrète CS01 contenant *Coupe*, pour couper des arbustes et continuer ma progression. J'ai également récupéré Fromagier, le Cornèbre, dans les bois.







J'ai ensuite continué mon chemin vers la route 34, en obtenant des mains de Cynthia la *Clé de Voûte*, qui, en haut du Puits Ramoloss à Écorcia, m'a permis d'ajouter à l'équipe Noir Désir, le Spiritomb. C'est ensuite sur la route 34 que j'ai capturé un Kadabra que j'ai nommé O.G., juste avant d'arriver à Doublonville.

Doublonville possède un Centre Commercial et un Casino qui ont fait mon bonheur : j'y ai acheté de nombreuses CT très utiles, qui ont bien bénéficié à de nombreux Pokémon de mon équipe, ainsi que d'autres *goodies* plutôt sympathiques (un *Métronome*, des *Baies*, des pierres évolutives...). J'ai reçu également au Centre Pokémon un Tortipouss nommé Koopa.

Suite à mes achats, je me suis rendu à la Tour Radio de Doublonville, où j'ai rencontré Blanche, la Championne d'Arène locale, et j'ai pu faire le plein de rencontres avant de défier ma pseudo-rivale et amie Célesta. Se sont ajoutée(s) à mon équipe : Donald, le Psykokwak de la route 35, Marco, le Caninos de la route 36, et Laguiole, le Scarabrute du Parc National.

Le chapitre s'est finalement clôt par une victoire contre Célesta, et quelques évolutions : Contrex le Ramoloss a pu évoluer en Roigada, et Koopa, O.G. et Marco ont évolué respectivement en Boskara, Alakazam et Arcanin.

Équipe en cours :

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

Vais-je réussir à battre Blanche et son équipe de Pokémon ? C'est l'objet des lignes à venir.

Blanche, une championne au cœur pur

Une fois les six Pokémon présentés ci-dessus entraînés jusqu'au niveau 24 et prêts à monter au niveau 25 en plein combat (pour rappel, on appelle cette technique le *edging* et c'est autorisé en Hardcore Nuzlocke), je peux aborder plus ou moins sereinement cette Championne d'Arène au cœur pur qui répond au doux nom de Blanche. Championne de type Normal, Blanche est munie de l'équipe suivante (pour rappel, au moment de la création de Sacred Gold et Storm Silver, tous ces Pokémon sont de type Normal, le type Fée n'a été rajouté que dans un patch plus récent) :

 Excélangue (F) Nv 21 Normal Talent : <i>Tempo Perso</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Lockpin (F) Nv 21 Normal Talent : <i>Joli Sourire</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Plaquage		Uppercut
	Mégafouet		Pied Sauté
	Entrave		Hâte
 Cerfrousse (F) Nv 21 Normal Talent : <i>Intimidation</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Grodoudou (F) Nv 22 Normal / Fée Talent : <i>Joli Sourire</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Écrasement		Psyko
	Psychoud'Boul		Laser Glace
	Hypnose		Vœu
 Mélodelfe (F) Nv 22 Fée Talent : <i>Garde Magik</i>	@ : Baie Citrus	 Écrémeuh (F) Nv 24 Normal Talent : <i>Querelleur</i>	@ : Baie Prine
	Vibraqua		Plaquage
	Rayon Chargé		Roulade
	Protection		Lait à Boire
	Attraction		Attraction

La grosse menace est évidemment l'Écrémeuh, le Pokémon principal, qui n'a quasiment pas changé par rapport à Pokémon Or HeartGold et Argent SoulSilver, si ce n'est que l'attaque *Écrasement* a été remplacée par *Plaquage* et que le Pokémon est au niveau 24 au lieu de 19. Mais sinon, le bulk et la vitesse sont toujours là, la *Roulade* est toujours là, et l'ennui avec la *Baie Prine* et la capacité *Lait à Boire* est toujours là. Notons que tous les Pokémon de Blanche possèdent la capacité *Attraction* et sont tous des femelles. En d'autres termes, un Pokémon mâle aura du mal à s'y retrouver au milieu des attaques et passeront un très mauvais moment !

Stratégie théorique pour le combat

La première chose que j'avais envisagé en préparant ce combat palpitant est d'amener Noir Désir, le Spiritomb, étant entièrement immunisé à toutes les attaques de Lockpin et Cerfrousse ; ce n'est qu'une question de temps pour qu'il puisse s'en défaire. C'est d'ailleurs ce que j'avais envisagé avant de capturer Laguiole le Scarabrute, qui par chance est une femelle également.

Vous l'aurez compris, Laguiole sera la grande héroïne de ce combat, grâce à ses capacités de type Combat super efficaces et l'accès à la capacité *Danse-Lames*. L'idée est d'ouvrir le bal avec Contrex le Roigada, qui survit toujours un *Mégafouet* même critique et peut toujours placer un *Bâillement*, pour rendre l'Excélangue de Blanche somnolent. Une fois Laguiole envoyée au combat après le *Bâillement* de sa coéquipière, Excélangue s'endort, et mon Scarabrute peut placer une *Danse-Lames* sans aucun risque, puis tuer avec un *Casse-Brique*.

