

Vaincre le Stall



Artwork par Red Shreder

Introduction

Vous n'aimez pas le Stall, vous le détestez, le haïssez, l'excéciez, le méprisez, le conspuez, bref, tout un tas de mots en "ez" ? Dans ce cas j'ai peut-être une solution pour vous.

Si le Stall est sans doute le style de jeu le plus redouté, il est aussi le plus facilement prévisible en raison des Pokémon utilisés qui sont très souvent les mêmes, avec des sets qui diffèrent très peu d'une team à l'autre. Quand on évoque le Stall, et même si l'on n'est pas un spécialiste à Pokémon, on a au moins tous en tête les images de Leveinard, de Méga-Ténéfix ou encore d'Airmure. Et, bien que ces Pokémon ne soient pas uniquement présents dans ce genre d'archétype, il est vrai qu'on y est confronté presque systématiquement lorsque l'on affronte une team Stall.

Pour savoir comment contrer un style de jeu, il faut déjà comprendre comment il fonctionne et quels sont ses objectifs. Le but du Stall est de pouvoir encaisser, contenir les assauts du plus grand nombre de Pokémon possible dans un métagame. Pour se faire, on utilise, à quelques rares exceptions près, des Pokémon lents, très solides défensivement et investis systématiquement en PV ainsi que dans l'une des deux statistiques défensives. Ces Pokémon auront presque toujours un moyen pour se soigner, que ce soit par le biais d'une capacité de soin directe (Soin, E-Coque, Atterrissage...) ou indirecte (Voëu), d'un Talent (Régé-Force) et/ou d'un objet (les Restes, une baie). Ils auront aussi un grand nombre de capacités pour vous infliger des altérations de statut : Feu

Follet, Toxik, Cage-Eclair et Pics Toxik notamment.

Il sera également extrêmement rare que vous y croisiez un porteur de cristal Z, un Pokémon avec des capacités de boost ou tout simplement un Pokémon investi en Attaque et en Vitesse. La façon dont procède une team Stall est la suivante : switch pour encaisser une attaque, tour de soin, retrait des Entry Hazards, tour de soin, infliger un statut... Vous l'aurez compris, le joueur de Stall cherche à temporiser au maximum pour vous empêcher d'arriver à vos fins en vous infligeant 6% par-ci, 12% par-là etc. Pour résumer en quelques mots, le Stall c'est : du bulk, du soin, des statuts et très peu de vitesse. Et c'est en jouant sur ces spécificités que l'on va pouvoir parvenir à retourner le match à notre avantage.

Il faut bien avoir conscience que la victoire se joue avant tout au teambuilding, car votre team pourra être aussi performante que possible, si elle ne possède pas les outils nécessaires pour vaincre le Stall, alors vous n'y arriverez tout simplement jamais, même si vous savez précisément quand et comment votre adversaire va agir. Mais rassurez-vous, ces outils existent bel et bien, et je m'en vais vous les présenter sans plus attendre.

Objet Choix + Tourmagik

Tourmagik échange l'objet du lanceur avec celui de la cible. Bloquer un membre d'une team Stall sur une seule et même capacité est un bon moyen pour le rendre tout bonnement inutile, car en procédant ainsi, vous l'empêcherez de se soigner ou d'infliger un statut. Le reste du set que vous utilisez importe peu, à partir du moment où il s'intègre bien à votre team. Nous ne détaillerons donc pas les sets dans cette partie.



Latios @ Choice Scarf / Choice Specs

Ability: Levitate

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Draco Meteor
- Psyshock
- Hidden Power Fire / Thunderbolt / Defog
- Trick



Latias @ Choice Scarf

Ability: Levitate

EVs: 4 HP / 252 SpA / 252 Spe

Timid Nature

- Draco Meteor
- Psychic

- Healing Wish
- Trick



Hoopa-Unbound @ Choice Specs

Ability: Magician

EVs: 4 Def / 252 SpA / 252 Spe

Timid Nature

- Dark Pulse
- Psyshock
- Focus Blast
- Trick



Gengar @ Choice Specs

Ability: Cursed Body

EVs: 4 HP / 252 SpA / 252 Spe

Timid Nature

- Shadow Ball
- Sludge Wave
- Focus Blast
- Trick



Blacephalon @ Choice Scarf / Choice Specs

Ability: Beast Boost

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Shadow Ball
- Flamethrower
- Fire Blast
- Trick

