

Pokémon Sacred Gold

Hardcore Nuzlocke

« Redécouverte de Johto »

Chapitre 5

Un large spectre d'horizons...



Précédemment...

Dans le chapitre précédent, j'ai pu défier Blanche, la Championne d'Arène de Doublonville, et vaincre son équipe de type Normal à la force d'une équipe, et surtout d'un Scarabruite trouvé in extremis au Parc National, ce qui m'a permis d'acquérir le *Badge Plaine*. J'ai ensuite obtenu auprès d'une Fleuriste dans la ville le *Carapuce à O*, un arrosoir qui m'a ensuite permis d'arroser l'arbuste de la route 36, pour le faire sortir et dégager le passage.

Avant cela, je me suis permis de faire un tour au Dôme Pokéathlon, à l'ouest du Parc National, où j'ai pu inscrire mes Pokémon à tout un tas d'épreuves sportives diverses et variées, principalement dans le but de m'octroyer certaines pierres évolutives rares. J'ai profité de l'absence de rencontres sur les lieux pour faire éclore l'Œuf du Professeur Orme : Éole le Togepi, rapidement évolué en Togetic, est né et pourra faire ses preuves tôt ou tard une fois évolué en Togekiss.

Je suis retourné ensuite en direction de l'arbuste de la route 36, que j'ai arrosé : il s'agissait d'un Simularbre, que j'ai tué aussi tôt. La Fleuriste de Doublonville est venue à moi et m'a récompensé avec un *Plante-Baies*, un objet extrêmement utile pour cultiver des *Baies Citrus* et *Baies Prine* simplement, à la Pokémon Diamant/Perle/Platine.

J'ai ensuite continué mon chemin en direction de Rosalia, tout en récupérant Jager, le Cerfrousse de la route 37. Rosalia était une ville chargée en histoire et en mythes ; j'ai pu le découvrir par moi-même en contemplant la Tour Cendrée et la Tour Carillon. J'ai également profité du point d'eau présent dans la ville pour pêcher un Magicarpe nommé Poséidon, qui a rapidement évolué en Léviator.

C'est dans la Tour Cendrée que j'ai pu faire la connaissance d'Eusine, un personnage un peu mystérieux à la quête du légendaire Suicune. Après avoir également battu Humma à plate couture, j'ai pu observer de près les trois fauves légendaires, Raikou, Entei, et le fameux Suicune tant recherché par Eusine. J'ai quitté ensuite la Tour Cendrée en me préparant pour le quatrième badge, et en récupérant au passage Mlle Boo, le Polichombr.

Équipe en cours :

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

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

Mortimer, un champion qui fait peur...

Une fois les six protagonistes pour le combat entraînés jusqu'au niveau 29 et prêts à monter au niveau 30 en plein combat, il est temps de se lancer, avec plus ou moins la boule au ventre, contre Mortimer, et sa pléthore de Pokémon de type Spectre. Voici l'équipe qui nous attend en face :

 Skelénox (M) Nv 27 Spectre Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Polichombr (M) Nv 27 Spectre Talent : <i>Insomnia</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Ball'Ombre		Ball'Ombre
	Ombre Portée		Vent Glace
	Feu Follet		Vantardise
	Onde Folie		Embargo
 Spectrum (M) Nv 28 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Feuforêve (M) Nv 28 Spectre Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Ball'Ombre		Ball'Ombre
	Hypnose		Rayon Gemme
	Dévorêve		Feu Follet
	Regard Noir		Regard Noir
 Ténéfix (M) Nv 28 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Impassible</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Ectoplasma (M) Nv 29 Spectre / Poison Talent : <i>Lévitacion</i>	@ : Baie Citrus
	Griffe Ombre		Ball'Ombre
	Aéropique		Tonnerre
	Soin		Giga Sangsue
	Tourmente		Hypnose

Un, deux, trois, quatre... cinq, six, sept, huit... neuf, dix... onze ! Sur 24 capacités au total sur les six Pokémon qui s'offrent à nous, onze d'entre elles sont des capacités de statut ! Entre la brûlure, la confusion, le sommeil, et autres soucis un peu plus niches tels que la *Tourmente* ou l'*Embargo* (ou la possibilité de se retrouver bloqué à cause de *Regard Noir*), Mortimer possède de nombreux moyens de mettre du désordre dans mon équipe. Et c'est sans compter sur cet Ectoplasma dévastateur avec une couverture de type très solide et une puissance offensive redoutable ! Autant le dire tout de suite : la tâche est difficile.

Préparatifs et stratégie théorique

Ectoplasma est un Pokémon extrêmement dangereux pour l'ensemble des Pokémon de mon PC. Avant d'aborder le reste de l'équipe, je me suis donc posé la question suivante : comment s'en débarrasser ? Et il s'avère que je peux utiliser la technique du *PP stall* ! Air France l'Étourvol meurt toujours d'un *Tonnerre* d'Ectoplasma, ce qui garantit un pivot vers Guillotine le Scorplane. Cette dernière, à moins de 54 PV, meurt toujours d'une *Ball'Ombre*, et je peux donc pivoter vers Air France à nouveau. Théoriquement, il est donc possible d'épuiser les 15 PP de *Tonnerre* et les 15 PP de *Ball'Ombre*, afin qu'Ectoplasma se retrouve bloqué avec *Giga-Sangsue* comme attaque, et ne puisse plus rien faire à Bruce Wayne, qui peut donc le tuer sans soucis.

Cela fait déjà un Pokémon mis à terre, et il faut s'y mettre à trois pour s'en débarrasser. Une question subsiste : comment aborder les cinq autres avec seulement trois places supplémentaires ? C'est là que Poséidon, le Léviator, intervient. Possédant la capacité *Draco-Rage* qui inflige toujours 40 PV de dégâts, Poséidon met K.O. en deux coups toute l'équipe adverse sauf Ectoplasma ; sa nature *Pressé* lui permet également d'être plus rapide que tous ses adversaires (sauf Spectrum et Ectoplasma), et sa double faiblesse au type Électrik garantit un pivot gratuit vers Guillotine.

