BASE **Tarsal** PV 50

N° 280 Pokémon Sentiment Taille : 0,4 m Poids : 6,6 kg

Invite
Ajoutez une carte Supporter de votre pile de défausse à votre main.

Bataille 20

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Yuka Morii
139/214 ●
©2018 Pokémon

Il est très sensible aux émotions des gens et des Pokémon. Il se cache au moindre signe d'hostilité.

NIVEAU 1 **Kirlia** PV 80

Évolution de : Tarsal

N° 281 Pokémon Émotion Taille : 0,8 m Poids : 20,2 kg

Bataille 20

Voix Enjôleuse 50
Le Pokémon Actif de votre adversaire est maintenant Confus.

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Kouki Saitou
140/214 ◆
©2018 Pokémon

Il peut distordre l'espace-temps grâce à ses pouvoirs psy et ainsi voir l'avenir.

BASE **Xerneas** PV 160

Règle pour les cartes (Prisme Étoile) : Vous ne pouvez pas avoir plusieurs cartes du même nom dans votre deck. Si une carte doit aller dans la pile de défausse, placez-la plutôt dans la Zone Perdue.

Talent **Chemin de l'Existence**
Une seule fois pendant votre tour, lorsque ce Pokémon se déplace de votre Banc pour devenir votre Pokémon Actif, vous pouvez déplacer autant d'Énergies que vous voulez de vos autres Pokémon vers lui.

Cornes Lumineuses 160
Ce Pokémon ne peut pas utiliser Cornes Lumineuses pendant votre prochain tour.

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Shin Nagasawa
144/214 ★
©2018 Pokémon

D'après la légende, quand ses bois brillent de sept couleurs, cela signifie qu'il prodigue la vie éternelle.

BASE **Sucroquin** PV 60

N° 684 Pokémon Confiserie Taille : 0,4 m Poids : 3,5 kg

Cotogarde 10
Pendant le prochain tour de votre adversaire, ce Pokémon subit 10 dégâts de moins provenant des attaques *(après application de la Faiblesse et de la Résistance)*.

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. MAHOU
153/236 ●
©2018 Pokémon

Il immobilise son adversaire à l'aide de filaments blancs, sucrés et collants qui ressemblent à de la barbe à papa.

NIVEAU 1
Cupcanaille
PV 110
Évolution de : Sucroquin
N° 685 Pokémon Mousseline Taille : 0,8 m Poids : 5,0 kg
Enchantement Olfactif
Le Pokémon Actif de votre adversaire est maintenant Confus.
Douce Panique 110
Si le Pokémon Actif de votre adversaire n'est pas Confus, cette attaque ne fait rien.
Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite
Illus. Kyoko Umemoto
154/236 ★
La finesse de son odorat lui permet de distinguer les nuances de parfums les plus subtiles, ce qui en fait un compagnon idéal pour les pâtissiers.

BASE
Goupix d'Alola
PV 60
N° 037 Pokémon Renard Taille : 0,6 m Poids : 9,9 kg
Flambeau
Cherchez jusqu'à 2 Pokémon dans votre deck, montrez-les, puis ajoutez-les à votre main. Mélangez ensuite votre deck.
Verglas 20
Faiblesse ×2 | Résistance | Retraite
Illus. You Iribi
21/145 ●
La température de son souffle descend à -50 °C. Les anciens d'Alola l'appellent encore par son ancien nom : « Ke'oke'o ».

BASIC
Alolan Vulpix
HP 60
NO. 037 Fox Pokémon HT: 2'00" WT: 21.8 lbs.
Beacon
Search your deck for up to 2 Pokémon, reveal them, and put them into your hand. Then, shuffle your deck.
Icy Snow 20
weakness ×2 | resistance | retreat
Illus. kirisAki
21a/145 ●
It exhales air colder than -58 degrees Fahrenheit. Elderly people in Alola call this Pokémon by an older name—Keokeo.

