

# Kids' mania

HORS-SÉRIE

JUILLET-AOÛT 2001

25F

LE POKÉDEX  
COMPLET,  
LA SÉRIE TÉLÉ,  
UNE BD,  
TOUTES  
LES INFOS  
SUR LE JEU,  
LES FILMS  
ET LES CARTES  
À JOUER...

# Pokemon

**CADEAU !**  
3 MÉGA STICKERS  
POKEMON ET DEUX  
BUBBLE-GUMS

# Digimon

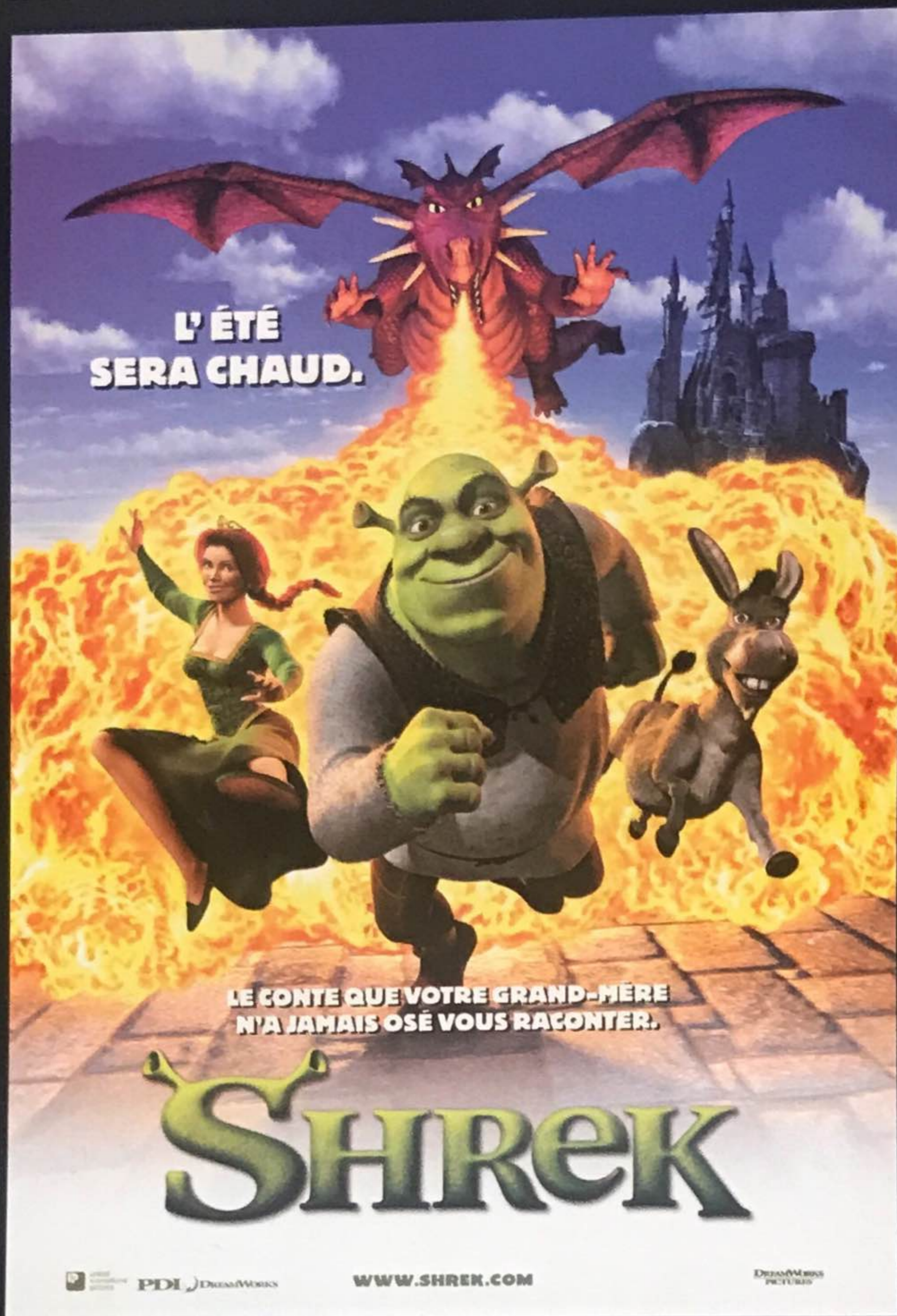
LE JEU DE CARTES,  
LES FANS CLUBS, LE JEU VIDÉO,  
LE DESSIN ANIMÉ...

BELGIQUE 170 FB - LUXEMBOURG 170 FL - SUISSE 7,50 FS - CANADA 5,95 SCAN - DOM 30 FRF - TOM 630 CFP

L 9669 - 1H - 25,00 F - RD



A L'OCCASION DE LA SORTIE DE SHREK LE 4 JUILLET DU FILM



**JOUE ET GAGNE  
DES PELUCHES SHREK  
DES PELUCHES DE L' ANE  
ET DES T-SHIRTS DU FILM  
CONNECTE-TOI SUR**

 **allocine.com**



Retrouvez tous les jeux cinéma dans la rubrique : jeux-concours

*Ciné Live*  
LE MAGAZINE DU CINÉMA



# SOMMAIRE

**T**es parents commencent sérieusement à flipper. Depuis quelques mois, tu as de nouveaux amis dont ils ne savent pas grand-chose, si ce n'est qu'ils n'ont pas d'adresse, sèchent les cours et passent leur temps à se battre. Avoue qu'il y a de quoi s'inquiéter. Surtout qu'ils portent des noms vraiment étranges : Pikachu ou Salamèche d'un côté, Agumon ou Gabumon de l'autre. Mais non, les Pokémon et les Digimon ne sont ni des mauvaises fréquentations, ni des maladies incurables, seulement des petits persos qui te font marrer avec leurs missions bizarres. Histoire de rassurer tes parents et te donner plein d'infos sur tes potes un peu barrés, voici un numéro spécial Pokémon et Digimon. Pas besoin de choisir ton camp, on t'a concocté une compil des deux, avec une BD Pokémon, un Pokédex complet (versions Or et Argent comprises), les explications des jeux de cartes, les détails des séries, etc. La vraie classe, quoi !



<b>POKÉFOU</b>	<b>PAGE 4</b>	<b>POKÉARTISTES</b>	<b>PAGE 56</b>
Le phénomène Pokémon de long en large, avec les meilleures adresses de sites Internet.		Le best of des dessins Poké.	
<b>POKÉDEX</b>	<b>PAGE 60</b>	<b>DIGIFOU</b>	<b>PAGE 111</b>
Les fiches d'identité des 251 Pokémon.		Les origines des Digimon et les meilleurs Digisites.	
<b>POKÉGAMES</b>	<b>PAGE 10</b>	<b>DIGIGAME</b>	<b>PAGE 116</b>
Rouge et Bleu, Jaune, Or et Argent, Pinball, Stadium, etc. Détail de toutes les versions des jeux Pokémon.		Explication du jeu sur PS one.	
<b>POKÉTÉLÉ</b>	<b>PAGE 14</b>	<b>DIGITÉLÉ</b>	<b>PAGE 118</b>
Tout ce qu'il faut savoir sur les trois premières saisons de Pokémon.		Le meilleur des trois saisons de Tai et Agumon.	
<b>POKÉCINÉ</b>	<b>PAGE 20</b>	<b>DIGICINÉ</b>	<b>PAGE 122</b>
Déjà trois films et bientôt un quatrième, les Poké deviennent des stars de ciné.		Pourquoi le film Digimon n'a pas cartonné.	
<b>POKÉSHOPPING</b>	<b>PAGE 22</b>	<b>DIGICARTES</b>	<b>PAGE 124</b>
Les plus forts, les plus fous, les plus faux, tous les produits Poké défilent dans ton hors série.		Tout sur les règles et les stratégies des cartes à jouer.	
<b>POKÉBÉDÉ</b>	<b>PAGE 28</b>	<b>DIGISHOPPING</b>	<b>PAGE 128</b>
Suis les aventures de Sacha dans l'Escadron Carapuce.		Sac, tente, figurines, tee-shirt, fais le plein de produits Digi.	
<b>POKÉCARTES</b>	<b>PAGE 44</b>	<b>DIGIARTISTES</b>	<b>PAGE 130</b>
Découvre les secrets des cartes à jouer et à collectionner.		Les meilleurs Digidessins s'exposent en couleurs.	

Publié par CYBER PRESS PUBLISHING S.A.  
 Capital social : 9 700 000 F  
 6, boulevard du Général-Leclerc  
 92115 Clichy Cedex.  
 Téléphone : (33) 01 41 06 44 44  
 Fax : (33) 01 41 06 18 58  
 Président-directeur général,  
 directeur de la publication :  
 Marc Andersen (mandersen@loisir.net)  
 Directeur général adjoint :  
 Philippe Deleplace (pdeleplace@loisir.net)  
 Directeur des rédactions :  
 Gilles Heylen (gheylen@loisir.net)  
 Directrice administrative et financière :  
 Sonia Tuovic (stuovic@loisir.net)  
 Contrôleur de gestion :  
 François Xavier Chapelle  
 Comité de direction : Marc Andersen  
 (Président du comité de direction),  
 Laurence Brossard, Robert Ganem  
 Directrice commerciale et marketing :  
 Isabelle Weill - 01 41 06 44 45  
 (iweill@loisir.net)  
 Assistante marketing :  
 Doriane Leroy (dleroy@loisir.net)  
 Chef des ventes :  
 Emmanuel Chodkiewicz - 01 41 06 44 40  
 (vento@loisir.net)  
 Fabrication : Euro Edipro  
 Responsable abonnement :  
 Christophe Basset (cbasset@loisir.net)  
 Photogravure : Champa  
 Imprimé par : Brodard Graphique,  
 Coulommiers (77120)  
 Distribution : Messageries Lyonnaises  
 de Presse  
 Dépôt légal à parution.  
 Commission paritaire en cours.  
 N° ISSN : 1295-5469.  
 ©2001 Cyber Press Publishing. Tous droits  
 de reproduction réservés pour tous pays.  
 Aucun élément de ce magazine ne peut  
 être reproduit ni transmis d'aucune

manière que ce soit, ni par quelque moyen  
 que ce soit, y compris mécanique  
 et électronique, on-line ou off-line,  
 sans l'autorisation écrite de Cyber Press  
 Publishing.  
 Rédactrice en chef : Hélène Barbé  
 Directeur artistique : Alain Langlois  
 Maquettiste : Isabelle Cotto  
 Secrétaire générale de rédaction :  
 Catherine Montagnon  
 Secrétaire de rédaction technique :  
 Lionel Jeulin  
 Secrétaires de rédaction :  
 Agnès Izrine et Martin Colo  
 Rédacteur : Olivier Petit  
 Responsable cahier console : No Utsumiya  
 Rédacteurs cahier console : Alain Milly,  
 Yann Marchandin, Frédéric Mayer.  
 Ont participé à ce numéro :  
 Delius (illustrations Schmurtz), Cyrille  
 Leriche (mise en couleurs du Schmurtz),  
 Éric Montésinos (Lettrage BD).  
 Ce numéro comporte 3 stickers et 2 bubble  
 gums qui ne peuvent être vendus séparément  
 Cyber Press Publishing édite également :  
 CINÉ LIVE - AUTO LIVE - HIT GÉNÉRATION  
 LIVE - INTERNET TODAY - PLAYMAG  
 PC SOLUCES - ASTUCES MANIA  
 LA BIBLE DES SECRETS (PLAYSTATION,  
 NINTENDO 64) - TOM & JERRY - MAXI TOONS  
 BUGS BUNNY JEUX - CARTOON NETWORK

Hors série Kids mania été 2001  
 Régie publicitaire :  
 GS Régie - Sylvain Atta, Nathalie  
 Demougeot 92, avenue Victor-Cresson,  
 92442 Issy-les-Moulineaux Cedex.  
 Tél : 01 40 95 57 53  
 Fax : 01 40 95 57 58  
 Publication régie par la loi n° 49956  
 du 16 juillet 1949 sur les publications  
 destinées à la jeunesse.  
 Dépôt troisième trimestre 2001.



L'histoire d'un mythe

# LES SUCCÈS

Plus forts que Batman et Spiderman réunis, les Pokémon ont inventé en quelques mois une nouvelle race de super-héros. Explication du succès pokémoniaque.

## ... Naissance des Pokémon

✗ C'est en 1989 que les Pocket Monsters, alias les Pokémon, font leur première apparition au Japon. Créés et développés par Game Freaks, un développeur travaillant pour le compte de Nintendo, les Pokémon vont très rapidement cartonner au pays du Soleil Levant, avant de conquérir par la suite le reste du monde. La France, toujours à la traîne, doit attendre 1999 pour récupérer la première version du jeu sur Game Boy. Comme partout ailleurs, le succès est immédiat. En quelques mois, les Pokémon deviennent un véritable phénomène de société.

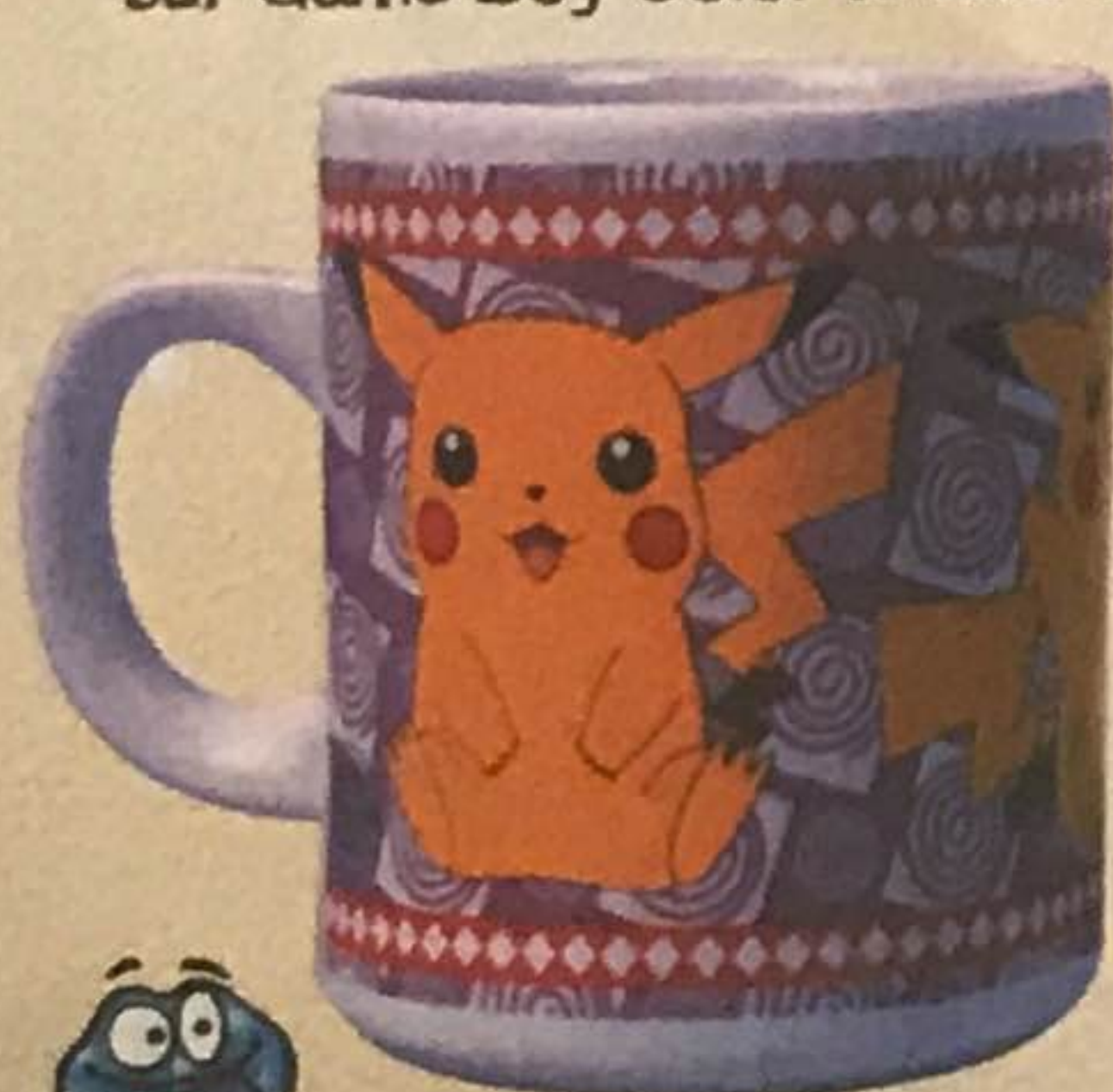
## ... La vague Pokémon

✗ Ils sont partout : à la télévision, à la radio, au cinéma, dans les fast-foods, en cartes à collectionner, sur les sacs et que sais-je... On te détaille tout ça dans les pages qui suivent alors... D'où vient cet engouement ? D'abord, les Pokémon sont mignons, sympas, possèdent leur propre langage et sont tellement nombreux que tu peux t'amuser à les mémoriser. Pour ce qui est des jeux, le concept des Pocket Monsters est original et complet. Tu y trouves à la fois de l'aventure et des combats. Tu as même la possibilité de faire évoluer tes gentils monstres ou encore de les collectionner. Tout cela dans un seul jeu. Il existe donc aujourd'hui pas moins de 251 Pokémon différents, si l'on compte la version Or et Argent. La version Cristal, qui doit sortir vers le mois d'octobre sur Game Boy Color te fera découvrir Célébi, un Pokémon caché.