Muni d'une *Baie Prine* contre une éventuelle confusion ou brûlure par Skelénox, Poséidon met sans soucis le lead adverse K.O. avec deux *Draco-Rage*, et sa faiblesse au type Roche appâte Feuforêve en deuxième, puisque *Rayon Gemme* est super efficace. Puisque les attaques de Feuforêve font peu de dégâts sur mon Léviator, celui-ci devrait subir un statut, et peut donc mettre K.O. en deux *Draco-Rage*.

La présence de Léviator permet d'appâter Ectoplasma en troisième, puisque celui-ci possède la capacité *Tonnerre*. Un *PP stall* plus tard, Bruce Wayne peut venir sans problème et tuer avec trois attaques *Morsure* ; étant bien plus rapide que son adversaire, il peut aussi profiter éventuellement des 30% de chances d'apeurer. En d'autres termes, mon Nostenfer est le contre parfait à l'Ectoplasma de Mortimer une fois que celui-ci a été dûment amputé de ses facultés d'attaque. Polichombr vient en quatrième et peut lancer une *Vantardise* entre deux attaques *Morsure* : attention donc, bien que Poséidon, ou Colgate, peuvent venir dessus sans problème.

Que ce soit Spectrum ou Ténéfix qui prenne le relais du côté adverse importe peu, en fin de compte. Bruce Wayne peut venir sans trop de risques sur Spectrum et tuer en deux attaques *Morsure* (la *Baie Maron* permettant de guérir l'*Hypnose*) ; quant à Ténéfix, Frost avec deux *Laser Glace* ou Poséidon avec deux *Draco-Rage* s'en chargent sans aucun souci ; attention tout de même au *Soin* et à la *Tourmente* qui peuvent être pénibles !

J'apprends au passage la capacité *Provoc* à Bruce Wayne, au lieu d'*Atterrissage* (c'est une CT, je pourrai toujours la remettre plus tard) : mon Nostenfer étant très rapide, il est garanti d'attaquer en premier, et face à une équipe qui repose sa stratégie sur le statut à foison, la *Provoc* est dévastatrice, puisqu'elle évite les potentiels sommeils et autres joyeusetés. Mon Nostenfer a désormais le rôle stratégique de *taunter* (de l'anglais « *taunt* », nom de la capacité *Provoc*) ; le *taunter* est important en stratégie puisqu'il permet notamment d'empêcher le *stall* de prospérer, il évite à l'adversaire de placer des *entry hazards* tel que les *Picots*, le *Piège de Roc* ou la *Toile Gluante*, et défait les équipes basées sur le *Relais*.

Une question reste à se poser : mon brainstorming va-t-il porter ses fruits ?

Que le combat commence !

Je m'approche de Mortimer, qui m'informe rapidement qu'après avoir percé les secrets de la Tour Cendrée, il est « l' élu » ou je ne sais quel délire, et que je vais le propulser dans sa quête des Pokémon légendaires en me battant ; je compte bien lui prouver le contraire. Mortimer envoie Skelénox, tandis que j'ouvre le combat avec Poséidon, mon Léviator. Deux *Draco-Rage* plus tard, comme prévu, Skelénox tombe K.O. en ayant au passage manqué un *Feu Follet*. Feuforêve vient effectivement en deuxième (car son attaque *Rayon Gemme* est super efficace) et subit le même sort en ayant placé un *Regard Noir* pour tenter d'empêcher mon Pokémon de s'échapper. Un tiers de l'équipe de Mortimer est défait et mes Pokémon n'ont pas perdu le moindre PV pour le moment.



1 – Une fois n'est pas coutume, le début du combat est toujours une partie de plaisir...

C'est alors que se présente la vraie menace du côté adverse : Ectoplasma. Celui-ci voit toujours le K.O. sur Poséidon avec *Tonnerre* : je peux donc envoyer Guillotine sans risque, et démarrer le *PP stall* que j'ai évoqué plus haut :

- » Guillotine est immunisée à *Tonnerre* et, ayant 50 PV, meurt toujours de *Ball'Ombre* ;
- » inversement, Air France est immunisée à *Ball'Ombre* et meurt toujours de *Tonnerre*.

Les deux attaques susmentionnées ont 15 PP, ce qui veut dire que l'Ectoplasma adverse ne peut les utiliser que 15 fois au total. Une fois que les 15 PP des deux attaques ont été consommés, à force de pivots répétés, Air France est de retour au combat après la toute dernière *Ball'Ombre*. Ectoplasma peut toujours faire *Hypnose* au lieu de *Giga-Sangsue* : pour éviter cela, j'ai pré-paralysé mon Étourvol, et puisqu'il a déjà un souci de statut, il ne peut pas être endormi. Cette stratégie me garantit que je peux envoyer Bruce Wayne au combat sans craindre la moindre *Hypnose* lors du pivot.

Point stratégie » Lors d'un combat contre une intelligence artificielle avancée (champion d'Arène, antagoniste important ou Conseil 4), si l'adversaire voit qu'une de ses capacités est un K.O. garanti, il est lui-même garanti d'utiliser cette capacité ; contre Poséidon et Air France, *Tonnerre* étant un K.O. en un coup, j'étais donc certain qu'Ectoplasma allait lancer un *Tonnerre*, ce qui a pu me garantir un pivot vers Guillotine. Inversement, puisque les dégâts minimum de *Ball'Ombre* sur Guillotine étaient de 54 PV, j'étais sûr qu'Ectoplasma allait lancer cette attaque, pour me permettre d'envoyer Air France sans risques.

J'envoie finalement Bruce Wayne sur une faible *Giga-Sangsue*. Mon Nostenfer, en comptant la *Baie Citrus* adverse, met toujours l'adversaire K.O. en trois coups avec *Morsure*. Maintenant, comment garantir qu'il ne va pas malencontreusement s'endormir d'une *Hypnose* ? Exactement, c'est à ce moment précis que la capacité *Provoc* rentre en jeu. Pendant qu'Ectoplasma est provoqué, il ne peut pas hypnotiser ma chauve-souris et doit lancer *Giga-Sangsue*. Ce qui retire à chaque coup... moins de 8 PV ; on est d'accord, Bruce Wayne a beaucoup de marge.



