

O) Introduction

Cartes visitées :

- Le vide d'Arceus

Étape assez classique de tout jeu Pokémon :

- Choix de la langue et de la difficulté (modifiables à tout moment via les options),
- Accueil dans le monde de Pokémon par un mentor (ici Gwydion, le Grand Prêtre de Ho-Oh)
- Choix du nom et du sexe du personnage joueur (qui se nomme par défaut Aranel pour le héros et Viviane pour l'héroïne).
- Cinématique d'intro résumant les derniers événements clés de l'intrigue (skippable avec la touche d'ouverture du menu)

Le choix du sexe du personnage joueur n'a pas d'impact sur le jeu : votre destin vous amènera à faire alliance avec Ho-Oh tandis que celui non choisi (et qui est votre cousin) deviendra votre rival et s'alliera à Xerneas. Mais afin de rendre ce guide plus compréhensible, je considérerai qu'Aranel est le héros choisi et que Viviane est votre rivale (donc parlerai de celle-ci au féminin).

Prologue : L'Éveil de la Prophétie

Cartes visitées :

- Colline du Phénix
- Lac du Temps
- Bourg Sylvestre

Objectifs :

- Obtenir votre Starter
- Faire bénir votre Starter par Gwydion
- Fuir la Colline du Phénix
- Parler à Fintan le Sage
- Combattre votre rivale

Note : Durant tout le prologue, les paramètres de difficulté choisis par le joueur sont ignorés pour des raisons scénaristiques et ne prendront effet qu'une fois la Route 1 atteinte pour la première fois, au début du Chapitre 1. Cela vous permet de les modifier librement et sans pénalité jusqu'à cette échéance, y compris l'activation du mode Nuzlocke !

Cérémonie du Starter :

Vous êtes directement plongé au cœur d'une cérémonie présidée par Gwydion le soir du solstice d'été. Le Grand Prêtre bénit la Flabébé de Viviane, puis vous invite à dévoiler votre starter pour en faire de même. Vous avez le choix entre 3 dragons semi-légendaires : Minidraco, Draby ou Griknor.

Astuce : Il vous est possible de sauvegarder juste avant d'interagir avec la Pokéball de votre starter pour reroll ses stats. Tous auront des IVs exceptionnellement élevées avec une 1/64 chance d'être shiny et Ouragan comme troisième capacité.

Parlez ensuite à Gwydion pour qu'il bénisse votre starter et vous remette le **Talisman du Cœur de Houx** afin de concrétiser votre consécration. C'est alors que la Secte de Darkrai apparait et assaillit la Colline du Phénix dans le but de s'emparer du bâton de Gwydion. Fidèle à votre mentor, vous restez à ses côtés pendant qu'il combat courageusement les profanateurs, mais vous vous faites encerclés avec lui. Sentant la mort venir, il vous confie le **Sceptre du Phénix** et vous demande de fuir.

Malheureusement, l'unique chemin qui semblait dégagé est bloqué par un Adepté de Darkrai. Celui-ci vous défie dans un match à mort et tue sans peine votre starter qui n'a aucune expérience du combat. Cela fait apparaître Ho-Oh, furieux que du sang ait souillé son autel. Le Légendaire ressuscite votre starter et vous permet de fuir par la voie des airs, sauvant à la fois vous et son sceptre.

Rencontre avec Fintan le Sage :

Après une nuit entière à voler vers l'ouest, Ho-Oh vous dépose dans le Lac du Temps, un lieu où vous serez en sécurité et pourrez paisiblement faire vos premiers pas dans votre carrière de dresseur Pokémon. Il vous invite à aller voir votre grand-père à Bourg Sylvestre juste au sud.

Votre grand-père, qui n'est autre que Fintan le Sage, vous attend dans son manoir qui est le bâtiment le plus imposant de la ville. Votre cousine Viviane s'y trouve aussi. Vous recevrez le **Pokégrimoire** ainsi que quelques explications sur le système de stockage que votre grand-père a mis au point. Une fois la visite du manoir terminée, Viviane vous invitera à retourner au Lac du Temps pour un combat amical.

Repartez sans tarder où Ho-Oh vous a déposé. Votre rivale inspectera votre starter et fera remarquer que la confiance qu'il porte envers vous a été significativement ébranlée par sa mort. Elle vous défiera alors dans un match d'honneur. Si vous le gagnez, vous obtiendrez suffisamment d'expérience pour passer niveau 6. Si vous perdez, Viviane offrira un massage à votre créature pour limiter la perte d'amitié. Dans tous les cas, elle vous offrira un **Poképlumet** et une **Outre** pour vous aider à tisser des liens avec vos créatures.