NIVEAU 1
Feunard d'Alola
PV 110
Évolution de : Goupix d'Alola
N° 038 Pokémon Renard Taille : 1,1 m Poids : 19,9 kg
Talent Barrière Lumineuse
Évitez tous les effets d'attaques, y compris les dégâts, infligés à ce Pokémon par les Pokémon-GX ou les Pokémon-EX de votre adversaire.
Onde Boréale 80
Faiblesse ×2 | Résistance | Retraite
Illus. Miso Tsutsui
111/181 ★
Il fait de petites boules de glace avec sa fourrure et en canarde son adversaire. Quand il s'énerve, il peut le congeler sur place.

BASE **Togepi** PV 50

N° 175 Pokémon Balle Pic Taille : 0,3 m Poids : 1,5 kg

Découragement 10

Pendant le prochain tour de votre adversaire, les attaques du Pokémon Défenseur infligent 30 dégâts de moins *(avant application de la Faiblesse et de la Résistance).*

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Sekio

136/214 ●

Sa coquille est remplie de joie. On dit que s'il est bien traité, il porte chance.

NIVEAU 1 **Togetic** PV 80

Évolution de : Togepi

N° 176 Pokémon Bonheur Taille : 0,6 m Poids : 3,2 kg

Cadeau d'Énergie

Attachez une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémon de Banc.

Coup Magique 30

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

137/214 ◆

Il se démoralise vite s'il n'est pas avec des gens sympathiques. Il peut léviter sans battre des ailes.

NIVEAU 2 **Togekiss** PV 140

Évolution de : Togetic

N° 468 Pokémon Célébration Taille : 1,5 m Poids : 38,0 kg

Talent **Festin Féérique**

Une seule fois pendant votre tour *(avant votre attaque)*, vous pouvez soigner 30 dégâts à chacun de vos Pokémon ♡.

Coup Magique 70

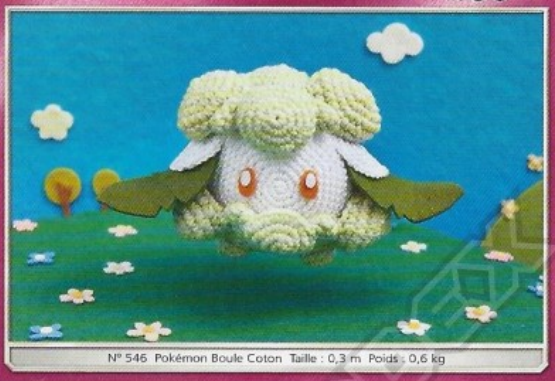
Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Kagemaru Himeno

138/214 ★

On dit qu'il apparaît dans les contrées paisibles pour dispenser mille bienfaits.

BASE **Doudouvet** PV 60



N° 546 Pokémon Boule Coton Taille : 0,3 m Poids : 0,6 kg

Ramasse Poussière

Piochez une carte.

Faiblesse ×2 | Résistance -20 | Retraite

Illus. Asako Ito

143/236 ●

Il projette un nuage de coton pour se protéger. Quand il pleut, son coton s'imbibe d'eau et le rend si lourd qu'il est incapable de bouger.

NIVEAU 1
Farfaduvet GX
PV 190
Évolution de : Doudouvet
Talent
Coton Douillet
Si des dégâts sont infligés à ce Pokémon par des attaques, lancez une pièce. Si c'est face, évitez ces dégâts.
Coup d'Énergie 10+
Cette attaque inflige 30 dégâts supplémentaires multipliés par le nombre d'Énergies attachées à ce Pokémon.
Coffre à Jouets GX
Cherchez jusqu'à 5 cartes dans votre deck, puis ajoutez-les à votre main. Mélangez ensuite votre deck. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Illus. PLANETA Igarashi
140/214
Règle des Pokémon-GX
Lorsque votre Pokémon-GX est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.

BASE
Gardevoir et Nymphali GX
PV 260
ESCOUADE
Chant Féérique
Cherchez jusqu'à 2 cartes Énergie dans votre deck et attachez-les à vos Pokémon de Banc, de la manière que vous voulez. Mélangez ensuite votre deck.
Kaléidouragan 150
Déplacez autant de cartes Énergie attachées à vos Pokémon que vous le voulez vers vos autres Pokémon, de la manière que vous voulez.
Miracle Magique GX 200
Si au moins 3 Énergies supplémentaires sont attachées à ce Pokémon (en plus du coût de cette attaque), votre adversaire mélange sa main avec son deck. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Illus. Mitsuhiro Arita
130/214
Règle des ESCOUADES
Lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., l'adversaire récupère 3 cartes Récompense.

