

LOCALISATION DES POKÉMONS SAUVAGES DANS SACRED PHOENIX

Sommaire

- Introduction : Mécaniques des rencontres sauvages

- # [Zone de rencontre aléatoire](#)
- # [Rencontre aléatoire déclenchée](#)
- # [Rencontres en overworld](#)
- # [Poids de rencontre](#)
- # [Talents attirant un type](#)
- # [Repel Trick et Barons](#)

- Base de données des tables de rencontres par zone

- # [Lac du Temps](#)
- # [Bourg Sylvestre](#)
- # [Route 1 - Sentier de l'Aigle](#)
- # [Ferme des Flambusards](#)
- # [Tintignac](#)
- # [Route 2 - Vallée du Celebian](#)
- # [Route 3 - Champs de Baies](#)
- # [Gortelda](#)
- # [Estuaire du Celebian](#)
- # [Chenal 4 - Rivière Étincelante](#)
- # [Chenal 5 - Dunes des Sérénaïdes](#)
- # [Forêt d'Elda](#)
- # [Eldania](#)
- # [Route 6 - Val d'Ithiel](#)
- # [Lac de Cernos](#)
- # [Route 7 - Lande d'Olorin](#)
- # [Route 8 - Col de l'Aigle](#)
- # [Caverne d'Argonne](#)
- # [Route 9 - Falaises de Gallia](#)

Introduction : Mécaniques des rencontres sauvages

Zone de rencontre aléatoire

À Keltios, il existe 8 types de zones de rencontre aléatoires :

-  Dans des hautes herbes classiques
-  Dans des hautes herbes vives (la couleur est plus saturée et sert à marquer une section où les Pokémon sauvages sont de plus haut niveau au sein d'une même zone)
-  Dans des hautes herbes fines (zones sableuses, plages ou marécages)
-  Dans des hautes herbes enneigées (zones de montagne)
-  Dans des herbes sous-marines, en Plongée
-  Sur un terrain rocheux ou marécageux dans les grottes. Les tiles de chemins dallés  ou marqués par le passage des humains  sont exemptés de rencontres aléatoires.
-  Dans le sable pour un désert. Même remarque que pour les grottes (routes et passages dallés immunisent aux rencontres aléatoires).
-  En surfant sur la mer ou un plan d'eau douce

Les listes de rencontres sauvages sont indépendantes pour chaque zone de rencontre, bien que ce ne soit pas rare que les créatures rencontrées soient des mêmes lignées.

Si une zone de rencontre n'est pas listée pour une carte donnée, c'est que cette zone est inexistante ou qu'elle ne contient aucun Pokémon sauvage.

Si une rencontre est possible en marchant sur une case, la probabilité de combat (par défaut 1 chance sur 30 à chaque pas) est divisée par 2 si un Repousse fait effet, mais est doublée par la présence d'un Pokémon qui vous suit.

Si un Pokémon vous suit, le Repousse aura une efficacité dépendant de son niveau (voir [Repel Trick](#)) et son [talent fera effet](#) s'il a un impact sur les listes de rencontres.

À noter qu'utiliser Doux Parfum ou du Miel dans une zone de rencontre aléatoire forcera une rencontre de horde (de 3 à 6 Pokémon sauvages affrontés en Combat Trio) si la météo est clémente, et qu'un Repousse ou le talent de votre Pokémon suiveur n'a pas repoussé tous les membres de la horde attirés par l'odeur.

Rencontre aléatoire déclenchée

En plus de cela, il existe 3 méthodes pour avoir une rencontre aléatoire déclenchée. Elles aussi ont leurs propres listes de rencontre :

-  En détruisant des rochers avec Éclate-Roc (37,5% de probabilité de rencontre + 12,5% de chance de trouver indépendamment un objet). C'est le seul type de rencontre aléatoire déclenchée qui peut être dissuadé par un Repousse, car les rochers sont généralement détruits dans un but de prospection ou pour dégager un chemin bloqué.

–  En utilisant Coup d'Boule sur de petits arbres ayant 1 tile d'emprise sur le sol (100% au premier coup). Attention à ne pas vous acharner sur le même arbre sans lui laisser un temps de repos, car les probabilités de faire tomber un Pokémon sauvage décroîtront.

–  En pêchant. 3 qualités de canne à pêche existent :

-  Canne, avec une efficacité de base de 35%
-  Super Canne, avec une efficacité de base de 55%
-  et Méga Canne, avec une efficacité de base de 75%

Plus la canne est de qualité, plus les Pokémon ferrés seront puissants.

L'amitié de votre Pokémon suiveur (s'il est dehors) peut faire varier les succès de pêche (+20% s'il vous adore, -20% s'il vous hait), et les talents Ventouse ou Glue l'augmentent de 30%.

Obtention des cannes à pêche

Chaque canne peut être obtenue de 2 manières différentes

=> Une plus rapide, mais qui demande d'accomplir auprès d'un PNJ une quête tertiaire consistant à lui montrer un ou plusieurs Pokémon aquatiques.

=> Une plus lente, mais qui n'aura aucun prérequis à part trouver le PNJ détenteur d'une canne à pêche de rang supérieur. Il vous vendra ou donnera celle de qualité inférieure que vous avez ratée. Cela permet aux Nuzlockeurs de pouvoir toutes les obtenir.



La Canne s'obtient :

– Au près d'un Apprenti pêcheur sur la plage au nord-ouest de la Route 7, en lui montrant un Pokémon de type Eau peu importe son niveau.

– Au près du Compagnon Pêcheur dans la cabane de la Route 9 si vous n'avez pas obtenu celle de la Route 7. Il vous la vendra 1000 kels.



La Super Canne s'obtient :

– Dans la cabane du Compagnon pêcheur près de l'embouchure de l'Astur sur la Route 9 en lui montrant le Talisman de l'Augure de Kyogre et un Pokémon Eau de niveau 25 minimum.

– Au près du Maître Pêcheur à Selenion si vous n'avez pas obtenu celle de la Route 9. Il vous la vendra 5000 kels.



La Méga Canne s'obtient :

– Au près du Maître Pêcheur à Selenion, une fois que vous aurez obtenu le Talisman du Culte de Lugia et en lui montrant une équipe complète de 6 Pokémon aquatiques d'espèces différentes et qui ne soient pas à un stade d'évolution bébé (Little Cup).

– Au près d'un autre maître Pêcheur situé à Betulis, au nord de la Mer d'Avalon, gratuitement et sans condition si vous n'avez pas obtenu celle de Selenion, car il sera impressionné par votre Pokémonture Milobellus qui lui rappelle l'île d'Ynis Witrin.

Rencontres en overworld

Parallèlement aux rencontres aléatoires, il est possible d'affronter un Pokémon sauvage qui est directement visible en overworld (sur la carte).

Les deux types de rencontres en overworld sont :

- **Les rencontres scriptées**, tels que les Pokémon Légendaires ou Monarques. L'espèce et le niveau sont déterminés par le scénario, et le joueur doit interagir avec eux pour les affronter.
- **Les rencontres visibles ([Symbol Encounters](#))**, des rencontres fixes répétables contre des espèces déterminées et un niveau choisi aléatoirement dans une plage. Ils attaqueront le héros s'il passe devant leur champ de vision. Certains errent au hasard en restant près des hautes herbes ; d'autres, plus agressifs (distance d'aggro plus grande), sont des Pokémon qui guettent depuis un point d'observation et ont de bonnes chances d'être dominants (Barons .

De telles rencontres ne sont pas influencées par les talents de votre Pokémon suiveur, ni par un Repousse, mais le fait de ne pas être suivi par votre Pokémon de compagnie réduira leur distance de détection (et donc le risque de vous faire attaquer).

Si un combat a été initié par une rencontre visible, le Pokémon affronté est « sauvegardé » pour un demi-jour. Si le joueur le fuit ou perd contre lui, puis revient réaffronter le Pokémon du spot moins de 12 heures après le premier combat, celui-ci sera exactement le même (même niveau, sexe, objet tenu, IVs, nature...).

Si à l'inverse, le Pokémon est vaincu ou capturé, l'évènement disparaît et un cooldown de 2 à 4 jours est lancé avant qu'un nouveau Pokémon sauvage ne réapparaisse sur le spot.

Si une ou plusieurs rencontres en overworld existent pour une zone, elles seront listées à part des listes de rencontres.

Poids de rencontre

Au sein de chaque zone de rencontre, chaque Pokémon sauvage est caractérisé par un poids de rencontre. Celui-ci est obtenu en additionnant toutes les tables de rencontres qui remplissent leurs conditions d'activation.

Ces conditions sont de trois types :

- le moment de la journée : Aube, Jour, Zénith, Crépuscule et Nuit
- la saison : Printemps, Été, Automne, Hiver
- la météo : Ensoleillé, Pluvieux, Glacial, Orageux, Brumeux, Tempête de sable ou Neutre.

Chaque table de rencontre peut cumuler plusieurs de ces conditions, autorisant toutes les combinaisons possibles. (L'absence de condition est traitée comme « toujours actif »).

Ainsi, un Vivaldaim qui a un taux de rencontre de 30 dans la table « Toujours », 60 dans la table « Aube, Jour, Zénith » et -40 dans la table « Pluie » aura un poids de rencontre de :

- 90 quand il ne pleut pas, et que le moment de la journée est Aube, Jour ou Zénith
- 50 s'il pleut, et que le moment de la journée est Aube, Jour ou Zénith
- 30 s'il ne pleut pas, et que c'est la Nuit ou le Crépuscule
- -10 (ramené à 0) s'il pleut, et que le moment de la journée est la Nuit ou le Crépuscule

Ce calcul est fait pour chaque Pokémon, et sa probabilité finale est obtenue en la divisant par la somme des poids de rencontre non négatifs de chaque Pokémon sauvage. De ce fait, il est compliqué de calculer du taux de rencontre exact d'un Pokémon donné, vu que son poids de

rencontre et la somme des poids de rencontre de la liste complète peuvent varier dès qu'il y a un changement climatique ou du moment de la journée.