La situation est parfaite puisqu'elle permet d'appâter directement Écrémeuh en deuxième, puisque sa *Roulade* est super efficace sur Laguiole. Écrémeuh ne peut pas faire *Attraction* sur mon Scarabrute, et ne fera pas *Lait à Boire* avec tous ses PV : elle devra alors attaquer. Un *Plaquage* même critique ne tue pas mon Pokémon, une *Baie Ceriz* permet de soigner une éventuelle paralysie. Comme Laguiole aura pris des dégâts, la *Vendetta* aura une puissance doublée, et après la *Danse-Lames* c'est un K.O. garanti.

Dans le fil de l'action et en étant montée entre temps au niveau 25, Laguiole peut ensuite être plus rapide que Lockpin et Cerfrousse qui sont envoyés en troisième et quatrième, et les tuer d'un simple *Casse-Brique*. Reste alors Mélodelfe et Grodoudou, qui ne sont pas faibles au type Combat ; c'est pour cela que mes autres membres d'équipe rentrent en jeu. Contrex bloque entièrement Grodoudou ; afin de m'assurer que mon Roigada sera plus rapide, je pourrai abuser des pivots pour amener Noir Désir dans un premier temps, et appâter un *Laser Glace*, puis envoyer Frost pour faire un *Vent Glace* et diminuer la Vitesse adverse.

Après un *Vent Glace*, Contrex est plus rapide que le Grodoudou adverse et peut l'endormir avec *Bâillement*, le temps de lancer quelques attaques *Laser Glace* puis tuer petit à petit. Mélodelfe vient finalement clôturer le combat, mais un pivot vers Godzilla (pour éviter un *Rayon Chargé*) puis Koopa (sur le *Vibraqua*) permettent de s'en sortir : mon Boskara inflige toujours plus de dégâts qu'il n'en reçoit, et Frost peut venir assurer les arrières au cas où la situation se corserait (Koopa et Frost étant mâles tous les deux).

Vais-je parvenir à mettre mes plans à exécution ?

Place à la pratique !

Je m'approche de Blanche, prêt à en découdre, et lance le combat. Blanche envoie comme prévu son Excelangue, tandis que c'est Contrex, mon Roigada, qui ouvre le bal de mon côté. Contrex est plus rapide et lance un *Bâillement* qui rend l'adversaire somnolent, tandis que la capacité est désactivée par une *Entrave* adverse (ce qui signifie que mon Roigada a tous ses PV pour le reste du combat). Conformément à mon plan, j'envoie Laguiole sur un *Mégafouet* adverse, puis l'Excelangue s'endort. Mon Scarabroute profite ensuite du tour de sommeil garanti pour placer une *Danse-Lames*, et mettre K.O. en un coup avec un *Casse-Brique*.

Comme prévu, la menace principale, ou plutôt devrais-je dire la « meuh-nace », vient en deuxième. Laguiole est une femelle et ne peut pas tomber amoureuse via *Attraction*, donc l'Écrémeuh est forcée d'attaquer avec un *Plaquage*. L'attaque inflige des dégâts significatifs (40% des PV) et paralyse, mais la *Baie Prine* est consommée et mon Scarabroute sort de sa paralysie aussitôt. Après la *Danse-Lames* placée plus tôt dans le combat et à puissance doublée, une *Vendetta* super efficace tue en un coup. Plus jamais je ne sous-estimerai un Scarabroute même si le Pokémon brille malheureusement par son manque flagrant de capacités de type Insecte...



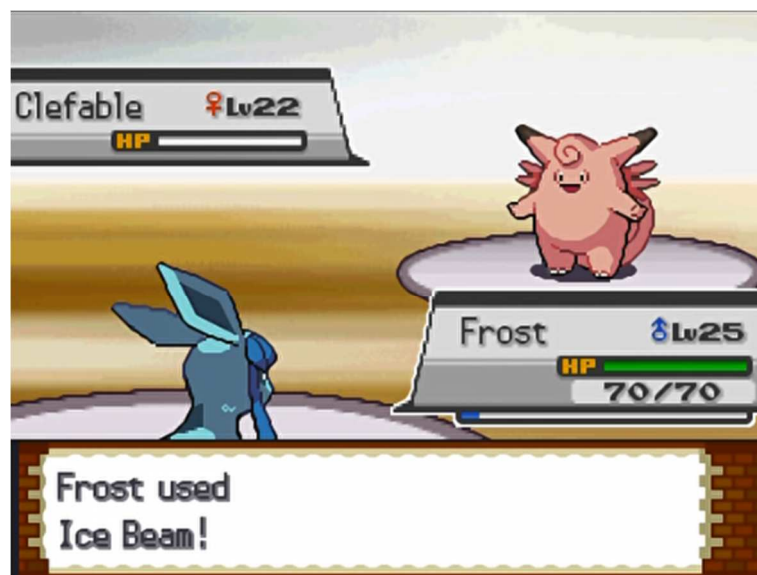
1 – Et dire que je pensais capturer la rencontre au Parc National après le Badge...