2 – Ma chauve-souris tient à rester éveillée... donc, pas d'Hypnose, monsieur le fantôme !

Le meilleur Pokémon de Mortimer tombe finalement K.O. après trois attaques *Morsure* (l'une d'elles apeure même le fantôme adverse, un fantôme apeuré, c'est dire !). Polichombr vient en quatrième (car son attaque *Vent Glace* est super efficace), mais celui-ci n'est jamais un souci. Une première *Morsure* manque le K.O. de très peu, mais elle apeure tout de même (le message « Polichombr ennemi a la trouille ! » est toujours extrêmement satisfaisant à voir), et après une *Hyper Potion* de la part du Champion d'Arène, la deuxième *Morsure* met K.O. en un coup. Deux tiers de l'équipe adverse est désormais tombée, le combat touche bientôt à sa fin !

Spectrum vient en cinquième car l'attaque *Dévorêve* est vue comme super efficace. Une *Ball'Ombre* n'est jamais trop douloureuse, et même un coup critique ne tue pas. À l'inverse, *Dévorêve* pourrait être dévastateur, mais l'attaque ne fonctionne que sur un Pokémon endormi. Spectrum connaît lui aussi *Hypnose* (pour endormir mon Pokémon afin d'utiliser *Dévorêve*), comment l'empêcher de plonger Bruce Wayne dans un sommeil profond ? Exactement, avec encore une *Provoc*. Le spectre adverse est donc forcé d'utiliser *Ball'Ombre*, mais ma chauve-souris fait bien plus de dégâts avec *Morsure*. Encore une fois, la première *Morsure* apeure, la deuxième met K.O. sans sommation.



3 – « Spectrum ennemi a la trouille ! », ce genre de message qui réchauffe le cœur...

Seul Ténéfix reste, et dans ma tête, Frost gagne le combat en un contre un. Un *Demi-Tour* de Bruce Wayne fait quelques dégâts résiduels, et je fais malheureusement une erreur stratégique qui aurait pu me coûter mon Givrali : l'envoyer directement sur une potentielle *Griffe Ombre* au lieu de passer par Air France pour une *Intimidation* et pour que Frost vienne plutôt sur une *Aéropique*. Une première *Griffe Ombre* au switch inflige des dégâts significatifs : mon Givrali est désormais à la merci d'un coup critique. Mais je reste impuni : aucun coup critique, Frost met K.O. l'adversaire avec deux attaques *Laser Glace*, et clôt le combat contre un Champion d'Arène pour la quatrième fois d'affilée.



4 – Que ferait-on finalement sans ce pilier obligatoire qu'est Frost ?

Mortimer reconnaît finalement mon potentiel suite à ma victoire, et me remet le *Badge Brume*, qui permet à mes Pokémon d'utiliser la capacité *Surf* en-dehors du combat (je vais pouvoir monter sur Contrex pour naviguer sur les mers !). J'obtiens également la Capsule Technique CT30, qui contient la capacité *Ball'Ombre*, cette fameuse capacité spéciale de type Spectre qui a 10% de chances de baisser la Défense Spéciale adverse. Je vais devoir en faire bon usage : même s'il est possible d'en acheter à Lavanville bien plus tard, je suis bloqué avec un unique exemplaire pour le Conseil 4 ! Il me faut donc réfléchir à deux fois avant de l'utiliser, même si Frost et O.G. sont deux potentiels candidats.

Puisque la prochaine limite de niveau est supérieure à 30, plusieurs évolutions intéressantes ont lieu :

- » Omar l'Écrapince évolue en Colhomard et gagne notamment le type Ténèbres ;
- » Godzilla l'Embrylex évolue en Ympect (plus que 25 niveaux avant l'évolution en Tyranocif) ;
- » TrackMania le Magnéti évolue en Magnéton et voit son potentiel défensif renforcé.

Quant à Pendragon, elle reste un simple Draby, afin d'apprendre certaines capacités clés plus tôt que ses évolutions. Je veux pouvoir lui apprendre la capacité *Danse Draco* le plus tôt possible, au niveau 60 ; Drattak ne l'apprend qu'au niveau 79 !



5 – TrackMania est une des nombreuses évolutions pouvant désormais se produire...

Je quitte finalement Rosalia en direction de la route 38, à l'ouest de la ville.

La Ferme Célébrités, le retour

La route 38 regorge de Pokémon de type Électrik dans les hautes herbes ; en obtenir un deuxième (pour ne pas laisser TrackMania seul) serait pratique pour l'ensemble des chenaux aquatiques qu'il me faudra bientôt traverser. Problème : je n'ai pas de Pokémon ayant le talent *Statik*. Castor, au Centre Pokémon de Mauville, peut m'offrir un Œuf de Wattouat... mais où vais-je l'éclorer ? Dois-je effectuer une éclosion à la Tour Carillon, et m'amputer d'une potentiellement bonne rencontre pour plus tard ? Ou dois-je éclorer l'Œuf dans le pavillon à l'est de Rosalia (qui compte techniquement comme la route 42, bien que je n'aie pas encore accès à ladite route à proprement parler) ?

Je décide finalement (est-ce la bonne solution ? Je n'en sais rien) de retarder la rencontre sur la route 38, et de faire éclorer l'Œuf sur la route 39 ; peu de rencontres m'intéressent réellement (Roucarnage a été amélioré dans Sacred Gold et Storm Silver, mais je ne suis pas sûr qu'un deuxième Pokémon de type Normal et Vol me sera si utile, en sachant qu'Air France va bientôt évoluer en Étouraptor). La

route 42 peut, d'autre part, m'octroyer Goinfrex ou Kraknoix avec un peu de chances (et j'aimerais pouvoir utiliser Ronflex ou Libégon).