Astuce : Flabébé étant de type Fée-Plante avec Flora-Voile comme talent, inutile d'utiliser Ouragan ou votre attaque de débuff sur elle : la force brute reste la meilleure stratégie. Pensez aussi à récolter et faire tenir une Baie Oran à votre dragonnet : cela rendra le combat bien plus facile.

Astuce 2 : N'hésitez pas à utiliser le Poképlumet sur vos Pokémon, notamment votre Starter qui a la chance d'être dans un Copain Ball. En l'utilisant avec régularité mais sans excès, il renforcera significativement vos liens d'amitié avec vos créatures magiques.

Une fois ces cadeaux remis, votre rivale vous téléporte directement au Manoir de Fintan. Votre grand-père vous invitera à partir en voyage Pokémon à travers Keltios et vous remettra lui aussi quelques cadeaux supplémentaires : **2000 kels**, une **Carte de Keltios** et **12 Copains Balls Cuivrées**. Il vous donnera vos prochains objectifs : aller voir la Bardesse de l'auberge de Tintignac pour qu'elle vous remette un livre de partitions, et vous initier à la forge auprès de Kerdus.

Chapitre 1 : le Chant de Celebi

Cartes visitées :

- Bourg Sylvestre
- Route 1 : Sentier de l'Aigle
- Tintignac

Objectifs :

- Se rendre dans l'auberge de Tintignac
- Dormir à l'auberge de Tintignac
- Affronter Sveifla, le prince de Skjaldari
- Récupérer le livre de partition auprès de la Bardesse de Tintignac
- Rapporter le Livre de partitions à Fintan
- (Facultatif) S'initier à la forge auprès de Kerdus, Thane de Tintignac

La route vers Tintignac :

Le Forestier à l'ouest de Bourg Sylvestre vous laisse désormais l'accès à la Route 1 qui se traverse très facilement d'est en ouest sans à avoir à marcher dans les hautes herbes. À mi-chemin, un Garçon cherchera à vous défier mais vous pourrez l'esquiver à l'aller. Vous pouvez aussi explorer les hautes herbes pour récolter quelques plantes et vous confronter à vos premiers Pokémons sauvages, constatant au passage que le chemin sud menant à la Ferme des Flambusards est bloquée par une invasion de Keunotors (confer Quête secondaire : *La Ferme des Flambusards*).

Astuce : À Keltios, il est important de bien affaiblir les Pokémons sauvages sous peine d'avoir de chances de succès très faibles voire nulles, surtout que les Balls cuivrées à base de Noigrume ont un taux de capture généralement plus faible qu'une Pokéball moderne. De plus, vous découvrirez rapidement que ces sphères artisanales sont rares et chères, donc il est important de ne pas les gâcher. Ceci dit, les Pokémons sauvages de cette route ne résisteront pas aux Copains Balls offertes par Fintan si vous avez pris soin de mettre leurs PV dans le rouge.

L'auberge de Tintignac :

Une fois à Tintignac, vous constaterez que le Thane est absent de son manoir, car parti en prospection de minerai. La Route 2 à l'ouest est bloquée à cause d'une altercation entre un voyageur de sang noble et un garde. Il en est de même avec la Route 3 qui est bloquée par des débris dispersés par le passage d'un troupeau de Tauros.

Il ne vous reste donc que l'Auberge comme option. Vous y trouverez la Bardesse qui vous révélera qu'elle n'a pas encore terminé son livre, mais vous dira que si vous passez une nuit à l'auberge, ça lui laissera le temps de le terminer.

Ça tombe bien : vos deux rivaux, Viviane et Aerouna, sont devant le comptoir de l'auberge. Aerouna observera votre starter et vous félicitera de le voir grandir (mais fera une remarque s'il est toujours niveau 5 et vous conseillera de l'entraîner dans ce cas-là), puis engagera le sujet de l'œuf volé. Son père lui a demandé de ne pas tenter de le récupérer, que cela fait partie du destin, mais elle a quand même envie de le faire. Après quoi, elles vous inviteront à passer la nuit à l'auberge, Viviane a loué la chambre pour vous tous, et cela permettra de soigner vos

créatures. Vous pouvez accepter tout de suite ou délayer la sieste pour faire autre chose, mais dormir ici sera indispensable pour poursuivre la quête principale.

À votre réveil, vous constaterez qu'il y a du grabuge dans l'auberge : Aerouna est aux prises avec l'étranger qui se querellait avec le garde à l'entrée ouest de la ville hier. Elle crie que c'est le voleur de l'œuf de dragon, tandis que le notable menace de graves représailles diplomatiques si quiconque ici ose lui faire du mal, car il dit être Sveifla, le Prince de Skjaldari ! Vous vous intercalez, ce qui attire l'ire du prince qui vous défie dans un combat d'honneur. Durant cette joute, le Sceptre du Phénix réagit à l'aura émanant de son Malosse, exactement comme lorsque Gwydion avait affronté un Pokémon similaire avant de mourir. Vous comprenez alors qu'il s'agit d'un Pokémon Obscur.