Lockpin et Cerfrousse viennent en troisième et quatrième, mais Laguiole est plus rapide que ses deux adversaires et les tue avec un simple *Casse-Brique*. À noter qu'il s'agissait d'un *speed tie* avec Lockpin et que cette dernière avait une chance sur deux d'attaquer en priorité, j'ai donc eu un peu de chance. Quoi qu'il en soit, les deux-tiers de l'équipe adverse sont déjà mis au tapis, et si le type Fée n'existait pas, la partie serait déjà gagnée, puisque mon Scarabrute aurait pu terminer le travail en spammant *Casse-Brique*.

Mais Grodoudou et Mélodelfe ont tous les deux le type Fée et perdent par conséquent leur faiblesse au type Combat. Grodoudou vient en cinquième et menace d'un *Laser Glace* ou d'un *Psyko*. J'envoie donc Noir Désir dans l'espoir de faire échouer un *Psyko*, mais le *Laser Glace* handicape mon Pokémon d'un quart de ses PV. J'envoie ensuite Frost, mon Givrali, qui résiste au *Laser Glace* adverse, pour faire un *Vent Glace* qui baissera la Vitesse de son opposante (afin que Contrex puisse être plus rapide).

Mais le Grodoudou commence à montrer une fraction de ce qui le rend aussi ennuyeux à tuer : la capacité *Vœu*. Après un *Vent Glace* de mon Givrali, j'envoie Contrex pour faire un *Bâillement* et tuer à petit feu avec *Laser Glace* en profitant du sommeil adverse (bien que l'adversaire soit pénible au possible en se soignant sans arrêt). Mais, au moment où Grodoudou doit s'endormir, un *Laser Glace* de mon Roigada la gèle ; je profite alors au maximum des tours de gel pour spammer *Laser Glace* et ce malgré le fait que Blanche utilise ses **deux Super Potions** !

Au bout d'un combat fastidieux, et fort pénible de surcroît (tout en profitant au passage d'un deuxième gel adverse), c'est finalement Frost qui porte le coup de grâce avec un dernier *Laser Glace*. Mélodelfe vient en dernier, et malgré la *Baie Citrus*, Frost la met K.O. en deux coups avec deux attaques *Laser Glace* tandis que l'adversaire se contente juste de placer une *Protection*. Le combat est finalement achevé avec une équipe encore en pleine forme : ça change du combat contre Hector ! Et encore une fois, c'est Frost, mon Givrali, qui clôt l'affaire une bonne fois pour toutes ; qu'aurais-je fait sans lui ?



2 – Finalement, les deux champions du combat contre Blanche sont Frost et Laguiole. Bravo à eux !

Une fois son équipe au complet défaite, Blanche... se met à pleurer, contre toute attente ! J'ai été « trop méchant » avec elle, « trop méchant » avec ses Pokémon chéris tout mignons... la pauvre ! Je dois repartir et quitter l'Arène bredouille, avant d'être arrêté par une Fillette qui m'informe que Blanche « pleure toujours après une défaite, elle va s'arrêter » (va falloir travailler la confiance en soi, ma grande !). Je retourne voir Blanche, qui se calme finalement, et me remet enfin (c'est pas trop tôt !) le troisième badge, le *Badge Plaine*.



3 – Eh oui, elle avait oublié, trop occupée à pleurer... c'est quand même dingue !

J'obtiens aussi des mains de la Championne la Capsule Technique CT45, contenant la fameuse capacité *Attraction*, qui rend le genre opposé amoureux ; cette CT peut me sortir d'une situation douteuse mais je n'y compterais quand même pas dessus si je dois élaborer une stratégie. En effet, le statut « amour » empêche le Pokémon affecté d'attaquer avec une chance sur deux ; avec un peu de malchance, utiliser un tour pour faire *Attraction* est donc un tour perdu puisqu'il y a toujours une chance que le Pokémon adverse attaque tout le temps. Cependant, ça peut toujours faire l'affaire sur un Pokémon costaud défensivement afin de pouvoir gagner un peu de temps pour se placer. Je quitte finalement l'Arène.

Le Pokéathlon

Je continue mon périple au nord de Doublonville en direction de la route 36, cette même route où j'avais capturé Marco le Caninos au chapitre précédent, dans le but de rejoindre la ville de Rosalia. Mais la progression est bloquée par un arbuste pour le moins... étrange. Apparemment, il faut le mouiller pour le pousser à sortir, mais je n'ai rien sur moi qui peut faire l'affaire. Heureusement, la Fleuriste à Doublonville a la solution : un arrosoir nommé *Carapuce à O*.



4 – Le Carapuce à O, un arrosoir qui s'avèrera bien pratique pour plus tard...

En passant par le Parc National, je me rends compte que l'attraction qui était auparavant fermée à côté du parc est désormais ouverte ; je vais donc y faire un tour pour la découvrir. Il s'agit en fait du Dôme Pokéathlon, un bâtiment qui permet de concourir pour divers mini-jeux avec nombre de récompenses à la clé : des CT, des Baies et même des pierres évolutives ! Un homme d'un âge avancé, et qui se prénomme Magnus, m'y amène.



