













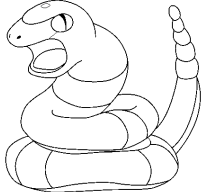



















PV	15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT	0	2	2	2	3	4	5	5	5	5
#19 Rattata							Type : 	Resistance : 		
							Faiblesse : 	☆		
							Avantage : 	★		
Pouv. Pkmm : Vermine. Une fois par tour, allez chercher un rattata ou un rattatac dans votre deck et ajoutez le à votre main										
			Croc-traitre Cette attaque inflige 15 dégâts de plus pour chaque rattata ou rattatac sur le terrain						20+	
			Charge				15			


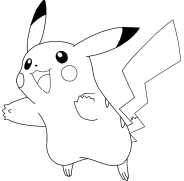






PV 35	38	41	44	47	50	53	56	59	62
ATT 0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
#20 Rattatac						Type : 	Resistance :		
						Faiblesse : 	★ ★		
						Avantage :			
Pouv. Pkmn : Vermine. Une fois par tour, allez chercher un rattata ou un rattatac dans votre deck et ajoutez le à votre main									
			Croc-de-mort Cette attaque inflige 20 dégâts de plus pour chaque rattata ou rattatac sur le terrain				30+		
			Croc fatal Cette attaque enlève 50% des PVs du pokémon défenseur.				50%		
			Morsure Lancez une pièce, si face, l'adversaire ne peut pas attaquer au prochain tour.				35		






PV	15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT	0	2	2	2	3	4	5	5	5	5
#21 Piafabec							Type	<div>★</div>		
							Avantage			
							<div>★</div>			
							Faiblesse			
Pouv. Pkmm : Rapace . Avantage X3 contre les autres volatiles, sauf les légendaires.										
<div>★★★</div>			Tornado Lance 4 pièces, inflige dix dégâts supplémentaires pour chaque pile.				10+			
<div>★</div>			Picpic				15			
Gratuit			Jet de sable L'adversaire a une chance sur deux de rater ses attaques				. Peut être utilisé jusqu'à trois fois auquel cas l'adversaire doit faire trois faces de suite pour réussir une attaque.			














PV	40	45	50	55	60	65	70	75	80	80
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#22 Rapasdepic							Type	<div>★</div> <div>★</div>		
							Avantage			
							<div>★</div>			
							Faiblesse			
Pouv. Pkmm : Rapace . Avantage X3 contre les autres volatiles, sauf les légendaires.										
<div>★★★★</div>							Bec vrille		80	
							Lancez 4 pièces, inflige dix dégâts supplémentaires pour chaque pile.			
<div>★</div>							Racket		25	
							Rapasdepic s'empare de la moitié des cartes énergies attachées au pokémon défenseur.			
<div>★★★</div>							Mimique		Copie la dernière attaque de l'adversaire.	

PV15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT 0	0	2	2	2	3	4	5	5	5
<div>#23 Abo</div> <div></div>						Type : <div></div>	Resistance : <div></div>		
						Faiblesse : <div></div>	<div>☆</div> <div>★</div>		
						Avantage : <div></div>			
Pouv. Pkmm : Groz'Yeux. Ne tenez pas compte de l'attaque du pokémon adverse.									
<div>★</div>			Ligotage					20+	
<div></div>			Dard-Venin 1chance sur 2 de PSN le pkmm adv.					15	
<div>★★★</div>			Morsure X2 contre les pkmm PSY					35	

PV	40	45	50	55	60	65	70	75	80	80		
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20		
#23 Arbok									Type : 		Resistance : 	
									Faiblesse : 		★ ★	
									Avantage : 			
Pouv. Pkmm : Groz'Yeux. Ne tenez pas compte de la FORCE du pokémon adverse lors du combat.												
 			Etranglement Si Arbok n'est pas KO dans 3 tours le pkmm adverse l'est.							40+		
 			Venin Lancez une pièce. Si pile le pkmm adv. est PSN, si face, il est paralysé.							30		
 			Morsure X2 contre les pkmm PSY							35		
			Acide 1/2 de PSN							25		

PV	10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#25 Pikachu							Type 		★	
							Avantage 		★	
							Résistance 			
<p>Pouv. Pkmm : Statik. Si pikachu est touché par une attaque physique lancez un dé. Si c'est 5 ou 6, le pkmm adv. est paralysé</p>										
			Vive-attaque Cette attaque peut être utilisée en plus d'une autre attaque ce tour-ci					20		
			Eclair +10 dégâts pour chaque énergie attachée au pkmm adverse.					30		
			Cage-éclair					Pkmm défenseur paralysé.		
			Charge					15		

PV	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#26 Raichu							Type	★ ★		
							Avantage			
							Résistance			
Pouv. Pkmm : Statik. Si Raichu est touché par une attaque physique lancez un dé. Si c'est 5 ou 6, le pkmm adv. est paralysé										
			Fatal-foudre 1/2 de paralyser.					100		
			Tonnerre +20 dégâts pour chaque énergie attachée au pkmm adverse.					60		
			Cage-éclair					Pkmm défenseur paralysé.		
			Ultimawashi					100		

PV 15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
<div>#27 Sabelette</div> <div></div>								<div>Resistance :</div> <div></div> <div>insensible aux attaques </div>	
								<div>Type :</div> <div></div>	
								<div>Faiblesse :</div> <div></div>	
								<div>Avantage :</div> <div></div>	
			Griffe					20	
			Roulade Cette attaque se lance jusqu'à ce que Sabelette n'ait plus d'énergies attachées.					40	
			Dard-venin 1/2 de PSN				15		
 			Tempêtesable				Les pokémons de type non-minéral en jeu perdent 15 PV par tour pendant 5 tours		