Astuce : Le Pokémon Obscur de Sveifla est vulnérable au type Dragon, donc n'hésitez pas à utiliser l'attaque Ouragan de votre Starter. De plus, il y a une petite chance que ses deux Pokémon lui désobéissent. Enfin, vous pouvez perdre ce combat sans que votre aventure ne s'arrête prématurément. Il est même possible d'esquiver totalement ce combat en prenant sa nuitée sans Pokémon dans l'équipe.

À la fin de ce combat, le Thane Kerdus apparaît et intervient pour calmer la situation. Si vous avez été vaincu (ou êtes venu sans Pokémon), il sort son Marasque et s'occupe de vaincre le prince indélicat avec une attaque Hydrovapeur.

Aerouna souhaite saisir l'occasion pour se venger, mais Kerdus l'ordonne de le laisser partir : il est réellement le fils du souverain de Skjaldari. Lui faire de mal pourrait mettre en péril la paix fragile que Keltios a noué avec cette nation. Le seigneur de Tintignac fera aussi un résumé de sa triste histoire : son père l'aurait banni pour avoir tenté de rejoindre le Culte de Giratina, doublé d'un déshonneur du fait qu'il s'est fait attaquer par ses propres créatures magiques. Il erre alors à travers Keltios, tentant de refaire sa carrière de dresseur en partant de zéro pour laver son honneur.

Avant qu'il ne parte, Kerdus vous notifie qu'il a bien reçu la lettre de recommandation de Fintan et vous invite donc à le rejoindre dans son manoir pour vous initier à la forge et au minage (confer Quête secondaire : *Initiation à la forge*).

Astuce : À ce stade du jeu, les accès aux Routes 2 et 3 sont dégagés, ainsi que la Ferme des Flambusards avec sa quête secondaire. Néanmoins, n'espérez pas aller loin aussi tôt : un troupeau de Tauros bloquera le col au milieu de la Route 3 et les portes de Gortelda seront fermées à cause d'une nouvelle joute opposant Sveifla aux gardes de la ville.

Parallèlement, la Bardesse aura fini son travail. Parlez-lui pour enfin récupérer ce précieux **Livre de partitions** ! Elle vous proposera aussi ses services.

Astuce : Les bardes présents dans les auberges jouent le rôle de Maître des Capacités, d'Effaceur de Capacités, de Spécialiste des Noms et de Voyant des souvenirs à l'instar de Jack dans Épée et Bouclier. Leurs services sont gratuits. Ils sont même prêts à vous livrer un combat amical une fois par jour devant le public de l'auberge, de quoi gagner quelques kels.

Le retour à Bourg Sylvestre :

Il ne vous reste plus qu'à retourner à Bourg Sylvestre et rapporter à votre grand-père ce livre tant convoité... pour finalement vous annoncer qu'il vous en fait don ! Il en profite pour se

diriger vers son autel et vous faire un autre cadeau : la **Flûte du Temps** ! Il vous explique que ce livre est un hommage à sa grand-mère Nimue la Pure et qu'il y est écrit l'Ode à la Joie. En jouant cette partition avec la Flûte du Temps, vous inspirerez la joie et l'apaisement à vos Pokémon. Après quoi, il vous invite à vous rendre à Gortelda pour commencer votre Pèlerinage des Talismans. Ce voyage sera aussi l'opportunité pour compléter ce livre de partitions et trouver de nouvelles mélodies.

Astuce : La Flûte du Temps est une puissante relique qui fait appel à la magie de Celebi. N'hésitez pas à utiliser chaque jour l'Ode à la Joie pour renforcer les liens d'amitié avec votre équipe actuelle ! Jouer de la flute améliorera aussi votre expérience de Mage.

Quête secondaire : Initiation à La Forge

Cette quête vous déblocuera **l'accès au minage et à l'artisanat de forgeage**. Un indispensable pour la confection des Pokéballs ! Allez donc rendre visite à Kerdus dans son Manoir au nord de Tintignac !

Quand vous rentrerez, le Thane de Tintignac vous accueillera et vous expliquera comment forger en vous offrant **quelques matières premières** et recettes d'artisanat, dont celles des Pokéballs keltés. Il vous enseignera aussi le **sort de minage** pour que vous puissiez prospecter vos propres métaux grâce à la magie du Sceptre du Phénix.

