

PV 200 ATT 0	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.	
#144 Artikodin		
	Type Avantage Résistance Faiblesse	★ ★ ★ ★
Pouv. Pokémon : Blizzard divin. Chaque tour, Artikodin récupère 30 PV.		
	Tempête neige Dure D tours	Tous les pokémons adverses perdent 30PV par tour
	Aéroblast	90
	Blizzard 1/2 de geler	80
	Laser Glace 2 chances sur 3 de geler	150

PV 180 ATT 0	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.	
#145 Elektor		
	Type Avantage Résistance	★ ★ ★
Pouv. Pokémon : Tonnerre des cieux. Chaque tour, Elektor peut prendre une énergie attachée à un des pokémons adverses.		
	Eclair +15 par énergie sur le terrain	45
	Mise à terre	Elektor vole toutes les énergies attachées au pkmn adv.
	Tonnerre +15 par énergie sur le terrain	60
	Fatal-Foudre 2 chances sur 3 de paralyser	150

PV 160 ATT 0	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.	
#146Sulfura		
	Type Avantage Résistance	★ ★ ★
Pouv. Pokémon : Feu Eternel. Chaque tour vous pouvez défausser votre main et piocher jusqu'à 5 cartes		
	Feu Sacré	La prochaine attaque physique de l'adversaire le rend brûlé.
	Piqué	Attaque de l'adversaire + la quantité de PV que Sulfura a perdu.
	Lance-Flammes 1/2 de brûler	80
	Déflagration 2 chances sur 3 de brûler	150

PV 250 ATT 0	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.	
#150 Mewtwo		
	Type Avantage Résistance	★ ★ ★
Pouv. Pokémon : Psychopompe. Chaque tour vous Mewtwo peut prendre une énergie au pkmn. adv.		
	Prescience	Attachez jusqu'à 2 cartes énergie de votre pile de défausse à Mewtwo.
	Bouclier	Dégâts divisés par 2 (pendant 3 tours).
	Psyko +20 par énergie du pkmn adv.	80+
	Ultralaser	150

PV 300 ATT 0	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.	
#151 Mew		
	Type Avantage Résistance	★ ★ ★
Pouv. Pokémon : Originel. Choisissez quatre attaques existantes pour Mew (permanentes). Il lance toutes ses attaques gratuitement.		

PV 150 ATT 0	Les pokémons BUG n'évoluent pas.	
Missingno		
	Type Avantage Résistance	★ ★ ★
Pouvoir Pokémon : Random. Lancez un dé. Le chiffre qui sort détermine quelle attaque ci-dessous est lancée.		
1	Les deux Pokémon sont mis K.O.	
2	Vous défaussez toute votre main.	
3	Les deux joueurs mélangent leur main et leurs Pkmm en jeu avec leur deck et piochent 7 cartes.	
4	Missingno est mis K.O., et toute votre pile de défausse est désormais inaccessible.	
5	Pokémon adverse mis K.O.	
6	Piochez 10 cartes	