Je retourne rapidement sur Mauville récupérer l'Œuf tant convoité, et je fonce route 39 (tout en récupérant la *Plaque Fer*, qui augmente la puissance des capacités de type Acier si elle est tenue, des mains de Pierre Rochard, le Champion de la région d'Hoenn). L'Œuf éclot finalement, et un Wattouat mâle en sort ; je nomme ma nouvelle recrue Edison (comme le savant Thomas Edison), et l'évolue aussitôt en Lainergie, puis en Pharamp au niveau 30.



6 – Edison, le Wattouat sorti de l'Œuf...



7 – ...qui évolue un peu plus tard en Lainergie, puis en Pharamp !

Avant de continuer, j'utilise d'abord Contrex et sa capacité *Surf* afin de naviguer sur les mers et récupérer des objets que j'aurais manqués :

- » Sur une petite île à l'ouest du Village Griotte, un PNJ me remet une *Eau Mystique*, qui booste de 20% la puissance des capacités de type Eau ;

- » Derrière un des portiques aux Ruines d'Alpha, au sud-est, je récupère la Capsule Technique CT29, contenant la capacité *Psyko*, puissante capacité spéciale de type Psy (à voir quand et sur qui je l'utiliserai, plus tard dans la partie) ;
- » Toujours aux Ruines d'Alpha, derrière l'énigme Ptéra « LUMIÈRE », après avoir utilisé *Flash*, je trouve un exemplaire de la Capsule Technique CT80, contenant la capacité *Éboulement*, puissante capacité de type Roche qui a 30% de chances d'apeurer l'adversaire ;
- » Dans le Bois aux Chênes, un Scout m'offre la Capsule Technique CT81, contenant la capacité *Plaie-Croix*, puissante capacité de type Insecte, à voir qui en bénéficiera ;
- » Trois sœurs dresseuses dans une cachette au sud de la route 34 me défient, et me remettent finalement une *Herbe Pouvoir* après ma victoire, un objet qui s'il est tenu passe le tour de chargement d'une capacité en deux tours (telle que *Vol*, *Tunnel* ou *Lance-Soleil*).

Je reviens ensuite route 38, et récupère ma rencontre sauvage, avec Edison en tête d'équipe pour que son talent *Statik* augmente mes chances de récupérer un Pokémon de type Électrik. J'obtiens finalement un Voltorbe niveau 26, que je capture et nomme, comme tout Voltorbe qui se respecte, *Among Us* (pour le côté « fausse *Poké Ball* ». Je l'amène au niveau 30 pour qu'il évolue en Électrode, et j'ai désormais une arme à usage unique, prête à exploser quand le moment sera venu. J'aurais préféré obtenir un Luxio (ayant le type Ténèbres dans ce jeu), ou un Élekid (Élekable a le double type Combat), mais on ne choisit pas nos rencontres.



8 – Among Us, une fausse Poké Ball qui fait boum...

Je continue vers l'ouest pour revenir route 39 ; je trouve au passage, derrière une tour, la Capsule Technique CT60, contenant la capacité *Vampipoing*, capacité physique de type Combat qui draine les PV de l'adversaire (que j'ai beaucoup utilisée au Conseil 4 dans mon Nuzlocke sur Pokémon Noir). Sur la route 39 se trouve une ferme ; je m'y rends, et le fermier m'informe que son Écrèmeuh est malade, et ne donne plus de lait. Je me propose pour guérir la bête (parce que je ne suis pas rancunier), et me dirige dans la grange à côté, où j'y trouve une vache affaiblie du nom de Meumeu.

Les deux filles du fermier m'informent : Meumeu a besoin de *Baies Oran* pour guérir. Et ça tombe bien, j'en ai à foison ! Je donne un total de sept *Baies Oran* à l'Écrèmeuh, qui se sent à nouveau en pleine forme, et peut distribuer du lait à nouveau ; je peux désormais acheter à bas prix du *Lait Meumeu*, qui soigne mes Pokémon de 100 PV pour un prix plus faible qu'une *Super Potion* ! Les filles me remettent une *Boîte Sceaux* ainsi que quelques *Sceaux* pour personnaliser mes Poké Ball... sympa, j'y songerai !



9 – « Que meuh veut cette chauve-souris ? », se dit Meumeu...

Je combats les quelques dresseurs présents sur la route, et continue vers le sud pour arriver sur Oliville.

L'incident du phare d'Oliville

À peine arrive à Oliville que j'aperçois Humma, mon rival, qui sort de l'Arène. Celui-ci m'informe que la Championne n'est pas là, puisqu'elle doit s'occuper d'un « Pokémon malade ».



10 – Oui, les Pokémon faibles ça sert à rien, on connaît la chanson...

Je m'aventure dans quelques maisons en l'espoir de récupérer quelques objets sympas. Un père de famille m'offre une *Pierre Soleil*, mais aucun Pokémon de mon équipe ni de mon PC ne peut évoluer avec. Idem pour la *Peau Métal* offerte par un Topdresseur : je n'ai ni Insécateur ni Onix dans mes rangs (de toute façon, si j'en avais, j'aurais volé une *Peau Métal* à un Magnéti sauvage bien plus tôt). Finalement, dans ce qui s'avère être un restaurant marin, un pêcheur m'offre la *Super Canne*, qui permet de pêcher des Pokémon plus puissants qu'avec la *Canne à Pêche* classique.

Ce n'est qu'après ces nombreuses intrusions chez des inconnus (à un moment faut dire les termes) que j'utilise mon nouvel outil pour pêcher un Pokémon à Oliville. Après réflexion, j'utilise la simple *Canne à Pêche* au lieu de ma nouvelle *Super Canne*, puisque celle-ci m'offre une chance d'obtenir Loupio (ne nous méprenons pas, Lanturn est un Pokémon incroyable), tandis que la *Canne à Pêche* classique, grâce à la *Dupes Clause*, me garantit Stari (et, à mon humble avis, Staross reste tout de même mieux que Lanturn, malgré le fait que celui-ci puisse avoir *Absorbe-Volt* comme talent). Je récupère un Stari niveau 20, le capture, et le nomme comme la gare RER de Paris : CDG Étoile (parce qu'il y a « étoile » dedans).