L'art du Stallbreaking avec Provoc

La capacité Provoc oblige votre adversaire à utiliser des capacités offensives pendant 3 tours. Mais avoir Provoc dans son set ne suffira pas à rendre un Pokémon efficace contre le Stall car il lui faudra aussi être capable de menacer Méga-Ténéfix d'une manière ou d'une autre, sans quoi ce dernier n'aurait qu'à switcher pour retourner Provoc à l'envoyeur. Un Pokémon comme Mew par exemple est totalement bloqué par Miroir Magik de Méga-Ténéfix et ne peut rien lui faire en retour. Seulement 2 sets seront présentés dans cette partie mais vous retrouverez d'autres utilisateurs de Provoc dans la suite de l'article.



Boréas-Totémique est sans aucun doute le meilleur allié dès lors qu'il s'agit de contrer le Stall. Son accès à Provoc et Sabotage ainsi que sa grande puissance de frappe le rendent terriblement efficace contre ce genre d'archétype. L'Orbe Vie lui donne la possibilité de 2HKO Méga-Ténéfix :

252 SpA Life Orb Tornadus-Therian Hurricane vs. 248 HP / 252+ SpD Sableye-Mega: 136-161 (44.8 - 53.1%) -- 30.9% chance to 2HKO

En bref, le seul Pokémon à pouvoir venir sur lui est Electhor qui menace de l'OHKO avec Coup d'Jus. Sinon, rien de ce qui est joué en Stall n'apprécie croiser sa route.

Tornadus-Therian @ Life Orb

Ability: Regenerator

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Hurricane
- Heat Wave
- Taunt
- Knock Off



Tout l'intérêt du set réside dans la combinaison d'Ire de la Nature, qui réduit de moitié les PV de la cible, et de Provoc. Seuls les Pokémon avec Régé-Force comme Gaulet et Bouldeneu sont problématiques puisqu'ils peuvent récupérer des PV en switchant. Et tout comme pour Boréas-T, on retrouve la possibilité de 2HKO Méga-Ténéfix :

252 SpA Magnet Tapu Koko Thunderbolt vs. 248 HP / 252+ SpD Sableye-Mega in Electric Terrain: 141-166 (46.5 - 54.7%) -- 62.1% chance to 2HKO

Tapu Koko @ Magnet

Ability: Electric Surge

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Thunderbolt
- U-turn
- Taunt
- Nature's Madness

Exploser les murs : le Wallbreaking

La Force Pure

Il arrive que certains Pokémon aient une puissance telle qu'ils soient capables de 2HKO la plupart des membres d'une team Stall, que ce soit par le biais de la puissance octroyée par leurs stats

monstrueuses ou par celui d'un Talent comme Force Pure ou Coloforce.



Méga-Mysdibule est de loin le plus intéressant des 3 Pokémon de cette catégorie. En doublant sa stat d'Attaque, le Talent Coloforce fait de Méga-Mysdibule le Pokémon avec la statistique d'Attaque la plus élevée du jeu (678). Danse-Lames n'est pas nécessaire ici comme vous pourrez le voir avec les calculs de dégâts, sans compter que l'on a besoin de Câlinerie, Poing-Éclair et Crocs Feu pour avoir la meilleure couverture offensive possible. Coup Bas est inutile contre le Stall mais se révèle parfois décisif si vous affrontez des teams offensives. Voici un petit aperçu de ce dont il est capable :

252+ Atk Huge Power Mawile-Mega Play Rough vs. 248 HP / 252+ Def Eviolite Chansey: 367-433 (52.2 - 61.5%) -- guaranteed 2HKO

252+ Atk Huge Power Mawile-Mega Thunder Punch vs. 248 HP / 252+ Def Skarmory: 176-208 (52.8 - 62.4%) -- guaranteed 2HKO

252+ Atk Huge Power Mawile-Mega Fire Fang vs. 248 HP / 44 Def Amoonguss: 338-398 (78.4 - 92.3%) -- guaranteed 2HKO

Même la version physique de Bouldeneu risque le 2HKO sur Câlinerie. Il n'y a guère que Méga-Florizarre qui puisse le contrer sans problème.

