

PV 40	45	50	55	60	65	70	75	80	90
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20

## #038 Feunard



Type



Faiblesse



Avantage



Resistance



**Pouv. Pkmn : Quête du feu :** Une fois par tour vous pouvez aller chercher une carte énergie FEU dans votre pile de défausse et attachez-la à Goupix



**Danseflamme**

**10/tour pendant 5  
tours (+à tous les  
pkmn du banc adv.)**



**Déflagration**

**120**



**Lance-  
flammes**

**80**



**Feu sacré**

**40  
(+Brûle)**