Stari évolue en Staross par le biais d'une *Pierre Eau*, et une fois évolué, Staross ne peut quasiment plus apprendre la moindre attaque par montée de niveau ; il me faut donc faire les bons choix. J'utilise finalement la CT29 *Psyko* sur CDG Étoile, puisqu'il ne l'apprend pas par montée de niveau. J'achète également une *Pierre Eau* au Centre Commercial de Doublonville, et la Capsule Technique CT13 *Laser Glace* au Casino après 4000 jetons durement gagnés ; j'utilise cette CT sur CDG Étoile également. Finalement, j'apprends la capacité *Surf* à mon Stari, et il est fin prêt à évoluer en Staross.



11 – CDG Étoile le Staross... n'est-il pas magnifique ?

Avant de continuer vers la mer en direction des chenaux 40 et 41, puis d'Irisia, je dois d'abord gravir le phare ; on me dit qu'un incident s'y est produit, et que Phary, le Pharamp de Jasmine, la Championne d'Arène d'Oliville, est malade. Je compatis, j'ai moi-même un Pharamp, je dois venir en aide à ma camarade. À peine entré dans le phare, je fais la connaissance de Tanguy, un Champion d'Arène dans la région de Sinnoh (à Rivamar, précisément). Celui-ci me fait part d'un dresseur qui lui a redonné goût au combat Pokémon, et me remet pour me récompenser la Capsule Technique CT73, contenant la capacité *Cage-Éclair* : cette capacité de statut de type Électrik inflige une paralysie, ce qui peut être parfois très utile.

De nombreux dresseurs m'attendent lors de mon ascension dans la tour ; je les bats un à un. Nombreux sont les Pokémon de type Eau ou Vol dans les équipes adverses, c'est donc sans surprises qu'un Pokémon de type Électrik se charge de la majorité du travail. Et pour éviter un gain d'expérience trop élevé pour un seul Pokémon, TrackMania le Magnéton et Edison le Pharamp se partagent le travail. Je récupère au passage la Capsule Technique CT87, contenant la capacité *Vantardise*, capacité qui permet d'augmenter de deux crans l'Attaque adverse tout en le rendant confus (sorte de quitte ou double). Il m'est impossible de continuer de monter ; je sors alors par le balcon tout en pensant à prendre la Capsule Technique CT47, contenant *Aile d'Acier*.



12 – La vue est belle depuis le balcon (j'ai failli me tuer en tombant d'un étage) !

À la fin de mon ascension jusqu'au sommet du phare, j'aperçois Jasmine, accompagnée de son Pharamp, nommé Phary. Celui-ci est gravement malade, et doit être soigné. Et ça tombe bien : une pharmacie est présente à Irisia, de l'autre côté de la mer. Et puisque Jasmine ne peut pas laisser son cher compagnon sans surveillance, qui doit aller jusqu'à Irisia faire toute la sale besogne ? Moi ! Ni une ni deux, je redescends par l'ascenseur et quitte le phare, et démarre mon périple le long des mers, en surfant à dos... d'une étoile (oui, dit comme ça c'est incroyable).



13 – Et donc c'est à moi de faire le travail à ta place ?

N.B. : si j'avais su, j'aurais pu faire éclore l'Œuf d'Edison au Phare, puisqu'aucune rencontre sauvage n'y est disponible ; qu'importe, j'y ferai éclore un Œuf d'Axoloto également donné par Castor.

C'est donc à l'ouest d'Oliville que va se poursuivre mon périple, par la mer ; la Zone de Combat n'est pas encore ouverte, je ne peux donc pas aller m'y faire les griffes pour récupérer des objets tels que le *Croc Rasoir* (donc Guillotine qui évolue en Scorvol, ce n'est pas tout de suite !)

Surf à dos d'étoile jusqu'à Oliville

Pour préparer le long et tumultueux voyage, je monte les protagonistes principaux de mon équipe au niveau 33, et plusieurs évolutions se produisent alors :

- » Peppa Pig, le Spink de la route 46, évolue en Groret, et peut jouer un certain rôle défensif dans un combat important, grâce aux capacités *Protection* et *Mur Lumière* ;
- » Koopa, le Boskara né Tortipouss de Doublonville, évolue vers sa forme finale, Torterra, et est le premier Pokémon à acquérir la redoutable capacité *Séisme* ;
- » Éole, le Togetic né Togepi du Pokéathlon, apprend la capacité *Pouvoir Antique* et est donc prêt à évoluer en Togekiss.



14 – Peppa Pig, une des nombreuses évolutions se produisant entre Oliville et Irisia...



15 – La capacité *Séisme*, un incontournable de tout Pokémon de type Sol.

Je pars dès lors, en direction du chenal 40, accompagné de CDG Étoile, mon moyen de locomotion, ainsi que de TrackMania et Edison pour mettre à rebut les nombreux Nageurs et Nageuses et leurs Pokémon de type Eau (et Vol). Mais avant tout, je pêche un coup pour obtenir ma rencontre sauvage sur la route, qui est garantie avec la simple *Canne à Pêche* : un Tentacool mâle au niveau 20. Je le

capture, le nomme simplement Méduse, et quelques niveaux plus tard, j'obtiens un magnifique Tentacruel, prêt à frapper fort, et vite.



16 – À défaut de transformer ses ennemis en pierre, Méduse peut les noyer...

Une fois Méduse pêché, je prends le large, et bats tous les dresseurs présents et leurs Pokémon de type Eau. J'obtiens au passage, sur un petit îlot, la Capsule Technique CT88 contenant la capacité *Picore*, capacité physique de type Vol consommant l'éventuelle *Baie* adverse. La traversée des chenaux 40 et 41 est longue, et j'utilise un *Repousse* le long du chenal 41 pour me laisser du temps pour obtenir une nouvelle rencontre. Dois-je accroître mes chances d'obtenir le Pokémon fabuleux Phone ? Ou vais-je simplement pêcher pour obtenir un Hypotrempe (et donc un futur Hyporoi) ?

