

La team la plus célèbre du ladder

Introduction

On s'est déjà tous demandé si la team parfaite existait ; celle dont la synergie sans défaut nous permettrait de remporter des tournois haut la main, sans le moindre effort. Je vous rassure tout de suite, l'équipe parfaite n'existe pas. Néanmoins, certaines teams sortent du lot de par leur grande solidité, comme c'est le cas de la team de Wish Killer. A mi-chemin entre la semi-stall et la balanced, cette team a su s'imposer dans les plus hautes sphères du ladder depuis le tout début de la 6ème génération. Elle s'est ensuite maintenue à ce niveau malgré l'ensemble des bouleversements que le métagame OverUsed a pu subir. Plus étonnant encore, elle a résisté au passage en 7ème génération avec tous les changements que cela impliquait : introduction des attaques Z, apparition de nouveaux Pokémon, modification de certaines mécaniques de jeu... Si vous êtes déjà passé par le haut du ladder OverUsed, vous avez sans doute affronté cette team au moins une fois. Cela fait maintenant 4 ans qu'elle n'a cessé de faire parler d'elle. Quel est son secret ? Quelles sont ces faiblesses ? C'est ce que nous allons essayer de comprendre aujourd'hui. Zoom sur l'une des teams les plus réputées du ladder.

La team



Florizarre @

PLANTE POISON

Talent : Chlorophylle => Isograise

Nature : Assuré (-Atq, +Déf)

EV : 248 PV / 240 Déf / 20 Vit

IV : 0 Atq

- Giga-Sangsue

- Bomb' Beurk

- Puissance Cachée Feu

- Synthèse

En plus d'un boost en Attaque Spéciale et dans les deux défenses, la Méga-évolution de Florizarre lui apporte surtout un Talent excellent : **Isograise**. Ce dernier divise par deux les dégâts de type Feu et Glace subis par le Pokémon. En l'occurrence, ce Talent annule purement et simplement 2 des 4 faiblesses de Florizarre, le rendant dès lors encore plus résistant qu'il ne l'était déjà. Côté moveset, pas de surprise : **Giga-Sangsue** est surtout là pour gérer les Pokémon de double type Eau/Sol comme Méga-Laggron, Maraiste et Tritosor, **Bomb' Beurk** est primordial pour que Scalproie ne soit pas le seul à avoir une solution contre Mélodelfe et **Puissance Cachée Feu** détruit Katagami, Noacier et Méga-

Cizayox en plus de pouvoir infliger quelques dégâts à Bamboiselle (sans lame d'Air), Magnézone et Magearna. **Synthèse** lui redonne la moitié de ses PV si aucun climat n'est actif. En revanche vous gagnerez 2/3 des PV si le Soleil est présent sur le terrain, mais seulement 1/4 sous tous les autres climats. En sachant que Synthèse ne dispose que de 8 PP, on a là un des plus gros points faibles de Florizarre puisque l'adversaire peut assez facilement vous contraindre à les épuiser, notamment grâce aux attaques répétées de certains Pokémon (cf. partie contres/checks). En plus d'être le meilleur switch-in de la team à Keldeo, Méga-Florizarre constitue un solide contre à Tokopisco, Tokotoro et Tokorico.



Leveinard @

NORMAL

Talent : Médic Nature

Nature : Assuré (-Atq, +Déf)