Une fois l'initiation terminée, le Maître forgeron vous confiera deux bonnes adresses pour continuer de progresser en artisanat :

- Un bijoutier au marché de Gortelda pour apprendre de nouvelles recettes de forgeage
- Et le Jarl Lae si vous voulez vous initier à l'Enchantement et ainsi confectionner le dernier ingrédient clé d'une Pokéball kelte : le Cristal de Stase. En attendant que vous sachiez comme les créer, son Huscarl vous vendra les siens à prix d'ami. Son stock se renouvelle tous les jours.

Note : L'initiation à la forge est techniquement facultative, mais très fortement recommandée et finira par devenir obligatoire à un moment du scénario. Si vous ne l'avez pas encore faite, Fintan vous rappellera de le faire, même si ça n'empêchera pas la validation du Chapitre 1.

Astuce : Si vous lui demandez, Kerdus acceptera de vous affronter en match amical une fois par semaine avec des Pokémon adaptés à votre progression. Il commencera avec un Charpentier Antique, une Forgerette, un Chartor, un Magnéti Antique et un Crorure. Attention, il reste assez fort vu qu'il fait partie de la noblesse kelte ! Ce combat ne rapportera aucun argent vu qu'il se fera dans l'intimité de son manoir.

Astuce 2 : Si vous avez progressé en Forgeage (rangs Apprenti, Compagnon, Maître puis Légendaire), n'hésitez pas à rendre de nouveau visite à Kerdus : il vous enseignera de nouvelles recettes !

Exploration facultative - Champs de Baies

Au sud de Tintignac se trouve la Route 3. Lorsque Sveifla aura quitté Tintignac, le pont qui était bloqué par des débris sera dégagé, rendant cette zone accessible. Quelques paysans proposeront des combats amicaux, mais l'endroit le plus intéressant reste le Cottage de Maëve où il est prévu que vous puissiez cultiver les Baies de votre choix dans son verger (*pas encore*

codé). La Grande Prêtresse Maëve proposera aussi ses services de Pension Pokémon une fois que vous aurez obtenu de Talisman d'Awena (*pas encore codé*).

À noter une faune très diversifiée avec une vingtaine de Pokémon sauvages différents, dont 7 de type Plante. Avec beaucoup de chance, vous pourrez tomber sur un Bulbizarre ou un Feunec, deux starters élémentaires.

À l'est de la Route 3 se trouve la Ferme des Flambusards où une quête secondaire est disponible.

Quête secondaire : La Ferme des Flambusards

Les accès nord-ouest, nord et est sont bloqués par 3 hordes de Keunotors, une espèce invasive sur ce lieu. Le fermier situé à l'intérieur de la ferme vous demandera de vous débarrasser de ces trois groupes.

La première horde sera un combat double, la seconde un combat triple et la dernière un combat SOS contre un Keunotor baron de niveau 9.

Les combats SOS se font en 2 contre 3, avec le Pokémon dominant qui commence le plus souvent seul dans le camp d'en face. À chaque tour, si un des deux slots à côté de lui est libre, il appellera un allié en renfort jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Note : Il est impossible de lancer une Pokéball s'il y a plus d'un Pokémon dans le camp ennemi. Dans un combat SOS, il est donc indispensable d'éliminer tous les renforts avant de pouvoir espérer capturer le Pokémon dominant.

Note 2 : Un Pokémon baron sauvage jouit de boosts défensifs passifs et permanents. Il aura aussi 3 IVs parfaites garanties, donc réussir à en capturer un constitue un allié de choix.

Astuce : Le Keunotor baron de la troisième horde a son talent caché Lunatique, ainsi que l'attaque Roulade. Méfiez-vous d'un éventuel effet boule de neige si jamais il arrive à se placer et à avoir les bonnes augmentations de stats. Réduire sa précision (Jet de Sable est commun en début de partie) est une excellente stratégie pour l'empêcher d'enchaîner les Roulades. Si jamais les choses deviennent dangereuses, il est toujours possible de fuir ces combats de horde pour pouvoir les recommencer de zéro.

Astuce 2 : Les combats triples et en 2V3 ont une dimension stratégique plus poussée, dans le sens où le positionnement peut affecter la portée des attaques. Le Pokémon envoyé au centre sera toujours le premier de votre équipe, le second sera envoyé à droite et le troisième à gauche. Un Pokémon dominant adverse se place toujours au centre. Si en fin de tour, les combattants se retrouvent excentrés, le jeu auto-centrera automatiquement les deux camps pour qu'ils restent mutuellement à portée.

À chaque horde vaincue, le chemin sera un peu plus dégagé, libérant de manière définitive les raccourcis vers la Route 1 et Tintignac. Seul le pont vers la Route 8 restera bloqué par un arbre épineux.