## Pokémon..... Cristal

✗ La version Cristal sera sans doute le dernier jeu Pokémon sur la portable de Nintendo, les prochaines versions étant en préparation sur Game Boy Advance. Comme la Game Boy Advance pourra être connectée à la GameCube (prochaine console 128 bits de Nintendo), tu te doutes bien que le jeu Pokémon Advance (titre provisoire) utilisera à fond cette possibilité. Nintendo compte également lancer le jeu en ligne via Internet sur GameCube. Le maître Pokémon que tu es sans doute pourra affronter d'autres maîtres sur Internet. Pokémon va donc évoluer considérablement, c'est du moins ce que promet Nintendo.



# Pokémonde.....

**X** L'univers Pokémon est très vaste. Tu pourras d'ailleurs t'en rendre compte dans les pages qui suivent, notamment avec les différents fans-clubs et sites internet consacrés aux Pokémon. Outre le film Pokémon 3 depuis quelques semaines sur les écrans, sache qu'un quatrième épisode est en cours de préparation. Si tu veux plus d'infos sur les séries télé, c'est également plus loin que ça se passe. Enfin, les cartes à jouer et à collectionner sont sans aucun doute les produits dérivés les plus vendus. Un million de cartes se seraient ainsi arrachées depuis la sortie. Rappelons qu'une nouvelle série vient d'être lancée, la Neo Genesis. Si tu souhaites avoir plus d'infos là-dessus, tu trouveras ton bonheur dans ce spécial Pokémon. La classe, non ?



## POKÉBUSINESS : IMPRESSIONNE TES PARENTS !

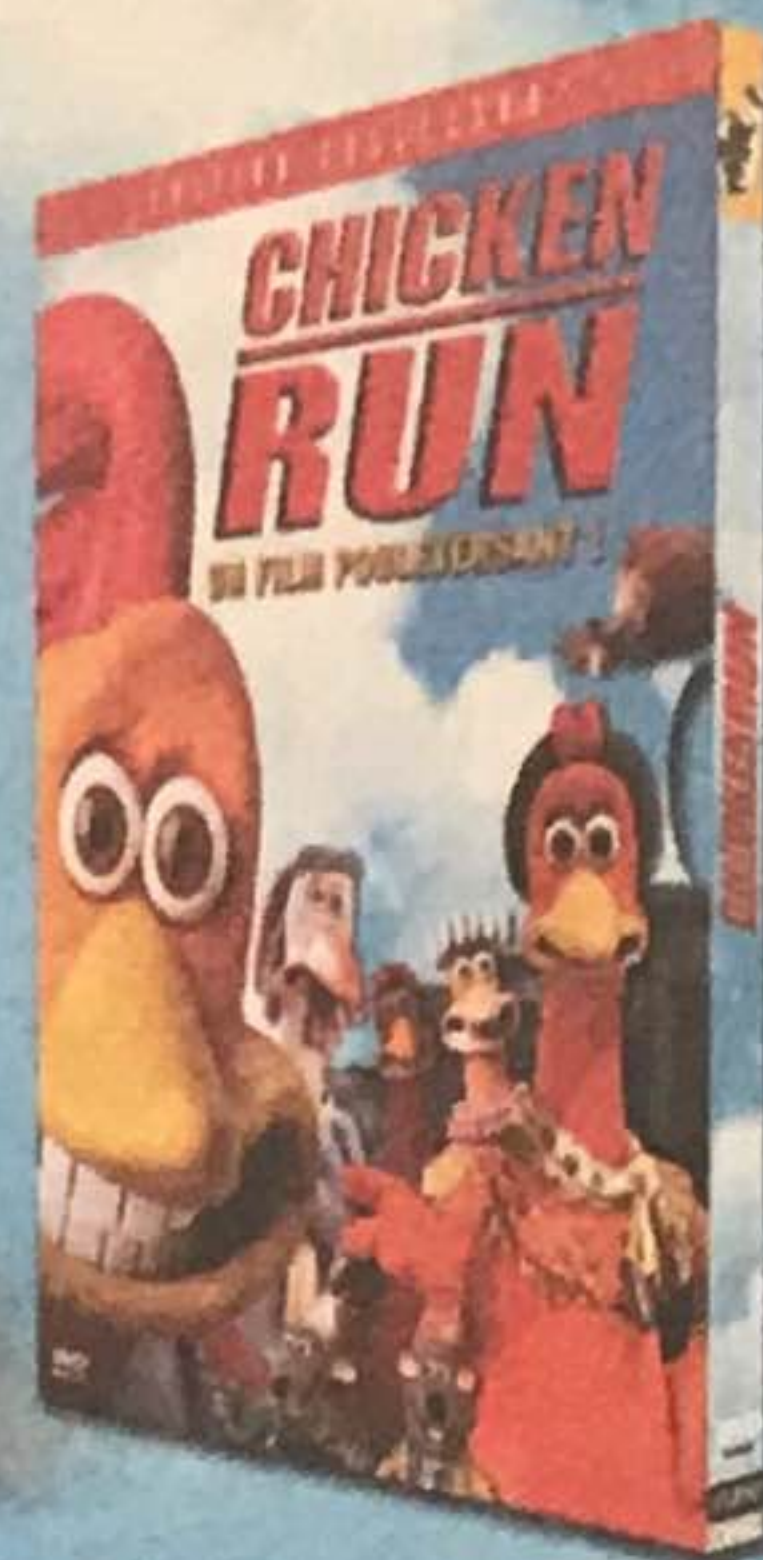
10 millions de cartouches Pokémon (toutes versions confondues) ont été vendues dans le monde. En Europe, un million de Pokémon Jaune ont été liquidés en moins d'une semaine et, aux États-Unis, 3 millions de Pokémon Or et Argent en moins de 15 jours. En France, vous êtes 700 000 fans de Pokémon à avoir acheté cette même version à ce jour. La version la plus vendue est Pokémon Rouge et Bleu. La totalité représente un chiffre d'affaires de 3 milliards de dollars sur l'année 2001 (environ 23 milliards de francs). Un record !

## POKÉBUSINESS : QU'EST-CE QU'UNE LICENCE ?

Tu as certainement déjà vu tes Pokémon préférés dans des menus de fast-food, sur des bouteilles de limonade ou encore en héros de cartes à collectionner... Cependant, ces produits ne sont pas forcément des produits Nintendo. On appelle donc licence toute association d'une marque ou de personnages connus à un produit tiers. Le fast-food ou encore le fabricant des cartes à collectionner demandent donc l'autorisation à Nintendo d'utiliser ses Pokémon (dessins, noms...) sur leurs produits. Bien entendu, selon les licences, cela peut être un contrat sous forme d'échange ou d'argent (le fabricant doit donner un pourcentage à l'éditeur). Ainsi, la licence Pokémon représente environ 20 milliards de dollars (153 milliards de francs environ) de chiffre d'affaires ce qui, par exemple, est beaucoup plus que la licence Star Wars !

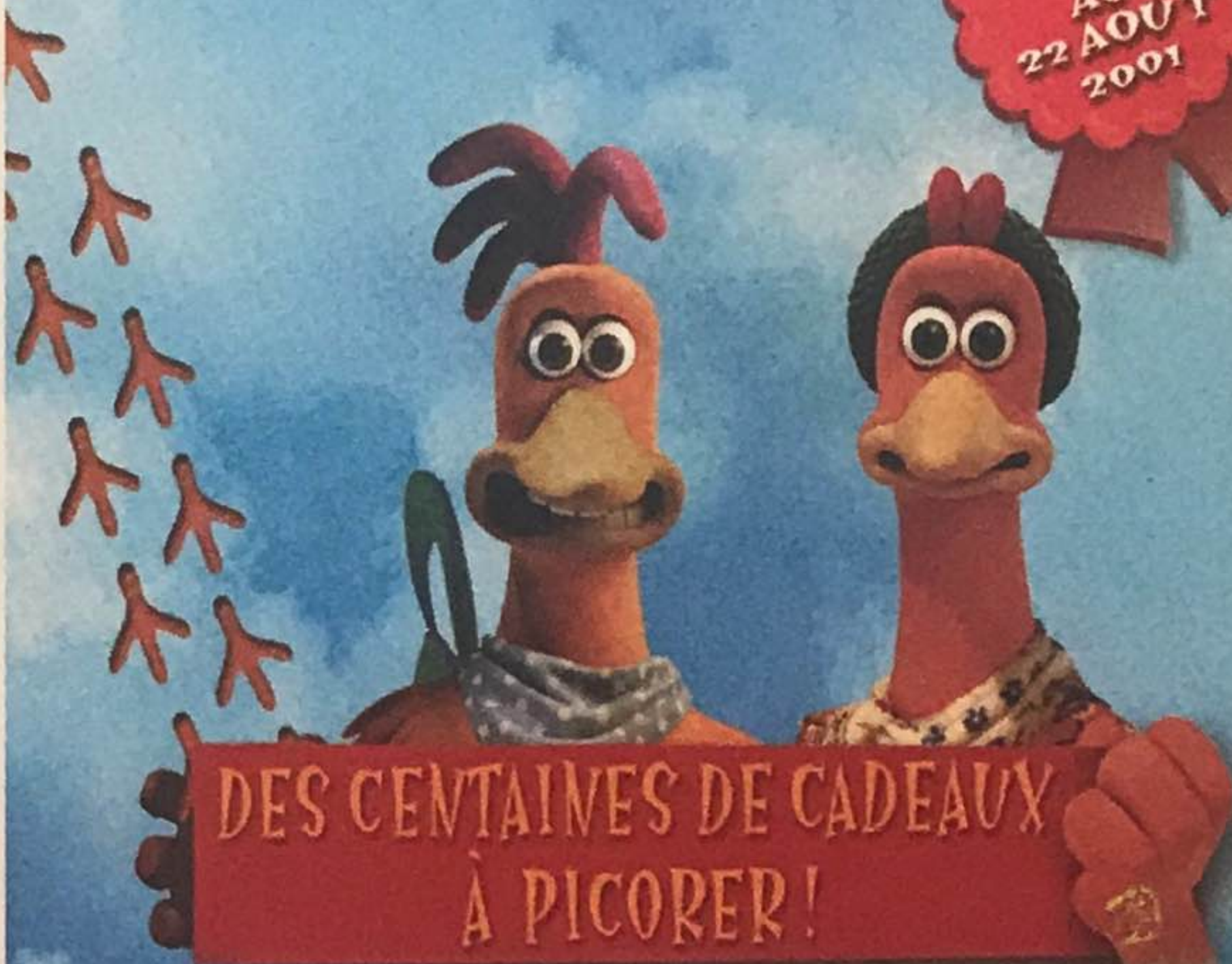
A l'occasion de la sortie en cassette vidéo et DVD de

# CHICKEN RUN



## GRAND JOUEF CONCOURS

DU  
28 JUIN  
AU  
22 AOÛT  
2001



- 1 Flat TV
- 8 Télévisions
- 8 Lecteurs de DVD
- 100 DVD Chicken Run
- 600 montres Chicken Run en vidéo

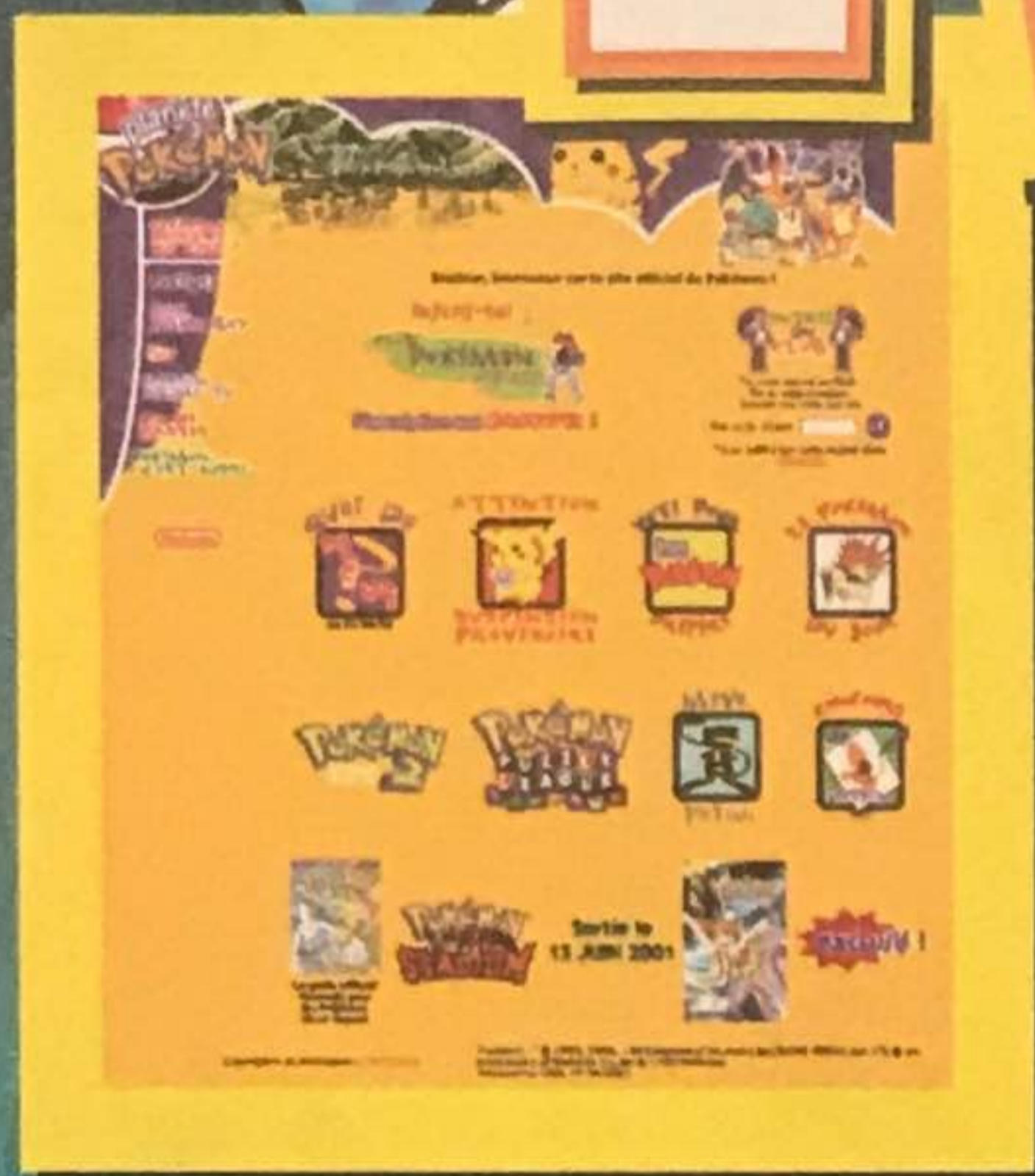
Téléphonez au  
**08 92 68 50 35\***  
**OU 3615 CINE LIVE\***  
du 28 Juin au 22 Août 2001

\*Jeu gratuit sans obligation d'achat. Le règlement du jeu-concours a été déposé chez Maître Saragoussi, huissier de justice à Paris et peut être adressé sur simple demande à : NLCV - Concours Chicken Run - 2 quai Voltaire - 75000 Ancêtres-sur-Bois. 0 820 020 030 - 0157 23 1100.

# Fans-clubs et sites à gogo !



# ME FANS



Si, une fois lu de long en large ce numéro spécial, tu te poses encore quelques questions sur les Pokémon, tu peux toujours aller chercher les petits détails qui te manquent sur Internet. Pour t'aider, voici les meilleurs sites du moment. ...

## L'univers Pokémon

## Le site et fan-club officiel Pokémon

Voici les adresses des meilleurs sites de passionnés. Bon surf...!