EV : 252 Déf / 252 Déf Spé / 4 Vit

IV : 0 Atq

- Frappe Atlas
- E-Coque
- Cage-Éclair
- Aromathérapie

Leveinard est la plus grosse éponge spéciale du jeu et c'est précisément pour cette raison qu'il a été intégré à la team. C'est le seul switch à Méga-Dracaufeu Y, Amphinobi, Volcanion, Pyrax, (Méga-)Alakazam, Manaphy ainsi qu'à certaines versions de Kyurem-Noir notamment. Les autres attaquants spéciaux peuvent tous poser problèmes d'une façon ou d'une autre : Méga-Gardevoir avec Provoc, Méga-Diancie avec le rare Effort et tous les utilisateurs d'objets choix disposant de Tourmagik (Latias, Hoopa-Déchaîné, Ectoplasma, Lugulabre etc). Les EV sont donc maximisés en Défense Spéciale, et non en PV comme ça peut être le cas sur certaines versions de Leveinard, afin de tenir au mieux les assauts des Pokémon cités précédemment, la team n'ayant pas besoin de plus de bulk sur le physique avec Méga-Florizarre et Airmure. L'**Évoluroc** lui octroie un boost considérable en Défense et en Défense Spéciale (x1,5). **E-Coque** lui permet de se soigner, **Cage-Éclair** est utile pour ralentir les cibles rapides tandis qu'**Aromathérapie** est très pratique pour soigner les altérations de statut de ses coéquipiers (attention à bien gérer les 8PP). Enfin, **Frappe Atlas** est la seule capacité offensive viable sur Leveinard qui infligera toujours 100 PV de dégâts à l'adversaire.



Keldeo @



EAU

COMBAT

Talent : Coeur Noble

Nature : Timide (-Atq, +Vit)

EV : 252 Atq Spé / 4 Déf Spé / 252 Vit

IV : 0 Atq

- Ébullition
- Lame Ointe
- Plénitude
- Clonage

Globalement, la team peine contre le Stall et tout particulièrement contre Méga-Ténéfix. Bien que ce dernier soit désormais banni en 6G, c'est bel et bien une menace à prendre en compte en 7G. On comprend donc bien l'utilisation de **Clonage** sur ce set : Ténéfix ne pouvant pas casser le clone, il est contraint au switch. Clonage est également très utile contre de très nombreux autres Pokémon (Mew défensif avec Laser Glace comme seul move offensif, Bamboiselle défensif, les rares versions de Prédastérie sans Buée Noire, certaines versions d'Amphinobi) et notamment Heatran qui représente un danger de taille pour la team. Une fois placé derrière un Clone, on peut attaquer avec les STAB **Ébullition** et **Lame Ointe** ou entamer un placement grâce à **Plénitude**. Keldeo offre aussi une solution face aux combos de STAB de Pokémon comme Tyranocif, Scalproie et Dimoret ; Scalproie lui-même n'étant pas un revenger killer fiable à ces Pokémon bien qu'il résiste aussi aux types Roche, Glace et Ténèbres.



Scalproie @



ACIER

TÉNÈBRES

Talent : Acharné

Nature : Rigide (+Atq, -Atq Spé)

EV : 252 PV / 252 Atq / 4 Vit

- Sabotage
- Tête de Fer
- Coup Bas
- Danse-Lames

C'est sans doute le seul set de la team à sortir de l'ordinaire, puisqu'il est rarissime de croiser des

Scalproie avec les **Restes** et un investissement maximal en PV. Ce dernier lui donne entre autres la possibilité de switcher plus facilement sur les Draco Météor de Latios et Latias. Les Restes lui permettent en outre de mieux tenir le coup sur la longueur puisque la nature de la team conduit les matchs à être plutôt longs. Il profite d'ailleurs du fait que le statut brûlure n'inflige plus que 6,25% en 7G à chaque tour, perte qui est compensée par la récupération des Restes. Il n'est donc plus possible de compter sur la seule brûlure pour affaiblir Scalproie petit à petit. **Sabotage** fait tomber les objets adverses, **Tête de Fer** permet de toucher super efficacement les types Fée, **Coup Bas** apporte une priorité très intéressante contre les teams offensives malgré la légère baisse de 10 points qu'elle a subie au passage en 7G et **Danse-Lames** augmente son Attaque de 2 crans.