Quand vous aurez battu les 3 hordes, parlez au fermier et il vous récompensera de **5 Laits Meumeu**, se félicitant que la population de Keunotors soit enfin régulée. Sa femme peut aussi rouvrir sa boutique et vous proposera les produits de la ferme à prix d'ami.

Astuce : Si vous avez envie de vous battre contre d'autres Keunotors en combat double, il y a des hordes infinies qui sont disponibles au milieu du gué. Ça peut être un bon entraînement

pour des Pokémons de bas niveau, surtout que l'expérience y est augmentée de 50%. Attention ceci dit à ne pas trop faire couler le sang : si vos créatures frappent trop fort et tuent trop de Keunotors, leur loyauté peut se retrouver mise à mal comme ce fut le cas pour le Flambusard de cette ferme...

Épilogue de la quête (objectif bonus) :

Si vous revenez et coupez l'arbuste épineux qui bloque l'entrée de la Route 8, le fermier vous récompensera d'un **Distillat de Baies** en supplément. Cet objectif facultatif nécessite la Capacité secrète Coupe qui sera automatiquement obtenue quand Awena sera vaincue dans le cadre de la quête principale.

Chapitre 2 : la Tour de Lierre

Cartes visitées :

- Route 2 : Vallée du Celebian
- Gortelda
- (Facultatif) Nécropole de Gortelda
- (Facultatif) Forêt d'Elda
- (Facultatif) Route 5 – Dunes des Sérénaïdes

Objectifs :

- Atteindre Gortelda
- Se rendre à la Tour de Lierre
- Combattre Aerouna (victoire facultative, mais combat obligatoire)
- Relever l'Épreuve du Culte de Celebi
- Vaincre Awena, l'Augure de Celebi
- Apprendre le sort de Tranchage
- (Facultatif) S'initier à l'enchantement auprès de Lae, Jarl d'Aliénor

Astuce : À ce stade-là, plusieurs quêtes secondaires ont été débloquentées :

- Apprendre de nouvelles recettes de forgeage auprès du bijoutier du marché de Gortelda.
 - Les quêtes de la ferme des Flambusards, dont une permettant d'affronter des Keunotors presque à l'infini.
 - La phase 1 de la quête du Flambusard à Bourg Sylvestre. (Parlez au garçon avec un Passerouge.) (*Pas encore codée*)
- N'hésitez pas à les faire si vous voulez gagner de l'expérience !

La route vers Gortelda :

La Vallée du Celebian comporte 5 dresseurs (dont 1 qui vous engagera inévitablement) et certains Pokémons endémiques comme Crorure. En franchissant les portes de Gortelda, vous serez témoin d'une discussion entre le Jarl Lae, Maëve, Elowen et Viviane.

Elowen félicitera vous et votre cousine d'avoir été initiés par le clergé de Ho-Oh, mais fera un commentaire sur le Sceptre du Phénix en soulignant que c'est une arme portée par les plus puissants membres du clergé et que ça attirera inévitablement des convoitises si elle est en possession d'un simple prêtre...

Votre rival relatera les paroles de Ho-Oh qui vous a désigné comme son gardien. Vous rajouterez aussi que Fintan a commencé à vous initier à la magie avec la Flûte du Temps.

Elowen vous encouragera à poursuivre dans cette voie (que vous soyez sa fille ou son neveu). Rajoutant que tout chose est équilibre, elle annonce que votre rivale recevra elle aussi une relique similaire si elle s'entraîne dur et devient Grande-Prêtresse (ou Grand Prêtre si elle parle d'Aranel).

Lae prend alors la parole et vous invite dans la Tour de Lierre pour réaliser la Grande Épreuve, prérequis nécessaire pour obtenir le droit d'affronter l'Augure... ce qui rappelle à votre rivale qu'Aerouna est en train en ce moment même de la tenter ! Lae prend donc congé pour venir l'accueillir, suivi de Maëve qui se rappelle qu'elle a des Tauros à calmer sur la Route 3, puis d'Elowen et de votre rivale. Avant de partir, Elowen offrira la [Pierre du Savoir](#), un objet augmentant les gains d'expérience du Pokémon qui le porte.

L'ascension de la Tour de Lierre :

De nouveau seul, vous pouvez entamer l'exploration de Gortelda, ou vous diriger droit au but devant la Tour de Lierre dont l'entrée est bloquée par Aerouna, attristée d'avoir échoué à l'épreuve. Parlez-lui pour la reconforter et l'encourager à faire un combat d'honneur.