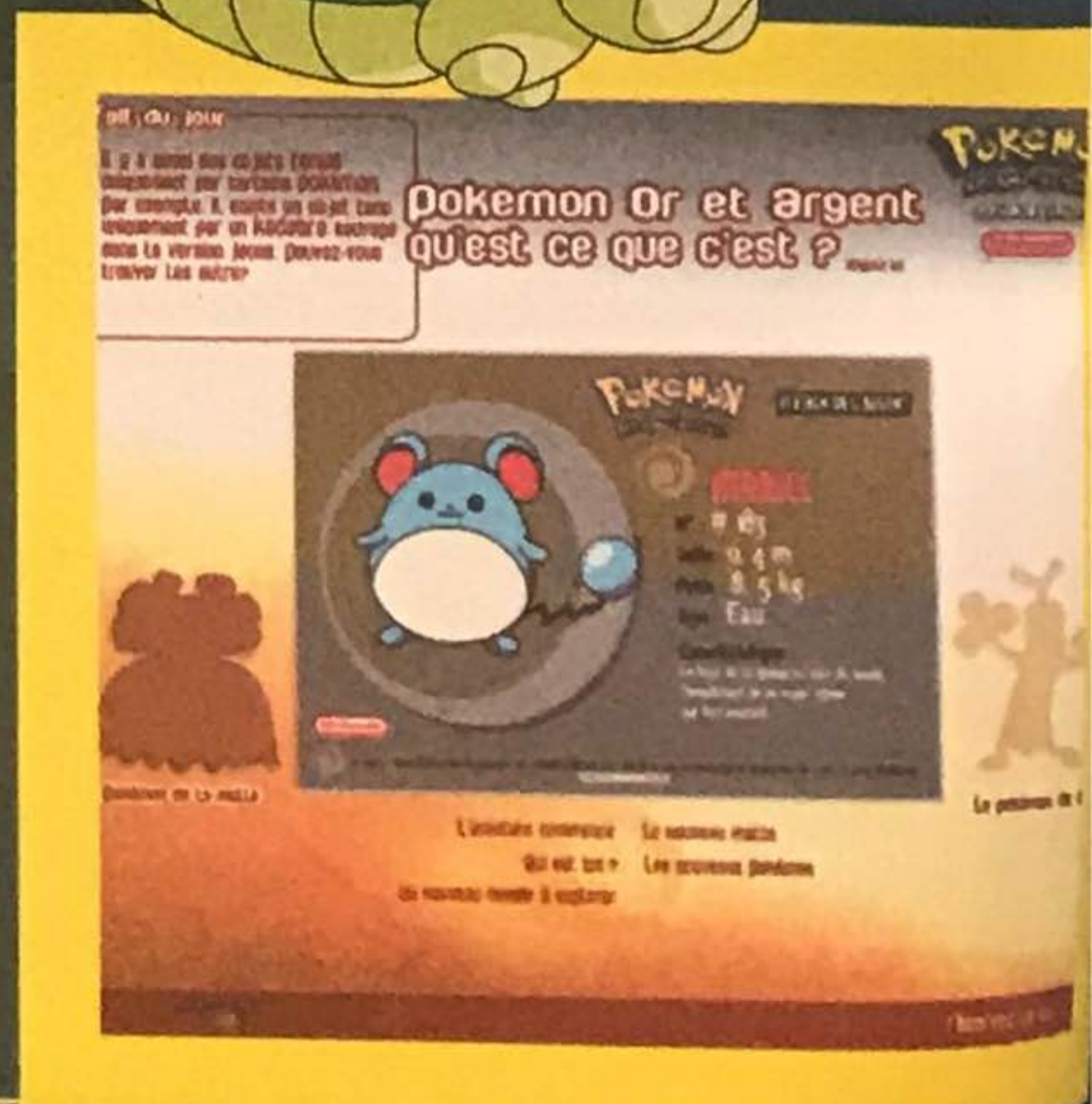
### Le plus officiel

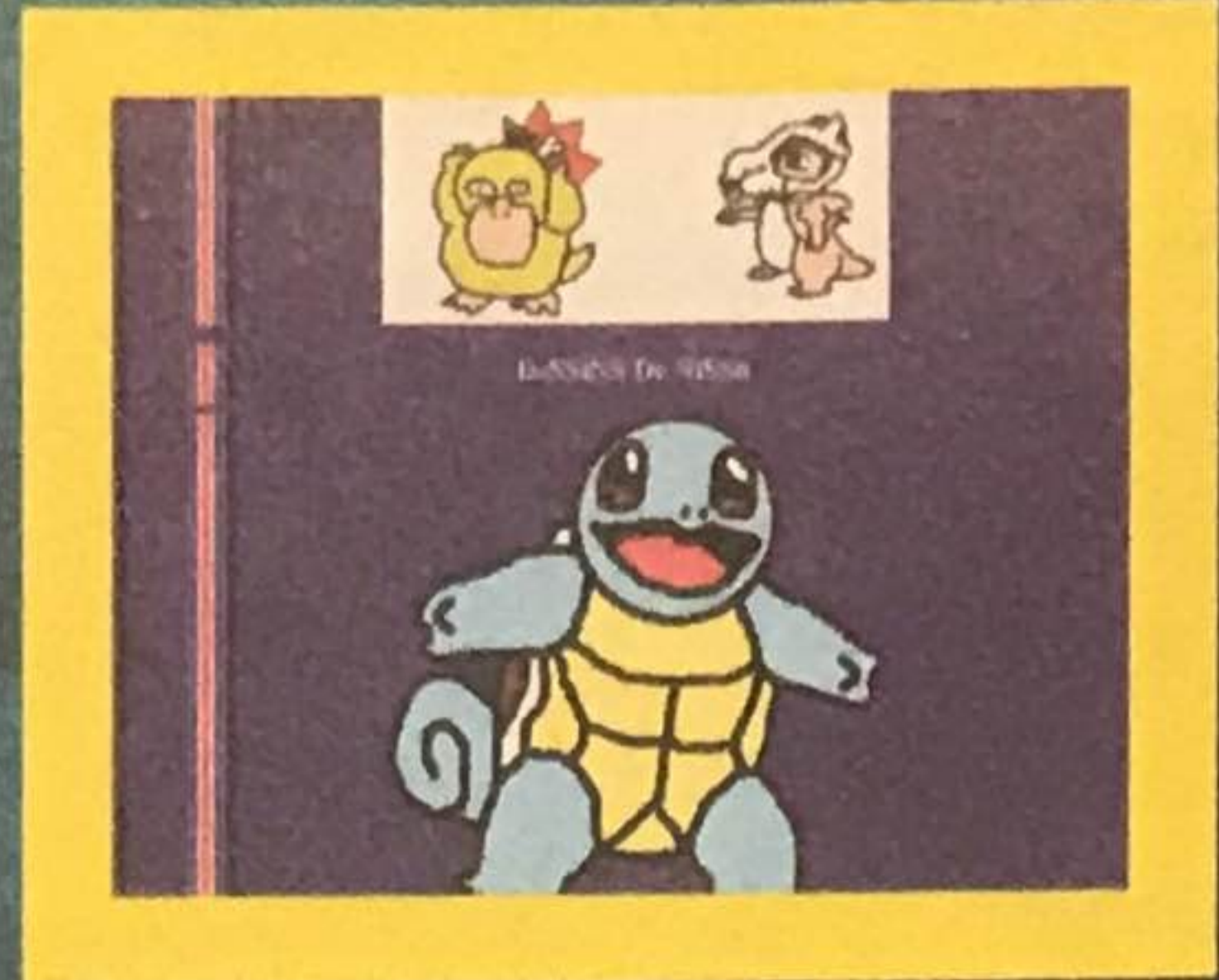
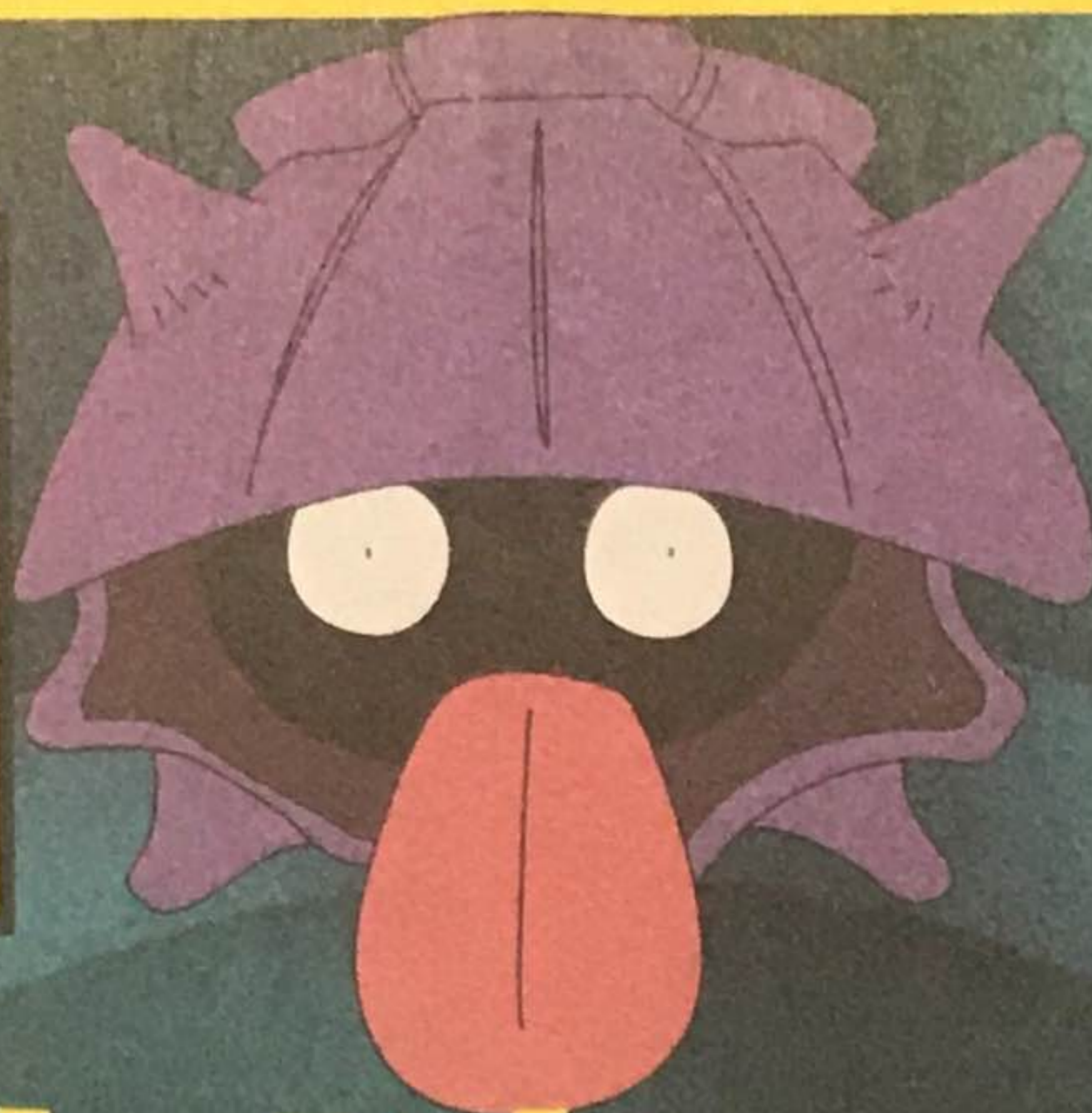
<http://www.pokemon.tm.fr/>

Planète Pokémon est le site officiel de Pokémon sur Internet. En réalité, c'est aussi le fan-club officiel géré par Nintendo. Tu y trouveras pratiquement tout ce que tu veux savoir à propos des Pokémon. En plus d'infos sur les jeux ou sur chaque Pokémon ainsi que sur les films, les cartes à jouer, la BD, tu peux également faire partager ta passion des Pokémon en votant par exemple pour ton Pokémon préféré ou participer à des concours de dessin... Il suffit de t'inscrire au club Pokémon de ce site (c'est gratuit) pour recevoir chez toi et par e-mail des tas d'infos sur les événements, nouveaux produits à venir... Planète Pokémon est le passage obligé du fan de Pokémon. Par contre, le Pokédex s'arrête au 151e Pokémon. Dommage.



Il y a tant à dire sur l'univers Pokémon ! Les jeux, les Trading Cards, les dessins animés, les films, les illustrations, les objets dérivés, les rumeurs, les infos, les aides de jeu... Pour s'y retrouver ou rester à la page, il existe différentes manières de procéder : les magazines en sont une. Mais les fans-clubs, et surtout l'Internet, sont aussi de véritables viviers de l'info. Il existe un nombre considérable de sites traitant des Pokémon, la plupart du temps créés par des fans et plus ou moins précis, malheureusement. Pour t'aider à t'y retrouver, nous avons testé les plus gros sites web traitant de Pokémon. Chacun possède sa particularité, alors va surfer pour choisir ton ou tes sites préférés. Enfin, tu trouveras également quelques infos concernant les fans-clubs Pokémon en France et dans le monde. Pour être incollable sur les Poké, lis la suite.

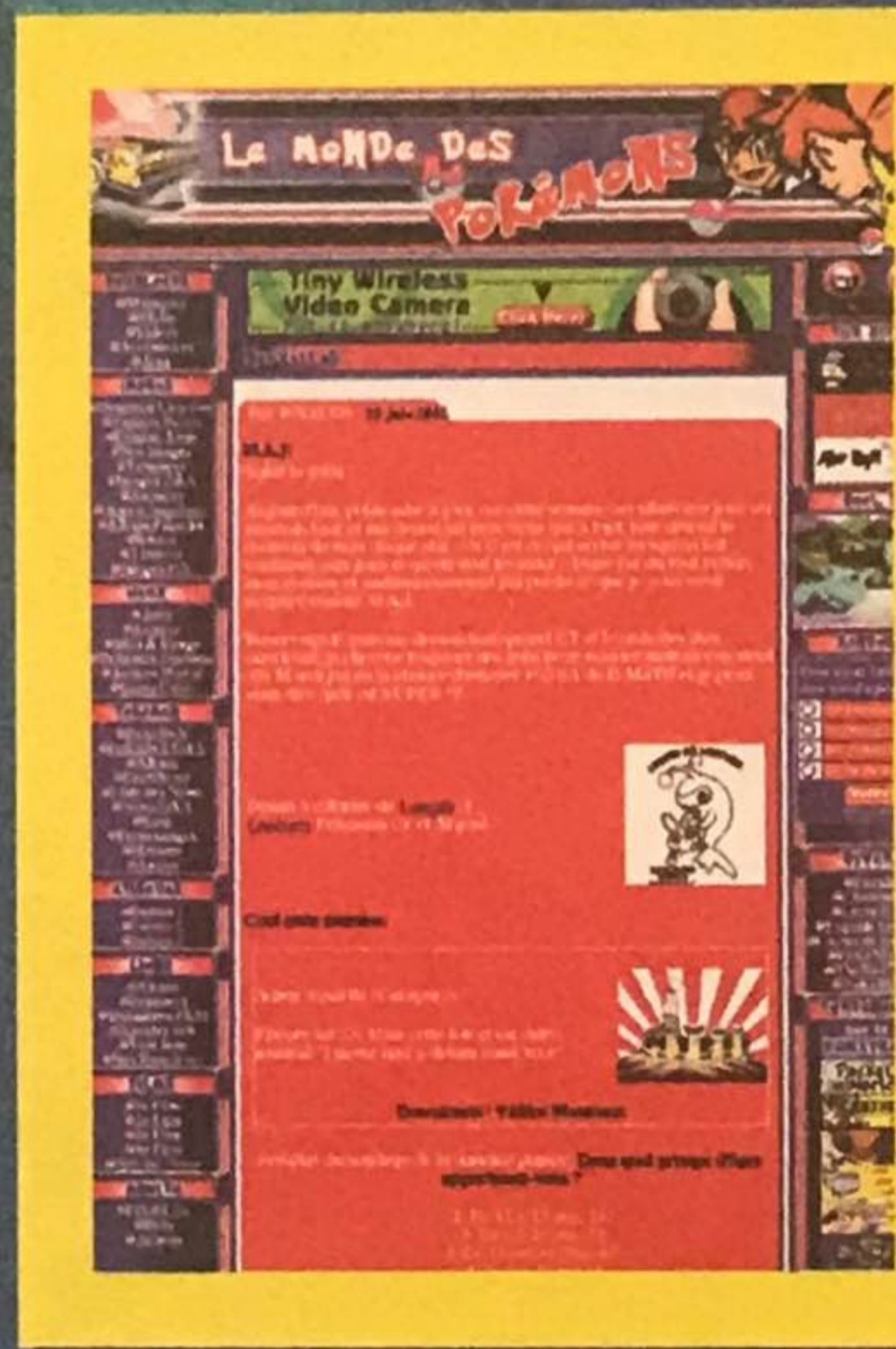




# Le monde des Pokémon

Le plus varié <http://www.lemondedespokemons.com/>

Le Monde des Pokémon est un site très intéressant et très dense. Sa particularité : n'étant pas officiel, tu y trouveras des rubriques originales et très bien faites sur les musiques de la série (des karaokés avec les paroles des chansons), des vidéos diverses mais aussi, et ça c'est génial : des dessins en noir et blanc de Pokémon que tu peux colorier comme tu veux. Ce site te propose également différents fichiers à télécharger, comme des fonds d'écran ou encore des icônes pour personnaliser ton ordinateur. Il y a même des jeux à imprimer... Bref, Le Monde des Pokémon est un super site très complet. Par contre, là aussi, même s'il est graphiquement très bien fait, le Pokédex n'inclut pas les 100 nouveaux Pokémon. Pour te dire que notre Pokédex à nous, il est pas mal en fait (hé hé).