Par conséquent, les listes de rencontres indiqueront une mention approximative de la fréquence de rencontre dans les conditions moyennées sur toutes les saisons, tous les moments de la journée et à météo neutre :

Probabilité moyenne de rencontre	Annotation à côté du poids de rencontre
 ≈ 64%	Omniprésent
 ≈ 32%	Très commun
 ≈ 16%	Commun
 ≈ 8%	Peu commun
 ≈ 4%	Rare
 ≈ 2%	Très rare
 ≈ 1%	Turbo rare
0%	Néant

Si toutes les conditions favorables sont réunies (météo idéale, saison optimale, phase jour/nuit parfaite), le Pokémon sauvage que vous recherchez peut aisément voir son taux de rencontre doubler par rapport à l'estimation moyennée. Optimisez le moment !

Talents attirant un type

Il est possible d'augmenter significativement les probabilités de rencontre d'un type donné si votre Pokémon de compagnie vous suit et possède un certain talent. Tout Pokémon sauvage présent dans la table de rencontre et possédant le type attiré par le talent verra son poids de rencontre multiplié par 5 !

Talent	Type attiré
Torche, Dévore-Flammes, Puits de Magma	 Feu
Lavabo	 Eau
Statik, Dévore-Foudre, Paratonnerre	 Électrik
Récolte	 Plante
Magnépiège	 Acier

Ainsi, un Goupix avec son talent Torche peut vous aider à mettre la main sur un Feunec de la Route 2, ou encore un Héricendre ou un Salamèche sur la Route 8, tandis un Wattouat capturé sur la Route 3 vous aidera à rencontrer un Venipatte antique ou un Pachirisu dans la Forêt d'Elda.

D'autres talents influent la fréquence, les chances d'objets tenus, le niveau, le sexe ou la nature des Pokémon sauvages rencontrés. Gardez-l'œil, car ces talents peuvent aider à concevoir une équipe stratégique !



Repel Trick et Barons

Le « Repel Trick » est codé dans Sacred Phoenix et fonctionne pour presque toutes les rencontres aléatoires, sauf celles engendrées par la pêche et Coup d'Boule.

Bien utilisée, cette astuce permet de ne rencontrer que les espèces de plus haut niveau d'une zone. En effet, les Pokémon les plus rares ont tendance à être ceux de niveau le plus élevé dans la table de rencontre, donc vous pourrez forcer leur rencontre si vous faites preuve de patience !

Pour que cela fonctionne, il est nécessaire d'être suivi par votre Pokémon de compagnie, et que ce dernier soit de niveau égal ou inférieur au Pokémon sauvage désiré. En l'absence de Pokémon suiveur actif, le Repousse annulera une rencontre aléatoire sur 2 sans prise en compte de son niveau. (C'est sa présence qui « effraie » les créatures sauvages de niveau inférieur.)

De plus, prenez garde aux Pokémon Barons , car une créature sauvage rencontrée aléatoirement a 1 chance sur 128 de l'être ! Du fait qu'un Baron ait un niveau 10% plus élevé (arrondi par excès) puis aléatoirement augmenté de 0 à 3, cela peut lui faire dépasser le niveau de votre Pokémon suiveur et donc déboucher sur la rencontre d'une espèce non attendue.

Ceci dit, même en Nuzlocke, un Pokémon Baron reste un puissant allié : il a 3 IVs parfaites garanties, a 4 fois plus de chances d'être shiny, et peut même être d'une espèce évoluée si son niveau augmenté le permet !

De ce fait le Repel Trick peut aussi aider à rencontrer des Pokémon Barons et aider au Shiny Hunting.

Base de données des tables de rencontres par zone

Lac du Temps

Paisible lac de montagne aux eaux pures où prend source le Celebian. Ce lieu saint dédié à Celebi regorge d'une belle biodiversité dans ses rives.

Type de carte : extérieur avec zone d'atterrissage

Climat : continental

Champ de bataille :

- lieu saint (Cromlech de Celebi)
- forêt sacrée (autour du lac, sauf cercle de menhirs)
- eaux sacrées (sur le lac)
- rocheux (chemin de montagne au-dessus du lac)
- forêt (extrémité est au pied de la montagne + extrémité de l'entrée sud)
- enneigé (sommets des Monts Éternels).



Rencontres visibles

-  Ruche à l'ouest du lac (30% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 5 Apitrinis niveau 16 à 22 + 30% d'avoir une Apireïne de niveau 26 à 30), CS Surf requise pour y accéder



Hautes herbes



Nécessite d'avoir la CS Surf pour y accéder.

- 11/15 chance d'avoir un combat solo
 - 3/15 chance d'avoir un combat duo
 - 1/15 chance d'avoir un combat de horde
- => Probabilité de combat duo ou de hordes un peu plus élevées à l'Aube, Jour ou Zénith hors de l'hiver.

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	14~16	30 (Commun)	

	Toujours	18~20	30 (Commun)	
	Toujours	14~18	30 (Commun)	Plus actif la nuit
	Nuit	14~18	+30 (Très commun)	
	Toujours	14~20	30 (Commun)	Plus actif la nuit
	Nuit	14~20	+20 (Commun)	
	Toujours	21~24	30 (Commun)	Plus actif la nuit
	Nuit	21~24	+20 (Commun)	
	Toujours	23~26	10 (Rare)	Plus actif la nuit
	Nuit	23~26	+10 (Peu commun)	
	Nuit	16~20	40 (Commun)	Espèce nocturne
	Nuit	20~23	10 (Rare)	Espèce nocturne
	Printemps, Été, Automne + Aube	14~22	60 (Très commun)	Espèce diurne Pic d'activité à l'aube Hiberne
	Printemps, Été, Automne + Jour, Zénith	14~22	25 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Aube	20~24	25 (Commun)	Espèce diurne Pic d'activité à l'aube Hiberne
	Printemps, Été, Automne + Jour, Zénith	20~24	5 (Très rare)	

	Printemps, Été, Automne	14~18	3 (Turbo rare)	Hiberne
	Printemps, Été, Automne	18~22	3 (Turbo rare)	Hiberne

Surf

- 28/32 chance d'avoir un combat solo
- 3/32 chance d'avoir un combat duo
- 1/32 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	22~28	40 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Peu commun)	
	Toujours	16~24	20 (Peu commun)	
	Toujours	16~22	20 (Peu commun)	
	Toujours	16~22	20 (Peu commun)	

	Toujours	16~22	20 (Peu commun)	
	Toujours	25~29	15 (Peu commun)	
	Toujours	25~27	10 (Rare)	
	Toujours	22~24	10 (Rare)	
	Toujours	35	5 (Très rare)	
	Toujours	14~18	5 (Très rare)	
	Toujours	20~24	5 (Très rare)	
	Toujours	26~30	2 (Turbo rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Canne	5~13	20 (Commun)	
	Super Canne	12~22	40 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	15~21	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Super Canne	20~22	5 (Rare)	
	Méga Canne	25~35	50 (Très commun)	

	Super Canne	14~18	3 (Très rare)	
	Super Canne	20~22	1 (Turbo rare)	
	Méga Canne	30~34	3 (Très rare)	
	Méga Canne	25~35	35 (Commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	33~37	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~34	5 (Très rare)	
	Méga Canne	30~34	5 (Très rare)	
	Méga Canne	36	1 (Turbo rare)	



Coup d'Boule

Astuce : Il est possible d'avoir  ou , un Pokémon rare, avant même d'arriver à Gortelda. Pour cela, il vous suffit d'avoir pris Draby en starter ou d'entraîner un Keunotor et de frapper les petits arbres sur la rive est du lac : tous deux apprennent Coup d'Boule très tôt.

Attention au level cap ceci dit. Au-delà du niveau 15, le Pokémon sera plus difficile à capturer sans le Talisman de Gortelda !

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	12~18	47 (Très commun)	
	Nuit	12~18	+47 (Très commun)	 Statut sommeil (50%)
	Toujours	12~18	47 (Très commun)	
	Nuit	12~18	+47 (Très commun)	 Statut sommeil (50%)
	Toujours	12~16	3 (Très rare)	
	Nuit	12~16	+3 (Très rare)	 Statut sommeil (50%)
	Toujours	16~18	3 (Très rare)	
	Nuit	16~18	+3 (Très rare)	 Statut sommeil (50%)

Bourg Sylvestre

Ville forestière où les rêves prennent racine. On dit que la famille Silvynis, descendant de la Reine Mythique Nimue, serait détentrice du secret de Celebi.

Type de carte : bourgade

Climat : continental

Champ de bataille :

- neutre
- rocheux (corniche du nid de Flambusard)

Astuce : Si vous êtes en Nuzlocke, la pêche, le surf, ou d'une manière plus précoce, Coup d'Boule, peuvent vous permettre d'obtenir votre Pokémon de zone. Cette astuce est valable pour toutes les villes qui ont au moins un plan d'eau ou des arbres secouables.