Heatran @ 
ACIER FEU

Talent : Torche

Nature : Timide (-Atq, +Vit)

EV : 248 PV / 8 Déf Spé / 252 Vit

IV : 0 Atq

- Piège de Roc
- Ébullilave
- Toxik
- Provoc

Longtemps joué avec le Ballon, il était presque systématiquement envoyé en lead pour placer les PdR puisque rien ne pouvait l'en empêcher si ce n'est un utilisateur rapide de Provoc. Il est donc maintenant joué avec les **Restes**. Ce changement peut sans doute s'expliquer par l'introduction de Myria-Flèches, l'attaque signature de Zygarde, qui touche même les porteurs d'un Ballon. Heatran est à la fois le poseur de **Piège de Roc** de la team et celui qui va pouvoir empêcher l'adversaire de les poser grâce à **Provoc**. **Ébullilave** est son principal STAB Feu qui a 30% de chances de brûler la cible. **Toxik** permet d'empoisonner tout ce qui est amené à venir sur Heatran : Mew, Bekipan, Keldeo, Motisma-Eau, Flagadoss ainsi que tous les types Dragon qui résistent à Ébullilave comme Zygarde, Carchacrok, Latios et Latias. L'investissement maximal en Vitesse lui permet de placer les PdR avant d'être affecté par la Provoc des Heatran adverses plus lents tout en dépassant les versions les plus défensives de Mew, Queulorior, Tokotoro, Méga-Cizayox et Méga-Scarhino.



Airmure @ 



Talent : Fermeté

Nature : Malin (+Déf, -Atq Spé)

EV : 248 PV / 84 Déf / 176 Déf Spé

- Rapace
- Picots
- Atterrissage
- Cyclone

Dernier Pokémon de la team avec Airmure qui vient compléter ce qui est sans doute le core le plus connu en stratégie Pokémon : Airmure + Leveinard (Airmure + Leuphorie [Skarmbliss, contraction des noms anglais Skarmory et Blissey] avant la 5ème génération). On constate au premier coup d'oeil qu'Airmure est joué sans Anti-Brume. Cela dit, ce n'est pas vraiment un problème pour la team et nous allons voir pourquoi. Premièrement, aucun des 6 Pokémon ne possède de faiblesse à Piège de Roc. Deuxièmement, avec Heatran qui pose les PdR et Airmure les **Picots**, l'adversaire sera vite submergé d'Entry Hazards ; on le force ainsi à se servir d'Anti-Brume à notre place. Troisièmement, le **Casque Brut** sur Airmure empêche la plupart des utilisateurs de Tour Rapide (excepté Staross qui n'est de toute façon pas très courant en OU 7G) d'en faire usage de façon répétée au cours d'un match. Finalement on procède ainsi : on met le plus d'Entry Hazards possible sur le terrain ; de deux choses l'une, soit l'adversaire joue aussi PdR + Picots et il est aussi gêné que nous, soit ce n'est pas le cas et il tente de les enlever. S'il joue Tour Rapide, il sera rapidement pénalisé par les dégâts résiduels occasionnés par le Casque Brut. Et s'il joue Anti-Brume, il retire également tout ce qui se trouve sur notre partie de terrain. Notez aussi que si vous anticiper correctement l'Anti-Brume adverse, vous pouvez envoyer Scalproie afin d'activer son Talent Acharné qui boostera son Attaque de 2 crans. Les autres capacités du set sont des plus classiques : **Atterrissage** est indispensable pour récupérer des PV, **Cyclone** permet de phazer un Pokémon qui tenterait de se placer et **Rapace** est la seule façon d'infliger de lourds dégâts à Méga-Scarabrite. Jouer la Carapace Mue est tout à fait envisageable dans la mesure où Magnézone peut être un problème de taille pour la team.