BASE
Gardevoir et Nymphali GX
PV 260
ESCOUADE
Chant Féérique
Cherchez jusqu'à 2 cartes Énergie dans votre deck et attachez-les à vos Pokémon de Banc, de la manière que vous voulez. Mélangez ensuite votre deck.
Kaléidouragan 150
Déplacez autant de cartes Énergie attachées à vos Pokémon que vous le voulez vers vos autres Pokémon, de la manière que vous voulez.
Miracle Magique GX 200
Si au moins 3 Énergies supplémentaires sont attachées à ce Pokémon (en plus du coût de cette attaque), votre adversaire mélange sa main avec son deck. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Illus. 5ban Graphics
204/214
Règle des ESCOUADES
Lorsque votre ESCOUADE est mise K.O., l'adversaire récupère 3 cartes Récompense.

BASE
Xerneas GX
PV 180
Dépassement 20
Cette attaque inflige 20 dégâts à l'un des Pokémon de Banc de votre adversaire. (N'appliquez ni la Faiblesse ni la Résistance aux Pokémon de Banc.)
Cornes Boréales 120
Sanctuaire GX
Déplacez tous les marqueurs de dégâts de chacun de vos Pokémon vers le Pokémon Actif de votre adversaire. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Illus. 5ban Graphics
90/131
Règle des Pokémon-GX
Lorsque votre Pokémon-GX est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.

NIVEAU 2
Gardevoir GX
PV 230
Évolution de : Kirlia
Talent
Rebond Secret
Une seule fois pendant votre tour (avant votre attaque), vous pouvez attacher une carte Énergie de votre main à l'un de vos Pokémon.
Force Infinie
30×
Cette attaque inflige 30 dégâts multipliés par le nombre d'Énergies attachées aux deux Pokémon Actifs.
Tombée de la Nuit GX
Mélangez 10 cartes de votre pile de défausse avec votre deck. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Règle des Pokémon-GX
Lorsque votre Pokémon-GX est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.
Illus. 5ban Graphics
93/147
©2017 Pokémon

NIVEAU 1
Feunard d'Alola GX
PV 200
Évolution de : Goupix d'Alola
Talent
Guide Mystérieux
Lorsque vous jouez ce Pokémon de votre main pour faire évoluer l'un de vos Pokémon pendant votre tour, vous pouvez chercher jusqu'à 2 cartes Objet dans votre deck, les montrer et les ajouter à votre main. Mélangez ensuite votre deck.
Vent Neigeux
70
Cette attaque inflige 30 dégâts à l'un des Pokémon de Banc de votre adversaire. (N'appliquez ni la Faiblesse ni la Résistance aux Pokémon de Banc.)
Sublimation GX
Si le Pokémon Actif de votre adversaire est une Ultra-Chimère, il est mis K.O. (Vous ne pouvez utiliser qu'une attaque GX par partie.)
Faiblesse ×2
Résistance -20
Retraite
Règle des Pokémon-GX
Lorsque votre Pokémon-GX est mis K.O., l'adversaire récupère 2 cartes Récompense.
Illus. 5ban Graphics
225/214
©2018 Pokémon

DRESSEUR
OBJET
Master Ball
Cherchez un Pokémon dans votre deck, montrez-le, puis ajoutez-le à votre main. Mélangez ensuite votre deck.
Vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte HIGH-TECH dans votre deck.
Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour (avant votre attaque).
Illus. 5ban Graphics
94/101

DRESSEUR
STADE
Jardin des Fées
Chacun des Pokémon auquel de l'Énergie est attachée (les vôtres et ceux de votre adversaire) n'a pas de Coût de Retraite.
Cette carte reste en jeu lorsque vous la jouez. Défaussez cette carte si une autre carte Stade est jouée. Si une autre carte du même nom est en jeu, vous ne pouvez pas jouer cette carte.
©2014 Pokémon
Illus. Ryo Ueda
117/146