5 – Je sens que mes Pokémon vont se défouler comme il se doit !

Je m'aventure dans le bâtiment pour inscrire certains membres de mon équipe, quand je suis rejoint tout à coup par Blanche, qui souhaite essayer également. Je m'inscris par exemple au concours de saut, et j'y inscris trois Pokémon de type Vol, puisque ce sont eux qui ont la statistique de saut la plus élevée : Bruce Wayne, Air France et Guillotine sont les trois inscrites (équipe 100% féminine !). Trois épreuves s'offrent à mon équipe :

- » La première épreuve est une épreuve de saut : il faut utiliser le stylet pour faire sauter mes Pokémon afin qu'ils récoltent tout un tas de perles.
- » La deuxième épreuve est une épreuve d'habileté : il faut récupérer les disques qui sortent de la mer en sautant sur le quai ; plus on les récupère loin du bord du quai, plus on récupère de points. Mais attention aux Pokémon des autres équipes qui vont chercher eux aussi à attraper les disques !
- » La dernière épreuve est une épreuve de type « 110 mètres haies » : il faut coordonner mes trois Pokémon pour que ceux-ci sautent les haies qui s'offrent à eux. Le score total est le temps cumulé des trois Pokémon pour arriver au bout.

Mon score dépend bien évidemment des points engrangés dans chaque épreuve, ainsi que de mon classement ; des points bonus peuvent également être attribués suite aux épreuves. Je tente ma chance, mais finis dernier ; dommage ! Le classement importe peu cependant, puisque je récupère un nombre de points Pokéathlon égal à mon score, qui est de 301. Et puisque les pierres évolutives demandent 3000 points Pokéathlon, je vais encore avoir du travail ! Je retente une deuxième fois le concours de « saut » avec la même équipe, et cette fois-ci, je ressorts victorieux avec 369 points, ainsi que 100 points supplémentaires pour la première place.

Je tente ensuite le concours de vitesse avec Colgate, Marco et Bruce Wayne, puisque ce sont eux qui ont les « performances » les plus élevées dans cette catégorie. L'épreuve du « 110 mètres haie » est de retour, ainsi qu'une course aux drapeaux et un sprint relais. Mon équipe s'en sort plutôt bien et

décroche une deuxième place avec 336 points. Je retente cependant ma chance pour une fabuleuse médaille « vitesse », et mon équipe s'en sort avec la première place, pour 346 points et 100 points supplémentaires ! J'ai désormais plus de 1500 points ; il est temps d'essayer les autres catégories.

Le concours de force vient à moi, et cette fois-ci je n'ai aucun Pokémon réellement spécialisé dans le domaine ; je choisis donc les trois meilleurs par défaut : Marco, Frost et Laguiole. La première épreuve est une épreuve de cassage de blocs, où il faut simplement casser le plus de blocs possible. La deuxième épreuve est une épreuve où il faut se placer dans les cercles présents sur le ring en poussant les adversaires ; inutile de préciser que mon équipe est au top pour cet exercice, balayant la concurrence d'un revers de main ! La troisième épreuve est beaucoup moins rose : un football où le but est d'envoyer la balle dans les buts adverses en en prenant le moins possible. J'obtiens finalement la première place, avec 392 points, et 100 points supplémentaires pour ma victoire.

Je tente le concours d'endurance en quatrième, et pour ce concours, la palme revient à tout Pokémon axé « défenses » ; j'y inscris donc Noir Désir, Laguiole et Koopa. La première épreuve consiste à pousser les Pokémon adverses hors du ring ; épreuve peu fructueuse pour moi. Heureusement, je me rattrape sur le relais du concours de vitesse, qui est la deuxième épreuve. La dernière épreuve est le même cassage de blocs que pour la première épreuve, et encore une fois, je suis bien content d'avoir envoyé Laguiole, car sa force légendaire permet à mon équipe de s'en sortir. Malheureusement, ça ne suffit pas pour avoir une victoire avec 335 points au total. Je retente ma chance avec Marco au lieu de Noir Désir, et la victoire est sans équivoque, avec 416 points !

Vient en dernier l'épreuve d'habileté, celle que je crains le plus (surtout avec une souris au lieu d'un stylet !). La première épreuve est une bataille de boules de neige, et autant dire que je me fais ouvrir... La deuxième épreuve est l'épreuve de tirs au but décrite plus haut, et encore une fois le résultat est peu glorieux... La course aux drapeaux vient en dernier, mais ne suffit pas à combler les atrocités des deux épreuves précédentes. Pas de médaille pour moi, et je ressorts avec le misérable score de 246 ; je suis probablement la personne la moins habile du monde, après tout !