Export Showdown

Venusaur @ Venusaurite

Ability: Chlorophyll

EVs: 248 HP / 240 Def / 20 SpD

Bold Nature

IVs: 0 Atk

- Giga Drain
- Hidden Power [Fire]
- Sludge Bomb
- Synthesis

Bisharp @ Leftovers

Ability: Defiant

EVs: 252 HP / 252 Atk / 4 Spe

Adamant Nature

- Knock Off
- Iron Head
- Swords Dance
- Sucker Punch

Keldeo @ Leftovers

Ability: Justified

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

IVs: 0 Atk

- Scald
- Secret Sword
- Calm Mind
- Substitute

Chansey @ Eviolite

Ability: Natural Cure

EVs: 252 Def / 252 SpD / 4 Spe

Bold Nature

IVs: 0 Atk

- Seismic Toss
- Soft-Boiled
- Thunder Wave
- Aromatherapy

Heatran @ Leftovers

Ability: Flash Fire

EVs: 252 HP / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

IVs: 0 Atk

- Stealth Rock
- Lava Plume
- Toxic
- Taunt

Skarmory @ Rocky Helmet

Ability: Sturdy

EVs: 248 HP / 84 Def / 176 SpD

Impish Nature

- Spikes
- Roost
- Brave Bird
- Whirlwind

Checks et contres

Toute team possède son lot de faiblesses et celle-ci n'échappe pas à la règle. Voici donc une liste de ses contres/checks les plus courants :



Aucun des Pokémon de cette team ne saurait résister au combo Psy/Combat de **Méga-Charmina** boosté par son Talent Force Pure. Autant dire que l'adversaire ne pourra compter que sur un éventuel miss de Pied Voltige ou Psykoud'boul, sur le Coup Bas de Scalproie, l'Ébullition de Keldeo qui est le seul Pokémon de la team à le dépasser ou le Rapace d'Airmure si ce dernier a tous ses PV.

Export Showdown

Medicham @ Medichamite

Ability: Telepathy

EVs: 252 Atk / 4 Def / 252 Spe

Jolly Nature

- Fake Out
- High Jump Kick
- Ice Punch
- Zen Headbutt



Gérer les **Heatran** adverses est presque mission impossible pour cette team dès lors qu'ils sont joués avec Magma Storm et Telluriforce. Heatran ne constitue de toute façon en aucun cas un switch-in puisque la version utilisée n'est pas capable d'infliger le moindre dégât aux autres Heatran à cause du Talent Torche qui absorbe les capacités de type Feu. Avec Magma Storm et Provoc, Leveinard se retrouve pris au piège sans pouvoir se soigner. Finalement, Keldeo est le seul à constituer un switch-in décent.

Export Showdown

Heatran @ Leftovers

Ability: Flash Fire

EVs: 212 HP / 44 Def / 252 Spe

Timid Nature

- Magma Storm
- Earth Power
- Toxic
- Taunt



Une fois que **Magnézone** a pris Airmure au Piège, **Méga-Scarabrute** peut tranquillement placer une Danse-Lames et réduire la team en miettes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

Export Showdown

Magnezone @ Assault Vest

Ability: Magnet Pull

EVs: 140 HP / 192 SpA / 176 Spe

Modest Nature

- Volt Switch
- Hidden Power Fire
- Thunderbolt
- Flash Cannon

Pinsir @ Pinsirite

Ability: Hyper Cutter

EVs: 252 Atk / 4 Def / 252 Spe

Jolly Nature

- Swords Dance
- Return
- Earthquake
- Quick Attack



Boréas-T dispose d'une solution contre chaque Pokémon de la team. Sabotage pour faire tomber l'Évoluroc de Leveinard, Surpuissance pour OHKO Scalproie et 2HKO Heatran, Vent Violent qui OHKO Méga-Florizarre et Keldeo et Provoc pour empêcher Airmure de se soigner et Heatran de placer les Piège de Roc.

Export Showdown

Tornadus-Therian @ Life Orb

Ability: Regenerator

EVs: 4 Atk / 252 SpA / 252 Spe

Naive Nature

- Hurricane
- Superpower / Heat Wave
- Taunt
- Knock Off



En 6ème génération, **Flambusard** était tout simplement la meilleure façon de gérer cette team. Avec lui, vous n'aviez même pas à courir le risque d'un miss comme c'est le cas pour le Pied Voltige ou le Psykoud'boul de Charmina. Sa version Défensive Spéciale sans objet avec Acrobatie, Provoc et Gonflette font que le joueur adverse ne peut strictement rien faire. Le seul espoir de l'adversaire est de commencer le match avec Keldeo ou de switcher sur lui en anticipant un Provoc avant que Flambusard n'ait eu le temps de se booster, sinon c'est un 6-0 propre et net assuré. Malheureusement, le passage en 7G et le nerf considérable d'Ailes Bourrasque (qui ne donne désormais une priorité aux capacités de type Vol de Flambusard que lorsqu'il a tous ses PV) l'ont fait totalement disparaître des radars de

l'OverUsed ; et même s'il est d'une certaine manière toujours très menaçant pour cette team très lente, le fait qu'il soit plus lent que Keldeo avec cette répartition ruine grandement notre intérêt à son égard.

