

# Le leurre et le bluff

## Le leurre

### Définition

Le leurre (lure en anglais) consiste à prendre l'adversaire par surprise en utilisant une capacité, un objet ou une répartition d'EV peu utilisés de manière générale. Le joueur adverse ne s'y attendra pas forcément et restera en jeu avec son Pokémon ou en amènera un sur le terrain censé contrer le vôtre. Il tombe ainsi dans le piège que vous lui avez tendu. Sur le papier cela semble assez simple, mais la mise en pratique l'est beaucoup moins comme on le verra tout à l'heure. On compte donc sur la méconnaissance du métagame de la part du joueur adverse ou sur sa crédulité pour parvenir à nos fins. Dans le cas du leurre, peu importe que votre adversaire ait un bon niveau ou pas, et je dirais même que cela fonctionnera d'autant mieux si votre adversaire n'est pas coutumier de ce genre de techniques. Enfin, leurrer peut être fait n'importe quand dans le match car cette technique ne vous fait prendre aucun risque particulier. Les capacités Z sont particulièrement efficaces en matière de leurre. Vous pouvez d'ailleurs consulter mon article du mois dernier sur les capacités Z les plus utilisées en OU pour plus de précisions à ce sujet.

### Exemples

- les capacités Z.
- la Ceinture Pro : augmente de 20% la puissance des capacités super efficaces. C'est sans doute l'objet de leurre par excellence puisqu'elle permet de faire croire à l'adversaire que vous portez un Mouchoir Choix et donc que vous êtes bloqués sur une attaque. Les meilleurs utilisateurs sont les Pokémon qui sont souvent joués avec l'Orbe Vie ou un Mouchoir Choix et qui disposent d'une grande couverture offensive : Kyurem-Noir, Keldeo, Jirachi, Tokopyion, Latios (très courant en 5ème génération), etc. Si l'adversaire ne voit pas les dégâts de recul de l'Orbe Vie à la suite d'une attaque, il pensera naturellement que vous êtes bloqués. Attention cependant, la supercherie est dévoilée dès lors que vous touchez super efficacement un Pokémon, car il suffira à votre adversaire de faire un calcul pour voir que les dégâts sont plus élevés que d'ordinaire et que vous n'êtes donc pas Mouchoir Choix. C'est donc un objet particulièrement bon lors de tournois IRL, puisqu'il est généralement impossible d'y faire des calculs de dégâts.
- les puissances cachées peu utilisées : PC Feu sur Kyurem-Noir, Manaphy, Tokorico, Alakazam, Magearna (pour Noacier et Méga-Cizayox), PC Plante sur Electhor (pour surprendre les types Eau/Sol comme Laggron ou Tritosor qui viennent systématiquement sur Electhor), PC Glace sur Démétéros (surtout en 6ème génération car elle est monnaie courante en 5G et 7G), etc.
- toute capacité, peu courante, visant à contrer un ou plusieurs Pokémon peut faire office de leurre.

### Rendre le leurre plus efficace

Un adversaire de haut niveau s'attendra presque toujours à un potentiel leurre, ou prendra au moins ses précautions afin de vérifier si tel est bien le cas. Prenons l'exemple de Kyurem-Noir PC Feu. Si votre adversaire a son Démétéros-Totémique face à votre Kyurem-Noir, il y a de fortes chances qu'il envoie son Méga-Cizayox pour absorber le Laser Glace. Au tour suivant, il peut soit faire Pisto-Poing (si votre Kyurem-Noir est dans la fourchette de dégâts de Pisto-Poing ou s'il s'attend à la PC Feu mais ne souhaite pas conserver son Cizayox pour la suite du match), soit se soigner ou faire Danse-Lames (s'il pense que vous n'avez pas PC Feu), soit faire Demi-Tour (s'il n'a pas besoin de se soigner et qu'il souhaite récupérer le momentum sans s'attendre à PC Feu non plus), soit switcher directement sur un autre Pokémon. Dans notre cas, nous partons du principe que Kyurem-Noir a tous ses PV, donc le