Mawile @ Mawilite

Ability: Hyper Cutter

EVs: 92 HP / 252 Atk / 164 Spe

Adamant Nature

- Play Rough
- Sucker Punch
- Thunder Punch
- Fire Fang



Le Talent Multi-Coups permet à Méga-Scarhino de toujours frapper 5 fois lorsqu'il utilise des capacités à coups multiples comme Dard-Nuée et Boule Roc. Et quand on sait combien sa stat d'Attaque est élevée (185), on imagine facilement les dégâts qu'il est capable de causer à la team adverse :

252+ Atk Heracross-Mega Pin Missile (5 hits) vs. 248 HP / 8 Def Sableye-Mega: 245-290 (80.8 - 95.7%) -- guaranteed 2HKO

252+ Atk Heracross-Mega Close Combat vs. 248 HP / 252+ Def Skarmory: 160-189 (48 - 56.7%) -- 87.5% chance to 2HKO

Même Mélodelfe, qui pourra temporiser un moment, reste exposé à un coup critique, ce qui reste assez probable puisque chacun des coups d'une attaque à coups multiples à une chance de l'être :

252+ Atk Heracross-Mega Rock Blast (5 hits) vs. 252 HP / 252+ Def Clefable: 175-210 (44.4 - 53.2%) -- 0.4% chance to 2HKO after Leftovers recovery

Heracross @ Heracronite

Ability: Moxie

EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Spe
Adamant Nature
- Close Combat
- Pin Missile
- Rock Blast
- Substitute / Swords Dance



Le plus gros souci de Méga-Charmina est la présence quasi systématique de Méga-Ténéfix dans les teams Stall qui l'empêche d'abuser de Pied Voltige. Cependant, avec un peu d'anticipation, vous devriez pouvoir faire Poing Glace sur le switch et forcer ainsi Méga-Ténéfix à se soigner plusieurs tours d'affilée, lui faisant risquer le gel. On pourrait être tenté de le jouer avec la nature Rigide, mais dans un méta-game où la vitesse joue un rôle aussi important, on ne saurait se priver de certaines speed ties cruciales au profit d'un surcroît d'Attaque pas toujours nécessaire.

Medicham @ Medichamite
Ability: Telepathy
EVs: 252 Atk / 4 Def / 252 Spe
Jolly Nature
- Fake Out
- High Jump Kick
- Ice Punch
- Zen Headbutt

Les capacités Z

L'introduction des capacités Z en 7ème génération a rendu le Wallbreaking encore plus simple qu'avant, donnant à certains Pokémon déjà puissants la possibilité de déclencher des attaques dévastatrices. Notez qu'1/4 des dégâts passent à travers Abri, ce qui peut parfois être suffisant pour qu'un coup permette le KO le tour suivant.



Kyurem-Noir dispose d'une attaque Z à 200 de puissance, le maximum pour ce genre de capacités. Couplée à ses 170 points d'Attaque de base, c'est la capacité à la puissance brute la plus élevée que l'on puisse déclencher en OverUsed. Quelques calculs valent mieux qu'un long discours :

252 Atk Teravolt Kyurem-Black Subzero Slammer (200 BP) vs. 248 HP / 252+ Def Skarmory: 228-268 (68.4 - 80.4%) -- guaranteed 2HKO

252 Atk Teravolt Kyurem-Black Subzero Slammer (200 BP) vs. 248 HP / 252+ Def Eviolite Chansey: 529-624 (75.2 - 88.7%) -- guaranteed 2HKO

252 Atk Teravolt Kyurem-Black Subzero Slammer (200 BP) vs. 252 HP / 252+ Def Clefable: 351-414 (89 - 105%) -- 31.3% chance to OHKO

252 Atk Teravolt Kyurem-Black Subzero Slammer (200 BP) vs. 248 HP / 8 Def Sableye-Mega: 328-387 (108.2 - 127.7%) -- guaranteed OHKO

Les seuls Pokémon qui sont capables d'encaisser l'attaque sans problème sont Prédastérie et Méga-Cizayox qui sont respectivement touchés par Eclair Croix et PC Feu.