Surf

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	22~26	40 (Très commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	35	2 (Très rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Canne	5~12	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	25~30	50 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	30~35	50 (Très commun)	
	Méga Canne	25~35	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	

	Méga Canne	33~37	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~34	10 (Rare)	



Coup d'Boule

Astuce : Si vous obtenez Coup d'Boule très tôt, vous avez la possibilité de capturer un  de haut niveau, voire même un  de nuit ! De quoi potentiellement rouler sur le Culte de Celebi ! Attention au level cap ceci dit. Au-delà du niveau 15, le Pokémon sera plus difficile à capturer sans le Talisman de Gortelda !

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	5~11	25 (Omniprésent)	
	Nuit	5~11	+25 (Très commun)	 Statut sommeil (80%)
	Toujours	5~11	25 (Omniprésent)	
	Nuit	5~16	+100 (Omniprésent)	 Statut sommeil (80%) Niveau plus élevé
	Nuit	17~19	25 (Commun)	 Statut sommeil Présent ici que la nuit

Route 1 – Sentier de l'Aigle

Paisible route reliant Bourg Sylvestre à Tintignac le long de la vallée du Celebian. De nombreux oisillons y ont leur nid et de magnifiques oiseaux de proie veillent sur les hauteurs.

Type de carte : extérieur

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

– neutre (vallée)

– rocheux (hauteurs au nord)



Rencontres visibles

-  niveau 5 au sud-ouest, au zénith uniquement, 1/4 chance d'être *
-  niveau 5 au sud-ouest, de nuit uniquement, 1/4 chance d'être *
-  niveau 5 sur la berge nord du Celebian (accès depuis Tintignac)

*Baron impossible si l'arc de l'Auberge de Tintignac (Chapitre 1) n'est pas terminé



Hautes herbes

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Jour, Zénith, Crépuscule	2~4	30 (Commun)	Pic d'activité à l'aube et la nuit Pic d'activité sous la pluie
	Nuit, Aube	2~4	60 (Très commun)	
	Pluvieux	2~4	+40 (Très commun)	
	Aube	2~4	40 (Commun)	Espèce principalement nocturne et vespérale
	Jour, Zénith	2~4	10 (Rare)	
	Crépuscule	2~4	60 (Très commun)	
	Nuit	2~4	70 (Très commun)	
	Aube	2~4	10 (Rare)	Espèce nocturne et vespérale
	Crépuscule	2~4	80 (Commun)	
	Nuit	2~4	110 (Très commun)	

	Aube, Jour, Crépuscule	2~4	40 (Commun)	Pic d'activité au zénith ou sous le soleil Niveau légèrement plus élevé sous le soleil ou au zénith Fuit le gel
	Zénith	3~5	60 (Très commun)	
	Nuit	2~4	50 (Commun)	
	Temps glacial	-	-40 (Néant)	
	Temps ensoleillé	3~5	+40 (Très commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	2~4	30 (Commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	2~4	10 (Rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	2~4	30 (Commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	2~4	10 (Rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	2~4	30 (Commun)	Espèce principalement diurne Plus actif sous le soleil Moins actif sous la pluie
	Nuit	2~4	15 (Rare)	
	Pluvieux	-	-20 (Très rare)	
	Temps ensoleillé	2~4	+15 (Commun)	



Hautes herbes vives



Nécessite d'avoir Coupe pour accéder aux hautes herbes.

- 10/14 chance d'avoir un combat solo
- 3/14 chance d'avoir un combat duo
- 1/14 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Aube, Nuit	10~14	60 (Très commun)	Pic d'activité à l'aube et la nuit
	Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	30 (Commun)	Pic d'activité sous la pluie
	Pluvieux	11~15	+40 (Très commun)	Niveau légèrement plus élevé sous la pluie

	Aube	10~14	40 (Commun)	Espèce principalement nocturne et vespérale
	Jour, Zénith	10~14	10 (Rare)	
	Crépuscule	10~14	60 (Très commun)	
	Nuit	10~14	70 (Très commun)	
	Aube	10~14	10 (Rare)	Espèce nocturne et vespérale
	Crépuscule	10~14	80 (Commun)	
	Nuit	10~14	110 (Très commun)	
	Aube, Jour, Crépuscule	10~14	40 (Commun)	Pic d'activité au zénith ou sous le soleil Niveau légèrement plus élevé sous le soleil ou au zénith Fuit le gel
	Zénith	11~15	60 (Très commun)	
	Nuit	10~14	50 (Commun)	
	Temps glacial	-	-40 (Néant)	
	Temps ensoleillé	11~15	+40 (Très commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	30 (Commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	10~14	10 (Rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	22 (Commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	10~14	8 (Rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	30 (Commun)	Espèce principalement diurne Plus actif sous le soleil Moins actif sous la pluie Niveau légèrement plus élevé sous le soleil
	Nuit	10~14	15 (Rare)	
	Pluvieux	-	-20 (Très rare)	
	Temps ensoleillé	11~15	+15 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	14~16	4 (Très rare)	Espèce principalement diurne
	Nuit	14~16	1 (Turbo rare)	

	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	18	2 (Turbo rare)	Présent que de jour sur cette évolution
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	17	2 (Turbo rare)	Espèce diurne Plus actif sous le soleil Fuit la pluie Niveau légèrement plus élevé sous le soleil
	Pluvieux	-	-999 (Néant)	
	Temps ensoleillé	18	+2 (Très rare)	

Surf

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~26	30 (Très commun)	
	Toujours	14~20	30 (Très commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Nuit	14~20	20 (Commun)	10% de chance d'être shiny (easter egg)

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Canne	5~12	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	50 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	20~25	50 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	33~37	10 (Rare)	
	Méga Canne	30~34	10 (Rare)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~12	100 (Omniprésent)	
	Jour, Zénith	10~16	100 (Omniprésent)	 Statut sommeil
	Crépuscule, Nuit, Aube	10~16	50 (Très commun)	

Ferme des Flambusards

La ferme la plus prospère de l'Aliénor... quand les Keunotors du gué de la Sornen n'envahissent pas leurs champs et pâturages !

Type de carte : extérieur

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

- neutre (hautes herbes et chemins)
- marécageux (au niveau du gué)
- prairie (champs et enclos)



Rencontres scriptées

Quête secondaire : La Ferme des Flambusards

- 🐾×4 en combat duo, niveau 3~5
- 🐾×5 en combat trio, niveau 3~6
- 🐾🔴 niveau 9 en combat SOS + 🐾×4 en renforts, niveau 3~6



Rencontres visibles

- 🐾 niveau 3~6 par hordes en combat duo dans le gué de la Sornen, répétable à l'infini*
- 🐾 niveau 16 sur les hauteurs du gué, 🔴, CS Coupe nécessaire

** Activé une fois la quête secondaire de la Ferme des Flambusards terminée. Chaque combat sur ce spot répétable donne un bonus de 50% d'expérience*



Hautes herbes

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	3~6	40 (Commun)	Pic d'activité la nuit Pic d'activité sous la pluie
	Nuit	3~6	+50 (Très commun)	
	Pluvieux	3~6	+40 (Très commun)	
	Toujours	3~5	30 (Peu commun)	Pic d'activité sous l'orage
	Orageux	3~5	+30 (Commun)	

	Toujours	3~5	25 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	3~5	+25 (Commun)	
	Toujours	3~5	20 (Peu commun)	
	Toujours	3~5	20 (Peu commun)	Forme femelle autant probable que la forme mâle
	Toujours	3~5	20 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	20 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne Pilule sous l'orage ou la pluie Niveau augmenté sous l'orage ou la pluie
	Orageux	4~7	+45 (Très commun)	
	Pluvieux	4~7	+45 (Très commun)	

	Nuit	3~5	30 (Peu commun)	Espèce nocturne
	Printemps, Été, Automne	3~5	40 (Commun)	Hiberne
	Printemps, Été, Automne	3~5	20 (Peu commun)	Hiberne
	Printemps, Été, Automne	3~5	20 (Peu commun)	Hiberne

Surf

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	16~26	60 (Très commun)	
	Toujours	20~24	20 (Commun)	
	Toujours	15~22	20 (Commun)	

	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	18~24	15 (Commun)	
	Toujours	14~20	15 (Peu commun)	
	Toujours	14~20	15 (Rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	60 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	40 (Commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Canne	5~12	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~30	50 (Commun)	
	Canne	5~12	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Peu commun)	
	Super Canne	16~22	100 (Très commun)	
	Méga Canne	22~30	60 (Très commun)	

	Super Canne	12~20	40 (Commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~35	50 (Commun)	
	Méga Canne	25~35	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	33~37	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~34	10 (Rare)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~12	75 (Très commun)	
	Crépuscule, Nuit, Aube	8~12	+50 (Omniprésent)	 Statut sommeil
	Toujours	8~12	75 (Très commun)	
	Toujours	8~12	75 (Très commun)	
	Jour, Zénith	10~16	100 (Très commun)	 Statut sommeil
	Crépuscule, Nuit, Aube	10~16	50 (Commun)	

Tintignac

Ville où résonne le son des marteaux et le chant du carnyx. Son seigneur, Kerdus, est un maître dans l'art de la forge et des Pokéballs à base de Noigrumes.

Type de carte : bourgade

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

- neutre
- rocheux (hauteurs au nord)



Surf

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	18~24	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Toujours	14~20	20 (Commun)	
	Nuit	15~22	20 (Commun)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Canne	5~12	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	25~32	50 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	20~25	20 (Peu commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	30~35	50 (Commun)	
	Méga Canne	25~35	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	33~37	20 (Peu commun)	

	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~34	10 (Rare)	

Route 2 - Vallée du Celebían

Axe majeur reliant Tintignac à Gortelda, la capitale d'Aliénor, cette vallée est un carrefour entre les Plateaux de Gorternel sur la rive nord et les plaines verdoyantes au sud.