Ces 246 points suffisent cependant à atteindre 3000 points, et à m'octroyer une magnifique *Pierre Nuit*, afin de pouvoir faire évoluer Fromagier, le Cornèbre, en Corboss. Je continue cependant de m'entraîner, inutile de vous raconter plus de détails, et à force d'épreuves, j'obtiens 3000 nouveaux points Pokéathlon, pour m'acheter cette fois-ci une *Pierre Éclat*, qui me sera utile pour plus tard.



6 – La Pierre Nuit, prête à être utilisée tôt ou tard sur Fromagier.

Je profite également du fait que le Dôme Pokéathlon est une zone à part entière, et que je peux y faire éclore l'œuf qui m'a été donné par le Professeur Orme au début de mon aventure. Il en sort un Togepi, que je nomme Éole, en hommage au dieu du vent dans la mythologie grecque.



7 – Éole le Togepi, ma petite nouvelle recrue sortie de l'Œuf du Professeur Orme !

Je suis tellement heureux d'avoir pu donner la vie à ce Pokémon tout mignon, que je m'évertue à le rendre aussi heureux que possible ; et suite à mes efforts, en amenant Éole au niveau 25 pour qu'il soit de pair avec le reste de l'équipe, j'obtiens un magnifique Togetic. Il apprend au passage la capacité *Bâillement* par montée de niveau, et j'attends également *Pouvoir Antique*. Éole servira de soutien pour l'équipe, jusqu'à son évolution en Togekiss, où j'en ferai un *sweeper* spécial accompagné du *Mouchoir Choix*, que j'obtiendrai plus tard dans l'aventure.



8 – Avec en prime le talent Sérénité, qui double les probabilités des effets secondaires !

L'étrange « arbre » de la route 36

Une fois le Dôme Pokéathlon quitté (au passage, la zone n'apparaît pas dans le Nuzlocke Tracker, il m'est donc impossible d'y ajouter Éole), je continue mon chemin en direction de la route 36, afin

d'arroser une bonne fois pour toutes cet étrange arbuste, muni de mon *Carapuce à O*. L'arbuste n'aime pas l'eau, et se révèle : il s'agit en fait d'un Simularbre, fameux Pokémon de type Roche ressemblant à un arbre. Je ne peux pas le capturer, ayant déjà obtenu Marco l'Arcanin comme rencontre pour la route ; je le tue donc, et me libère le chemin vers le nord.

Cap vers Rosalia, et pour cela, je dois d'abord passer par la route 37 et battre quelques dresseurs. Un PNJ me remet au passage la Capsule Technique CT31, contenant la capacité *Casse-Brique* (que Laguiole apprend par montée de niveau) ; cette capacité physique de type Combat a la particularité de casser les barrières adverses placées par les capacités *Protection* et *Mur Lumière*. Je trouve ensuite ma rencontre dans les hautes herbes, en utilisant un *Repousse* au niveau 24 et en priant pour obtenir Mangriff ou Séviper. Mais j'obtiens un Cerfrousse mâle, qui n'a même pas le talent *Intimidation*... tant pis, je le capture quand même et le nomme Jager (car le logo de la marque Jägermeister est un cerf).



9 – Jager, un joli cerf sympa... sans plus.

J'arrive enfin à Rosalia, et le premier bâtiment que je constate est la Tour Cendrée, une grande tour dont il ne reste que le rez-de-chaussée suite à un incendie dévastateur qui s'est produit dans un lointain passé. J'observe également la Tour Carillon, que j'aurai l'occasion de visiter bien plus tard dans l'aventure. Lors de ma visite des maisons, j'aperçois Kiméra, une Championne d'Arène de la région de Sinnoh spécialisée dans le type Spectre : à défaut de m'affronter, elle me remet la Capsule Technique CT61, contenant la capacité *Feu-Follet*, seule capacité de statut induisant une brûlure. M'est d'avis que Noir Désir en bénéficiera, mais je veux en être certain avant de faire n'importe quoi.

Un autre lieu attire mon attention : la Salle de Danse. J'y aperçois un sbire Rocket qui prend en grippe une Danseuse au kimono ; il est de mon devoir d'aller le défaire. Ce sbire possède un Smogo et un Nosferalto tous deux au niveau 25, qui ne font pas le poids face à la puissance destructrice d'O.G. qui s'en défait avec une simple *Rafale Psy*. Le sbire s'en va suite à sa défaite, et le directeur de la Salle de Danse me remercie en m'offrant ma troisième Capsule Secrète, la CS03. Celle-ci contient la capacité *Surf*, qui est un incontournable des capacités spéciales de type Eau, et que j'apprends directement à Contrex et à Donald.



10 – Tout Pokémon de type Eau orienté Spécial raffole de cette capacité.

J'aperçois au loin un point d'eau, où je peux pêcher. J'ai deux options : attendre la *Super Canne* pour avoir une chance de mettre la main sur un Ptitard, ou pêcher directement pour obtenir un Magiscarpe. C'est ce que je fais. J'obtiens un Magiscarpe mâle au niveau 20, que je nomme Poséidon, en hommage au dieu des mers. Un *Super Bonbon* plus tard, j'obtiens un redoutable Léviator. J'ai bientôt à ma disposition une arme de destruction massive, mais j'ai surtout un deuxième Pokémon avec le talent *Intimidation* ; ça manquait clairement parmi mon équipage.