Kyurem-Black @ Icium Z

Ability: Teravolt

EVs: 252 Atk / 4 SpA / 252 Spe

Naive Nature

- Freeze Shock
- Fusion Bolt
- Ice Beam
- Earth Power / Hidden Power Fire



Katagami est l'un des rares Pokémon à pouvoir s'offrir le luxe d'utiliser Danse-Lames contre une team Stall puisque son double type Acier / Plante fait fuir les utilisateurs du Talent Inconscient que sont Maraiste et Mélodelfe. En plus de ça, l'attaque Z de type combat est presque un OHKO garanti à +2 après les PdR sur la version défensive physique d'Airmure :

+2 252 Atk Kartana All-Out Pummeling (175 BP) vs. 248 HP / 252+ Def Skarmory: 277-327 (83.1 - 98.1%) -- guaranteed 2HKO

Un de ses meilleurs contre est sans doute Electhor qui, en plus de résister aux trois attaques du set, peut l'OHKO avec Canicule. Notez tout de même qu'il prendra plus de 50% sur Combo Hyper-Furie à +2 :

+2 252 Atk Kartana All-Out Pummeling (175 BP) vs. 248 HP / 240+ Def Zapdos: 198-233 (51.6 - 60.8%) -- 94.1% chance to 2HKO after Leftovers recovery

Kartana @ Fightinium Z

Ability: Beast Boost

EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Spe

Jolly Nature

- Swords Dance
- Leaf Blade
- Sacred Sword
- Smart Strike



Pouvoir Lunaire menace Méga-Ténéfix tandis que Choc Psy profite du boost procuré par le terrain Psy pendant 5 tours en frappant sur le plan physique. On retrouve également la capacité Provoc qui sera cruciale pour priver les cibles de leur moyen de se soigner. Exploforce Z permet de renvoyer dans leurs Pokéballs certains types Acier qui résistent aux deux STAB du gardien d'Akala : Heatran, Noacier et Airmure qui prendra plus de 80% sur sa version défensive physique.

Tapu Lele @ Fightinium Z

Ability: Psychic Surge

EVs: 252 SpA / 4 SpD / 252 Spe

Timid Nature

- Psyshock
- Moonblast
- Focus Blast
- Taunt



Un set qui surprend les types Plante (Méga-Florizarre, Goulet, Bouldeneu) qui sont capables de contrer Léviator s'il n'est pas joué avec une attaque de type Vol. Rebond Z OHKO Méga-Ténéfix et inflige minimum 70% à Leveinard. Electhor est un problème de taille puisqu'il rend tout placement impossible tant qu'il a plus de la moitié de ses PV. Comme pour tout utilisateur d'attaque Z, il faudra bien faire attention au moment où vous décidez de la lancer, car un simple switch sur une résistance pourrait vous compliquer la tâche par la suite.

Gyarados @ Flyinium Z

Ability: Moxie / Intimidate

EVs: 252 Atk / 4 SpD / 252 Spe

Jolly Nature

- Dragon Dance
- Bounce
- Waterfall
- Taunt

Les objets qui augmentent la puissance de frappe

Souvent l'Orbe Vie ou le Bandeau Choix. Les Lunettes Choix sont beaucoup moins intéressantes, surtout si le Pokémon n'est pas joué avec Tourmagik, car il suffira à votre adversaire d'envoyer Leveinard qui tiendra les coups sans ciller.



Son attaque signature Myria-Flèches touche tous les Pokémon sans exception, qu'ils soient de type Vol ou qu'ils aient le Talent Lévitiation. La nature Rigide est primordiale pour infliger le plus de dégâts possible et menacer Mélodelfe © Inconscient d'un 2HKO après les PdR :

252+ Atk Choice Band Zygarde Thousand Arrows vs. 252 HP / 252+ Def Clefable: 178-210 (45.1 - 53.2%) -- 89.8% chance to 2HKO after Stealth Rock and Leftovers recovery

Toxik est parfait pour toucher les quelques Pokémon qui résistent à l'attaque comme Bouldeneu ou Tokotoro. Si vous jouer ce set, une chose est sûre, votre adversaire risque de passer un sale quart d'heure.