Type de carte : extérieur

Climat : océanique

Champ de bataille :

- neutre
- rocheux (hauteurs au nord)
- prairie (champ bordant la Forêt d'Elda, à l'extrême sud-est)



Rencontres visibles

-  niveau 5 au sud du pont du Celebían, à l'aube uniquement, 1/4 chance d'être 
-  niveau 5 au milieu des hautes herbes près de l'entrée de Gortelda
-  niveau 15 dans un nid sur les flancs des Plateaux de Gorternel, 1/2 chance d'être . CS Coupe requise.



Hautes herbes

- 18/19 chance d'avoir un combat solo
- 1/19 chance d'avoir un combat duo

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	3~5	40 (Très commun)	
	Toujours	3~5	20 (Commun)	
	Toujours	3~5	20 (Commun)	

	Toujours	3~5	10 (Peu commun)	
	Toujours	3~5	5 (Rare)	
	Toujours	3~5	3 (Très rare)	
	Toujours	4~6	2 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	4~6	+1 (Très rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	20 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	3~5	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Nuit	3~5	20 (Commun)	Espèce nocturne



Hautes herbes vives



Nécessite d'avoir la CS Coupe pour y accéder.

Astuce : Un carré d'herbes vives bien caché est accessible sans à avoir besoin du Parchemin Secret Coupe si on y accède par derrière depuis la Forêt d'Elda.

Bien entendu, y accéder trop tôt est à vos risques et périls, et n'oubliez pas qu'au-delà du niveau 15, un Pokémon sauvage sera plus difficile à capturer sans le talisman de Gortelda.

- 18/21 chance d'avoir un combat solo
- 2/21 chance d'avoir un combat duo
- 1/21 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	9~14	40 (Très commun)	
	Toujours	9~14	30 (Commun)	
	Toujours	9~14	5 (Rare)	
	Toujours	11~15	3 (Très rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	11~15	+3 (Rare)	
	Toujours	16	1 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	16	+1 (Très rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	24 (Commun)	Espèce diurne

	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~13	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	10~14	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	14~15	4 (Très rare)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	15	3 (Très rare)	Espèce diurne
	Nuit	10~14	20 (Commun)	Espèce nocturne



- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	16~22	20 (Très commun)	
	Toujours	16~22	20 (Très commun)	
	Toujours	16~24	20 (Commun)	
	Toujours	16~22	20 (Commun)	
	Nuit	16~22	20 (Commun)	
	Nuit	33	5 (Rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	14~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	21~26	15 (Peu commun)	
	Canne	7~12	20 (Commun)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	26~33	50 (Commun)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	21~26	10 (Rare)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	14~20	35 (Commun)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Super Canne	14~20	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~35	30 (Commun)	
	Méga Canne	27~36	25 (Peu commun)	

	Méga Canne	34~38	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	26~31	15 (Peu commun)	
	Méga Canne	31~35	10 (Rare)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~12	100 (Très commun)	
	Jour, Zénith	10~16	50 (Commun)	 Statut sommeil
	Nuit	10~16	50 (Commun)	
	Aube, Crépuscule	10~16	50 (Commun)	
	Jour, Zénith	7~13	40 (Commun)	
	Nuit	7~13	20 (Peu commun)	 Statut sommeil
	Aube, Crépuscule	7~13	20 (Peu commun)	
	Jour, Zénith	8~15	20 (Peu commun)	
	Nuit	8~15	5 (Très rare)	 Statut sommeil
	Aube, Crépuscule	8~15	5 (Très rare)	

Route 3 - Champs de Baïes

Collines fertiles où prospèrent la végétation. On y trouve le verger de Maëve, un lieu de repos pour les créatures magiques du clergé de Celebi, ainsi que de nombreuses fermes.

Type de carte : extérieur avec zone d'atterrissage

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

- Prairie
- Prairie sacrée (près du verger de Maëve)



Rencontres visibles

-  niveau 6 tout à l'ouest, en contrebas de deux Noigrumiers
-  niveau 6 dans la prairie est, durant l'aube, le jour ou le zénith
-  Ruche dans la prairie est (25% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 2 à 3 Apitrinis niveau 3~6 ; pas d'Apireine).



Hautes herbes

- 15/16 chance d'avoir un combat solo
- 1/16 chance d'avoir un combat duo

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	4~6	30 (Peu commun)	Pic d'activité sous l'orage
	Orageux	4~6	+30 (Commun)	
	Toujours	4~6	30 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	30 (Peu commun)	Pic d'activité au zénith
	Zénith	4~6	+30 (Commun)	

	Toujours	4~6	20 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	20 (Peu commun)	
	Toujours	3~5	20 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	20 (Peu commun)	
	Toujours	3~5	10 (Rare)	Quasi-absent en hiver Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Moins actif sous la pluie ou le froid Niveau plus élevé durant le zénith ou sous le soleil
	Zénith	4~6	+50 (Très commun)	
	Printemps, Automne	3~5	+20 (Commun)	
	Été	3~5	+40 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	4~6	+20 (Commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-30 (Très rare)	
	Toujours	3~5	10 (Rare)	Quasi-absent en hiver Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Moins actif sous la pluie ou le froid
	Zénith	3~5	+50 (Très commun)	
	Printemps, Automne	3~5	+20 (Commun)	
	Été	3~5	+40 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	3~5	+20 (Commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-30 (Très rare)	
	Toujours	4~6	5 (Très rare)	Espèce principalement diurne Forme femelle autant probable que la forme mâle
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	4~6	+25 (Commun)	

	Toujours	5~7	2 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne Plus actif sous le soleil
	Nuit	5~7	+2 (Très rare)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	5~7	+2 (Très rare)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	4~6	20 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	4~6	15 (Rare)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	4~6	15 (Rare)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	4~6	15 (Rare)	Espèce diurne
	Printemps, Automne	3~5	40 (Commun)	Hiberne Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Moins actif sous la pluie ou le froid
	Été	3~5	60 (Commun)	
	Zénith	3~5	+30 (Très commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	3~5	+20 (Commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-30 (Très rare)	
	Nuit	3~5	20 (Peu commun)	Espèce nocturne
	Printemps, Été, Automne	3~5	20 (Peu commun)	Hiberne

	Printemps, Automne	5~7	1 (Turbo rare)	Hiberne Plus actif en été Pilule sous le soleil
	Été	5~7	2 (Turbo rare)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	5~7	+2 (Très rare)	
	Automne	3~5	20 (Peu commun)	N'apparaît ici qu'en automne
	Automne	3~5	20 (Peu commun)	N'apparaît ici qu'en automne
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	3~6	50 (Commun)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	3~6	25 (Peu commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-999 (Néant)	

Surf

- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~26	30 (Très commun)	
	Toujours	16~22	20 (Commun)	
	Toujours	16~22	20 (Commun)	

	Toujours	16~24	20 (Commun)	
	Nuit	18~24	20 (Commun)	Espèce nocturne
	Toujours	25~28	4 (Rare)	
	Toujours	35~36	1 (Turbo rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	20 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	10 (Peu commun)	
	Canne	5~12	20 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	25~30	40 (Commun)	
	Canne	5~12	20 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	12~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	22~30	20 (Peu commun)	

	Super Canne	12~20	20 (Commun)	
	Super Canne	16~22	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	22~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~35	50 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	33~37	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	30~34	10 (Rare)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~13	25 (Commun)	
	Toujours	8~15	50 (Très commun)	
	Jour, Zénith	10~15	30 (Commun)	 Statut sommeil
	Nuit, Aube, Crépuscule	10~15	30 (Commun)	
	Jour, Zénith	8~15	30 (Commun)	
	Nuit, Aube, Crépuscule	8~15	30 (Commun)	 Statut sommeil
	Jour, Zénith	8~15	30 (Commun)	
	Nuit, Aube, Crépuscule	8~15	20 (Peu commun)	 Statut sommeil
	Jour, Zénith	8~16	20 (Peu commun)	Uniquement le jour

Gortelda

Ville aux racines druidiques où se rencontrent les eaux du Celebian et de l'océan. Un ancien Roi de Kalos au nom oublié y a fait construit la Tour de Lierre, un temple dédié à Celebi.

Type de carte : ville

Climat : océanique

Champ de bataille :

- neutre
- aquatique (Surf sur le Celebian)



Surf

- 7/8 chance d'avoir un combat solo
- 1/8 chance d'avoir un combat duo

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	18~24	40 (Très commun)	
	Toujours	18~24	30 (Très commun)	
	Toujours	16~22	20 (Commun)	
	Toujours	25~29	10 (Peu commun)	
	Toujours	26~30	5 (Rare)	
	Nuit	16~22	20 (Peu commun)	Uniquement la nuit

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	80 (Omniprésent)	
	Super Canne	14~20	40 (Très commun)	
	Méga Canne	21~26	15 (Peu commun)	
	Canne	7~12	20 (Commun)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	26~31	35 (Commun)	
	Super Canne	14~20	20 (Commun)	
	Méga Canne	23~31	50 (Très commun)	
	Super Canne	14~20	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	26~31	25 (Commun)	
	Méga Canne	27~36	25 (Commun)	
	Méga Canne	34~38	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	37~38	20 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~31	10 (Rare)	

Estuaire du Celebían

Porte d'entrée du port de Gortelda, c'est ici que convergent la Rivière Étincelante et le Celebían. Le Fort Aliénor en défend l'entrée et guide les navires grâce à son phare.