11 – Ne cherchez plus, le dieu de la mer, c'est lui !

Le mythe autour de la Tour Cendrée







Il ne reste désormais plus qu'un bâtiment à aller visiter à Rosalia, puisque l'accès à la Tour Carillon m'est encore interdit : la Tour Cendrée. Il me faut aller en savoir plus sur l'incendie qui a ravagé la tour par le passé... une fois que j'aurai mis la main sur une nouvelle rencontre sur la route 38 à l'ouest de la ville ! Je me vois remis des mains d'un Bouffon la Capsule Technique CT92 contenant la capacité *Distorsion* : incontournable de toute team stratégique lente, cette capacité inverse pour cinq tours les rapports de vitesse entre les Pokémon, autrement dit les plus lents attaquent les premiers.

Je cherche à partir en direction de la route 38, mais l'agent arrête ma progression : il m'est nécessaire d'aller visiter la Tour Cendrée, pour en savoir plus sur les mythes et légendes autour de ce bâtiment ; et je sais qu'Humma m'y attend pour me confronter, muni de l'équipe suivante :

 Cornèbre (M) Nv 25 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Kadabra (M) Nv 26 Psy Talent : <i>Synchro</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Ombre Nocturne		Rafale Psy
	Buée Noire		Œil Miracle
	Cru-Aile		Entrave
	Assurance		Choc Mental
 Spectrum (M) Nv 25 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Élekid (M) Nv 24 Électrik Talent : <i>Statik</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Vent Mauvais		Onde de Choc
	Onde Folie		Météores
	Poing Ombre		Balayage
	Coup Bas		Éclair
 Crocrodil (M) Nv 27 Eau Talent : <i>Torrent</i>	<i>Aucun objet tenu</i>		
	Crocs Givre		
	Morsure		
	Frénésie		
	Grimace		

Cornèbre n'est pas un problème : TrackMania encaisse une *Ombre Nocturne* avec la moitié de ses PV et tue en retour avec *Tonnerre*. Élekid vient toujours en deuxième du fait de l'attaque *Balayage* super efficace, mais Guillotine le Scorplane le bloque complètement, résistant ou prenant peu de dégâts de ses attaques et mettant K.O. en un coup en retour avec *Tunnel*. Vient ensuite le starter du rival, Crocrodil, qui n'a toujours pas d'attaques de type Eau ; Frost peut baisser sa Vitesse avec *Vent Glace* avant de laisser le relais à TrackMania, qui pourra être plus rapide et tuer en un coup avec *Tonnerre* ; attention tout de même à la *Grimace* (à voir si je dois apprendre la capacité *Provoc* à un membre de l'équipe).

Le reste de l'équipe est relativement tranquille : Spectrum vient en quatrième, mais ne peut pas toucher du tout Air France, si ce n'est avec *Coup Bas* ; en perdant du temps sans attaquer, je peux épuiser les PP de *Coup Bas*, et sous *Provoc* mon oiseau n'a plus aucun risques. Kadabra se fait finalement mettre K.O. d'une simple *Assurance* de Fromagier, mon propre Cornèbre. Sur le papier donc, pas trop d'inquiétudes à avoir, mais il est toujours bon de rester sur ses gardes puisqu'un souci peut vite arriver au milieu de ces capacités de statut. Mon équipe est donc la suivante :

 Magnéti Nv 27 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>	@ : Baie Sitrus	 Scorplane (F) Nv 27 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>	@ : Baie Sitrus
	Tonnerre		Tunnel
	Onde de Choc		Aéropique
	Cage-Éclair		Coupe
	Strido-Son		Atterrissage
 Givrali (M) Nv 27 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	@ : Baie Sitrus	 Étourvol (F) Nv 27 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Baie Kika
	Laser Glace		Cru-Aile
	Vent Glace		Vive-Attaque
	Vive-Attaque		Effort
	Morsure		Reflet
 Reptincel (M) Nv 27 Feu Talent : <i>Force Soleil</i>	@ : Baie Willia	 Cornèbre (F) Nv 27 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	@ : Multi Exp
	Lance-Flamme		Cru-Aile
	Draco-Rage		Assurance
	Griffe Acier		Buée Noire
	Grimace		Atterrissage

Je pénètre dans l'habitable de la tour, et fais d'abord la connaissance d'un certain Eusine, qui me raconte son intérêt pour le Pokémon légendaire Suicune. J'aurai peut-être l'occasion de le croiser à nouveau à l'avenir ; quelques mètres plus loin, j'aperçois Humma, qui, une fois n'est pas coutume, me rabaisse en me traitant de « moins que rien », en me racontant que je suis « trop faible pour prétendre au Pokémon légendaire », que lui « c'est le meilleur »... et trêve de plaisanteries, me voici amené dans un combat pour le moins... palpitant.



12 – Autant de considération pour les sbires Rocket que son père Giovanni, visiblement...