## Pokémon Pikachu

Le plus joueur

<http://pokemonpikachu.free.fr/>

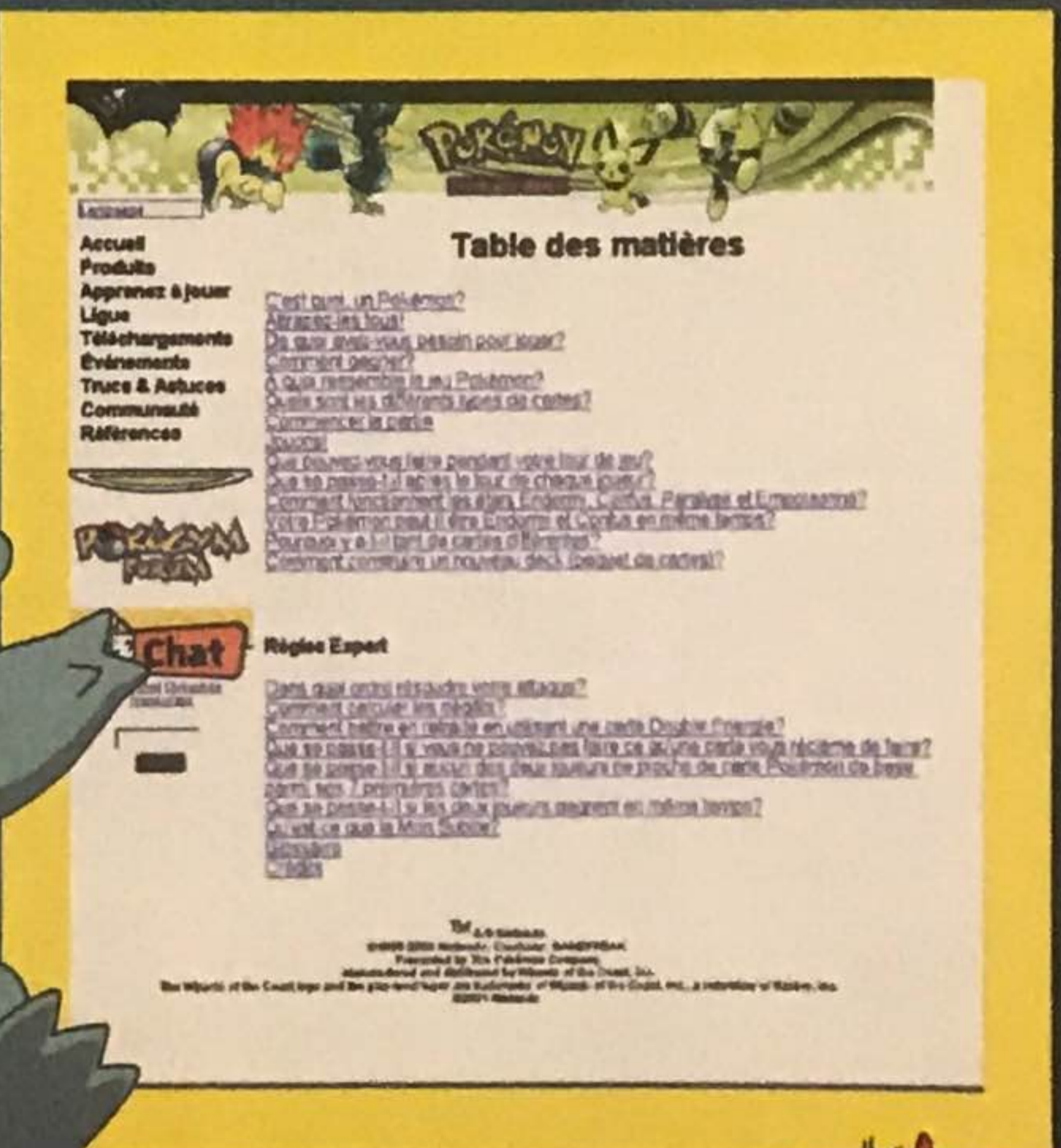
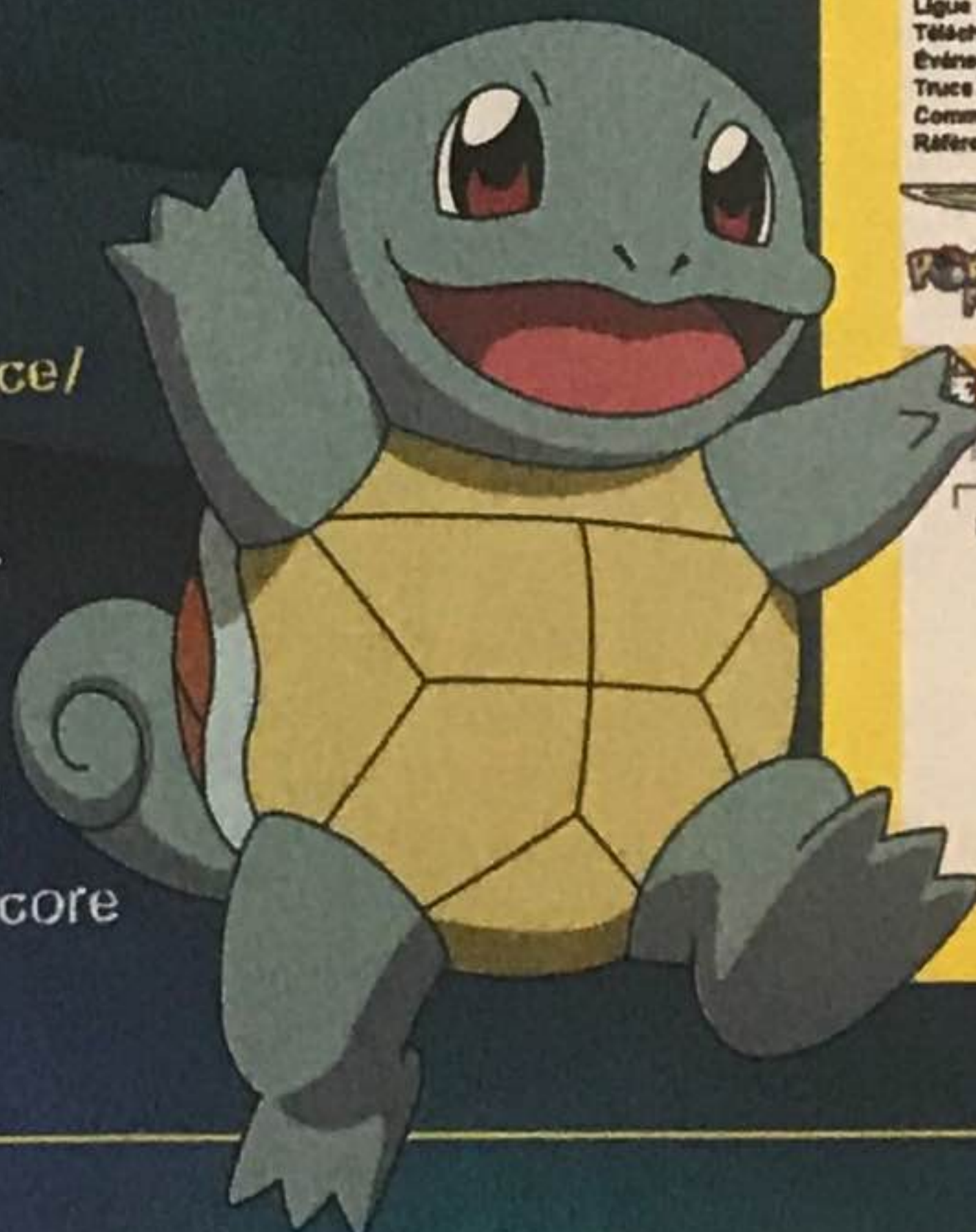
Voilà un site très dépouillé graphiquement, mais qui a la particularité de proposer principalement des jeux de l'environnement Pokémon : Poképendu, Pokéquizz, Poképuzzle ou Pokémémoire, il y en a pour tous les goûts. Ajoute à cela quelques posters, un forum de jeu et même un jeu de simulation où tu peux élever ton Pikachu. Enfin, en t'inscrivant à ce fan-club Pokémon, tu seras informé des nouveaux jeux dès qu'ils arriveront sur le site.



Le plus cartes à jouer

<http://www.wizards.com/international/france/>

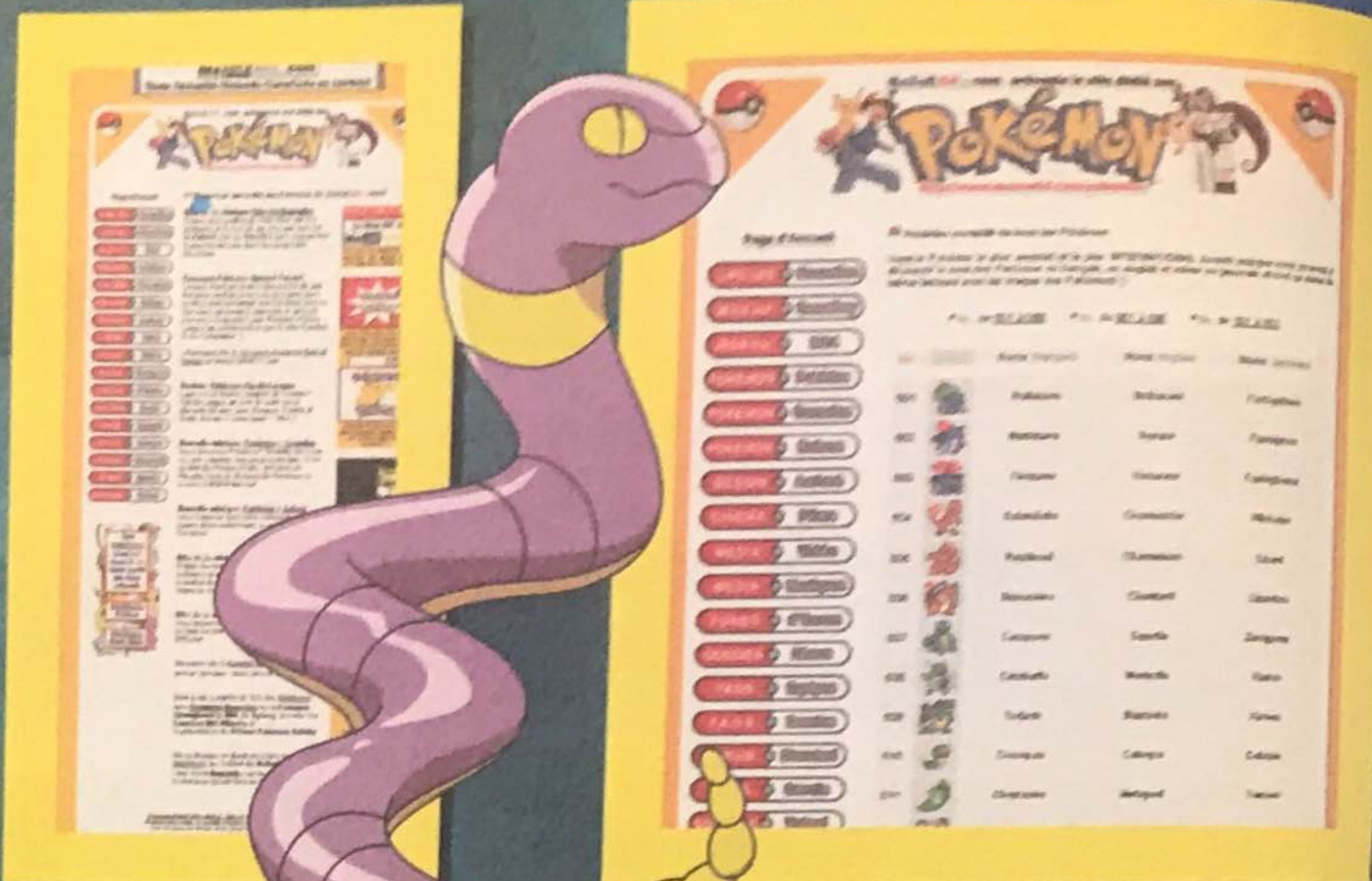
Le site de Wizards te donne accès au site officiel des cartes à jouer et à collectionner Pokémon. Ici, tu trouveras, en version française, toutes les infos nécessaires sur les cartes Pokémon : apprendre à jouer, des trucs et astuces, des news sur les événements Trading Cards Pokémon ou encore sur les prochaines collections.



## Le plus max

<http://www.maxoegames.com/pokemon/>

Si le site dédié aux Pokémon de Maxoegames n'est pas un site officiel, les infos qu'il diffuse sont loin d'être bidons, puisque son créateur (webmaster) travaille énormément avec Nintendo. C'est pourquoi les informations concernant tes petits monstres préférés sont très fiables. Tu peux aussi écrire aux rédacteurs de ce site pour avoir des infos, en tant que fan.

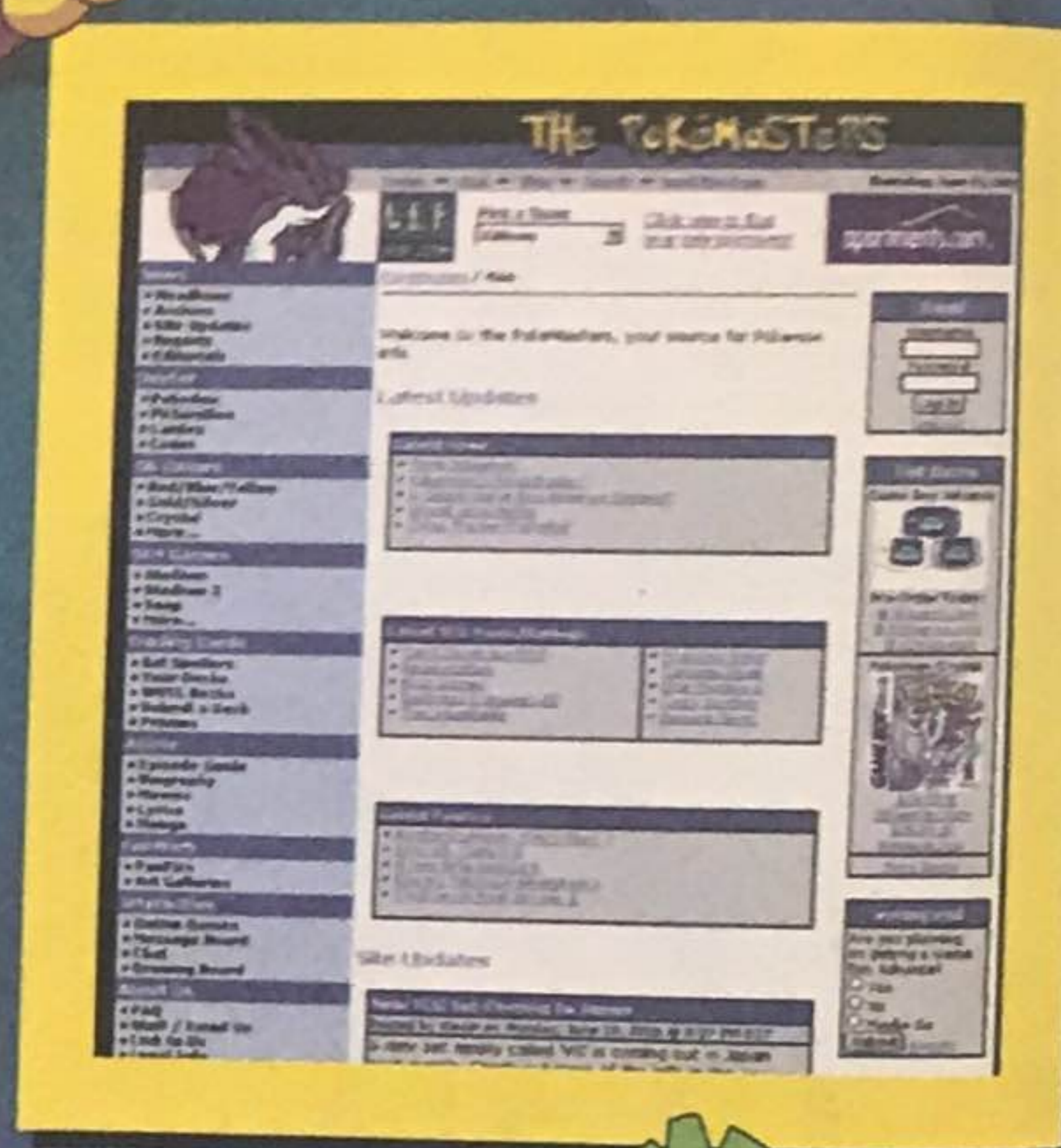
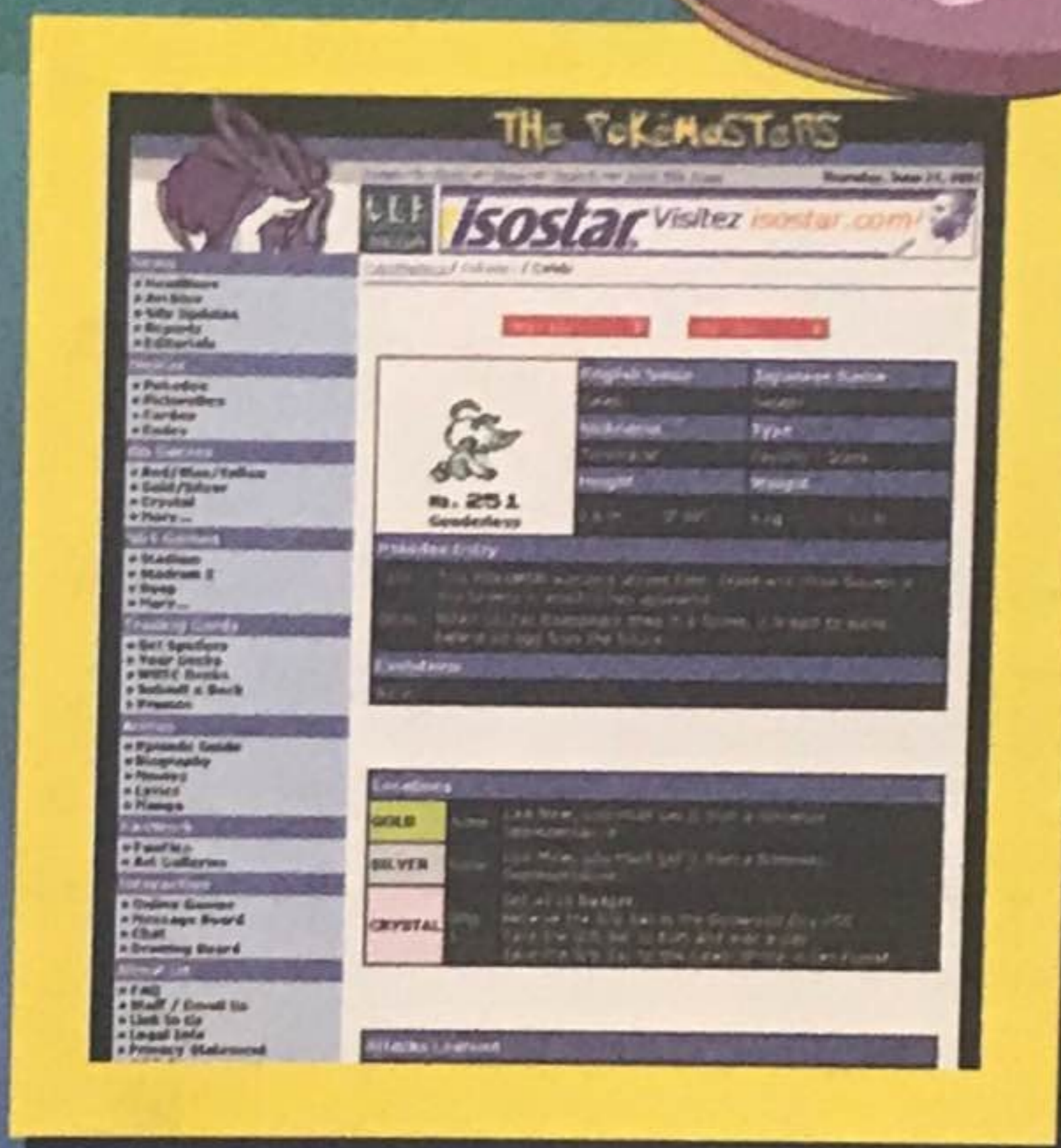


## Le plus ultime

<http://www.pokemasters.com/>

Si tu es un accro de Pokémon, tu ne pourras pas t'empêcher d'aller surfer sur pokemasters. D'accord, les sites français sont bien faits et en général très complets, mais celui-ci, malheureusement en anglais, reste la référence du genre sur Internet.