Type de carte : Extérieur

Climat : océanique

Champ de bataille :

– plage

– maritime (Surf)



Surf

- 7/10 chance d'avoir un combat solo
- 2/10 chance d'avoir un combat duo
- 1/10 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~25	6 (Commun)	
	Toujours	26~31	6 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	25~31	4 (Commun)	Absent la nuit
	Toujours	22~30	4 (Commun)	
	Toujours	16~27	4 (Commun)	

	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	20~24	3 (Peu commun)	Absent la nuit
	Toujours	14~22	2 (Peu commun)	
	Toujours	25~37	2 (Peu commun)	
	Toujours	30~32	1 (Rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	14~22	1 (Peu commun)	
	Canne	7~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	3 (Commun)	
	Méga Canne	23~31	10 (Peu commun)	
	Canne	7~14	1 (Très commun)	
	Super Canne	15~24	1 (Peu commun)	
	Super Canne	14~20	3 (Commun)	

	Super Canne	14~20	2 (Commun)	
	Méga Canne	21~39	20 (Commun)	
	Super Canne	14~20	2 (Commun)	
	Super Canne	16~22	1 (Peu commun)	
	Méga Canne	26~35	20 (Commun)	
	Méga Canne	25~34	20 (Commun)	
	Méga Canne	37~40	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	15~38	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	25~39	10 (Peu commun)	
	Méga Canne	32~36	5 (Rare)	

	Méga Canne	25~37	5 (Rare)	
	Méga Canne	48	2 (Très rare)	

Chenal 5 - Dunes des Sérénaïdes

Plus large plateau océanique de Keltios, les eaux peu profondes de cette route maritime s'étendent loin de la côte jusqu'en Ibéria. Sa plage parsemée de dunes est appréciée des promeneurs.

Type de carte : extérieur

Climat : océanique

Champ de bataille :

- plage
- prairie (près de la Ferme des Dunes, au nord-est)
- maritime (Surf en mer)
- aquatique (Surf sur l'estuaire de l'Ithiel, là où il n'y a plus de sable sur les berges)



Rencontres scriptées

Quête secondaire : Plumes et Joaillerie

-   niveau 11 sur un nid en hauteur au sud, faisant face à la plage.



Rencontres visibles

-  niveau 6 sur un nid en hauteur au sud, faisant face à la plage, 1/3 chance d'être *
-  (jour) ou  (nuit) niveau 6 au sud des hautes herbes fines
-  (jour) ou  (nuit) niveau 6, à l'extrême sud des hautes herbes fines
-  niveau 35, au milieu de l'île avec des hautes herbes vives, 1/2 chance d'être , CS Surf requise

* Activé une fois la première moitié de la quête secondaire du bijoutier de Gortelda terminée



Hautes herbes fines

Correspond à la zone bas niveau située entre les dunes et la Forêt d'Elda.

- 7/8 chance d'avoir un combat solo (7/10 si orage ou venteux)
- 1/8 chance d'avoir un combat duo (2/10 si orage ou venteux)
- 0/8 chance d'avoir un combat de horde (1/10 si orage ou venteux)

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	4~6	20 (Très commun)	

	Toujours	4~6	12 (Commun)	Espèce principalement diurne
	Crépuscule	-	-4 (Commun)	
	Nuit	-	-8 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	8 (Commun)	
	Toujours	4~6	4 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne
	Crépuscule	4~6	+5 (Commun)	
	Nuit	4~6	+10 (Très commun)	
	Toujours	4~6	2 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	4~6	+2 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	2 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	4~6	+2 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	2 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	4~6	+1 (Rare)	
	Toujours	4~6	1 (Très rare)	Espèce principalement nocturne Pic d'activité sous l'orage ou le vent
	Nuit	4~6	+2 (Rare)	
	Orageux ou venteux	6~7	+12 (Très commun)	
	Toujours	5~7	1 (Très rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	5~7	+1 (Rare)	



Hautes herbes vives



Nécessite d'avoir la CS Surf pour y accéder.

- 7/10 chance d'avoir un combat solo (7/12 si orage ou venteux)
- 2/10 chance d'avoir un combat duo (3/12 si orage ou venteux)
- 1/10 chance d'avoir un combat de horde (2/12 si orage ou venteux)

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~24	50 (Très commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	-	-20 (Commun)	
	Toujours	25~31	50 (Très commun)	Espèce principalement diurne
	Nuit	-	-20 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith	22~30	40 (Commun)	Espèce diurne
	Crépuscule	22~30	20 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith	20~21	20 (Peu commun)	Espèce diurne
	Crépuscule	20~21	10 (Rare)	
	Toujours	19~27	20 (Peu commun)	
	Toujours	17~26	20 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne
	Crépuscule	17~26	+20 (Commun)	
	Nuit	17~26	+50 (Très commun)	
	Toujours	21~32	15 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	21~32	+15 (Commun)	

	Toujours	17~18	10 (Rare)	
	Toujours	20~30	10 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	20~30	+10 (Peu commun)	
	Toujours	21~32	10 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	21~32	+10 (Peu commun)	
	Toujours	23~29	10 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	23~29	+10 (Peu commun)	
	Toujours	30~34	5 (Très rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	30~34	+5 (Rare)	
	Toujours	18~24	5 (Très rare)	Espèce principalement nocturne Pic d'activité sous l'orage ou le vent
	Nuit	18~24	+10 (Peu commun)	
	Orageux ou venteux	20~24	+35 (Commun)	
	Toujours	25~30	5 (Très rare)	Espèce principalement nocturne Pic d'activité sous l'orage ou le vent
	Nuit	25~30	+10 (Peu commun)	
	Orageux ou venteux	25~35	+45 (Commun)	
	Toujours	34	4 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	34	+4 (Très rare)	
	Toujours	32~35	3 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	32~35	+3 (Très rare)	

	Toujours	32~37	2 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	32~37	+2 (Turbo rare)	



Surf (eau douce)

Surfer au sud-est de la carte au niveau de la rivière est considéré comme une zone d'eau douce. La table de rencontre est différente et exclut toutes les créatures strictement marines.

- 7/10 chance d'avoir un combat solo
- 2/10 chance d'avoir un combat duo
- 1/10 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	18~24	7 (Omniprésent)	Uniquement le jour
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	25~31	7 (Omniprésent)	Uniquement le jour
	Nuit	20~32	13 (Omniprésent)	Uniquement la nuit
	Nuit	33~35	3 (Commun)	Uniquement la nuit



Surf (mer)

- 7/10 chance d'avoir un combat solo (7/12 si orage ou venteux)
- 2/10 chance d'avoir un combat duo (3/12 si orage ou venteux)
- 1/10 chance d'avoir un combat de horde (2/12 si orage ou venteux)

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	22~30	20 (Commun)	
	Toujours	16~29	20 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	25~31	20 (Commun)	Absent la nuit
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	20~24	15 (Commun)	Absent la nuit
	Toujours	16~22	10 (Peu commun)	
	Toujours	20~30	10 (Peu commun)	
	Toujours	18~24	5 (Rare)	Pic d'activité sous l'orage ou le vent
	Orageux ou venteux	20~24	+35 (Commun)	
	Toujours	25~30	5 (Rare)	Pic d'activité sous l'orage ou le vent
	Orageux ou venteux	25~35	+45 (Très commun)	

	Toujours	32~36	4 (Rare)	
	Toujours	26~30	4 (Rare)	
	Toujours	30~32	4 (Rare)	
	Toujours	23~29	4 (Rare)	Pic d'activité la nuit
	Nuit	23~29	+16 (Commun)	
	Toujours	30~34	2 (Très rare)	Pic d'activité la nuit
	Nuit	30~34	+8 (Peu commun)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	1 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	5 (Très commun)	
	Canne	7~14	1 (Omniprésent)	
	Super Canne	15~24	3 (Commun)	
	Super Canne	14~20	2 (Commun)	
	Méga Canne	21~39	20 (Très commun)	

	Super Canne	14~20	2 (Commun)	
	Super Canne	16~22	1 (Peu commun)	
	Méga Canne	37~40	20 (Très commun)	
	Méga Canne	25~34	20 (Très commun)	
	Méga Canne	32~36	10 (Commun)	
	Méga Canne	25~39	10 (Commun)	
	Méga Canne	40~42	2 (Très rare)	
	Méga Canne	48	1 (Turbo rare)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	10~14	6 (Commun)	
	Nuit	10~14	6 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	8~14	6 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith	8~14	6 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	9~14	5 (Peu commun)	
	Nuit	9~14	5 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	9~14	5 (Peu commun)	
	Nuit	9~14	5 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	9~14	5 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith	9~14	5 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	15~17	3 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith	15~17	3 (Peu commun)	 Statut sommeil
	Toujours	18	1 (Très rare)	
	Nuit	18	1 (Très rare)	 Statut sommeil

Forêt d'Elda

La plus grande forêt d'Aliénor, témoin d'anciens rites druidiques. Haut lieu d'énergie dédié à Celebi, l'Arbre Elda se distingue de la canopée au centre de la forêt.