Zygarde @ Choice Band

Ability: Aura Break

EVs: 4 HP / 252 Atk / 252 Spe

Adamant Nature

- Thousand Arrows
- Extreme Speed

- Outrage
- Toxic / Earthquake



Hoopa-Déchaîné, un autre monstre de puissance. Son attaque signature Furie Dimension passe à travers Abri et 2HKO tout ce qui n'y résiste pas (attention aux 8PP). Les autres capacités vont justement être là pour se débarrasser des quelques Pokémon qui peuvent switcher sur lui. Détricanon touche Mélodelfe, Poing de Feu Magearna et Vampipoing Tyranocif. Enfin, Psykoud'Boul permet d'avoir un second STAB qui pourra frapper super efficacement Méga-Scarhino, Méga-Florizarre et Prédastérie.

Hoopa-Unbound @ Choice Band

Ability: Magician

EVs: 252 Atk / 4 Def / 252 Spe

Jolly Nature

- Hyperspace Fury
- Gunk Shot
- Fire Punch / Drain Punch
- Zen Headbutt



Ses deux STAB touchent une très grande partie du méta de façon neutre, et Poing de Feu est là pour Airmure et Bamboiselle qui sont immunisés au type Sol et qui résistent au type Normal :

252 Atk Life Orb Huge Power Diggersby Return vs. 248 HP / 252+ Def Eviolite Chansey: 339-399 (48.2 - 56.7%) -- 89.1% chance to 2HKO

252 Atk Life Orb Huge Power Diggersby Fire Punch vs. 248 HP / 252+ Def Skarmory: 143-169 (42.9 - 50.7%) -- 2.7% chance to 2HKO

Ici, vous n'aurez pas la contrainte d'être bloqué sur une seule et même attaque comme les deux sets précédents, mais vous devrez gérer les dégâts de recul de l'Orbe Vie en anticipant correctement les switches adverses.

Diggersby @ Life Orb

Ability: Huge Power

EVs: 252 Atk / 4 SpD / 252 Spe

Adamant Nature

- Return
- Earthquake
- Quick Attack
- Fire Punch

Le Trapping

Empêcher un Pokémon de switcher (ou l'en dissuader dans le cas de Poursuite) est l'une des méthodes les plus radicales qui soit pour lutter contre le Stall.



Heatran est un vrai cauchemar pour le Stall. Ce set en particulier peut littéralement trapper tous les Pokémon qui sont couramment joués en Stall. La seule exception est Scorvol qui le pousse au switch à cause de la menace que représente Séisme. Même Méga-Ténéfix, qui ne peut techniquement pas être trappé à cause de son type Spectre, est dans l'incapacité de le contrer, risquant le 2HKO sur Vortex Magma grâce à la nature Modeste :

252+ SpA Heatran Magma Storm vs. 248 HP / 252+ SpD Sableye-Mega: 118-139 (38.9 - 45.8%) -- 17.6% chance to 2HKO after trapping damage

Vortex Magma vous assure d'utiliser votre attaque Z en face d'une cible choisie. Telluriforce est indispensable pour gérer les autres Heatran en plus de pouvoir toucher super efficacement Prédastérie. Et bien qu'Heatran puisse être joué avec une attaque Z de type Feu ou Sol, c'est bien celle de type Plante qui se révèle la plus utile contre le Stall. Avec elle, les Pokémon comme Hippodocus, Maraiste, Mamambo, Tritosor et Tokopisco seront tous OHKO. Jouer Provoc est bien entendu obligatoire pour empêcher vos proies de se soigner.