En faisant mes recherches, je me rends compte qu'un Hypotrempe sauvage a une certaine probabilité de tenir une *Écaille Draco* ; techniquement, je peux donc avoir accès à Hyporoi dès l'obtention de quatre badges (ce qui est très tôt). Puis, honnêtement, Phone n'est qu'un autre Pokémon de type Eau pur sans trop de saveur. Je pêche donc, et obtiens un Hypotrempe femelle au niveau 20, que je capture et nomme Atlanna (comme la mère d'Aquaman).



17 – Atlanna, une future déesse des fonds marins...

Atlanna évolue rapidement en Hypocéan, et en utilisant Jager, le Cerfrousse *Fouille*, qui connaît la capacité *Larcin*, je peux mettre la main, en pêchant, sur un Hypotrempe tenant une *Écaille Draco*. L'attaque *Larcin* permet de récupérer l'objet, que j'ai dès lors en ma possession, et Atlanna atteint peu après sa forme finale, et devient un puissant Hyporoi.



18 – Atlanna sera probablement d'une grande aide à un certain moment de l'aventure...

J'arrive finalement à Oliville, et aperçois, au loin, le légendaire Pokémon Suicune. J'imagine qu'Eusine n'est pas loin et que je vais devoir l'affronter, donc je veux d'abord profiter d'une petite visite de la ville. J'ai possibilité d'aborder directement l'Arène de type Combat, mais je ne vais pas le faire tout de suite. Au Centre Pokémon, un Karatéka m'offre un objet nommé *Bandeau Choix* : cet objet confère un gain de 50% dans la statistique d'Attaque mais force le Pokémon qui tient l'objet à n'utiliser qu'une seule capacité (objet extrêmement puissant mais difficile à utiliser, donc).

La pharmacie est fermée pour le moment, donc le Pharamp de Jasmine attendra ; au lieu de ça, je découvre mon meilleur ami dans une maison. En effet, un PNJ m'offre le *Croc Rasoir*, qui permet de faire évoluer Scorplane en Scorvol. Je suis désormais un homme heureux.



19 – L'évolution que j'attendais le plus... mon Pokémon préféré !

Une nouveauté dans Pokémon Sacred Gold et Storm Silver est la présence du Maître de Capacités et de l'Effaceur de Capacités à Oliville (au lieu de devoir attendre Ébénelle) ; j'en profite pour enlever *Coupe de Guillotine*, afin qu'elle puisse apprendre la capacité *Tranche-Nuit* (qui peut être utile sous peu). Pour le Maître de Capacités, une fois n'est pas coutume, il va me falloir trouver des *Écailles Cœur* pour pouvoir réapprendre une capacité (notamment *Martobois* pour Koopa ou *Lame d'Air* pour Éole). Mais une question subsiste : où trouver de tels objets ?

La réponse est simple : le Dôme Pokéathlon permet d'en gagner pour 1000 points les mercredis et dimanche, mais à part ça la ville d'Irisia possède quelques rochers friables avec la capacité *Éclate-Roc*. C'est donc ces rochers que je vais briser pour récupérer des *Écailles Cœur*, mais avant ça, quelle rencontre dois-je effectuer ? Dois-je briser un rocher pour obtenir un Krabby ou un Caratroc ? Ou dois-je pêcher avec la *Canne à Pêche* et me garantir un Carvanha ? J'opte pour la seconde option, et après quelques instants, j'obtiens un Carvanha mâle, au niveau 20, que je capture et nomme Bruce (comme le requin dans Nemo). Quelques niveaux plus tard, j'obtiens un Sharpedo, et vous comprenez mieux le choix dans le surnom.



20 – Bruce le requin de nature Solo va faire de très lourds dégâts.

Bruce apparaît comme une bénédiction : c'est le seul Pokémon à la fois capable de dépasser le Motisma d'Eusine (grâce au talent *Turbo* qui augmente sa vitesse d'un cran à la fin de chaque tour), et le mettre K.O. en un coup (une *Mâchouille* est un K.O. garanti au niveau 35). Eusine s'annonce costaud, car son équipe est composée de Pokémon qui peuvent tous plus ou moins devenir dangereux :

 Hypnomade (M) Nv 34 Psy Talent : <i>Insomnia</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Motisma Nv 34 Électrik / Spectre Talent : <i>Lévitacion</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Psyko		Tonnerre
	Exploforce		Ball'Ombre
	Hypnose		Feu Follet
 Électrode Nv 34 Électrik Talent : <i>Statik</i>	<i>Aucun objet tenu</i>	 Cotovol (M) Nv 34 Plante / Vol Talent : <i>Chlorophylle</i>	<i>Aucun objet tenu</i>
	Fatal-Foudre		Aéropique
	Sonicboom		Vampigraine
	Grincement		Spore Coton
	Explosion		Protection

Noir Désir le Spiritomb est un choix évident pour l'équipe, puisqu'Hypnomade ne peut pas la toucher et va quitter le combat directement pour laisser place à Électrode, qui inflige le plus de dégâts avec

l'attaque *Fatal-Foudre*. Je peux donc envoyer Koopa, le Torterra, pour infliger un K.O. en un coup avec *Séisme* (le plus dangereux étant une *Explosion* adverse), et appâter Cotovol, qui voit l'*Aéropique* super efficace (et son type Plante/Vol a l'avantage offensif sur Koopa par rapport à Motisma, je ferai un article sur le *switch-in* en génération 4). Bruce Wayne peut donc venir sur l'attaque, lancer une *Provoc* et éventuellement spammer *Atterrissage* pour épuiser les éventuels tours de *Protection* adverse.