meilleur coup à jouer pour lui est d'envoyer un Pokémon capable d'encaisser la PC Feu. En effet, de deux choses l'une : soit vous n'avez pas PC Feu et n'avez donc aucune raison de rester sur un Méga-Cizayox, soit vous avez PC Feu et n'avez donc pas de raison de ne pas faire cette attaque au risque de prendre un Pisto-Poing. Afin de contrer cette technique adverse et ainsi forcer le leurre, il est donc très efficace de le laisser penser que votre Pokémon ne représente pour lui aucune menace. Pour ce faire, vous pouvez switcher afin de lui faire croire que vous ne possédez pas PC Feu dans votre set. Vous allez ainsi voir quelle action l'adversaire a choisie et vous pourrez agir en fonction lorsque la confrontation Kyurem-Noir vs Méga-Cizayox se représentera plus tard dans le match. Plus vous répétez cette action, moins l'adversaire se méfiera. Si l'adversaire est resté avec son Cizayox la première fois, alors il y a de très fortes chances qu'il fasse de même la fois suivante. S'il a switché, cela veut forcément dire qu'il est méfiant, il faudra donc être prudent et éventuellement attendre encore un peu avant de vous servir de votre capacité de leurre. L'autre astuce est d'utiliser l'attaque de leurre, PC Feu dans notre cas, sans attendre, directement sur le tour de switch de votre adversaire. En effet, un joueur s'attendra beaucoup moins à ce que vous fassiez usage d'une telle attaque sur un switch, par anticipation.

## Le bluff

### Définition

Le bluff est diamétralement opposé au leurre puisqu'il consiste à faire croire à votre adversaire que vous possédez une capacité, un objet ou une répartition d'EV alors que ce n'est pas le cas. C'est donc bien plus risqué que le leurre puisque vous arrivez sur le terrain sans avoir les atouts pour vous défendre. Le but recherché étant bien évidemment de faire fuir le Pokémon adverse dans l'espoir de récupérer l'avantage un moment. Comme nous l'avons vu précédemment, le leurre consiste en revanche à faire en sorte que le Pokémon reste sur le terrain, ou que votre adversaire "morde à l'hameçon" en amenant le Pokémon que vous souhaitez. Le bluff est donc une tactique à utiliser avec beaucoup plus de prudence que le leurre, car elle implique cette fois une parfaite connaissance du méta-game de la part du joueur adverse. De manière générale, on ne sera amené à bluffer qu'en dernier recours, lorsque vous êtes dos au mur et que rien d'autre ne peut vous sortir de l'impasse.

### Exemples

- faire croire que vous êtes Mouchoir Choix en venant sur un Pokémon plus rapide que le vôtre. Dans ce cas, il faut que le Pokémon que vous utilisez soit souvent porteur d'un Mouchoir Choix comme Démétéros, Carchacrok, Tokopyion, Minotaupe, Ectoplasma, Latios... Il est toujours utile d'avoir **les statistiques d'utilisation de Showdown** à portée de main afin de pouvoir se faire rapidement une idée de l'utilisation réelle des Pokémon, de leurs capacités ainsi que de leurs objets.
- vous pouvez bluffer en utilisant un leurre assez classique, mais vous devez alors être certain que votre adversaire le sache si vous ne voulez pas subir un échec cuisant. Pour reprendre l'exemple que nous avons utilisé dans la première partie de cet article, imaginons que votre adversaire vienne de mettre un de vos Pokémon KO avec son Méga-Cizayox. Vous pouvez venir avec votre Kyurem-Noir en espérant que le joueur adverse pense que vous possédez PC Feu sans se douter de la supercherie.

### Rendre le bluff plus efficace

Dans le cas de tournois de grande ampleur, où il y a de fortes chances que vos adversaires aillent voir vos replays afin de construire une team en fonction de vos habitudes de jeu, si vous avez certains archétypes de prédilections, certains sets que vous utilisez dans la plupart de vos teams, vous pouvez justement jouer là-dessus en utilisant des sets complètement différents. Une autre astuce consiste à avoir 2 teams avec les 6 mêmes Pokémon, mais des sets qui diffèrent sur plusieurs d'entre eux. Comme

vous vous en doutez sûrement, cette technique est beaucoup plus difficile à mettre en pratique, notamment à cause du fait que certains Pokémon ne possèdent pas beaucoup de sets viables différents, mais reste très efficace si l'une des versions de cette team est très connue, ou si vous utilisez les deux teams l'une à la suite de l'autre dans un BO3 par exemple.

## Récapitulons

	Leurre	Bluff
<u>Principe</u>	Surprendre l'adversaire avec quelque chose de peu utilisé.	Tromper l'adversaire en lui faisant croire quelque chose.
<u>Quand ?</u>	N'importe quand dans le match.	En dernier recours, lorsque la situation est mal embarquée.
<u>Quels risques?</u>	Ne représente aucun risque pour vous, vous pouvez simplement manquer votre coup en utilisant votre attaque de leurre sur le mauvais Pokémon par exemple.	Risque élevé.
<u>Contre qui ?</u>	Contre n'importe qui.	Seulement contre un adversaire de bon niveau.
<u>Comment ?</u>	Avec des capacités Z, la Ceinture Pro, des Puissances Cachées ou toute autre capacité peu courante de manière générale.	Feinter le Mouchoir Choix ou un leurre, suffisamment "classique" pour insuffler le doute à l'adversaire.

Par *Red Shreder*