Heatran @ Grassium Z

Ability: Flash Fire

EVs: 248 HP / 252 SpA / 8 Spe

Modest Nature

IVs: 0 Atk

- Magma Storm
- Solar Beam
- Earth Power
- Taunt



Bien moins pratique que le set d'Heatran ci-dessus, Tyranocif @ Bandeau Choix demeure toutefois intéressant pour trapper Leveinard. Vous serez cependant amené à souvent jouer sur des prédictions pour savoir si vous devez faire Mâchouille ou Lame de Roc dans certains cas, Mâchouille ou Poursuite dans d'autres. Les dégâts liés à la Tempête de Sable vous aideront aussi parfois à grappiller les PV qui vous séparent d'un potentiel KO. Tyranocif se révèle être redoutable lorsqu'il est joué en tandem avec Méga-Dracaufeu Y notamment puisque ce dernier aura le champ libre une fois Leveinard mis hors jeu.

Tyranitar @ Choice Band

Ability: Sand Stream

EVs: 80 HP / 252 Atk / 176 Spe

Adamant Nature

- Stone Edge
- Crunch
- Pursuit

- Earthquake / Surpuissance

Contourner le Talent Inconscient grâce à Force Ajoutée

La plupart des teams Stall possède un utilisateur du Talent Inconscient (Mélodelfe, Maraïste) qui ignore les boosts de stats de l'adversaire. Avec ses 20 points de puissance base, la capacité Force Ajoutée gagne 20 points de puissance de base supplémentaires pour chacun des boosts de l'utilisateur. Ainsi, si vous avez placé 2 Plénitude, vous aurez 2 boosts en Attaque Spéciale et 2 en Défense Spéciale, la puissance de base de Force Ajoutée sera donc égale à 100. Ainsi, ce ne sont pas les boosts qui sont pris en compte dans le calcul de dégâts, mais bien la puissance de base de l'attaque, ce qui explique qu'elle ne soit pas affectée par le Talent Inconscient. Les sets suivants relèvent plus du gimmick qu'autre chose, et bien qu'ils soient très efficaces contre le Stall de manière générale, leur utilité sera assez limitée le reste du temps.



Pour que la magie du set puisse opérer, il faut obligatoirement jouer une seconde capacité offensive en plus de Force Ajoutée, sans quoi vous ne toucherez pas les types Ténèbres, et en particulier Méga-Ténéfix. Vous vous demanderez sûrement pourquoi avoir choisi Lance-Flammes et ne pas avoir opté pour le STAB Pouvoir Lunaire ; eh bien la raison est double. Lance-Flammes touche Airmeure et Gaulet avant qu'ils n'aient eu le temps d'utiliser respectivement Cyclone et Bain de Smog en infligeant pas moins de 50% et 37 % à leurs versions défensives spéciales.

Clefable @ Leftovers

Ability: Magic Guard

EVs: 248 HP / 252 Def / 8 Spe

Bold Nature

IVs: 0 Atk

- Calm Mind

- Stored Power

- Flamethrower

- Soft-Boiled



L'idée du set est la même que pour Mélodelfe si ce n'est que vous ne serez ni affecté par Cyclone ni Provoc grâce à Miroir Magik. Lui faire tenir un cristal Z lui assure d'une part de prendre toujours le minimum de dégâts sur le Sabotage de Méga-Ténéfix tout en empêchant d'autre part les éventuels Tourmagik adverses. Notez que Force Ajoutée Z bénéficie d'une puissance de 160. L'attaque Z de type Feu est quant à elle utile pour les éventuels Magearna joués avec Permucoeur (qui échange les modifications de stats avec la cible).

Xatu @ Firium Z / Psychium Z

Ability: Magic Bounce

EVs: 248 HP / 252 Def / 8 Spe

Bold Nature

IVs: 0 Atk

- Calm Mind
- Stored Power
- Roost
- Heat Wave



La répartition un peu particulière le rend plus rapide qu'un Electhor avec 8 EV ou moins en Vitesse, lui permettant ainsi de placer une seconde Plénitude avant de se faire toucher par Coup d'Jus. On utilisera aussi un cristal Z, pour les mêmes raisons que dans le cas de Xatu. Et tout comme les deux sets ci-dessus, il ne peut être affecté par un statut (hors effets secondaires de capacités), ce qui rend son placement assez facile.