Humma ouvre le combat en envoyant Cornèbre, tandis que j'envoie TrackMania, mon Magnéti. Le ton est donné directement puisqu'après avoir encaissé une *Ombre Nocturne* pour la moitié de sa vie, mon aimant met un K.O. direct avec un simple *Tonnerre*. Élekid vient en deuxième du fait du *Balayage* super efficace mais lance une *Onde de Choc*, qui est mise en échec par Guillotine. Mon Scorplane est plus rapide et lance un *Tunnel* en deux tours qui est un K.O. en un coup garanti ; le talent *Statik* adverse s'active et paralyse mon Pokémon, qui se guérit aussitôt avec sa *Baie Ceriz*. Deux Pokémon de moins déjà, mais le combat est loin d'être fini.

Crocodil vient en troisième du fait du *Crocs Givre* super efficace ; j'envoie Frost, mon Givrali, pour résister à l'attaque et éviter le potentiel gel, mais l'adversaire effectue finalement un *Fléau* pour de piètres dégâts. Un *Vent Glace* de mon Givrali baisse la Vitesse adverse, et le starter d'Humma réplique avec une *Grimace* pour baisser ma propre vitesse. Je pensais que l'adversaire était plus rapide, et que je pouvais alors renvoyer TrackMania directement ; mais celui-ci subit une nouvelle *Grimace* qui divise sa vitesse par deux. Crocodil est de nouveau plus rapide ; il me faut jouer autour des possibilités d'apeurer. Plus de peur que de mal puisque l'adversaire inflige un piètre *Fléau* avant de céder en un coup d'un *Tonnerre* super efficace.

Spectrum vient en quatrième et menace de tuer avec un *Vent Mauvais* qui, pour rappel, n'est pas résisté par le type Acier sur Pokémon Sacred Gold et Storm Silver. Mais j'ai une réponse précise : Air France, l'Étourvol femelle. Celle-ci doit jouer autour de la confusion pour épuiser les PP de *Coup Bas* de l'adversaire, et arrive à booster son esquive avec *Reflet*. Étant confuse, le Spectrum est forcé à utiliser *Coup Bas*, mais sans attaque de la part de mon Pokémon, la capacité échoue. Cinq PP plus tard, et malgré quelques auto-flagellations sous la confusion (j'aurais dû apprendre *Provoc* à quelqu'un), Air France tue l'adversaire avec deux attaques *Cru-Aile*. Kadabra reste du côté d'Humma mais ne peut pas toucher Fromagier, qui le met K.O. en un coup d'une simple *Assurance* et clôt le combat contre le rival.



13 – Ouais fin le « moins que rien » a quand même mis une dérouillée à toute ton équipe...

Humma s'en va, toujours rempli d'orgueil en disant que je n'attraperai jamais de Pokémon légendaire (de toute façon, je n'ai aucunement besoin d'un Pokémon légendaire, je me bannis même les fauves), et je continue mon périple. Je fais au passage la connaissance de Mortimer, le Champion d'Arène local, spécialiste de type Spectre ; il me raconte qu'Eusine est un ami de longue date, et que la Tour Cendrée de Rosalia est remplie de mythes et d'histoire, et qu'en tant que Champion d'Arène, il doit en savoir plus. Soit, je le combattrai plus tard.

Avant d'aller au sous-sol, où j'aperçois les fauves légendaires, je dois tout de même mettre la main sur une potentielle rencontre sauvage. J'obtiens finalement un Polichombr femelle, au niveau 23. Un Pokémon de type Spectre ne fait pas de mal, surtout que son évolution Branette tape décentement fort sur le plan physique (maintenant imaginez en troisième génération quand *Ball'Ombre* était une capacité physique !). Je capture ma rencontre, la nomme Mlle Boo (« Boo » comme le fantôme dans Mario), et me la garde pour plus tard, bien au chaud dans le PC. Son talent est *Fouille*, ce qui est peu utile en réalité si ce n'est pour donner un indice sur un objet tenu par un Pokémon sauvage ; je suis passé à côté d'*Insomnia*.



14 – Mlle Boo, la cadette dans la famille fantôme...

Je descends au sous-sol, où j'aperçois les trois fauves légendaires, Raikou, Entei et Suicune. Mais un pas de trop, et les trois Pokémon s'en vont, me laissant moi (quoicoubeh !), seul avec mon équipe. Eusine me rejoint ensuite, et m'explique que les Pokémon légendaires ont senti ma présence et ont senti que j'étais un dresseur « valeureux » ; il me promet que l'on se rencontrera à nouveau.



15 – L'attrait d'Eusine pour ce Pokémon légendaire est maladif... pourquoi Suicune ?







Sans plus tarder, je quitte la Tour Cendrée et me rends à l'Arène de Rosalia, afin de préparer l'obtention de mon quatrième badge. Les dresseurs sont une partie de plaisir, pour la plupart ; notons que l'une d'entre eux possède un Ténéfix chromatique. Une fois toute l'Arène balayée (à l'exception bien sûr du Champion), je commence les préparatifs pour le prochain badge.