Tu trouveras en effet tout sur l'univers Pokémon, ainsi qu'un Pokédex complet sur les 251 Pokémon existants. Le seul site qui pourrait rivaliser avec

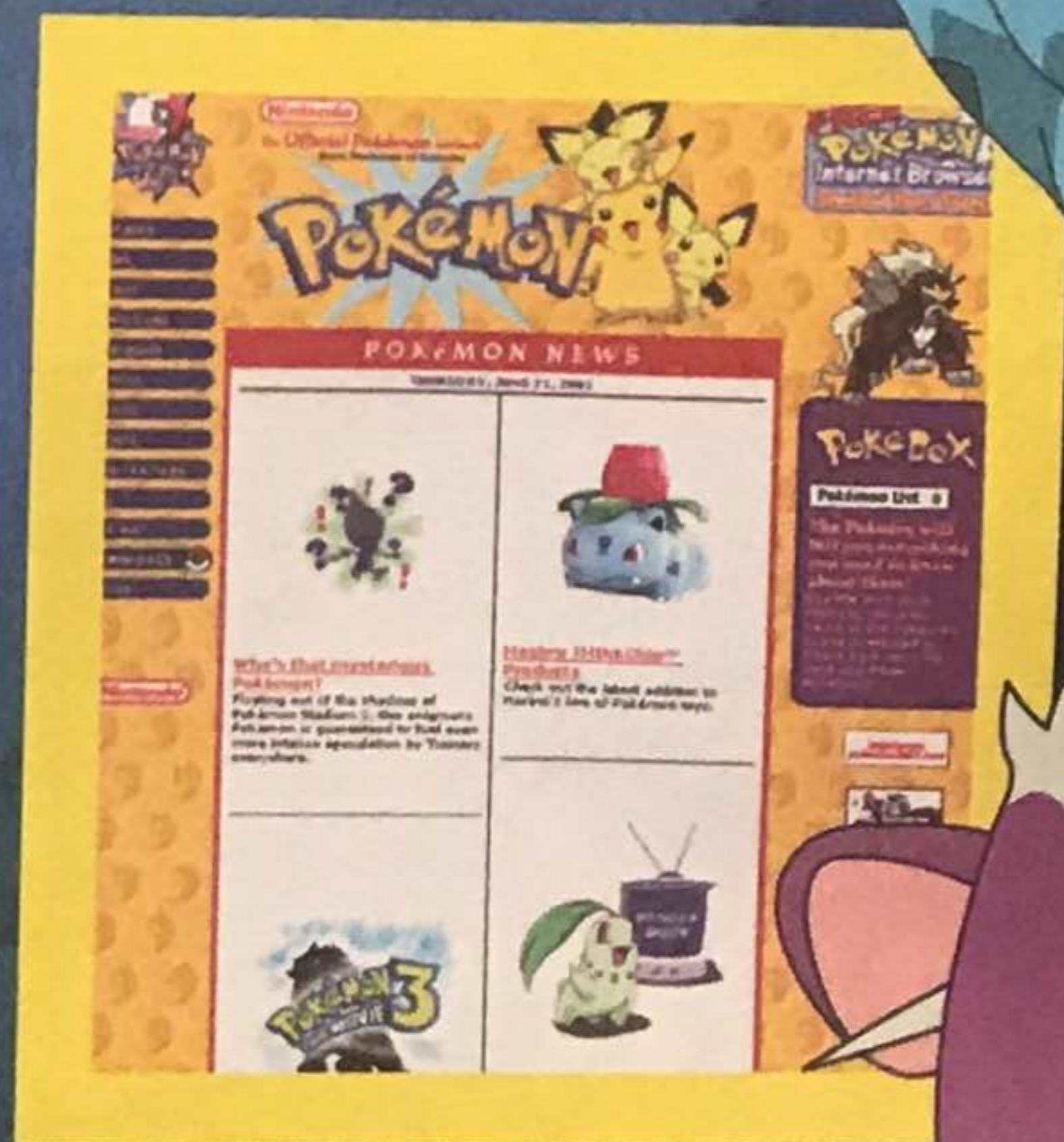


Pokemaster reste Pokemonvillage, également en anglais et réalisé, lui aussi, par des fans de Pokémon vraiment dingos ! Au cas où tu voudrais jouer les curieux, voici le lien pour le site Pokemonvillage <http://www.pokemonvillage.com/>. Mais franchement, Pokemasters devrait suffire...

## Le plus américain

<http://www.pokemon.com/>

Pokémon a également un site américain entièrement officiel. Même si son équivalent français tient la route, les Américains ont toujours un peu d'avance sur nous (les veinards). Si tu souhaites récupérer des informations plus fraîches sur tes Pokémon favoris, Pokémon.com devrait éclairer ta lanterne et te permettre d'être en avance sur tes amis. Attention cependant, car le Pokédex américain n'est pas non plus complet. Pour cela, Pokemasters devrait faire ton bonheur !



## Le plus fan

Si tu n'aimes pas l'Internet, tu peux toujours dégainer le stylo et écrire au club Pokémon de Nintendo France, soit pour te renseigner sur tous les événements Pokémon, soit pour obtenir des infos sur les fans-clubs existants. Voici l'adresse : Club Pokémon-Nintendo France  
1, rue Croix des Maheux 95000 Saint-Quen-l'Aumone





# Fais le plein de DigiCadeaux !!



Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo...  
en jouant dès maintenant par téléphone !

# 08 36 68 91 92



[www.digimon.tm.fr](http://www.digimon.tm.fr)

TM&©2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.  
FOX KIDS and the related logo are exclusive property of Fox. All Rights Reserved.  
©123MULTIMEDIA-RC41375959800019-2.21F/MN

# Les Pokémon sur les consoles



Sur Game Boy ou Nintendo 64, les Pokémon squattent tes consoles depuis plusieurs mois. Pour le moment, 8 versions de jeux sont sorties sur le marché. Mais réussis-tu à t'y retrouver ? Schmurtz te résume le tout.

## Pokémon bleu & rouge

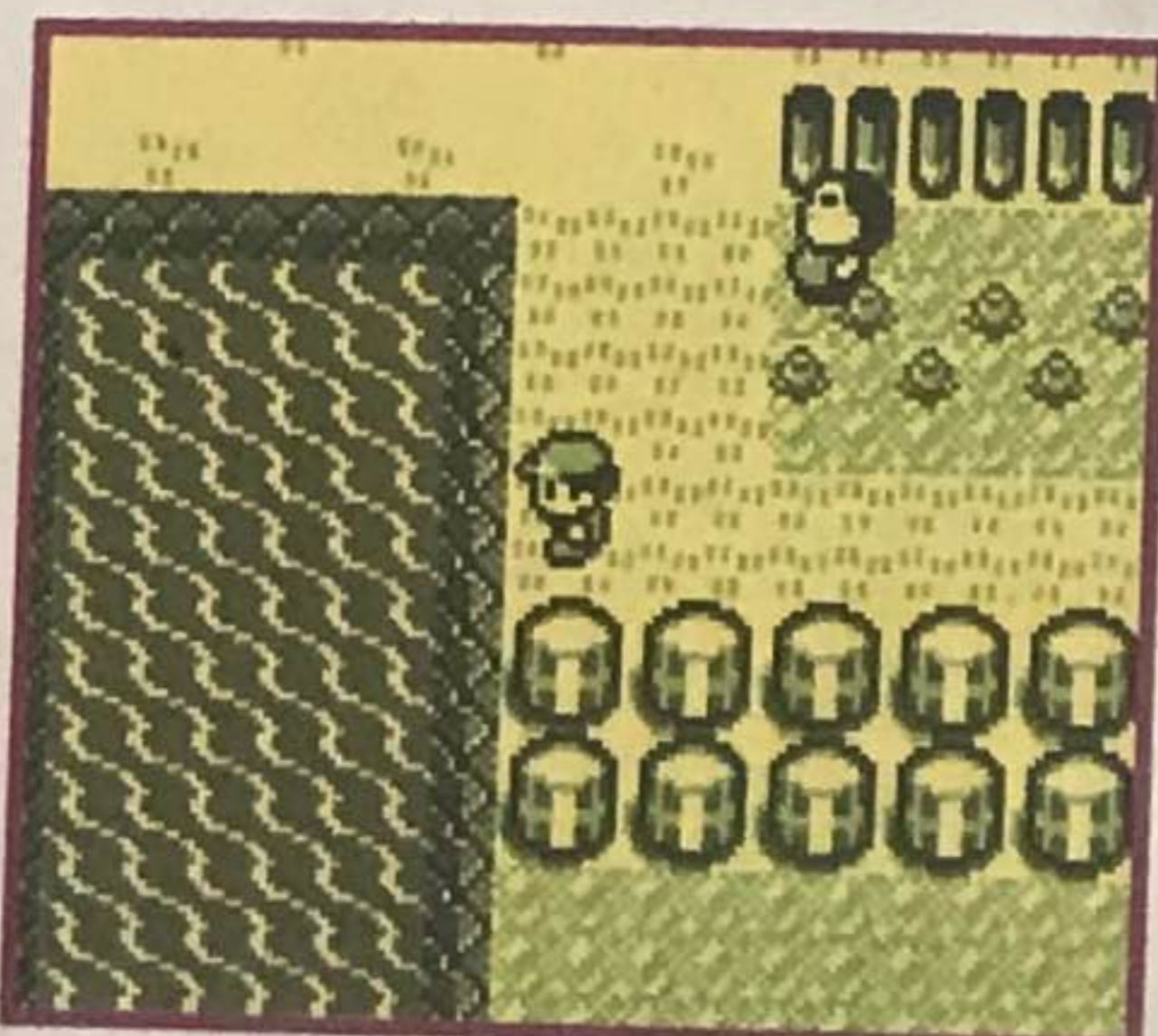
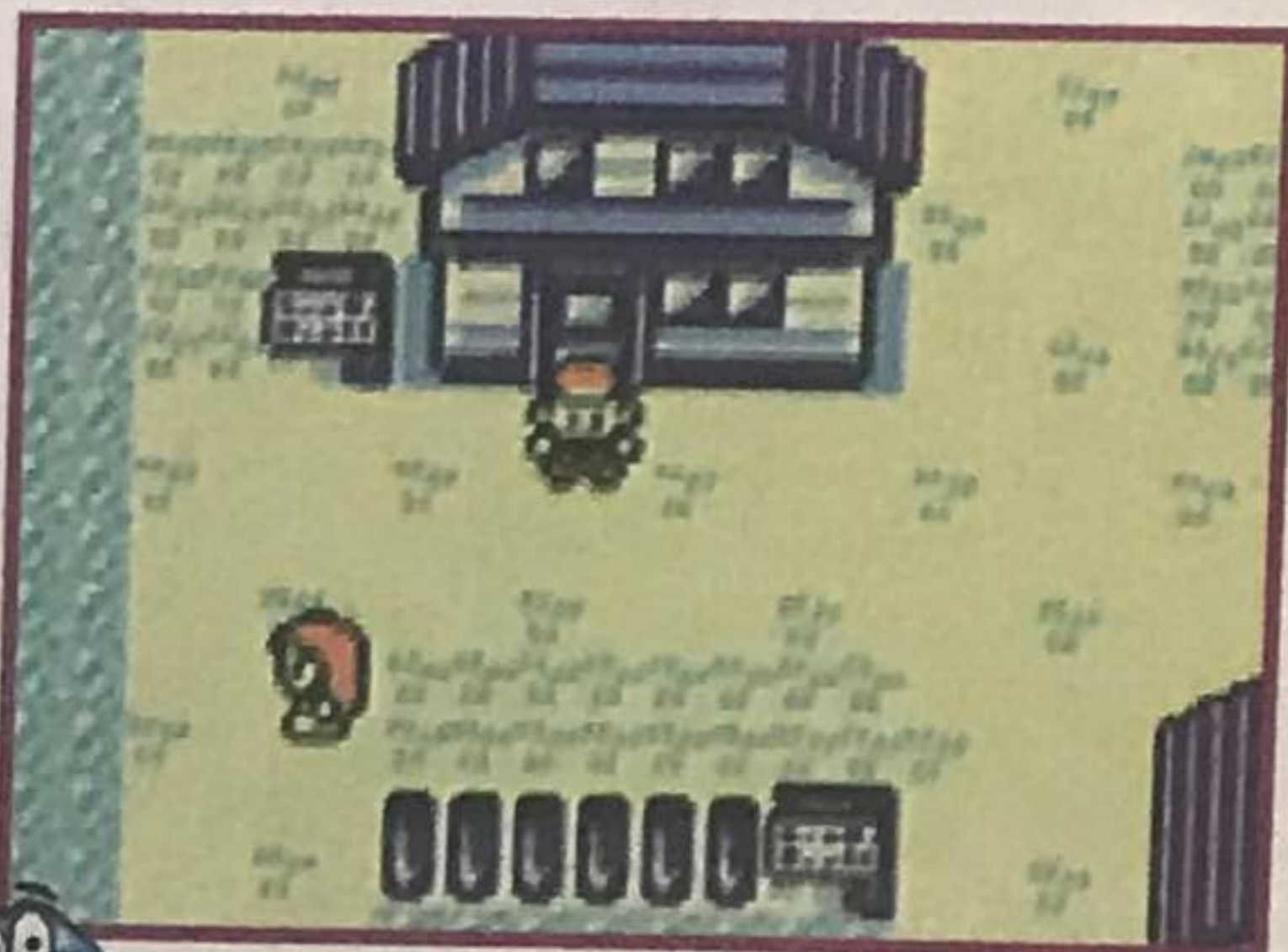


LEVEINARD N56 pv: _____	
	FLORIZARRE N64 pv: 205/205
LEVEINARD	

➔ Pokémon Rouge et Bleu sont les deux premiers épisodes d'une série à succès. Tu y incarnes un jeune garçon, ami d'un éminent scientifique. Il va te demander de l'aider dans ses recherches avec son petit-fils et de remplir le Pokédex en capturant tous les Pokémon ! Au début, tu as le choix entre 3 Pokémon. Tu en choisis un et tu essaies de traverser toute l'île. De ville en ville, tu découvres des arènes avec un champion dedans. Bats-le pour récupérer son badge. Il y en a huit à collecter. Entre chaque ville, balade-toi dans les hautes herbes pour capturer des Pokémon. Mais les plus forts et les plus rares ne s'obtiennent pas de cette manière ! Discute avec les gens et intéresse-toi aux affaires de la Team Rocket ! Certaines personnes te proposent des échanges ou même des paris ! Aller à la pêche ou au casino peut aussi te permettre de capturer des Pokémon ! Bref une aventure variée et longue. Si l'intérêt du jeu n'est plus à prouver, la réalisation fait plutôt grise mine... Les graphismes sont dépassés, d'autant qu'ils étaient déjà moyens pour l'époque... Idem pour l'ambiance sonore qui rappelle fortement les premiers jeux sur GB, parus 10 ans plus tôt... Globalement, le défi est amusant, surtout que tu vas suer pour récupérer les 150 Pokémon, puisqu'il en manque 15 dans chaque version... Tu dois donc jouer avec un pote n'ayant pas la même version que toi pour échanger les Pokémon manquants !