Astuce : Gagner est facultatif, mais l'affronter est obligatoire pour pouvoir rentrer dans la Tour de Lierre. Méfiez-vous de son Insolourdo qui peut faire un effet boule de neige avec son attaque Roulade. Si vous n'avez pas rushé le jeu, la vaincre ne devrait pas être difficile.

Lorsque vous rentrez pour la première fois, un Héraut vous accueillera et vous donnera une [Baie Citrus](#). Gravissez la tour, battez les prêtres qui vous barrent la route jusqu'à atteindre Lae. Une cinématique se joue avec Sveifla qui vient tout juste de le vaincre, non sans rudesse ce que le Jarl fera remarquer. C'est ensuite à votre tour d'affronter le Grand Prêtre.

Note : Ne sous-estimez pas Lae : le Jarl traite ses Pokémon avec beaucoup d'amour et son intelligence artificielle est assez élevée. Il s'agit du premier vrai combat de boss : la victoire est requise pour poursuivre l'aventure. Vous pouvez aussi déclarer forfait, mais Lae vous imposera un petit cooldown avant de le réaffronter.

Une fois la victoire en poche, vous pourrez quitter la tour en prenant l'échelle, ou utiliser l'objet Fil d'Ariane qui se trouve dans un coffre juste à côté. Le Jarl Lae vous octroie le privilège d'affronter l'Augure Awena dans le Colisée du Lierre ! Il vous récompensera aussi du [Parchemin Technique Retour](#) ! Cette capacité sera très gratifiante si vous avez pris soin de vos Pokémon et augmenté leur amitié.

Astuce : Les Parchemins techniques (PT) sont à usage illimité. N'hésitez pas à les utiliser pour optimiser le moveset de vos créatures.

Astuce 2 : Une fois le Jarl défait, tous les gardes de la Forêt d'Elda vous laisseront passer, et Maëve aura eu le temps d'apaiser le troupeau de Tauros qui bloquait le col de la Route 3. Bref, Eldania vous est accessible ! Pensez-y si vous souhaitez faire une session d'exploration avant d'affronter l'Augure.

Astuce 3 : N'hésitez pas à fouiller les coffres au trésor de ce donjon. Celui situé dans la chambre du Jarl contient la [Graine Miracle](#), un objet bien utile vu la profusion de créatures de type Plante en Aliénor.

Combat contre l'Augure :

Rendez-vous au Colisée du Lierre pour défier Awena et espérer gagner votre premier combat d'arène. L'Augure n'affronte ses prétendants qu'en journée, mais s'il fait nuit, une intendante vous permettra d'instantanément patienter dans le vestibule du Colisée jusqu'à ce que l'Augure soit là. Parlez-lui et acceptez de la défier pour entrer dans l'arène et initier le combat sous l'arbitrage du Jarl.

Le combat aura lieu dans une Prairie Sacrée qui renforce les attaques de type Plante, Insecte et Psy (mais aussi Dragon et Feu, ce qui peut être utilisé à votre avantage).

Comme dans tout combat d'arène, vous n'aurez pas le droit aux objets du sac, mais l'Augure vous autorisera à changer de Pokémon à chaque fois que vous vainquez l'un des siens.

Augure Awena

Champ de bataille : Prairie Sacrée

Chétiflor (type Plante-Poison) : niveau 14

Larveyette (type Insecte-Plante) : niveau 15

Bulbent (type Plante-Psy) : niveau 16

Battez-la, et vous serez gratifié du **Talisman du Lierre Éternel**, ainsi que du **Parchemin Technique Feuille Magik**... Sans oublier une énorme somme d'argent versée par le public, car les combats de colisée rapportent gros au vainqueur. (Comptez **environ 14000 kels** selon la durée du combat.)

Votre level cap sera aussi augmenté de 5 niveaux, vous permettant d'entraîner vos Pokémon sans pénalité jusqu'au **niveau 23**, et les capturer sans handicap jusqu'au **niveau 20**.

Note : Les combats contre les Augures sont régis par la Ligue de Keltios et suivent tous des règles spécifiques. Il s'agit des mêmes règles que dans l'animé face à un Champion d'arène.

- L'Augure choisit le terrain de combat.
- L'Augure ne peut changer volontairement de Pokémon.
- Le challenger a le droit de changer de Pokémon après avoir vaincu l'un de son adversaire (uniquement en combat solo).
- Le challenger peut déclarer forfait à tout moment.
- Le challenger ne peut utiliser plus de Pokémon que l'Augure. Il est possible de venir avec plus de créatures qu'autorisé, mais une fois le nombre maximum de créatures révélées, il faudra terminer le combat uniquement avec celles-ci.
- L'usage des objets du sac est interdit pour tous les Dresseurs durant le combat, mais la haute magie (Méga-Évolution, Force Z...) reste autorisée.