Type de carte : extérieur avec zone d'atterrissage

Climat : océanique

Champ de bataille :

- forêt
- prairie sacrée (sur le terrain sanctifié devant l'Arbre Elda)
- prairie (Ferme d'Elda sur les hauteurs au sud-est de la forêt)
- aquatique (Surf sur l'Ithiel)



Rencontres visibles

-  niveau 6, au nord-ouest de la forêt, en contrebas du chemin principal
-  niveau 7~8, au nord-est de la forêt près du Celebian
-  niveau 7~9, sur le chemin à l'est de l'Arbre Elda
-  niveau 7~8, au dans les hautes herbes juste au sud de l'Arbre Elda
-  niveau 7~8, au sud-ouest de la forêt, près de la rive nord de l'Ithiel.
-  niveau 10, au sud-est, immobile sur un arbre derrière la maison de la Ferme d'Elda.
-  niveau 15, sur la colline au nord de la forêt, 1/4 chance d'être , CS Coupe requise
-  niveau 25, sur la berge sud de l'Ithiel au sud-ouest de la forêt, 1/4 chance d'être , CS Surf requise



Hautes herbes

- 7/8 chance d'avoir un combat solo
- 1/8 chance d'avoir un combat duo

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	5~9	20 (Commun)	Quasi-absent en hiver
	Hiver	-	-16 (Rare)	
	Toujours	5~8	16 (Commun)	

	Toujours	5~8	13 (Commun)	
	Toujours	5~8	10 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	8 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	6 (Peu commun)	
	Toujours	4~6	4 (Rare)	Espèce principalement nocturne
	Nuit	4~6	+4 (Peu commun)	
	Toujours	10~11	4 (Rare)	Plus actif en hiver
	Hiver	10~11	+4 (Peu commun)	
	Toujours	5~9	4 (Rare)	
	Toujours	5~8	4 (Rare)	
	Toujours	4~6	4 (Rare)	

	Toujours	5~7	2 (Très rare)	Plus actif en automne
	Automne	5~7	+4 (Rare)	
	Nuit	5~8	2 (Très rare)	Espèce nocturne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	5~8	6 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	5~8	2 (Très rare)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	5~8	2 (Très rare)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	5~8	2 (Très rare)	Espèce diurne
	Printemps, Été	5~8	4 (Rare)	Plus actif en automne Hiberne
	Automne	5~8	14 (Commun)	
	Printemps, Été	5~8	4 (Rare)	Plus actif en automne Hiberne
	Automne	5~8	14 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne	5~8	4 (Rare)	Absent en hiver

	Printemps, Été, Automne	5~10	1 (Turbo rare)	Hiberne
---	----------------------------	------	-------------------	---------



Hautes herbes vives



Nécessite d'avoir la CS Coupe pour y accéder.

- 10/14 chance d'avoir un combat solo
- 3/14 chance d'avoir un combat duo
- 1/14 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	9~12	40 (Commun)	Quasi-absent en hiver
	Hiver	-	-30 (Rare)	
	Toujours	10~13	35 (Commun)	
	Toujours	10~16	30 (Commun)	
	Toujours	10~13	25 (Peu commun)	
	Toujours	14~15	10 (Rare)	
	Toujours	10~14	10 (Rare)	Plus actif en hiver
	Hiver	10~14	+25 (Commun)	

	Toujours	10~14	10 (Rare)	
	Printemps, Été	10~13	10 (Rare)	Plus actif en automne Hiberne
	Automne	10~13	30 (Commun)	
	Printemps, Été	10~13	10 (Rare)	Plus actif en automne Hiberne
	Automne	10~13	30 (Commun)	
	Toujours	10~16	8 (Rare)	
	Toujours	9~12	7 (Rare)	
	Toujours	9~12	5 (Très rare)	
	Toujours	10~13	5 (Très rare)	
	Toujours	10~14	5 (Très rare)	Plus actif en automne
	Automne	10~14	+10 (Peu commun)	
	Printemps, Été, Automne	15~16	5 (Très rare)	Hiberne

	Toujours	15~16	4 (Très rare)	
	Toujours	10~15	3 (Turbo rare)	
	Toujours	15~16	2 (Turbo rare)	Plus actif en automne
	Automne	15~16	+2 (Très rare)	
	Toujours	16~18	1 (Turbo rare)	
	Toujours	20	1 (Turbo rare)	
	Printemps, Été, Automne	20	1 (Turbo rare)	Hiberne
	Hiver	12~20	1 (Turbo rare)	N'apparaît ici qu'en hiver



Surf

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
- 2/16 chance d'avoir un combat duo
- 1/16 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~35	3 (Très commun)	
	Toujours	16~24	2 (Commun)	
	Toujours	25~28	1 (Peu commun)	
	Toujours	14~25	1 (Peu commun)	
	Toujours	16~22	1 (Peu commun)	
	Toujours	26~32	1 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	18~24	1 (Peu commun)	Absent le jour

	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	25~31	1 (Peu commun)	Absent le jour
	Nuit	20~32	1 (Peu commun)	Espèce nocturne
	Nuit	33~35	3 (Très commun)	Espèce nocturne

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Très commun)	
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Très commun)	

	Méga Canne	33~37	1 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	1 (Très commun)	
	Méga Canne	26~32	1 (Très commun)	
	Méga Canne	20~35	1 (Très commun)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	10~14	50 (Commun)	
	Toujours	10~14	50 (Commun)	
	Toujours	10~14	35 (Commun)	
	Nuit	10~14	+20 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	10~12	20 (Peu commun)	
	Nuit	10~12	+20 (Commun)	 Statut sommeil

	Toujours	14~15	20 (Peu commun)	
	Nuit	14~15	+20 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	10~14	20 (Peu commun)	
	Nuit	10~14	+20 (Commun)	 Statut sommeil
	Toujours	14~15	20 (Peu commun)	
	Nuit	14~15	+20 (Commun)	 Statut sommeil
	Crépuscule, Nuit, Aube	8~14	10 (Rare)	
	Jour, Zénith	8~14	20 (Peu commun)	 Statut sommeil
	Toujours	15	1 (Turbo rare)	
	Nuit	15	+1 (Turbo rare)	 Statut sommeil

Eldanía

Paisible village de fermiers où prairies et montagne se rencontrent. Une Fragilady des montagnes y est localement révérée du fait de son sang de Pokémon Monarque.

Type de carte : bourgade

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

- neutre
- rocheux (hauteurs et crevasse au sud)



Rencontres visibles

-  Ruche dans la crevasse au sud de la ville (40% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 6 Apitrinis niveau 12~19 + 25% d'avoir une Apireine de niveau 20~22), CS Éclate-Roc requise pour y accéder



Hautes herbes



Nécessite d'avoir la CS Éclate-Roc pour y accéder.

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
 - 2/16 chance d'avoir un combat duo
 - 1/16 chance d'avoir un combat de horde
- => Probabilité de combat duo et de horde un peu plus élevées à l'Aube, Jour ou Zénith hors de l'hiver.

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	12~18	30 (Commun)	Fuit la pluie
	Temps pluvieux	-	-999 (Néant)	
	Toujours	12~19	30 (Commun)	Moins actif sous la pluie Fuit le gel
	Temps pluvieux	-	-15 (Peu commun)	
	Temps glacial	-	-999 (Néant)	
	Crépuscule, Nuit	12~18	30 (Commun)	Espèce nocturne

	Toujours	12~22	20 (Peu commun)	
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	10~18	18 (Peu commun)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	10~18	9 (Rare)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-999 (Néant)	
	Toujours	12~19	16 (Peu commun)	
	Toujours	12~18	15 (Peu commun)	
	Toujours	12~18	14 (Peu commun)	
	Toujours	12~18	10 (Rare)	
	Toujours	16~20	10 (Rare)	
	Toujours	16~20	10 (Rare)	
	Toujours	12~22	10 (Rare)	

	Toujours	12~15	8 (Rare)	
	Toujours	12~15	8 (Rare)	
	Toujours	12~18	5 (Très rare)	Pic d'activité sous un temps glacial Plus actif en hiver
	Temps glacial	12~18	+5 (Rare)	
	Hiver	12~18	+5 (Rare)	
	Toujours	21~22	4 (Très rare)	
	Toujours	21~22	3 (Turbo rare)	
	Toujours	21~22	3 (Turbo rare)	
	Toujours	20~23	2 (Turbo rare)	
	Toujours	20~23	2 (Turbo rare)	
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	20~21	4 (Très rare)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	20~21	2 (Turbo rare)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-999 (Néant)	



- Uniquement des combats solos

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	14~25	4 (Commun)	
	Toujours	20~35	4 (Commun)	
	Toujours	18~30	3 (Commun)	
	Nuit	24~32	3 (Commun)	Espèce nocturne
	Nuit	33~37	2 (Peu commun)	Espèce nocturne
	Toujours	20~25	2 (Peu commun)	
	Toujours	26~32	2 (Peu commun)	
	Toujours	16~24	2 (Peu commun)	Pic d'activité sous la pluie Fuit le soleil
	Pluvieux	16~24	+4 (Très commun)	

	Temps ensoleillé	-	-999 (Néant)	
	Toujours	25~28	1 (Rare)	Pic d'activité sous la pluie Fuit le soleil
	Pluvieux	25~28	+2 (Commun)	
	Temps ensoleillé	-	-999 (Néant)	
	Toujours	16~22	1 (Rare)	
	Toujours	35	1 (Rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Commun)	
	Canne	5~12	1 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Commun)	
	Super Canne	12~20	2 (Très commun)	

	Super Canne	12~20	2 (Très commun)	
	Méga Canne	26~32	2 (Très commun)	
	Méga Canne	20~35	2 (Très commun)	
	Méga Canne	33~37	1 (Commun)	
	Méga Canne	25~30	1 (Commun)	

Éclate-Roc

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	12~24	4 (Très commun)	
	Toujours	12~24	4 (Très commun)	
	Toujours	25~27	1 (Peu commun)	

Route 6 - Val d'Ithiel

Route vallonnée entourée de nombreuses prairies fleuries et de montagnes, idéale pour la transhumance des troupeaux. Un apiculteur y a installé ses ruches.