DRESSEUR
Supporter
Lévy et Tatia
Choisissez l'une de ces options :
• Mélangez votre main avec votre deck. Ensuite, piochez 5 cartes.
• Échangez votre Pokémon Actif avec l'un de vos Pokémon de Banc.
Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour (avant votre attaque).
Illus. Megumi Mizutani
148/168 ◆

DRESSEUR
Supporter
Cynthia et Percila
ESCOUADE
Ajoutez une carte Supporter de votre pile de défausse à votre main. Vous ne pouvez pas choisir Cynthia et Percila ou une carte défaussée du fait de l'effet de cette carte.
Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez défausser une autre carte de votre main. Dans ce cas, piochez 3 cartes.
Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour (avant votre attaque).
Illus. Ken Sugimori/Yusuke Ohmura
189/236 ◆

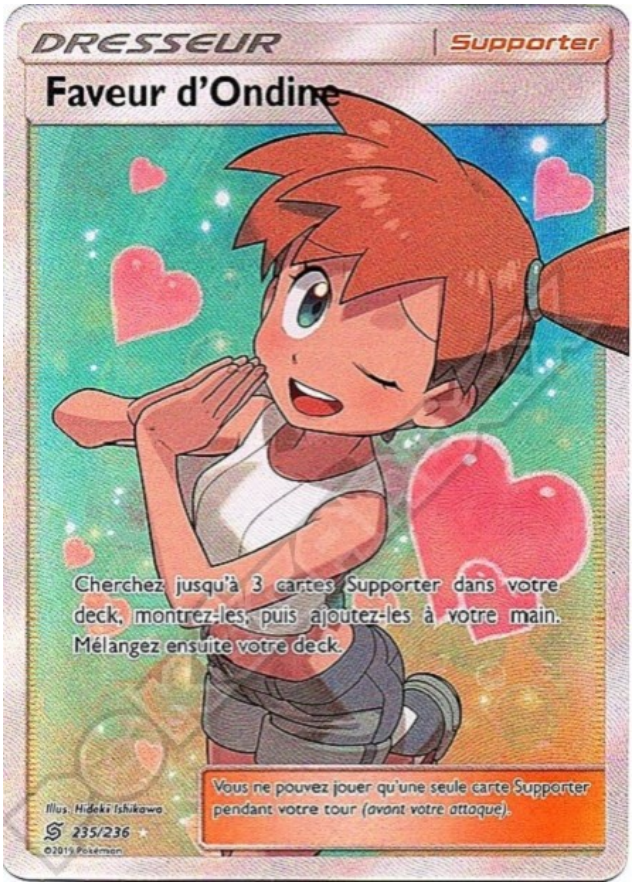
2

DRESSEUR
SUPPORTER
Dame du Centre Pokémon
Soignez 60 dégâts et retirez tous les États Spéciaux de l'un de vos Pokémon.
Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour (avant votre attaque).
Illus. Maiko Fujiwara
93/106 ◆

DRESSEUR
Supporter
Barbara et Néphie
ESCOUADE
Échangez votre Pokémon Actif avec l'un de vos Pokémon de Banc.
Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez défausser 2 autres cartes de votre main. Dans ce cas, soignez 120 dégâts au Pokémon que vous avez déplacé vers votre Banc.
Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour (avant votre attaque).
Illus. Ken Sugimori
198/236 ◆

DRESSEUR | Supporter

Faveur d'Ondine



Cherchez jusqu'à 3 cartes Supporter dans votre deck, montrez-les, puis ajoutez-les à votre main. Mélangez ensuite votre deck.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

Illus. Hideki Ishikawa
235/236
©2015 Pokémon

DRESSEUR SUPPORTER

Lysandre

Échangez l'un des Pokémon de Banc de votre adversaire avec son Pokémon Actif.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

©2014 Pokémon
Illus. Ken Sugimori 90/106 ◆

DRESSEUR | Supporter

Margie

Placez l'un de vos Pokémon avec des marqueurs de dégâts et toutes les cartes qui lui sont attachées dans votre main.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

Illus. Ken Sugimori
112/147 ◆
©2017 Pokémon

DRESSEUR | Supporter

Scout

Piochez 2 cartes. Lancez une pièce. Si c'est face, piochez 2 cartes supplémentaires.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

