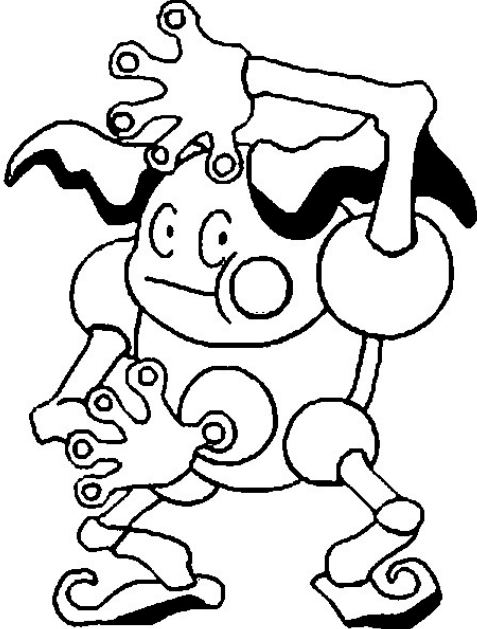













|  |    |  |     |     |     |               |   |     |     |
|--|----|--|-----|-----|-----|---------------|---|-----|-----|
| PV 90  | 94 | 98   | 102 | 106 | 110 | 114           | 118   | 120 | 120 |
| ATT 0  | 5  | 10   | 15  | 15  | 20  | 20            | 25  | 25  | 30  |
| <div>#122 Mr Mime</div> <div></div>  |    |  |     |     |     | Type          | <div></div> <div></div> |     |     |
|  |    |  |     |     |     | Avantage      |   |     |     |
|  |    |  |     |     |     | Résistance :: |   |     |     |
| <div></div>  |    |  |     |     |     |               |   |     |     |
| <div>Pouv. Pkmn : Une fois par tour, vous pouvez prendre une carte energie de votre pile de défausse et l'attacher à Mr Mime ou piocher une carte en plus</div>  |    |  |     |     |     |               |   |     |     |
| Gratuit  |    | Bouclier   |     |     |     |               | Divise tous les dégats par deux   |     |     |
| <div></div> |    | <div>Reflet</div> <div>Prenez les trois cartes energies que coute cette attaque placez les face verso et mélangez-les.</div> |     |     |     |               | <div>L'adversaire doit trouver l'energie psy pour toucher Mr mime</div>   |     |     |
| <div></div>  |    | Psyko  |     |     |     |               | 90  |     |     |
| <div></div>  |    | Photocopie   |     |     |     |               | Copie une attaque de l'adversaire   |     |     |