### CARTE D'IDENTITE

Développeur : Game Freak  
Éditeur : Nintendo  
Distributeur : Nintendo  
Prix : Environ 200 F (30 Euros)  
Disponible : Oui



# POKÉMON

## VERSION JAUNE

### CARTE D'IDENTITÉ

**Développeur :** Game Freak  
**Éditeur :** Nintendo  
**Distributeur :** Nintendo  
**Prix :** Environ 430 F  
 (66 Euros)  
**Disponible :** Oui



➔ Attention, Pokémon Jaune n'est pas une suite de Pokémon Bleu et Rouge ! Il s'agit en fait d'une version spéciale avec quelques améliorations et nouveautés. Les graphismes ont été remaniés et la couleur est un peu plus présente. Tu n'as plus le choix entre trois Pokémon, tu commences direct avec un Pikachu qui se balade derrière toi. Certaines attaques s'obtiennent différemment ou plus tard, et les dresseurs disposent de Pokémon différents pour te combattre. Bref une suite aux améliorations trop légères, mais si tu ne connais pas les versions Bleu et Rouge, achète plutôt celle-ci.

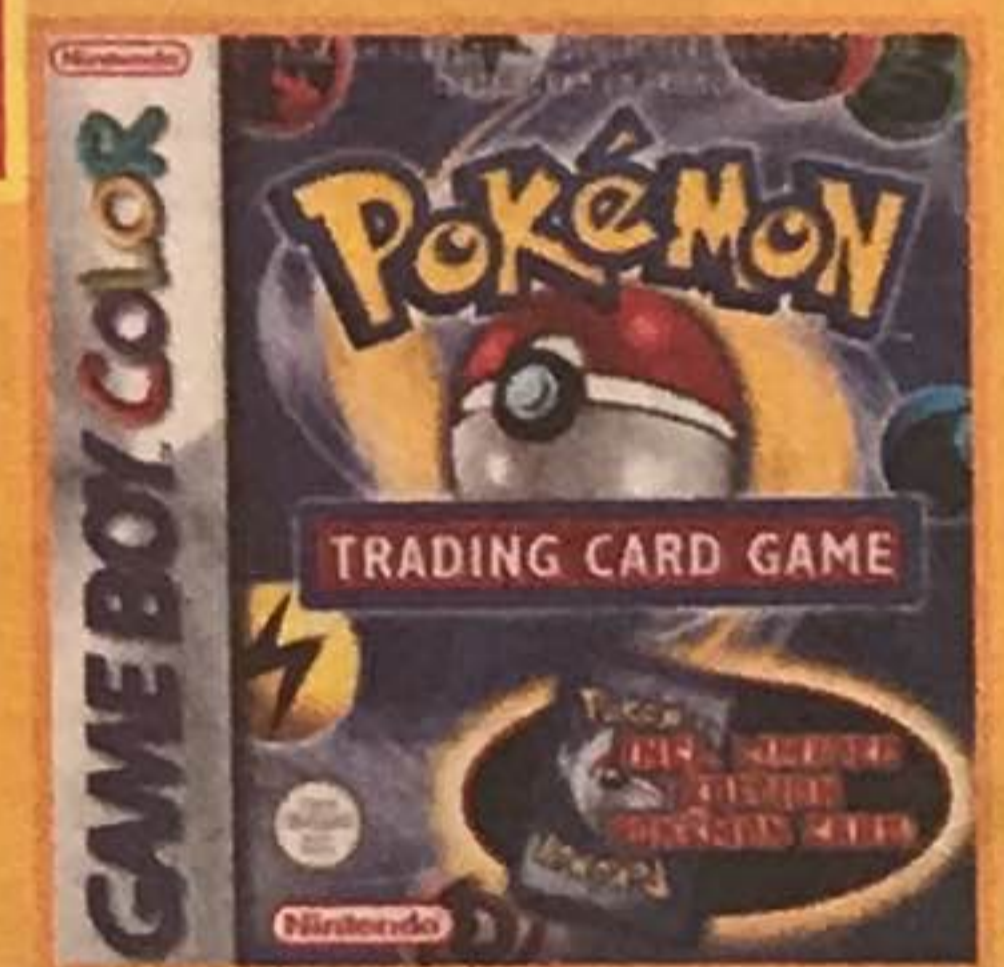


# POKÉMON

## Pinball

### CARTE D'IDENTITÉ

**Développeur :** Game Freak  
**Éditeur :** Nintendo  
**Distributeur :** Nintendo  
**Prix :** Environ 220 F  
 (32 Euros)  
**Disponible :** Oui



### CARTE D'IDENTITÉ

**Développeur :** Nintendo  
**Éditeur :** Nintendo  
**Distributeur :** Nintendo  
**Prix :** Environ 430 F  
 (66 Euros)  
**Disponible :** Oui



➔ Capture des Pokémon en jouant au flipper avec ta Pokéball, tel est le défi que te propose Pokémon Pinball ! Il existe deux grandes tables très complètes avec pleins de bumpers et de chemins pour activer des bonus et capturer encore plus de Pokémon. Assez coloré avec de nombreuses animations, Pokémon Pinball est plutôt bien réalisé. Globalement, un excellent titre auquel il manque toutefois un mode Multijoueurs...



# POKÉMON

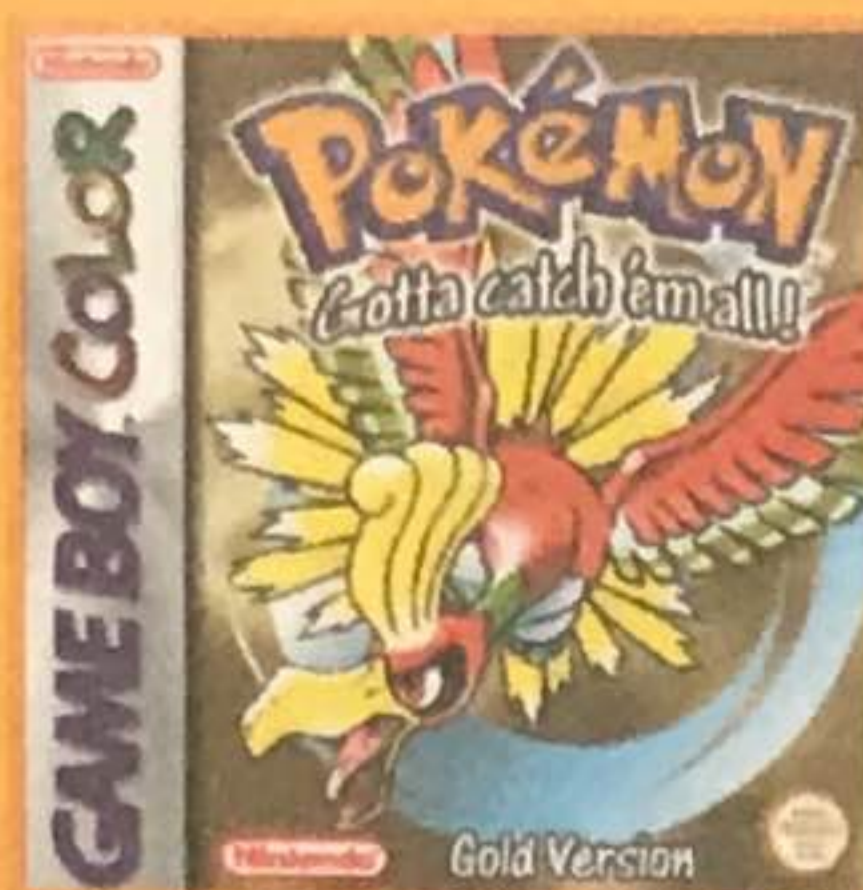
## Trading Card

➔ Trading Card adapte le jeu de cartes à jouer et à collectionner de Wizards of the Coast sur Game Boy ! Les règles sont simples. Tu dois mettre en place une poignée de cartes, puis les tirer dans un Deck. Tu poses tes Pokémon sur le tapis pour te bagarrer avec ton adversaire afin de gagner ses cartes. Bien réalisée, avec des menus faciles et pratiques, la version Game Boy est moins conviviale qu'un vrai jeu de cartes. Mais elle te permet de jouer seul.



**CARTE D'IDENTITÉ**

Développeur : Game Freak  
 Éditeur : Nintendo  
 Distributeur : Nintendo  
 Prix : Environ 270 F  
 (40 Euros)  
 Disponible : Oui

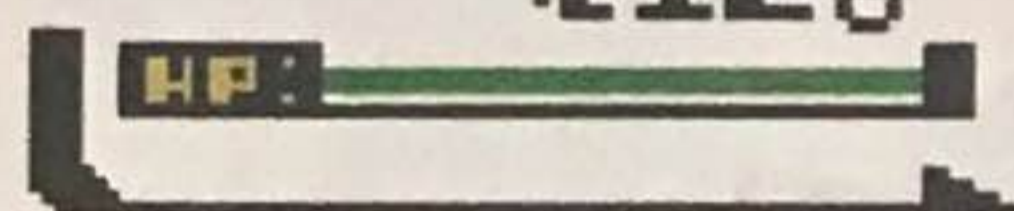


**POKÉMON™  
 OR & ARGENT**

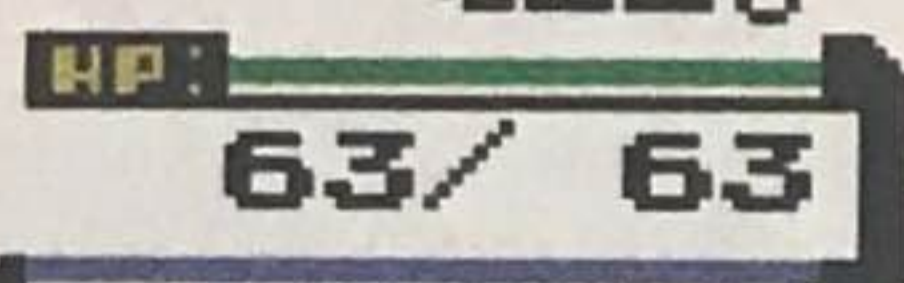


You handled your-  
 self like a real

BEEDRILL  
 :L12♠



QUILAVA  
 :L22♠

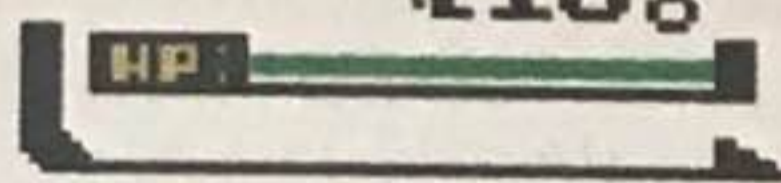


► FIGHT P<sub>K</sub>M  
 PACK RUN

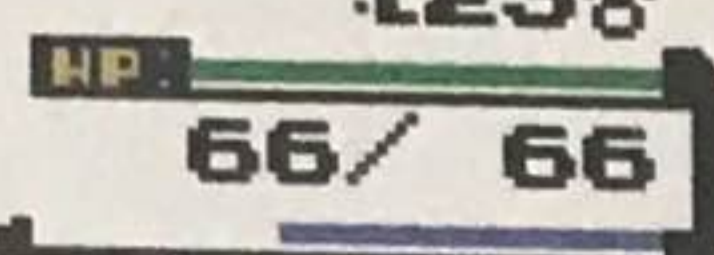
► Très attendu par les fans, Pokémon Or & Argent s'est très bien vendu à travers le monde... Cette nouvelle aventure se rapproche clairement des précédentes, même si de nombreux éléments ont été ajoutés. Malgré ces nouveautés, les fans seront certainement un peu déçus. Dans cette nouvelle version, cent nouveaux Pokémon apparaissent. La plupart sont totalement inédits, comme Malosse ou simplement les évolutions d'un Pokémon déjà existant. Le scénario n'est pas hallucinant d'originalité, puisqu'il est largement inspiré de la version Bleu et Rouge. L'aventure commence par un voyage dans la ville voisine pour rendre service au prof. local. Ensuite vient le choix de ton premier Pokémon ! Tu as pour mission de compléter le Pokédex. Mais bien d'autres événements viennent se greffer à l'histoire principale, comme la Team Rocket ou encore ta réputation de dresseur. Graphiquement, le style reste le même, mais l'ensemble est plus mignon et cette fois-ci vraiment en couleur ! Le temps s'écoule normalement, ce qui te permet de jouer de nuit comme de jour ! Grâce au câble Link, tu peux t'amuser à deux, plusieurs options te sont proposées. Dans le mode Battle, tu combats un ami en duel ! Tu peux aussi donner, échanger ou prêter des Pokémon ou encore troquer des objets importants. Pokémon Or et Argent est un jeu clairement réussi. Mais son côté " réchauffé " peut laisser sur sa faim.



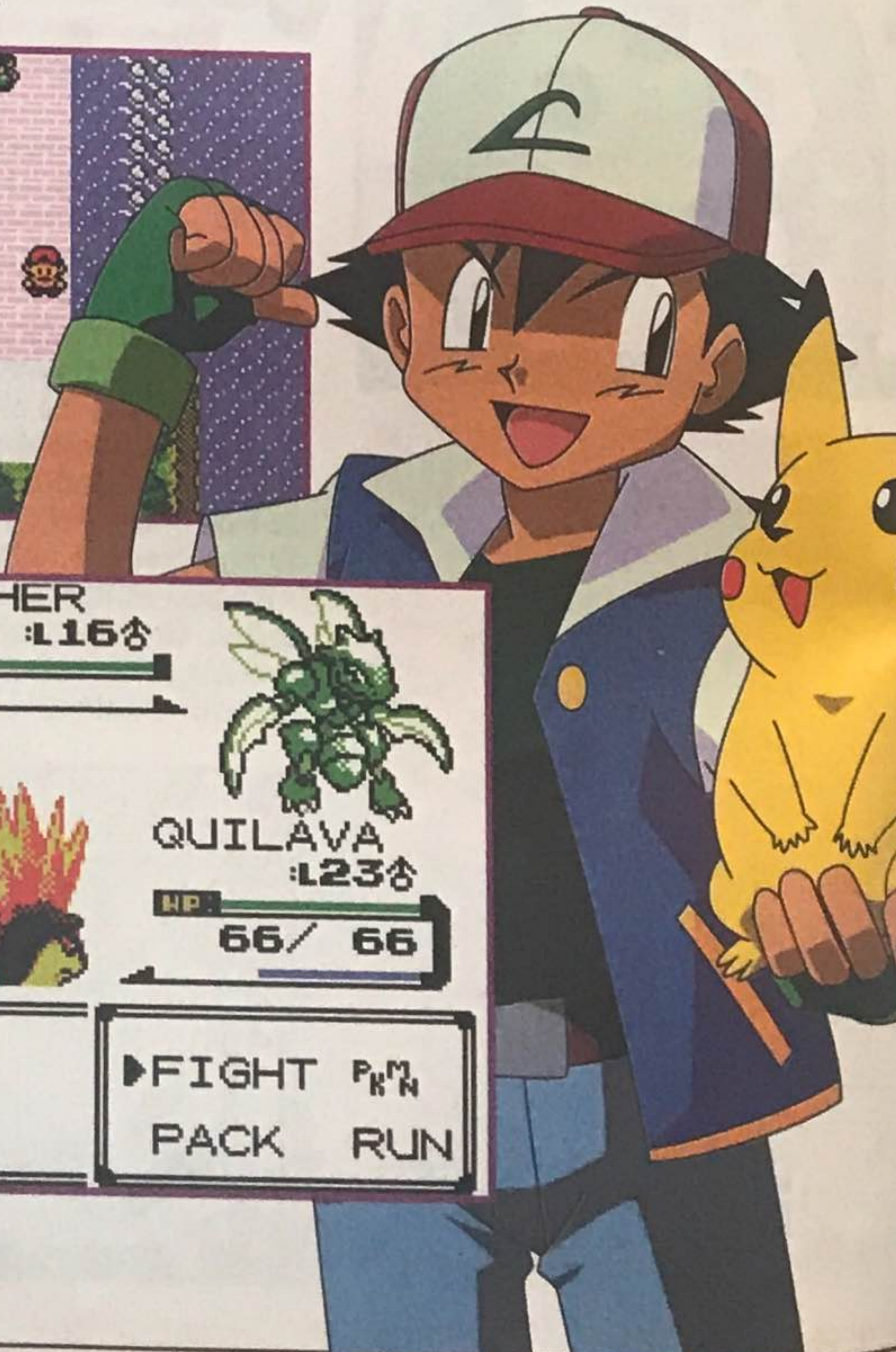
SCYTHYR  
 :L16♠



QUILAVA  
 :L23♠



► FIGHT P<sub>K</sub>M  
 PACK RUN



# POKÉMON STADIUM™

► Première version de Pokémon à sortir sur Nintendo 64, Pokémon Stadium se compose de phases de combats et de mini-jeux. Une sorte de Jeux Olympiques avec plusieurs championnats auxquels tu participes avec ton équipe de six Pokémon. Tout en 3D, les Pokémon sont plus vrais que nature ! L'interface est assez similaire aux phases de combats dans Pokémon Bleu ou Rouge. Tu choisis une attaque ou une action (changement de Pokémon, objets...) et tu valides ! L'adversaire choisit alors son action et le tour commence. Les deux Pokémon lancent leurs attaques. Si les deux sont encore debout, c'est reparti pour un tour ! Pokémon Stadium est un excellent titre avec de nombreux modes de jeux et la possibilité de jouer à Pokémon GB sur la télé via le Transfer Pack !