Illus. kirisAki
189/236 ◆
©2015 Pokémon

DRESSEUR | Supporter

Piège de Koga

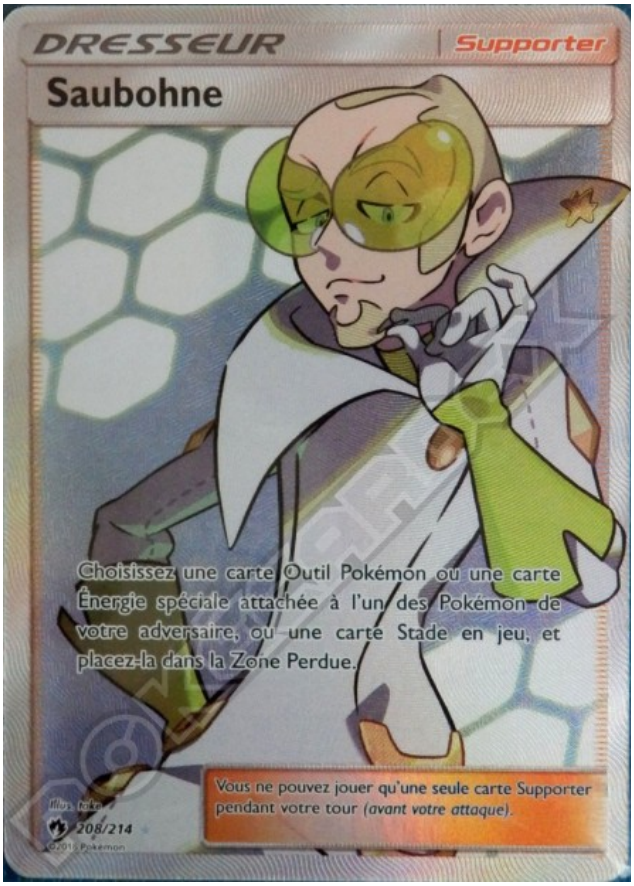
Le Pokémon Actif de votre adversaire est maintenant Confus et Empoisonné.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

Illus. Megumi Mizutani
177/214 ◆
©2019 Pokémon

DRESSEUR | Supporter

Saubohne



Choisissez une carte Outil Pokémon ou une carte Énergie spéciale attachée à l'un des Pokémon de votre adversaire, ou une carte Stade en jeu, et placez-la dans la Zone Perdue.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

208/214
©2015 Pokémon

DRESSEUR SUPPORTER

Top Dresseur

Vous pouvez jouer cette carte seulement s'il vous reste plus de cartes Récompense que votre adversaire.

Chaque joueur mélange sa main avec son deck. Ensuite, piochez 6 cartes. Votre adversaire pioche 3 cartes.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

©2015 Pokémon
Illus. Ken Sugimori 69/98 ◆

DRESSEUR

Vaillance de Pierre

SUPPORTER

Choisissez une combinaison de 6 cartes de Pokémon et d'Énergies de base dans votre pile de défausse et mélangez-les avec votre deck.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

Illus. Hiroshi Araya
107/108 ★

DRESSEUR Supporter

Sonya

Cherchez dans votre deck jusqu'à 2 Pokémon de base ou jusqu'à 2 cartes Énergie de base, montrez-les, puis ajoutez-les à votre main. Mélangez ensuite votre deck.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Supporter pendant votre tour.

Illus. Yusuke Ohmura

167/192 ◆

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

DRESSEUR OBJET

Cherche VS

Ajoutez une carte Supporter de votre pile de défausse à votre main.

Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

©2014 Pokémon

Illus. 5ban Graphics 109/119 ◆

DRESSEUR Objet

Rapide Ball

Vous ne pouvez jouer cette carte que si vous défaussez une autre carte de votre main.

Cherchez dans votre deck un Pokémon de base, montrez-le, puis ajoutez-le à votre main. Mélangez ensuite votre deck.

Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour.

Illus. sodaji

179/202 ◆

©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

DRESSEUR OBJET

Hyper Ball

pokecardex.com

Défaussez 2 cartes de votre main. (Si vous ne pouvez pas défausser 2 cartes, vous ne pouvez pas jouer cette carte.) Cherchez un Pokémon dans votre deck, montrez-le, puis ajoutez-le à votre main. Mélangez ensuite votre deck.

Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour *(avant votre attaque)*.

©2012 Pokémon

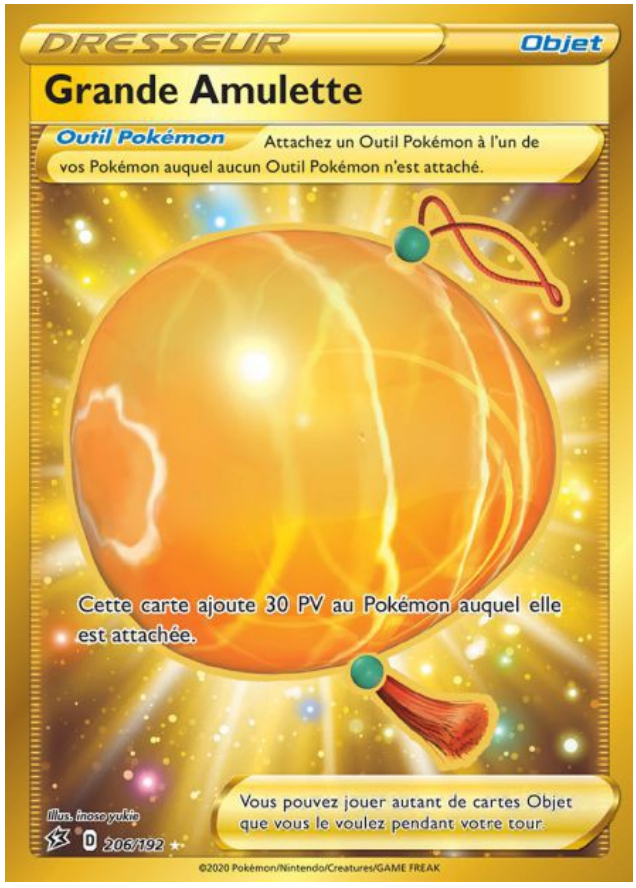
Illus. 5ban Graphics 102/108 ◆

DRESSEUR
OBJET
Évolusoda
Cherchez dans votre deck une carte Évolution de l'un de vos Pokémon et placez-la sur ce dernier. (Cela équivaut à faire évoluer le Pokémon.) Mélangez ensuite votre deck. Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pendant votre premier tour ni sur un Pokémon qui a été joué pendant ce tour.
Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour (avant votre attaque).
©2014 Pokémon
Illus. 5ban Graphics
116/146

DRESSEUR
Objet
Encens d'Évolution
Cherchez dans votre deck un Pokémon Évolutif, montrez-le, puis ajoutez-le à votre main. Mélangez ensuite votre deck.
Illus. Ryo Ueda
163/202
Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour.
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

2

DRESSEUR
OBJET
Lettre du Professeur
Cherchez jusqu'à 2 cartes Énergie de base dans votre deck, montrez-les, puis ajoutez-les à votre main. Mélangez ensuite votre deck.
Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour (avant votre attaque).
©2014 Pokémon
Illus. 5ban Graphics
123/146


DRESSEUR
Objet
Grande Amulette
Outil Pokémon
Attachez un Outil Pokémon à l'un de vos Pokémon auquel aucun Outil Pokémon n'est attaché.
Cette carte ajoute 30 PV au Pokémon auquel elle est attachée.
Illus. inoso yukie
206/192
Vous pouvez jouer autant de cartes Objet que vous le voulez pendant votre tour.
©2020 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

2

ÉNERGIE
140/146

ÉNERGIE
Énergie spéciale
Énergie Merveille
Cette carte ne peut être attachée qu'à un Pokémon. Cette carte ne fournit de l'Énergie que pendant qu'elle est attachée à un Pokémon.
Évitez tous les effets des attaques de votre adversaire, excepté les dégâts, infligés au Pokémon auquel cette carte est attachée. (Les effets déjà en action ne sont pas retirés.)
(Si cette carte est attachée à autre chose qu'un Pokémon, défaussez cette carte.)
Illus. 5ban Graphics
144/160

15