Note 2 : Awena traite ses Pokémon avec le maximum d'amour. Ils jouissent donc de tous les bonus d'affection. N'espérez pas les mettre KO en un coup : ils donneront le meilleur d'eux-mêmes et refuseront de se laisser facilement vaincre.

Note 3 : Vous avez perdu le combat ? Awena aura besoin de 2 jours pour organiser de nouveau une revanche face à vous dans le Colisée. Si vous êtes pressé, vous pourrez la croiser dans la Forêt d'Elda chaque matin à partir de demain. Cela vous permet de gagner un jour d'attente, mais vous vous priverez de la récompense pécuniaire que vous offrira la présence d'un public.

Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à explorer l'Aliénor pour vous entraîner, car à ce stade du jeu, il n'y a plus aucune restriction pour traverser la Forêt d'Elda ou le col de la Route 3.

Astuce : Si vous avez un insecte volant comme un Papilusion, le combat devrait être assez trivial, surtout contre sa carte maitresse. Les Pokémons de type Vol ont aussi un avantage indéniable. Quant à votre Starter de type Dragon, il devrait assez bien s'en sortir s'il est de niveau égal ou supérieur à votre adversaire.

Astuce 2 : Vous galérez encore ? Rendez-visite au tisserand qui observe l'Arbre Elda depuis une corniche dans la Forêt d'Elda. Ce Donneur de Capacités peut enseigner l'attaque **Piqûre** aux Pokémons éligibles contre quelques Poussières d'Étoiles, un objet obtainable en abondance grâce au minage. Le Parchemin Technique **Picore** qui s'obtient en récompense dans la quête secondaire du Passerouge (*pas encore codée*) peut aussi vous aider.

Après votre victoire, le Jarl Lae vous félicitera et vous remettra le **Parchemin Secret Coupe** assorti du **sort de Tranchage**, ce qui débloque l'accès à toutes les zones reculées de la Châtellerie d'Aliénor et surtout à la Route 7 : votre prochaine étape où on dit qu'un Pokémon Monarque bloque la route en faisant pousser des buissons épineux.

Le Jarl vous offrira aussi l'initiation à l'art de l'Enchantement. Vous pouvez accepter tout de suite (il vous téléportera alors dans ses quartiers), ou décliner et lui dire que vous préférez poursuivre l'exploration. Il vous attendra alors au sommet de la Tour de Lierre et vous initiera dès que vous lui ferez signe.

Exploration facultative - Nécropole de Gortelda

Un tisserand cherche un Dresseur pour faire un combat avec un Munja. Il soupçonne que ce Pokémon soit la réincarnation de son Ningale décédé. Battez-le, et la question sera tirée au clair.

Cette quête tertiaire sert juste à mettre en valeur la mécanique de réincarnation de Sacred Phoenix.

Note : Dans Sacred Phoenix, Munja a bien plus qu'un seul PV, mais ses défenses restent très faibles. Pensez juste à utiliser une attaque Super Efficace contre lui, sinon il sera immunisé aux dégâts directs du fait de son talent.

Exploration facultative - Dunes des Sérénaiïdes

La plage de Gortelda contient pas mal de trésors qui attendent d'être déterrés du sable. Il y a aussi 4 Dresseurs, dont un pêcheur qui garde un coffre contenant 3 Pokéballs.

Pensez à parcourir les hautes herbes pour découvrir la faune qui vit sur la plage et pourquoi pas diversifier votre équipe.

Quête secondaire : Plumes et joaillerie

Partie 1 :

C'est ici que se déroule la quête secondaire du bijoutier de Gortelda. Battez le Goélise dominant sur un nid situé au sud de la plage, ramassez sa Plume Lustrée, puis rapportez-la au marchand de bijoux qui tient son échoppe sur la place du marché à Gortelda.

Vous pouvez aussi déclencher cette quête en lui disant que vous venez au nom de Kerdus. Il vous indiquera alors où se situe la Plume Lustrée.

Quand vous l'aurez rapportée, il vous enseignera comment forger des plumes en métal, en plus de vous faire une remise sur ses marchandises.

Note : Cette quête secondaire nécessite d'avoir fait au préalable l'initiation à la forge par Kerdus à Tintignac. Sans cela, le Goélise dominant n'attirera pas l'attention du héros, et aucun sujet relatif à cette quête n'apparaîtra sur les choix de dialogue du bijoutier.

Partie 2 (non disponible) :

Le bijoutier vous fait part qu'il recherche encore 4 autres Plumes Lustrées. Celle-ci se trouvent dans la Châtellerie Néréide, le long des côtes nord et ouest de l'Ibéria.

