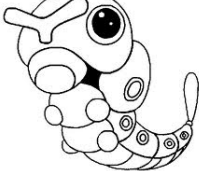






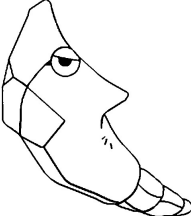








PV 10	12	14	16	18
ATT 0	0	0	0	0
#10 Chenipan				
		Type	  	
		Faiblesse		
		Avantage		
		Resistance		

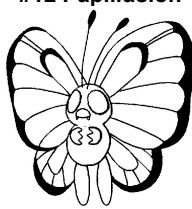




Pouv. Pokémon : Sécrétion. Chenipan ralentit son adversaire et donc peut attaquer deux fois par tour.

	Signe d'évolution	Allez chercher un Chrysacier et/ou un Papillusion dans votre deck, et mettez les dans votre main.
	Charge	15

PV100	105	110	115	120
ATT 0	0	0	0	0
#11 Chrysacier				
		Type	  	
		Faiblesse		
		Avantage		
		Resistance		

Pouv. Pokémon : Mue. Si Chrysacier subit un changement de statut, il ne dure qu'un tour.

	Armure	Divise tous les dégâts du prochain tour par 2. Peut être utilisé jusqu'à trois fois.
	Charge	15

PV 40	45	50	55	60	65	70	70	75	75
ATT 0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
#12 Papillusion									
						Type	  		
						Faiblesse			
						Avantage			
						Resistance			



Poudre toxik

Le pkmn défenseur est maintenant empoisonné



Choc mental
50% de chance de rendre confus

50



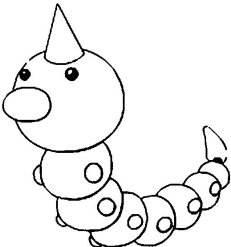




Para-spore

Le pkmn défenseur est maintenant paralysé









Météores
Cette attaque ne rate jamais.

60



PV 10	12	14	16	18
ATT 0	0	0	0	0
#13 Aspicot				
		Type	  	
		Faiblesse		
		Avantage		
		Resistance		

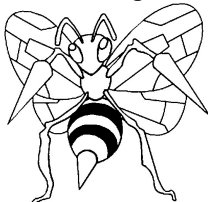




Pouv. Pokémon : Venin. Chaque fois que l'adversaire frappe Aspicot, il a une chance sur deux de perdre 5 PV.

	Dard-venin 1/2 d'empoisonner	20
	Charge	15





PV100	105	110	115	120
ATT 0	1	2	3	4
#14 Coconfort				
		Type	  	
		Faiblesse		
		Avantage		
		Resistance		






Pouv. Pokémon : Armure empoisonnée. Chaque fois que l'adversaire frappe Coconfort, il a une chance sur deux de perdre 10 PV

	Armure	Divise tous les dégâts du prochain tour par 2. Peut être utilisé jusqu'à trois fois.
	Charge	15






PV 30	35	40	45	50	55	60	70	75	75
ATT 0	7	14	21	28	30	32	34	36	40
#15 Dardargnan									
						Type	  		
						Faiblesse			
						Avantage			
						Resistance			

Pouv. Pokémon : Venin. Chaque fois que l'adversaire frappe Dardargnan, il a une chance sur deux de perdre 10 PV.




	Multi Dard-venin L'adversaire perd Dx5 PV par tour	20+
	Furie	Dx10
	Picpic	30
	Effort Multiplié par 5 si Dardargnan a moins de PV que l'adversaire.	30(x)






PV 20	20	25	25	25	27	27	27	27	30
ATT 0	0	0	2	2	2	3	4	5	5
#16 Roucool									
		Type	   						
		Avantage							
		Faiblesse							

	Tornade Lancez 4 pièces, inflige dix dégâts supplémentaires pour chaque pile.	10+
	Picpic	20
Gratuit	Jet de sable L'adversaire a une chance sur deux de rater ses attaques	
	Charge	15





PV 35	38	41	44	47	50	53	56	59	60
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
#17 Roucoups									
		Type	   						
		Avantage							
		Faiblesse							

Pouv. Pokémon : Vive-attaque. Attaquez autant de fois que vous le voulez par tour mais chaque attaque une seule fois.

	Cyclone	Changez le pkmn adv avec un du banc.
	Picpicpicpic	50
Gratuit	Lutte aérienne Roucoups s'inflige 25 dégâts	45
	Cru-aile	80

PV65	70	75	80	85	90	95	100	100	100
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#18 Roucarnage									
						Type	   		
						Avantage			
						Faiblesse			

Pouv. Pokémon : Vive-attaque. Attaquez autant de fois que vous le voulez par tour, mais chaque attaque une seule fois.

	Atterrissage.	Récupérez 20 PV par carte énergie attachée à Roucarnage
	Piqué	120
	Mimique	Reproduit la dernière attaque adverse.
	Aile d'acier	90