# POKÉMON Snap



► Pour ses études sur les Pokémon, le Prof. Chen a besoin de photographier les Pokémon dans leur milieu naturel... Pour ce faire, tu dois traverser le monde ! Graphiquement, le jeu est assez surprenant, les décors sont très réussis et variés selon la zone. Tu traverses l'espace pour y découvrir des Pokémon rares ou encore tu suis la voie de chemin fer pour trouver l'ami Ronflex ! Somme toute, un jeu très fun et tranquille. Amateurs d'action s'abstenir...



## CARTE D'IDENTITÉ

Développeur : Nintendo  
Éditeur : Nintendo  
Distributeur : Nintendo  
Prix : Environ 430 F (66 Euros)  
Disponible : Oui



## CARTE D'IDENTITÉ

Développeur : Nintendo  
Éditeur : Nintendo  
Distributeur : Nintendo  
Prix : Environ 430 F (66 Euros)  
Disponible : Oui

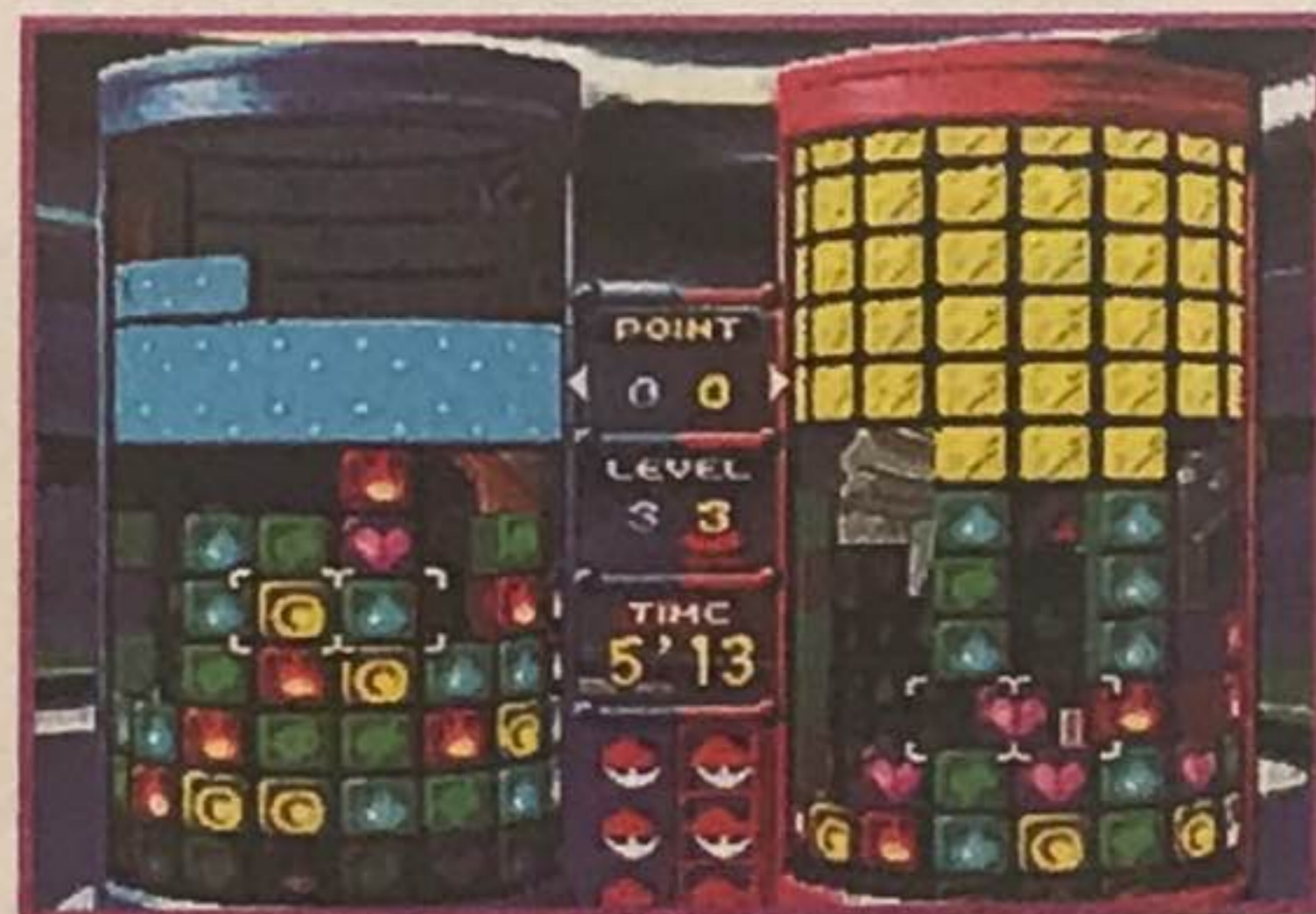


# POKÉMON Puzzle League™

► Pokémon Puzzle League est plus un casse-tête qu'un jeu mettant en scène des Pokémon ! Ils sont présents mais juste pour la déco... Ici tu dois assembler des blocs de couleur, pour les faire disparaître... Sept modes de jeux sont présents, certains étant jouables à deux. Les graphismes sont mignons et les animations rigolotes. Pour jouer au mieux, utilise le stick analogique, il rend les déplacements plus rapides et précis. Un bon produit, doté d'une excellente durée de vie, mais d'un prix de vente un peu élevé...

## CARTE D'IDENTITÉ

Développeur : Nintendo  
Éditeur : Nintendo  
Distributeur : Nintendo  
Prix : Environ 400 F (61 Euros)  
Disponible : Oui



Pokémon à la télévision



# LES SÉRIES



C'est la série la plus regardée par les enfants de 3 à 13 ans ! Prenant logiquement le relais des jeux mais servant aussi parfois de booster pour leur développement, les dessins animés font un vrai carton dans le monde entier.

Revue de détail de la Pokémon mania dans la petite lucarne.

## ... OÙ ET QUAND ?

⊕ Les aventures de tes Pokémon préférés sont sur ton petit écran grâce à deux chaînes de télévision qui se plient en 15 pour te régaler les mirettes : TF1, bien sûr, mais aussi Fox Kids si tu as la chance de la recevoir ou de te taper l'incrust' chez un pote qui est abonné.

Sur TF1, tu peux retrouver la série dans TF ! Jeunesse, à 8h35, deux épisodes le mercredi et un le samedi. Les jours fériés : un épisode également.

Sur Fox Kids, programmation gourmande avec pas moins de cinq épisodes par semaine : deux en semaine (7h50 et 17h20) et trois les mercredis et week-ends (7h50, 10h05 et 17h20).



# COMMENT ..... ÇA FONCTIONNE ?

➡ En général, les chaînes - en France et ailleurs - achètent les aventures de Pikachu par saisons, soit une cinquantaine d'épisodes à chaque fois. TF1 et Fox Kids en sont à la saison 3 et attendent avec impatience de pouvoir acheter la saison 4, actuellement diffusée au Japon. Ta mémoire a zappé certains moments clés ou tu aimerais simplement t'y retrouver dans un labyrinthe infernal tapissé de 150 épisodes ? Alors ce qui suit est pour toi.

## La saison 1 .....

### EN 2 MOTS

➡ Sacha, 10 ans, n'a qu'un rêve : devenir le plus grand entraîneur de Pokémon au monde. Il en existe 150 et pour atteindre son but, il doit tous les attraper. Il parcourt donc le globe en compagnie de Pierre, Ondine et son inséparable Poké perso : Pikachu. Son premier défi maousse est un tournoi : la ligue Indigo. Pour cela, il lui faut d'abord gagner 8 badges en battant successivement les champions des arènes.

### CE QU'IL FAUT RETENIR

➡ - Sacha reçoit son 1er Pokémon des mains du Professeur Chen et commence son voyage autour du monde pour devenir Maître Pokémon.

- La Team Rocket, une bande de gredins emmenés par Jessie et James, fait son apparition. Ils sont les concurrents directs de Sacha car ils veulent eux aussi s'emparer de tous les Pokémon !

- Sacha et ses potes s'allient avec leurs ennemis jurés de la Team Rocket pour sortir vivants d'un naufrage, celui du paquebot Sainte-Anne.

- Découverte de Pokémon dits évolutifs (Salamèche en Reptincel, Tantacool en Tantacruel, Férosinge en Colossinge). Sacha décroche au moins 6 Pokémon.

- Apparition rapide d'un futur Pokémon de la collec' Or et Argent que l'on retrouvera plus tard (Houhou).

#### LES PERSONNAGES

Sacha, Professeur Chen, Ondine, Pierre, la Team Rocket (Jessie et James).

#### LES POKÉMON

Pikachu, Chenipan, Roucoups, Racaillou, Bulbizarre, Salamèche, Férosinge...

#### LES DÉCORS

Bourg Palette, Forêt de Jade, Carmin-sur-mer, le paquebot Sainte-Anne...



# La saison 2

## EN 2 MOTS

➡ Sacha qui en a terminé avec la ligue Indigo se voit confier une nouvelle mission par le Professeur Chen : aller recueillir la GS Ball chez le professeur Flora qui réside dans l'archipel Orange où Sacha va, bien sûr, participer aux championnats Pokémon locaux appelés la ligue Orange.

## CE QU'IL FAUT RETENIR

- ➡
- Comme pour toute nouvelle mission, Sacha refait un tour par Bourg Palette.
  - Sacha a un rival, Richie, qui lui ressemble et qui possède également un Pikachu.
  - Sacha se place 13e dans le classement des tournois.
  - L'équipe est complétée par Jackie.
  - Sacha et ses amis se lancent dans le cinéma, mais leur prestation est coupée au montage.
  - La Team Rocket décroche ses 8 badges.
  - Sacha perd un combat car Dracaufeu refuse de se battre.
  - Lors d'un voyage en ballon dirigeable, une violente tempête éclate.

### LES PERSONNAGES

Butch & Cassidy (de la Team Rocket), Mr Mime, Raichu, Aldo (spécialiste des Pokémon de combat), Professeur Flora, Infirmière Joëlle...

### LES POKÉMON

Excelangue, Herbizarre, Hypotrempe, Flagadoss, Rapasdepic, Rhinoféros, Dracaufeu...

### LES DÉCORS

L'île des Pokémon endormis, les îles Valencia, l'île Guimauve...



## DES POKÉMON MAL ÉLEVÉS

La télé française a refusé de diffuser certains épisodes de la saison 1. Voyons ça de plus près :

Le premier, c'est **Vacances à Acapulco**. Il met en scène un concours de jeunes filles en maillot de bain sur la plage. L'os c'est James car il décroche la timbale et doit enfiler un bikini très décolleté. La cage aux folles sauce Pokémon, ça n'a pas plu aux acheteurs français !

Le suivant s'appelle **La Légende de Minnie Draco**. Toute la bande débarque dans un parc safari et fait connaissance avec un Pokémon très spécial dont la race semblait éteinte. Le hic, c'est que l'on voit le gérant du parc braquer méchamment Sacha et ses potes avec un fusil car il ne supporte pas les dresseurs de bestioles. Violence gratuite = épisode au placard.

Enfin, le troisième et dernier indésirable, c'est **Porygmon, le soldat électrique**. On y voit le personnage-titre pour la première fois. Celui-ci exécute pour l'occasion une attaque-éclair super flashante. Tellement impressionnante que plusieurs centaines de petits Japonais se sont retrouvés à l'hosto pour y soigner leur crise d'épilepsie. Du coup, l'épisode est resté dans son pays d'origine. C'est d'autant plus dommage quand on sait que c'est l'un des meilleurs.





# La saison 3

## EN 2 MOTS

Comme d'hab', après en avoir fini avec une ligue ponctuée de 1001 rencontres et aventures, Sacha repart au bout du monde pour concourir dans une nouvelle ligue. Son nom : Johto.

## CE QU'IL FAUT RETENIR

- Les nouveaux Pokémon Or et Argent font leur apparition.
- Dracaufeu abandonne Sacha pour demeurer sur la terre de ses ancêtres.
- Sacha et ses amis héritent d'un nouveau type de Pokéball.
- Sacha obtient 3 nouveaux Pokémon.
- Jackie restera auprès du Professeur Chen.

### LES PERSONNAGES

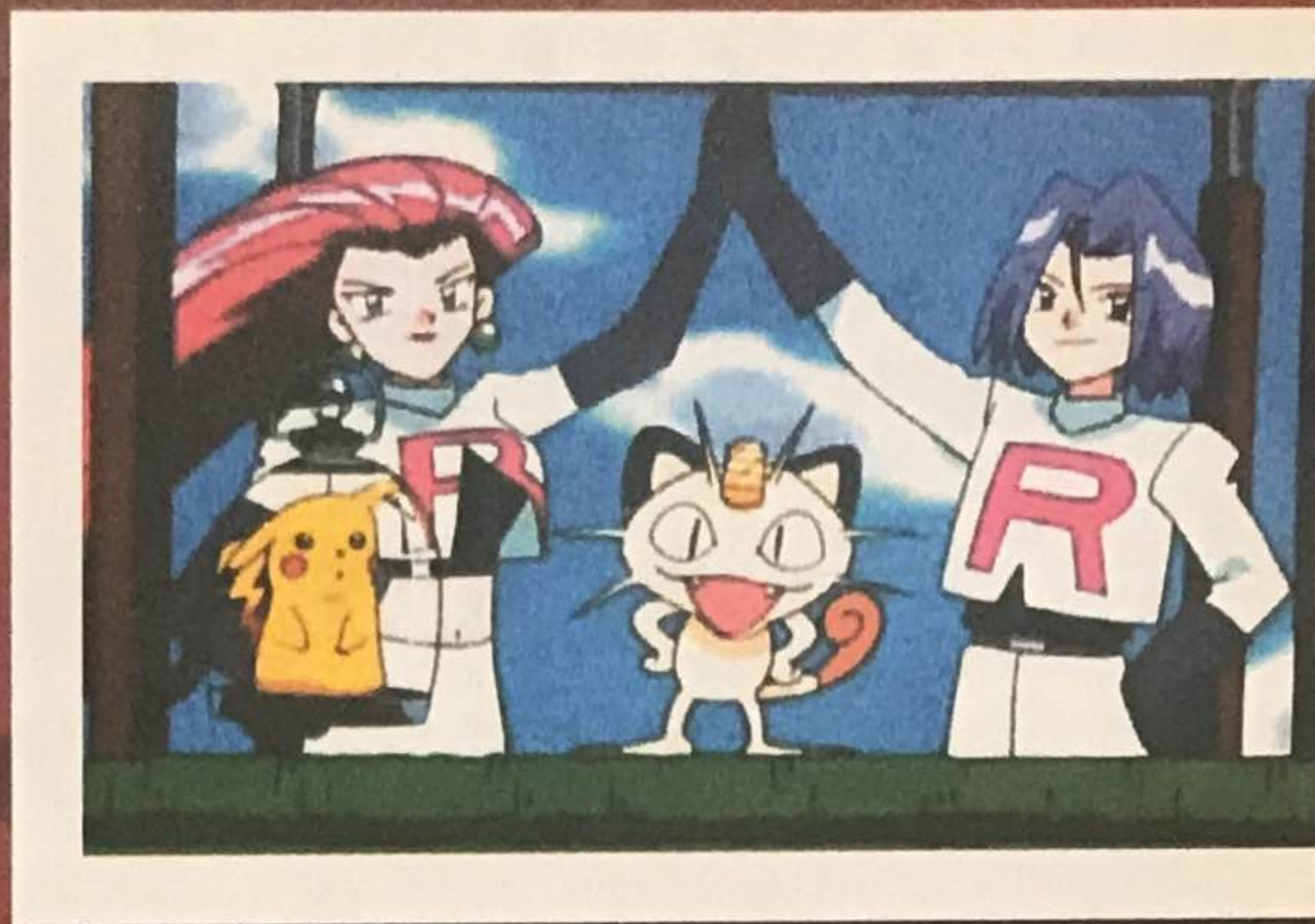
Buzar, Jean Brouyamini (le chercheur), Kouala (la patronne de l'hôtel), Gligarman...

### LES POKÉMON

Germignon, Héricendre, Kaiminus, Snubull, Togépi, Donphan, Hoot-hoot...

### LES DÉCORS

L'île Citrus, l'île Punemo, Azelia Town...



## LES HORS-SAISONS

Pour l'instant, on en compte deux. Il s'agit d'épisodes qui ne font pas partie de la série officielle et ne sont diffusés que pour des occasions spéciales style Toussaint, Noël, Saint-Sylvestre, Saint-Schmurtz etc. Si tu les as loupés, petite récap' sans supplément :

- **Des joujoux par milliers.** Il y est question du père Noël, d'un Lippoutou qu'il faut ramener au Pôle Nord en déjouant les pièges de la Team Rocket.

- **Tempête de neige.** Sacha et sa bande mettent tout en œuvre pour sauver Pikachu, emporté par une tempête de neige. Bulbizarre, Roucoups, Carapuce et Salamèche pour ne citer qu'eux, jouent un rôle capital dans cette mission de tous les dangers.