Jusque-là, avant ma rencontre fatidique avec Bruce, la suite du combat était la suivante : envoyer Frost, le Givrali, pour un K.O. pur et simple avec *Laser Glace*, et ramener Hypnomade au combat du fait de l'*Exploforce* super efficace. Noir Désir revient, et lance un *Vent Mauvais* au pivot vers Motisma, puis un *Coup Bas* pour mettre K.O. avant que Motisma ne mette K.O. avec *Tonnerre*. Cela nécessite deux choses : pré-endommager mon Spiritomb pour qu'il meure d'un *Fatal-Foudre* d'Électrode (pour le pivot vers Koopa), puis encaisser une *Aéropique* pour l'amener à portée de K.O. de Motisma, afin de pouvoir infliger un *Coup Bas*.

La rencontre avec Bruce simplifie beaucoup les choses : au lieu d'envoyer Frost, c'est lui qui se charge du K.O. sur Cotovol avec *Crocs Givre* (la *Loupe* empêche l'attaque de rater) ; même avec une nature défavorable pour la Défense, mon Sharpedo tient une *Aéropique* critique. Au pivot sur Bruce, le talent *Turbo* s'active et mon Sharpedo est donc plus rapide que l'adversaire ; *Crocs Givre* tue, et mon requin monte au niveau 35. Motisma vient juste après et meurt de *Mâchouille* ; reste Hypnomade, et celui-ci ne peut pas toucher Noir Désir, me garantissant la victoire.

Voici donc les membres importants de mon côté :

 Spiritomb (F) Nv 34 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	@ : Baie Maron	 Torterra (M) Nv 34 Plante / Sol Talent : <i>Engrais</i>	@ : Bandeau Choix
	Ombre Portée		Martobois
	Coup Bas		Séisme
	Vent Mauvais		Vampigraine
 Nostenfer (M) Nv 34 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	@ : Baie Citrus	 Sharpedo (M) Nv 34 Eau / Ténèbres Talent : <i>Turbo</i>	@ : Loupe
	Cru-Aile		Aqua-Jet
	Demi-Tour		Mâchouille
	Atterrissage		Crocs Givre
	Provoc		Abri

Eusine, en quête du Suicune défendu

Une fois mes préparatifs effectués, il est temps de me diriger vers le nord d'Irisia, où j'aperçois Suicune, attendant sur un petit dénivelé. Je m'approche, lentement, vers le Pokémon légendaire, qui fuit aussitôt. Eusine arrive alors : il a bien vu son objet de convoitise, si près de lui, s'enfuir. Le mystérieux homme décide qu'il doit prouver sa valeur à Suicune, en m'affrontant.

Comme prévu, je démarre le combat avec Noir Désir, le Spiritomb, face au Hypnomade d'Eusine, qui change aussitôt. Et vient un bug du patch avec lequel je joue, et que je n'avais pas prévu, et qui est une erreur de documentation, contre laquelle j'étais impuissant, et contre laquelle je ne pouvais rien faire : Eusine envoie Motisma directement. Mon plan d'origine est mis au rebut. Tout pensait à croire qu'Électrode venait en deuxième, alors que mon Torterra se retrouve face à une menace dont il ne peut se défaire. Je dois m'adapter en conséquence, et la tâche est loin d'être aisée. Que s'est-il passé ?

En réalité, pour une raison obscure (liée à un bug, ou probablement juste la table des types qui a été mal mise à jour), dans le patch avec le type Fée sur Pokémon Sacred Gold et Storm Silver (patch **non officiel** au passage), le type Ténèbres **ne résiste pas au type Spectre** ! La *Ball'Ombre* de Motisma était

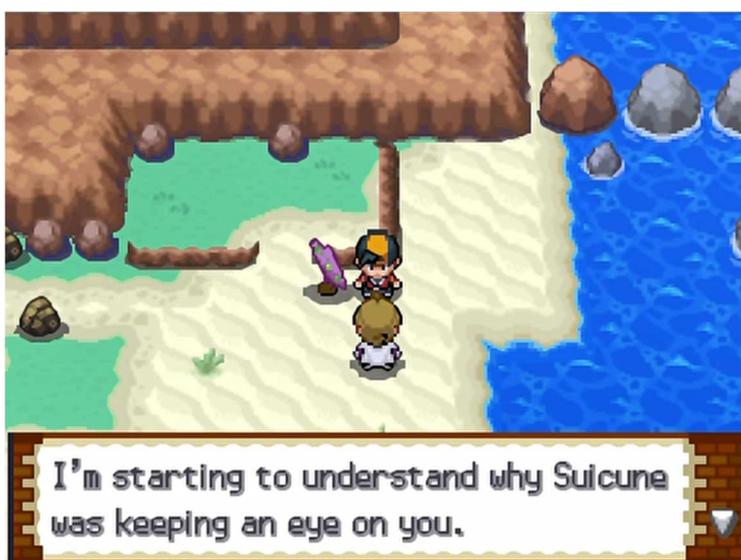
donc vue comme super efficace sur mon Spiritomb. Je dois improviser ; j'envoie Frost, mon Givrali, qui encaisse une *Ball'Ombre* non critique pour 40% de ses PV, et sans baisse de Défense Spéciale. Motisma place un *Refllet*, qui augmente son esquive, et le *Vent Glace* de mon Pokémon rate. Je dois risquer de perdre mon Givrali sur un coup critique, et infliger des dégâts : après avoir encaissé un *Tonnerre* non critique, un *Laser Glace* connecte... et gèle !



21 – Frost, encore une fois, peut sauver le combat.

La partie n'est pas gagnée : Frost peut toujours mourir si le Motisma adverse se dégèle, et le *Laser Glace* peut rater après le *Refllet* placé plus tôt. Mais rien ne se passe : Motisma reste gelé, le deuxième *Laser Glace* connecte est le Pokémon adverse tombe finalement K.O., on a sauvé les meubles avec succès, et je reste encore impuni. Je pourrai serrer mon Givrali dans mes bras après le combat !

Hypnomade revient, du fait de l'*Exploforce* super efficace. Je ramène Noir Désir au combat, pour forcer l'adversaire à se retirer, et c'est donc Électrode qui prend sa place. Comme prévu, Koopa vient au devant du combat, encaisse un *Sonicboom*, puis met K.O. d'un simple *Séisme*. Cotovol vient ensuite et meurt d'une attaque *Crocs Givre* de Bruce après avoir été privé de son droit à la *Protection* par Bruce Wayne le Nostenfer, puis Hypnomade meurt, incapable de toucher Noir Désir.



