














































PV	40	45	50	55	60	65	70	75	80	90				
ATT	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45				
#55 Akwakwak							Type		★ ★					
							Avantage							
							Résistance :		Faiblesse					
														
							Pouv. Pkmm : Ciel gris. Impossible d'utiliser Zenith ou Danse Pluie ou autre effet du climat quand Akwakwak est sur le terrain.							
		Hydrocanon							120					
		Ultralaser							150					
		Psyko Lancez une pièce, si c'est face, l'adversaire est confus. Lancez une autre pièce, si c'est face, Akwakwak est confus.							25					
		Combo griffes							Dx15					











PV	15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
<div>#056 Ferosinge</div> <div></div>							<div>Type</div> <div></div>		<div>★</div> <div>★</div>	
							<div>Avantage</div> <div></div>			
							<div>Résistance :</div> <div></div>		<div>Faiblesse</div> <div></div>	
<div>Smash down : si ferosinge est mis KO, il inflige 50 dégâts au pokémon adv en jeu, à moins qu'Abri, Vol, Tunnel ou Plongée ne préviennent les dégâts.</div>										
			<div>Poing-karaté</div>						<div>25</div>	
 			<div>Puissance</div>				<div>Double la puissance de la prochaine attaque.</div>			
 			<div>Combo-griffes</div>						<div>D10</div>	

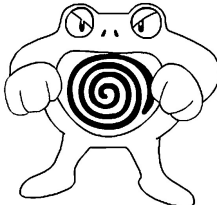












PV	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#057 Colossinge									 	
							Avantage 			
							Résistance ::  		Faiblesse 	
							Smash down : si Colossinge est mis KO, il inflige 100 dégâts au pokémon adv en jeu, à moins qu'Abri, Vol, Tunnel ou Plongée ne préviennent les dégâts.			
			Balayage						50	
			Poing comète 10 dégâts de plus pour chaque marqueur de dégâts sur Colossinge						30+.	
			Mania Ne peut pas s'arrêter de lancer cette attaque. Elle inflige dix dégâts de plus à chaque fois jusqu'à court d'énergie.						40+	
			Dynamopoin Rend confus.						80	






PV	35	38	41	44	47	50	53	56	59	60
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#058 Caninos										
							Faiblesse			
							Avantage			
							Résistance			
Pouv.Pkmm: Quête du Feu. Une fois par tour allez chercher une énergie FEU dans votre pile de défausse et attachez-la.										
				Morsure x2 contre pkmm PSY				20		
Coute 20PV				Bélier				30		
				Flammèche Lancez un dé. Si 5 ou 6, le pkmm adverse est brûlé.				15		

PV	65	70	75	80	85	90	95	100	110	120
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#059 Arcanin							Type	★		
							Faiblesse	★		
							Avantage	Résistance		
										
<p>Pouv.Pkmm: FIREBURNIM. Chaque fois qu'arcanin inflige des dégâts, il a une chance sur deux de brûler l'adversaire. Si l'adversaire brûle, il perd une énergie par tour.</p>										
				Déflagration				130		
				Lance-Flammes				80		
				Surchauffe Défaussez toutes les cartes énergie attachées à Arcanin.				200 Inflige sans tenir compte de la résistance.		

PV	20	27	34	41	48	55	56	57	58	60
ATT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
#060 Pitard							Type			
							Faiblesse			
							Avantage			
							Résist.			
		Pistolet à O					20			
		Hypnose					Pkmn défenseur endormi.			
		Torgnoles Lancez 4 pièces, cette attaque inflige 10 dégâts de plus par face.					15+			

PV	60	67	74	81	88	90	90	90	90	
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#061 Tetarte							Type			
							Faiblesse	 		
							Avantage			
							Résist.			
		Bulles d'O					35			
		Cognobidon					Double l'attaque de Tetarte			
		Plaquage					60			
		Lancez un dé si 5 ou 6 le pokémon adverse est paralysé.								
		Mania					30+			
		Tetarte ne peut pas s'empêcher de lancer cette attaque jusqu'à ce qu'il soit à cours d'énergie. Elle inflige dix dégâts supplémentaires à chaque lancer.					(Tetarte est confus une fois à cours d'énergie)			

PV 90	94	98	102	106	110	114	118	120	120
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#061 Tartard						Type		★	
						Faiblesse		★	
						 		★	
						Avantage		Résist.	
									
		Hydrocanon						100	
 		Cognobidon Sacrifie 50% des PVs restant de Tartard						Double l'attaque de Tartard	
 		Plaquage Lancez un dé si 5 ou 6 le pokémon adverse est paralysé.						60	
  		Dynamopoint Peut être lancée en plus d'une autre attaque ce tour-ci.						80	

PV	20	27	34	41	48	55	56	57	58	60
ATT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<div>#63 Abra</div> 							Type	<div>☆</div> <div>☆</div> <div>★</div>		
							Avantage			
							Résistance ::			
							 			
<div>Pouv. Pkmm : Une fois par tour, vous pouvez prendre une carte energie de votre pile de défausse et l'attacher à Abra</div>										
Gratuit		Téléport						Echanger avec un pkmn du banc		
		Prescience						Piochez deux cartes		
		Griffe						20		