Export Showdown

Talonflame

Ability: Gale Wings

EVs: 248 HP / 252 SpD / 8 Spe

Careful Nature

- Acrobatics
- Roost
- Bulk Up
- Taunt



Même si **Kyurem-Noir** était déjà globalement menaçant pour cette team en 6ème génération, la récente acquisition de son attaque Z surpuissante lui permet de se débarrasser du seul switch-in fiable dont la team disposait contre lui : Leveinard.

Export Showdown

Kyurem-Black @ Icium Z

Ability: Teravolt

EVs: 252 Atk / 4 SpA / 252 Spe

Naive Nature

- Freeze Shock
- Fusion Bolt
- Ice Beam
- Earth Power



Tokopiyon peut OHKO Florizarre, Keldeo, Heatran et Scalproie sans être inquiété par le Coup Bas de ce dernier et peut aussi utiliser Provoc contre Leveinard et Airmure.

Export Showdown

Tapu Lele @ Fightinium Z

Ability: Psychic Surge

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Psyshock
- Moonblast
- Focus Blast
- Taunt



L'effet de Myria-Flèches permet de toucher Airmure malgré son type Vol et sa résistance au type Sol. Dès Lors, seul Méga-Florizarre est apte à switcher sur le Myria-Flèches de la version Bandeau Choix de **Zygarde** si les PdR sont présents sur le terrain. Mais même dans cette situation, vous pouvez rester pour le forcer à gâcher ses PP de Synthèse puisqu'il ne vous inflige qu'à peine plus de 30% avec Giga-Sangsue.

Export Showdown

Zygarde @ Choice Band

Ability: Aura Break

EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Spe

Adamant Nature

- Thousand Arrows
- Extreme Speed
- Outrage
- Toxic



Hoopa-Déchaîné avec les Lunettes Choix est presque ingérable pour la team puisqu'il dispose d'attaques super efficaces contre chacun de ses membres (Choc Psy ou Psyko, Tonnerre et Exploforce). Choc Psy 2HKO Leveinard et Tourmagik peut clairement mettre hors jeu un Pokémon si besoin est.

Export Showdown

Hoopa-Unbound @ Choice Specs

Ability: Magician

EVs: 4 Def / 252 SpA / 252 Spe

Timid Nature

- Dark Pulse
- Psyshock
- Focus Blast
- Trick / Thunderbolt

Le Volt-Turn

Comme la team ne compte aucun type Sol dans ses rangs, la stratégie dite du Volt-Turn lui impose une pression constante, empêchant son joueur de maintenir ses Stallers à un niveau de PV suffisant pour contenir les attaques de puissants Sweepers.

Conclusion

Enfin, cette team ne comprend rien d'extraordinaire ou de très original comme vous avez pu le constater par vous-mêmes. Le succès qu'elle rencontre s'explique donc en grande partie par le fait qu'elle ait une réponse face aux menaces les plus courantes du méta-jeu. Mais il ne faut pas oublier une chose essentielle : l'utilisation qu'un joueur fait d'une team est majoritairement responsable de son succès. Quelqu'un de très expérimenté pourra se sortir de bien des situations, même si la team qu'il utilise possède de nombreux défauts. À l'inverse, si vous débutez, vous pourrez rencontrer des difficultés dans vos matchs même si la team que vous utilisez est extrêmement solide. Le joueur qui est à l'origine de la team que nous venons de voir aujourd'hui a disputé plusieurs milliers de matchs avec elle et est dès lors apte à développer un plan de jeu quasi parfait en toutes situations. Souvenez-vous donc bien que si vous souhaitez progresser en stratégie Pokémon en vous appropriant vos teams ou celles des autres, il n'y a pas d'autre secret que la pratique, encore la pratique et toujours la pratique !

Par Red Shreder