22 – Eusine comprend finalement pourquoi je suis l' élu.

Une fois défait, Eusine me remercie pour ce combat haletant (et honnêtement, s'en sortir sans morts après cette erreur de « typage » liée au patch sur lequel je joue, ce n'était pas gagné), et je peux me préparer pour affronter Chuck, le Champion d'Arène local, spécialisé dans le type Combat.

La réponse évidente face à Chuck reste CDG Étoile, le Staross. Possédant l'attaque *Psyko* ainsi qu'une bonne statistique d'Attaque Spéciale, CDG Étoile peut infliger de lourds dégâts à nombre de Pokémon adverses de l'Arène. Pour augmenter les dégâts émis par mon étoile de mer préférée, je pars récupérer une *Cuillère Tordue*, objet conférant une augmentation de 20% des dégâts causés par les capacités de type Psy. Les Abra et Kadabra sauvages peuvent en tenir une avec une probabilité de 5%. Je pars donc en direction de la route 34, accompagné de Jager, mon Cerfrousse *Fouille*, et après une heure de traque, je récupère l'objet tant convoité. CDG Étoile est donc prêt à mettre nombre de K.O. en un coup.

Maintenant, qui doit compléter l'équipe ? Mon Staross peut déjà mettre K.O. en un coup le Colossinge, le Chapignon et le Tynnon du Champion, maintenant que faire pour les autres ? Après un petit brainstorming, Air France peut venir en aide à CDG Étoile, Éole le Togekiss est aussi de la partie de par sa double résistance au type Combat, Noir Désir le Spiritomb est une autre recrue obligatoire grâce à ses immunités, et TrackMania le Magnéton... vous verrez pourquoi. La stratégie et le combat feront, comme d'habitude, l'ouverture du prochain chapitre.



23 – Gardez bien un œil sur CDG Étoile, car ça va être un carnage...

Conclusion

Quatre badges d'Arène en poche, de nombreuses rencontres, un Pharamp à soigner, une longue traversée maritime et un combat périlleux contre Eusine, voilà ce qui résume ce cinquième chapitre. Les six Pokémon qui vont affronter Chuck sont résumés ci-dessous :

 Staross Nv 35 Eau / Psy Talent : <i>Médecin Nature</i>	@ : Cuillère Tordue	 Étouraptor (F) Nv 35 Normal / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	@ : Baie Maron
	Surf		Aéropique
	Psyko		Vive-Attaque
	Laser Glace		Retour
 Spiritomb (F) Nv 35 Spectre / Ténèbres Talent : <i>Pression</i>	@ : Baie Citrus	 Togekiss (M) Nv 35 Fée / Vol Talent : <i>Sérénité</i>	@ : Baie Maron
	Vent Mauvais		Lame d'Air
	Ombre Portée		Triplattaque
	Coup Bas		Pouv. Antique
 Magnéton Nv 35 Électrik / Acier Talent : <i>Magnépiège</i>	@ : Baie Citrus	 Scorvol (F) Nv 35 Sol / Vol Talent : <i>Hyper Cutter</i>	@ : Bandeau Choix
	Tonnerre		Aéropique
	Onde de Choc		Tranche-Nuit
	Cage-Éclair		Atterrissage
Abri	Danse-Lames		

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>Givrali</u> (M) Nv 35 Glace Talent : <i>Sérénité</i>	 <u>Groret</u> (F) Nv 34 Psy Talent : <i>Isograise</i>	 <u>Colhomard</u> (F) Nv 33 Eau / Ténèbres Talent : <i>Coque Armure</i>
 <u>Rattatac</u> (F) Nv 29 Normal Talent : <i>Agitation</i>	 <u>Roigada</u> (F) Nv 35 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>Ymphect</u> (F) Nv 30 Roche / Sol Talent : <i>Mue</i>	 <u>Draby</u> (F) Nv 24 Dragon Talent : <i>Tête de Roc</i>	 <u>Nostenfer</u> (M) Nv 35 Poison / Vol Talent : <i>Attention</i>	 <u>Cornèbre</u> (F) Nv 29 Ténèbres / Vol Talent : <i>Insomnia</i>
 <u>Alakazam</u> (M) Nv 35 Psy Talent : <i>Synchro</i>	 <u>Torterra</u> (M) Nv 35 Plante / Sol Talent : <i>Engrais</i>	 <u>Psykokwak</u> (M) Nv 27 Eau Talent : <i>Moiteur</i>	 <u>Arcanin</u> (M) Nv 35 Feu Talent : <i>Torche</i>
 <u>Scarabrute</u> (F) Nv 34 Insecte Talent : <i>Brise Moule</i>	 <u>Cerfrousse</u> (F) Nv 34 Normal Talent : <i>Fouille</i>	 <u>Léviator</u> (M) Nv 35 Eau / Vol Talent : <i>Intimidation</i>	 <u>Polichombr</u> (F) Nv 23 Spectre Talent : <i>Fouille</i>
 <u>Pharamp</u> (M) Nv 34 Électrik Talent : <i>Statik</i>	 <u>Électrode</u> Nv 34 Électrik Talent : <i>Statik</i>	 <u>Tentacruel</u> (M) Nv 30 Eau / Poison Talent : <i>Corps Sain</i>	 <u>Hyporoi</u> (F) Nv 32 Eau / Dragon Talent : <i>Glissade</i>
 <u>Sharpedo</u> (M) Nv 35 Eau / Ténèbres Talent : <i>Turbo</i>			

Au chapitre suivant, je battraï Chuck, puis poursuivrai mon chemin à l'ouest d'Irisia, en direction de la route 47 puis de la Grotte Falaise, où de nombreux combats contre la Team Rocket m'attendent. La tâche sera loin d'être aisée, mais je me sens en mesure de la relever. Décidément, on n'est toujours pas sortis de l'auberge !