Le principe est le même : recherchez des nids en bord de mer. Vous aurez à affronter un Goélise, un Zapétrél, un Bekipan et un Fulgulaïro. Les deux derniers seront de niveau 25 et nécessiteront d'avoir soit Flash, soit Éclate-Roc comme capacité secrète pour que le héros puisse attirer leur attention. L'obtention du Talisman de Kyogre ou Groudon est donc un prérequis pour pouvoir les combattre et ainsi obtenir toutes les Plumes Lustrées.

Lorsque vous lui rapporterez les 4 plumes demandées, il vous apprendra de nouvelles recettes et augmentera la remise qu'il vous fait sur ses produits.

Exploration facultative - Forêt d'Elda

Dès que vous aurez vaincu Aerouna ou tenté d'affronter le Jarl, l'accès à la Forêt d'Elda vous sera débloqué. Ceci dit, le pont au sud restera bloqué par un garde, car il est à la recherche d'un dangereux bandit. La présence de patrouilles dissuade ce hors-la-loi de se montrer à découvert sur les chemins passants, donc restez proche de ces axes si vous voulez l'éviter.

Néanmoins, ce bandit ne devrait pas vous empêcher de profiter d'une faune diversifiée avec quasiment 20 espèces y habitant (dont le rare Bulbizarre), ainsi que de 5 Dresseurs.

C'est aussi l'endroit idéal pour entrainer des Pokémon de type Vol, un avantage certain en vue de la préparation de votre combat contre l'Augure de Celebi si vous ne l'avez pas encore vaincue.

Une fois le Jarl vaincu ou le bandit de la Forêt d'Elda arrêté, le garde du pont sud vous laissera passer et accéder à Eldania (ainsi qu'à un 6^{ème} Dresseur fauconnier assez fort situé sur le panorama des Gorges d'Olorin, même s'il n'est pas aussi dangereux que le bandit de la forêt).

Parallèlement, le troupeau de Tauros de la Route 3 aura disparu, ce qui vous permettra de rejoindre Eldania directement depuis Tintignac.

Bref, l'accès au sud de l'Aliénor vous est en grande partie accessible. Seules les zones bloquées par des buissons épineux vous seront encore interdites, mais cela sera du passé lorsque vous aurez le Talisman du Lierre Éternel.

Quête secondaire : Le Bandit de La Forêt d'Elda

Peut-être avez-vous vu un avis de recherche au poste de garde de Gortelda ? Un bandit dénommé Radulf a agressé plusieurs passants et est la raison de l'accès restreint à la forêt sur ordre du Jarl.

Cette quête est réalisable dès que vous aurez accès à la forêt. Le bandit se cache au sud-est dans un cul-de-sac. Armé d'un Farfuret, il est décrit comme dangereux et n'hésitera pas à tuer pour arriver à ses fins.

Il est possible de l'affronter et de le vaincre sans avoir terminé la Grande Épreuve, mais c'est à vos risques et périls. Les gardes vous feront d'ailleurs la remarque que c'est suicidaire si vous n'avez pas vaincu le Jarl, et risqué si vous n'avez pas le Talisman d'Awena.

Réussir cette quête vous rapportera une belle prime de **15000 kels**, de quoi acheter quelques Parchemins techniques au marché de Gortelda. L'accès à Eldania sera aussi débloqué, même si vous n'avez pas terminé l'ascension de la Tour de Lierre.

Note : Il s'agit d'un combat à mort ! Toute défaite entrainera donc un Game Over ! Son Farfuret est son seul Pokémon, mais il est d'assez haut niveau et possède un excellent coverage offensif, dont une attaque de type Combat qui a mis à mal les Scalpions des gardes.

Astuce : Farfuret est un « Cannon Glass ». Ce terme stratégique qualifie un Pokémon rapide et à fort potentiel offensif, mais fragile défensivement. Une bonne stratégie peut donc être de taper le plus fort possible pour le mettre KO au plus vite (exploitez sa vulnérabilité critique aux types Combat ou Acier). Si cela peut vous aider, il y a une **Ceinture Force** (usage unique) dans un coffre à l'étage de la caserne des gardes et qui vous permettra d'encaisser un coup. Monter l'amitié à plus de 800 peut aussi faire le même effet.

Chapitre 3 : la Reine de la Lande d'Olorin

Cartes visitées :

- Forêt d'Elda ou Route 3 – Champs de Baies
- Eldania
- Route 7 - Lande d'Olorin
- (Facultatif) Route 6 – Val d'Ithiel
- (Facultatif) Lac de Cernos
- (Facultatif) Route 8 – Col de l'Aigle

Quête secondaire : Un Salamèche abandonné