Type de carte : extérieur

Climat : semi-continental

Champ de bataille :

- prairie
- rocheux (hauteurs sur le flanc ouest du Mont Cernos, à l'est de la zone)
- marécageux (vallée escarpée au sud-ouest + gué de l'Ithiel au centre)



Rencontres scriptées

Quête secondaire : Un Salamèche abandonné

-  ×3 en combat duo, niveau 7~9
-  ×4 en combat duo, niveau 7~9
-  ×3 en combat duo, niveau 10
-  niveau 15 en combat SOS +  ×4 en renforts, niveau 10
-  niveau 15, donné en récompense de la quête secondaire (zone de rencontre : Eldania)



Rencontres visibles

-  niveau 8~9 sur les hautes herbes juste au nord de la statue de Celebi
-  niveau 8 à l'entrée sud du sommet de la prairie nord
-  niveau 8~9 au nord du sommet de la prairie nord
-  niveau 9 sur le plateau de la rive est de la Séronne (ruisseau au nord-est de l'Ithiel)
-  niveau 8 dans la vallée marécageuse au sud-ouest du gué de l'Ithiel
-  Ruche au nord-ouest de la prairie nord (25% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 4 Apitrinis niveau 5~9 ; pas d'Apireine).
-  Ruche au centre de la prairie nord, à flac du sommet de la colline (25% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 4 Apitrinis niveau 5~9 ; pas d'Apireine).
-  Ruche devant la Séronne au sud de la prairie nord (30% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 4 Apitrinis niveau 5~9 ; pas d'Apireine).
-  Ruche à la source de la Séronne à l'est de la prairie nord (35% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 5 Apitrinis niveau 6~10 ; pas d'Apireine).
-  Ruche sur la rive sud de l'Ithiel juste après le gué (35% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 5 Apitrinis niveau 6~10 ; pas d'Apireine).
-  Ruche au sommet d'une colline au sud-ouest (50% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 6 Apitrinis niveau 16~22 + 50% d'avoir une Apireine de niveau 26~30), CS Surf requise pour y accéder



Hautes herbes

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
- 2/16 chance d'avoir un combat duo
- 1/16 chance d'avoir un combat de horde

=> Probabilité de combat duo ou de horde un peu plus élevées à l'Aube, Jour ou Zénith hors de l'hiver.

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	6~9	50 (Commun)	Espèce principalement nocturne et matinale Moins actif en hiver
	Aube	6~9	+15 (Commun)	
	Nuit	6~9	+30 (Très commun)	
	Hiver	6~9	-30 (Peu commun)	
	Toujours	6~9	30 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne et matinale
	Aube	6~9	+20 (Commun)	
	Nuit	6~9	+40 (Commun)	
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	3~6	70 (Commun)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	3~6	35 (Peu commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-999 (Néant)	
	Toujours	6~8	30 (Peu commun)	
	Printemps, Automne	7~9	20 (Peu commun)	Hiberne Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Moins actif sous la pluie ou le froid
	Été	7~9	40 (Commun)	
	Zénith	7~9	+30 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	7~9	+20 (Commun)	
	Pluvieux ou Glacial	-	-30 (Très rare)	

	Toujours	6~8	30 (Peu commun)	Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Niveau plus élevé durant le zénith ou sous le soleil
	Zénith	7~8	+50 (Très commun)	
	Été	8~9	+20 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	9~10	+20 (Commun)	
	Toujours	6~9	30 (Peu commun)	Plus actif en été Pilule durant le zénith ou sous le soleil Niveau plus élevé durant l'été
	Zénith	6~9	+30 (Commun)	
	Été	7~10	+20 (Commun)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	6~9	+20 (Commun)	
	Toujours	7~9	20 (Peu commun)	Pic d'activité sous l'orage
	Orageux	7~9	+20 (Commun)	
	Toujours	7~8	20 (Peu commun)	Pic d'activité au zénith
	Zénith	7~8	+20 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	6~8	20 (Peu commun)	Espèce diurne Pilule sous la pluie
	Pluvieux	6~8	40 (Commun)	
	Toujours	6~8	20 (Peu commun)	
	Printemps, Été, Automne	6~9	20 (Peu commun)	Hiberne
	Toujours	7~9	5 (Très rare)	Espèce principalement diurne Forme femelle autant probable que la forme mâle
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	7~9	+25 (Commun)	

	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	7~9	20 (Peu commun)	Espèce diurne
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	6~9	20 (Peu commun)	Espèce diurne Pilule sous l'orage ou la pluie Niveau augmenté sous l'orage ou la pluie
	Orageux	7~10	+60 (Très commun)	
	Pluvieux	7~10	+40 (Commun)	
	Toujours	6~8	15 (Rare)	
	Toujours	6~8	15 (Rare)	
	Toujours	6~8	15 (Rare)	
	Toujours	6~8	10 (Rare)	
	Automne	5~8	25 (Peu commun)	Présent ici uniquement en automne
	Automne	5~8	25 (Peu commun)	Présent ici uniquement en automne
	Printemps, Automne	9~11	2 (Turbo rare)	Plus actif en été ou sous le soleil Hiberne
	Été	9~11	4 (Turbo rare)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	9~11	+2 (Très rare)	

	Toujours	9~10	2 (Turbo rare)	Espèce principalement nocturne Plus actif sous le soleil
	Nuit	9~10	+2 (Turbo rare)	
	Printemps, Été, Automne + Ensoleillé	9~10	+2 (Turbo rare)	

Surf

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
- 2/16 chance d'avoir un combat duo
- 1/16 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	20~25	4 (Commun)	
	Toujours	26~32	4 (Commun)	
	Toujours	16~24	4 (Commun)	Moins actif sous le soleil
	Temps ensoleillé	-	-2 (Peu commun)	
	Toujours	18~34	4 (Commun)	
	Toujours	20~35	4 (Commun)	
	Toujours	25~30	2 (Peu commun)	Pic d'activité sous la pluie Fuit le soleil
	Pluvieux	25~30	+4 (Très commun)	
	Temps ensoleillé	-	-999 (Néant)	

	Toujours	35	1 (Rare)	
---	----------	----	----------	--

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	1 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	2 (Très commun)	
	Canne	7~12	1 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	3 (Très commun)	
	Super Canne	13~21	2 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	1 (Commun)	
	Méga Canne	26~32	2 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	1 (Commun)	

	Méga Canne	33~37	1 (Commun)	
	Méga Canne	20~34	1 (Commun)	

Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~13	2 (Peu commun)	
	Toujours	8~15	5 (Très commun)	
	Jour, Zénith	10~14	3 (Commun)	
	Nuit, Aube, Crépuscule	10~14	3 (Commun)	 Statut sommeil
	Jour, Zénith	8~15	3 (Commun)	
	Nuit, Aube, Crépuscule	8~15	3 (Commun)	 Statut sommeil
	Jour, Zénith	8~15	2 (Peu commun)	
	Nuit, Aube, Crépuscule	8~15	2 (Peu commun)	 Statut sommeil
	Jour, Zénith	8~16	2 (Peu commun)	

Lac de Cernos

Lac de montagne où les eaux de mille fontaines ruissellent au clair de lune. Du fait qu'il soit niché dans une cuvette entre le Mont Cernos et le Mont Nappé, ce lieu est souvent brumeux.

Type de carte : extérieur

Climat : continental brumeux

Champ de bataille :

- neutre
- marécageux (berges du lac)
- aquatique (surf sur le lac)



Rencontres scriptées

Quête secondaire : L'Apiculteur du lac

-  niveau 20~22 en combat SOS +  ×5 en renforts, niveau 14~19



Rencontres visibles

-  Ruche à l'ouest du lac (25% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 5 Apitrinis niveau 7~11 ; pas d'Apireine).
-  Ruche à l'est du lac, près de la statue de Celebi (30% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 5 Apitrinis niveau 7~11 ; pas d'Apireine).
-  Ruche au sud de la corniche sud-est (40% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 6 Apitrinis niveau 14~19 + 30% d'avoir une Apireine de niveau 20~22), CS Éclate-Roc requise pour y accéder
-  Ruche au sud-est de la corniche sud-est (40% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 6 Apitrinis niveau 14~19 + 30% d'avoir une Apireine de niveau 20~22), CS Éclate-Roc requise pour y accéder
-  Ruche à l'est de la corniche sud-est (40% d'aggro en cas de récolte de miel, essaim de 3 à 6 Apitrinis niveau 14~19 + 30% d'avoir une Apireine de niveau 20~22), CS Éclate-Roc requise pour y accéder



Hautes herbes

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
 - 2/16 chance d'avoir un combat duo
 - 1/16 chance d'avoir un combat de horde
- => Probabilité de combat duo ou de horde un peu plus élevées à l'Aube, Jour ou Zénith hors de l'hiver.