Sigilyph @ Firium Z / Psychium Z

Ability: Magic Guard

EVs: 232 HP / 240 Def / 36 Spe

Bold Nature

IVs: 0 Atk

- Calm Mind
- Stored Power
- Roost
- Heat Wave

Mentions spéciales

Les Pokémon suivants ne rentrent pas dans l'une des catégories précédentes mais ont une certaine utilité contre le Stall pour des raisons qui leur sont propres.



Brise Moule lui permet de passer outre le Talent Miroir Magik de Méga-Ténéfix. C'est donc l'un des seuls Pokémon à pouvoir placer les PdR quoi qu'il arrive en face d'une team Stall. Toxik vous donne la possibilité d'empoisonner les Pokémon comme Electhor, Mélodelfe © Inconscient, Méga-Ténéfix, Hippodocus, Maraiste... Le plus gênant pour ce set est d'avoir à affronter un Airmure qui serait joué avec le Casque Brut puisqu'il pourrait placer les Picots en vous empêchant d'utiliser Tour Rapide de façon répétée.

Excadrill @ Leftovers

Ability: Mold Breaker

EVs: 248 HP / 4 Def / 252 SpD / 4 Spe

Careful Nature

- Earthquake
- Toxic

- Stealth Rock
- Rapid Spin



Sans doute le meilleur poseur de PdR contre le Stall, juste après Minotaure. Son type Fée force Méga-Ténéfix au switch et vous assure de garder les Piège de Roc sur le terrain tout au long du match. Son accès à Sabotage est également un excellent moyen pour faire tomber l'Evoluroc de Leveinard, la Carapacue Mue d'Airmure ou les Restes des autres membres de la team adverse.

Clefable @ Leftovers

Ability: Magic Guard

EVs: 252 HP / 252 Def / 4 SpD

Bold Nature

- Moonblast
- Soft-Boiled
- Stealth Rock
- Knock Off



L'intérêt de ce set est son potentiel à pouvoir se placer sur Leveinard. En effet, si ce dernier switch alors qu'on lance Vampigraine, Majaspic récupérera 1/8 des PV de Leveinard (87 PV exactement), soit environ 28% de ses propres PV chaque tour. Cela signifie que vous pourrez utiliser Clonage le tour suivant et récupérer tous les PV consommés par le clone à la fin du tour. Lorsque Leveinard est contraint de se soigner, vous pouvez utiliser Tempête Verte pour booster votre Attaque Spéciale et ainsi de suite, en faisant en sorte de toujours rester derrière un clone pour éviter un éventuel Toxik.

Serperior @ Leftovers

Ability: Contrary

EVs: 56 HP / 200 SpA / 252 Spe

Timid Nature

- Leaf Storm
- Hidden Power Fire
- Substitute
- Leech Seed



A chaque fois que Métamorph entre en jeu, il dispose de 5 PP pour chacune de ses 4 capacités, peu importe qu'il les ait toutes utilisées avant ou pas. Vous comprenez donc qu'à lui seul, Métamorph va être capable de PP Stall la team adverse. Venez sur un Sabotage ennemi pour perdre le Mouchoir Choix et vous pourrez ainsi utiliser l'ensemble de vos capacités. Switchez sur Leveinard et vous pourrez calquer son Talent Médic Nature pour soigner vos altérations de statut. En outre, comme tous les Pokémon ou presque son joués avec un move de soin dans les teams Stall, vous n'aurez aucun mal à garder suffisamment de PV sur Métamorph.

Ditto @ Choice Scarf

Ability: Imposter

EVs: 252 HP / 4 Atk / 252 Def

IVs: 0 Spe

Relaxed Nature

- Transform

Conclusion

Vous avez désormais toutes les clés en main pour vous en sortir contre le Stall, il ne vous reste plus qu'à constituer votre propre équipe. Attention tout de même, il ne vous suffira pas de prendre 6 des Pokémon ci-dessus pour former une équipe viable. Et à moins que votre team ne soit destinée qu'à une situation bien particulière, il vous faudra bien entendu tenir compte de l'ensemble du méta-game afin qu'elle ne soit pas totalement démunie face aux équipes les plus offensives notamment.

Par [Red Shreder](#)