Mortimer n'est pas une formalité sur Sacred Gold et Storm Silver, loin de là ! Possédant, comme tout le monde, une équipe complète de six Pokémon, il peut mettre à rude épreuve toute mon équipe, quels que soient les six heureux élus ! Son Ectoplasma avec *Tonnerre* et *Giga Sangsue* offre une réponse claire à qui voudrait bloquer la *Ball'Ombre* avec un Pokémon de type Normal. Je pense cependant avoir une solution pour ce Pokémon, qui est le plus dangereux de très loin. C'est la première fois que j'utiliserai la stratégie du *PP Stall*. En pivotant entre Air France, qui est immunisée à l'attaque *Ball'Ombre*, et Guillotine, qui est immunisée à *Tonnerre*, je peux épuiser Ectoplasma de ses PP et le forcer à utiliser *Giga-Sangsue*. À voir comment je m'y prends, j'en dirai plus au prochain chapitre.




















Je m'efforce au passage de sortir une arme secrète de mon PC : Colgate, le Rattata que je fais évoluer en Rattatac. Munie de la *Loupe*, Colgate peut mitiger l'inconvénient du talent *Agitation* et mettre K.O. la quasi-totalité de l'équipe adverse avec *Mâchouille*. Elle ne me servira plus à rien pour la suite de l'aventure : autant profiter de l'occasion ! Frost se joint également : son *Laser Glace* est la capacité qui inflige le plus de dégâts de tous mes Pokémon. J'amène enfin Poséidon, le Léviator, pour sa faculté à tenir les coups et K.O. quasiment tout le monde en deux coups avec *Draco-Rage*. Ma stratégie va-t-elle être menée à bien, au milieu de toutes ces capacités de statut ?

Conclusion

Trois badges d'Arène en poche, en route pour espérer obtenir mon quatrième badge, quelques nouvelles rencontres sur le chemin, le Pokéathlon découvert avec de jolies récompenses, un mythe autour d'une tour en cendres, tels sont les points à retenir de ce chapitre finalement assez peu mouvementé. Les six Pokémon qui vont tenter de défaire Mortimer sont résumés ci-dessous :

 <u>Givrali</u> (M) Nv 29 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	@ : Baie Citrus	 <u>Étourvol</u> (F) Nv 29 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Baie Maron
	Laser Glace		Aéropique
	Vent Glace		Vive-Attaque
	Vive-Attaque		Reflét
 <u>Rattatac</u> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Agitation</i>	@ : Loupe	 <u>Nostenfer</u> (M) Nv 29 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	@ : Baie Maron
	Vive-Attaque		Cru-Aile
	Mâchouille		Morsure
	Coup Bas		Demi-Tour
 <u>Scorplane</u> (F) Nv 29 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>	@ : Baie Fraive	 <u>Léviator</u> (M) Nv 29 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Baie Citrus
	Aéropique		Draco-Rage
	Tunnel		Contre
	Coupe		Charge
	Atterrissage		Fléau

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

 <u>Feurisson</u> (M) Nv 24 Feu Talent : <i>Torche</i>	 <u>Spoink</u> (F) Nv 18 Psy Talent : <i>Isograise</i>	 <u>Écrapince</u> (F) Nv 24 Eau Talent : <i>Coque Armure</i>	 <u>Roigada</u> (F) Nv 29 Eau / Psy Talent : <i>Tempo Perso</i>
 <u>Reptincel</u> (M) Nv 27 Feu Talent : <i>Force Soleil</i>	 <u>Limagma</u> (M) Nv 1 Feu Talent : <i>Corps Ardent</i>	 <u>Embrylex</u> (F) Nv 27 Roche / Sol Talent : <i>Cran</i>	 <u>Magnéti</u> Nv 27 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>
 <u>Draby</u> (F) Nv 24 Dragon Talent : <i>Tête de Roc</i>	 <u>Cornèbre</u> (F) Nv 29 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>	 <u>Spiritomb</u> (F) Nv 29 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	 <u>Alakazam</u> (M) Nv 29 Psy Talent : <i>Synchro</i>
 <u>Psykokwak</u> (M) Nv 27 Eau Talent : <i>Moiteur</i>	 <u>Boskara</u> (M) Nv 29 Plante Talent : <i>Engrais</i>	 <u>Arcanin</u> (M) Nv 29 Feu Talent : <i>Torche</i>	 <u>Scarabrute</u> (F) Nv 29 Insecte Talent : <i>Brise Moule</i>
 <u>Togetic</u> (M) Nv 29 Fée / Vol Talent : <i>Sérénité</i>	 <u>Cerfrousse</u> (F) Nv 24 Normal Talent : <i>Fouille</i>	 <u>Polichombr</u> (F) Nv 23 Spectre Talent : <i>Fouille</i>	

Une fois Mortimer battu, que va-t-il se passer ? Eh bien, nous pourrons continuer notre route en direction d'Oliville, puis nous prendrons le large vers Irisia pour aller chercher une médecine pour le Pharampe de Jasmine qui est malade... le périple promet d'être long !