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	7~9	20 (Commun)	Plus actif sous la pluie
	Temps pluvieux	7~10	+25 (Très commun)	
	Toujours	7~10	20 (Commun)	Espèce principalement nocturne et matinale
	Aube, Nuit	7~10	+10 (Commun)	
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	8~11	35 (Très commun)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	8~11	16 (Peu commun)	
	Temps pluvieux ou glacial		-999 (Néant)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	6~8	15 (Peu commun)	Espèce diurne Plus actif sous la pluie
	Temps pluvieux	6~10	+15 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	7~9	15 (Peu commun)	Espèce diurne
	Toujours	7~10	10 (Peu commun)	Espèce principalement nocturne et matinale Moins actif en hiver
	Aube, Nuit	7~10	+10 (Commun)	
	Hiver	6~9	-15 (Très rare)	
	Temps glacial	6~9	-999 (Néant)	
	Toujours	7~10	10 (Peu commun)	Plus actif sous la pluie
	Temps pluvieux	7~11	+10 (Commun)	
	Toujours	7~10	10 (Peu commun)	

	Toujours	7~10	7 (Rare)	Plus actif le jour ou par temps brumeux
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	7~10	+8 (Peu commun)	
	Temps brumeux	7~10	+8 (Peu commun)	
	Toujours	6~9	5 (Rare)	Plus actif la nuit Plus actif par temps brumeux
	Aube, Nuit	6~9	+5 (Peu commun)	
	Temps brumeux	7~10	+10 (Peu commun)	
	Aube, Nuit	5~10	5 (Rare)	Espèce nocturne Plus actif par temps brumeux
	Temps brumeux	5~11	+10 (Peu commun)	
	Toujours	7~10	7 (Rare)	
	Toujours	7~10	7 (Rare)	
	Toujours	7~10	2 (Très rare)	
	Toujours	7~10	2 (Turbo rare)	Plus actif en hiver Plus actif par temps glacial
	Hiver	7~10	+1 (Très rare)	
	Temps glacial	7~10	+1 (Très rare)	



Hautes herbes vives



Nécessite d'avoir la CS Éclate-Roc pour y accéder.

Astuce : Il sera possible d'accéder temporairement à cette zone sans avoir la CS Éclate-Roc durant la quête secondaire *L'Apiculteur du Lac*. En effet, l'apiculteur de la Route 6 cassera un rocher pour vous dégager la zone où sont les trois ruches pouvant abriter une Apireine.

Attention, cela reste risqué à bas niveau, car les Pokémon sauvages de cette zone peuvent dépasser le niveau 20 ! C'est pour cela que la possession du Talisman de Gortelda sera exigée par l'apiculteur pour initier cette quête secondaire.

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
- 2/16 chance d'avoir un combat duo
- 1/16 chance d'avoir un combat de horde

=> Probabilité de combat duo ou de horde un peu plus élevées à l'Aube, Jour ou Zénith hors de l'hiver.

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	13~20	20 (Très commun)	Espèce principalement nocturne et matinale
	Aube, Nuit	13~20	+10 (Très commun)	
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	12~19	35 (Très commun)	Espèce diurne Hiberne Plus actif au printemps et en été Fuit la pluie ou le gel
	Automne + Aube, Jour, Zénith	12~19	16 (Commun)	
	Temps pluvieux ou glacial		-999 (Néant)	
	Toujours	13~18	10 (Commun)	Espèce principalement nocturne et matinale Moins actif en hiver
	Aube, Nuit	13~18	+10 (Très commun)	
	Hiver		-15 (Très rare)	
	Temps glacial		-999 (Néant)	
	Toujours	7~10	7 (Peu commun)	Plus actif le jour ou par temps brumeux
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	7~10	+8 (Commun)	
	Temps brumeux	7~10	+8 (Commun)	
	Toujours	13~18	5 (Peu commun)	Plus actif la nuit Plus actif par temps brumeux
	Aube, Nuit	13~18	+5 (Commun)	
	Temps brumeux	13~18	+10 (Commun)	

	Aube, Nuit	13~18	5 (Peu commun)	Espèce nocturne Plus actif par temps brumeux
	Temps brumeux	13~18	+10 (Commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	15~20	10 (Commun)	Espèce diurne
	Toujours	13~20	7 (Peu commun)	
	Toujours	13~20	7 (Peu commun)	
	Toujours	13~20	5 (Peu commun)	
	Aube, Jour, Zénith, Crépuscule	13~14	5 (Peu commun)	Espèce diurne
	Toujours	15~21	4 (Rare)	Espèce principalement nocturne et matinale Moins actif en hiver
	Aube, Nuit	15~21	+4 (Peu commun)	
	Hiver		-3 (Très rare)	
	Temps glacial		-999 (Néant)	
	Toujours	21~22	2 (Très rare)	Espèce principalement nocturne et matinale Moins actif en hiver ou sous le gel
	Aube, Nuit	21~22	+2 (Rare)	
	Hiver		-2 (Turbo rare)	
	Temps glacial		-2 (Turbo rare)	

	Printemps, Été, Automne + Aube, Jour, Zénith	20~22	2 (Très rare)	Espèce diurne Hiberne Fuit la pluie ou le gel
	Temps pluvieux ou glacial		-999 (Néant)	
	Aube, Nuit	15~22	2 (Très rare)	Espèce nocturne Plus actif par temps brumeux
	Temps brumeux	15~22	+2 (Rare)	
	Toujours	15~22	1 (Turbo rare)	Plus actif la nuit Plus actif par temps brumeux
	Aube, Nuit	15~22	+1 (Très rare)	
	Temps brumeux	15~22	+2 (Rare)	
	Toujours	22	1 (Turbo rare)	Plus actif le jour ou par temps brumeux
	Printemps, Été + Aube, Jour, Zénith	22	+1 (Très rare)	
	Temps brumeux	22	+1 (Très rare)	
	Toujours	13~20	1 (Turbo rare)	Plus actif en hiver Plus actif par temps glacial
	Hiver	13~20	+1 (Très rare)	
	Temps glacial	13~20	+1 (Très rare)	
	Toujours	22	1 (Turbo rare)	

Surf

- 13/16 chance d'avoir un combat solo
- 2/16 chance d'avoir un combat duo
- 1/16 chance d'avoir un combat de horde

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	26~32	6 (Commun)	
	Toujours	20~25	4 (Peu commun)	
	Toujours	17~24	4 (Peu commun)	Fuit le soleil
	Temps ensoleillé		-999 (Néant)	
	Toujours	16~34	4 (Peu commun)	
	Toujours	20~25	4 (Peu commun)	
	Toujours	22~30	3 (Peu commun)	
	Toujours	16~24	3 (Peu commun)	
	Toujours	23~36	2 (Rare)	Plus actif par temps brumeux
	Temps brumeux	23~36	+4 (Commun)	

	Toujours	26~34	2 (Rare)	Plus actif sous la pluie Fuit le soleil
	Temps pluvieux	26~34	+4 (Commun)	
	Temps ensoleillé		-999 (Néant)	
	Toujours	16~22	1 (Très rare)	Plus actif par temps brumeux
	Temps brumeux	16~22	+2 (Peu commun)	
	Toujours	35~38	1 (Très rare)	Plus actif sous la pluie Fuit le soleil
	Temps pluvieux	35~38	+2 (Peu commun)	
	Temps ensoleillé		-999 (Néant)	
	Toujours	35~39	1 (Très rare)	Plus actif sous la pluie Fuit le soleil
	Temps pluvieux		+2 (Peu commun)	
	Temps ensoleillé		-999 (Néant)	
	Toujours	35~37	1 (Très rare)	

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Canne	7~12	5 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	3 (Très commun)	
	Canne	7~12	1 (Commun)	
	Super Canne	13~21	2 (Commun)	

	Canne	7~14	1 (Commun)	
	Super Canne	12~20	3 (Très commun)	
	Super Canne	15~22	2 (Commun)	
	Super Canne	20~23	1 (Peu commun)	
	Méga Canne	24~32	1 (Commun)	
	Méga Canne	26~32	3 (Très commun)	
	Méga Canne	23~36	2 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	1 (Commun)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~15	2 (Très commun)	
	Jour, Zénith	8~16	2 (Très commun)	
	Crépuscule, Nuit, Aube	10~15	2 (Très commun)	
	Toujours	8~13	1 (Commun)	



Éclate-Roc

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	8~20	1 (Omniprésent)	
	Toujours	8~20	1 (Omniprésent)	

Route 7 - Lande d'Olorin

Route 8 - Col de l'Aigle

Caverne d'Argonne

Route 9 - Falaïses de Gallia

Hall de Test d'Arceus

Un lieu hors du temps et de l'espace où Arceus veille sur la création du monde, mais qui brise aussi le quatrième mur.

Type de carte : extérieur

Climat : aucun

Champ de bataille :

- neutre
- lieu saint (autour d'Arceus)
- lieu maudit (autour de Giratina)

Cette zone existe uniquement pour des tests, tout Pokémon capturé ou récupéré ici sera considéré comme hacké.



Rencontres visibles

Elles sont innombrables et créées à des fins de test avec un fort taux de Pokémon hackés (incluant MissingNo). De ce fait, elles ne sont pas listées.



Hautes herbes

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
---------	------------------------	--------	--------------------	--

	Toujours	2~5	30 (Très commun)	
	Toujours	2~5	25 (Très commun)	
	Toujours	2~5	25 (Très commun)	
	Toujours	1~3	20 (Commun)	Niveau hacké, présent ici en guise de test

Surf

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	5~10	40 (Très commun)	
	Toujours	5~10	40 (Très commun)	
	Nuit	5~10	10 (Peu commun)	Présent ici en guise de test (cette forme est dexitée)

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
---------	---------------	--------	--------------------	--

	Canne	5~10	100 (Omniprésent)	
	Super Canne	12~20	100 (Omniprésent)	
	Méga Canne	20~25	50 (Très commun)	
	Super Canne	12~20	100 (Omniprésent)	
	Méga Canne	20~25	50 (Très commun)	
	Méga Canne	25~30	50 (Très commun)	
	Méga Canne	30~32	50 (Très commun)	



Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque
	Toujours	5~10	50 (Omniprésent)	
	Nuit	14~20	150 (Omniprésent)	 Statut sommeil

Titre zone



Hautes herbes

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque



Hautes herbes vives

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque

Surf

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque

Pêche

Pokémon	Type de canne	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque

Coup d'Boule

Pokémon	Condition de rencontre	Niveau	Poids de rencontre	Facteurs modifiant la probabilité / remarque