Et très bientôt, tu pourras te faire deux autres hors-saison inédits, **La fête de Roigada** et **Le retour de Mew Two**.



# POKÉGAFFES

➡ Pas toujours facile de gérer une série au millimètre. Alors parfois, les auteurs se prennent un peu les pieds dans le tapis. Petit échantillon de quelques bourdes plus drôles que vraiment graves.

➡ Dans **Confrontation électrique** (épisode 14), Sacha ne connaît pas son Pokédex par cœur ou bien il a forcé sur le saké car lorsqu'il tombe sur un Roucool, il tient absolument à l'appeler Roucoups !

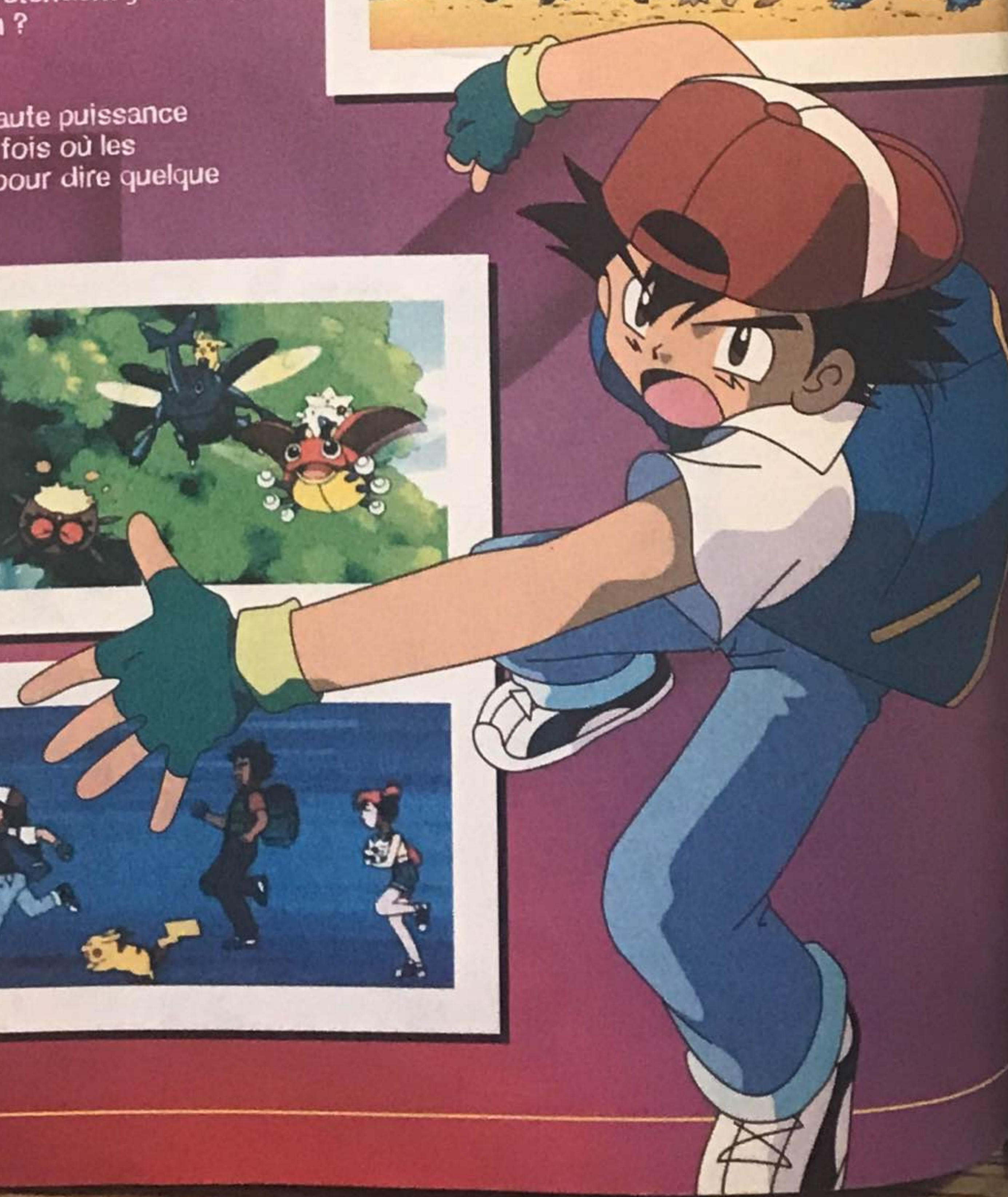
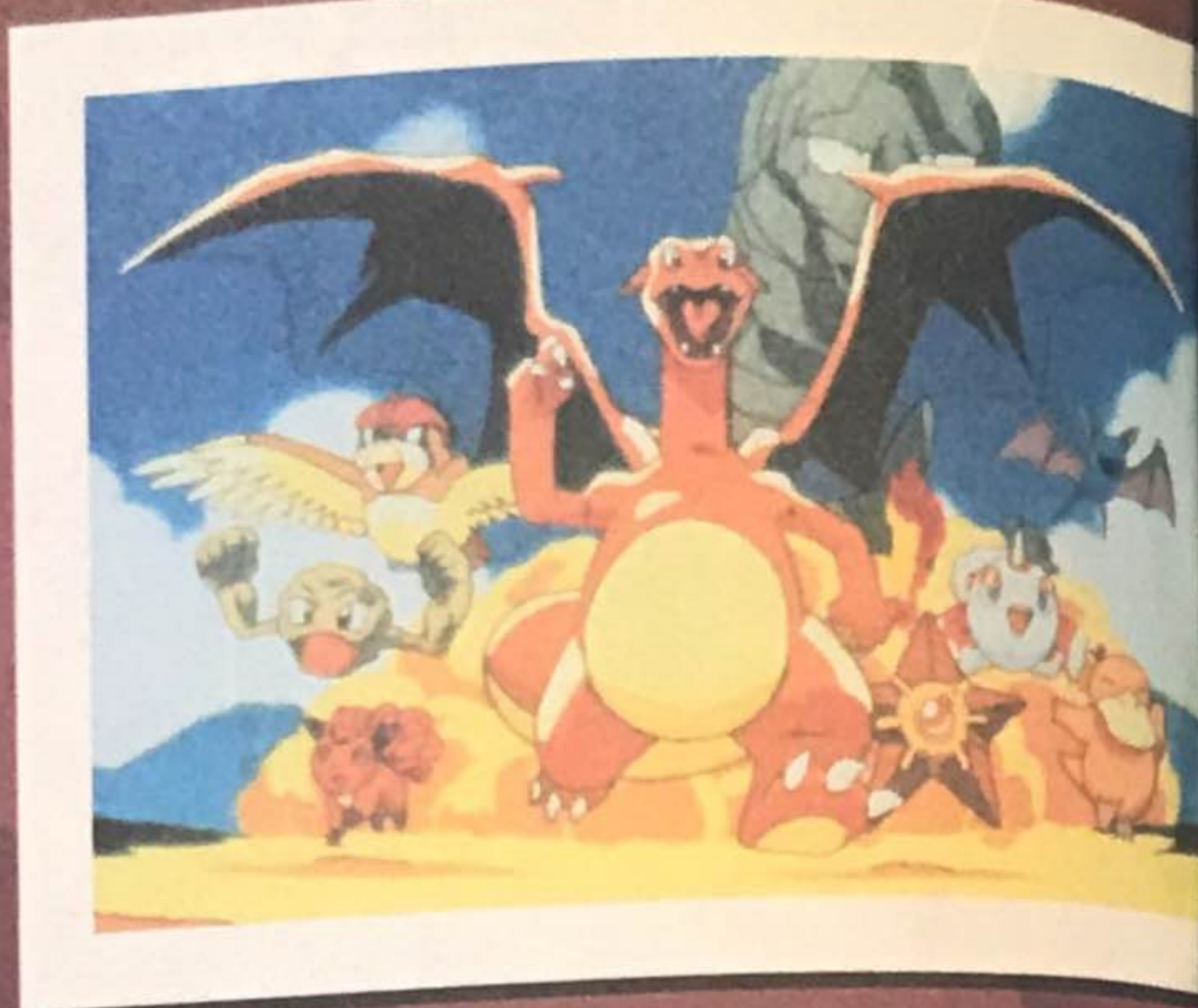
➡ Dans **Vacances de rêve** (épisode 96), Ondine prétend que Ronflex a refusé de manger des fruits car ils n'étaient pas épluchés. Mais 4 épisodes avant (*Aventures vitaminées*), il engloutit des pamplemousses avec la peau !

➡ Dans **Confrontation à Argenta** (épisode 5), Pikachu utilise une attaque-éclair et réduit Racaillou en cendres. Petit problème car Racaillou est un Pokémon de type roche et donc ne craint pas l'électricité.

➡ Dans **Tout feu, tout flamme** (dernier épisode de la saison 2), Sacha apparaît face à Ondine et Jackie avec sa veste et sa casquette. On retourne vite fait sur Ondine qui prononce une phrase et toc ! Quand on revient sur l'ami Sacha, il est habillé tout en noir !

➡ Lorsque l'on fait allusion au passé de Jessie, on dit qu'elle est issue d'une famille pauvre. Or, dans **L'école crève-cœur** (épisode 9), celle-ci est décrite comme un établissement réservé aux enfants de familles riches. Et James et Jessie prétendent y être allés. Alors la Team Rocket, fils à papa ou non ? Faudrait voir à lire le scénario !

➡ Enfin, il faudrait une calculette haute puissance pour comptabiliser le nombre de fois où les personnages remuent les lèvres pour dire quelque chose sans qu'aucun mot n'en sorte !



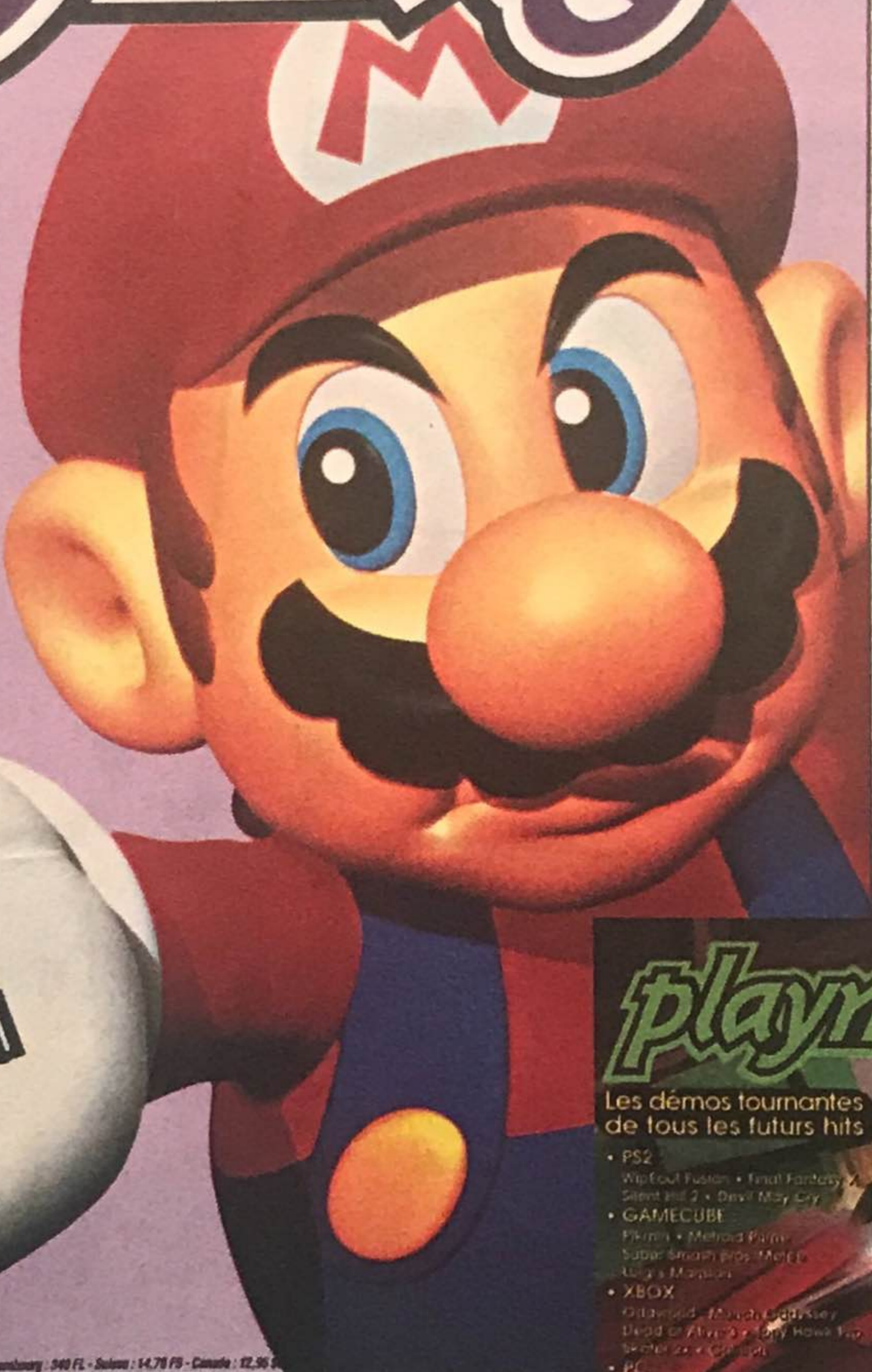
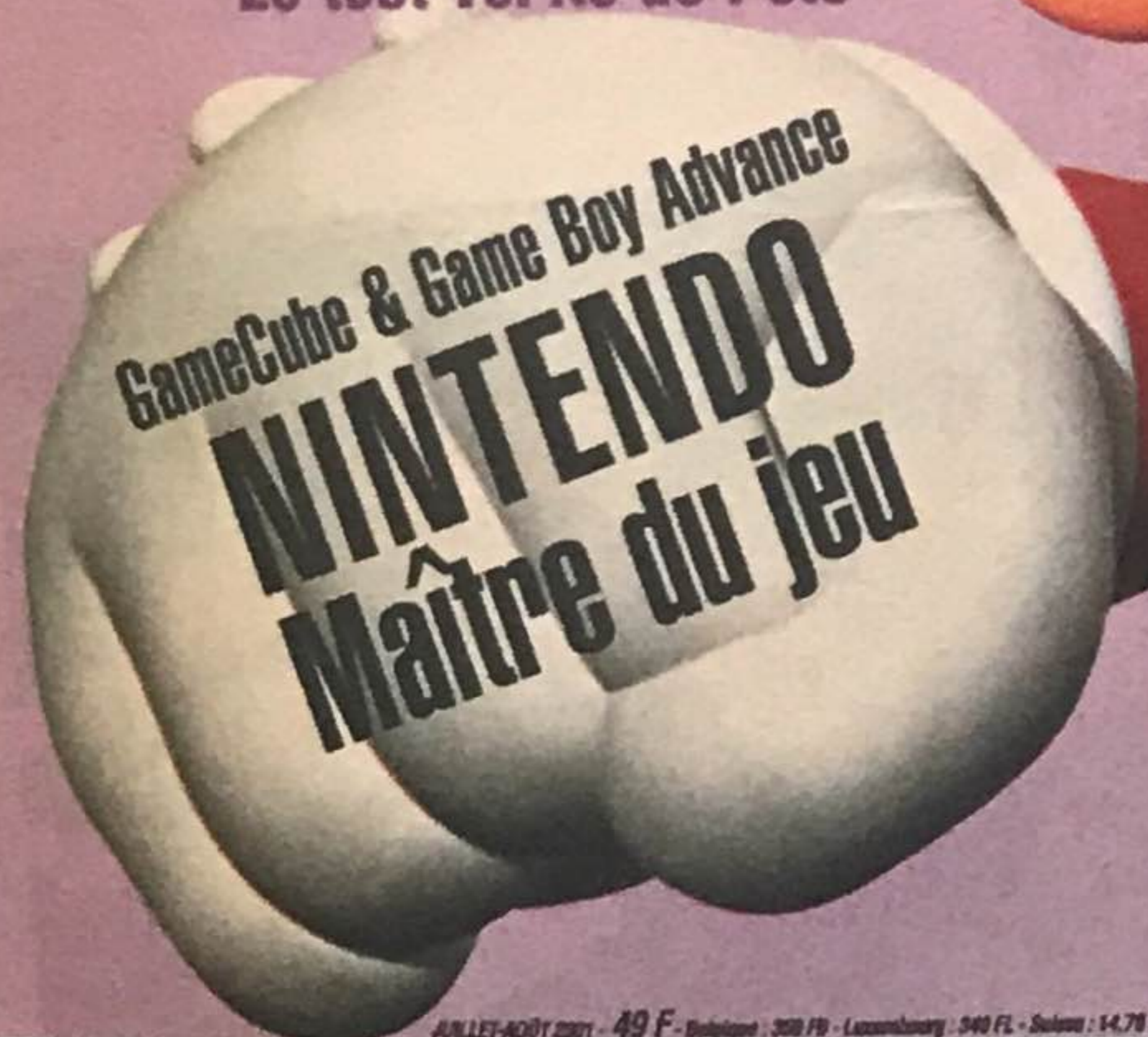
132 pages + 2 heures de démos tournantes dédiées  
au plus grand salon du monde

PS ONE • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PS2 • GAME BOY ADVANCE • XBOX • GAMECUBE

# Playmag

**Exclusif !**  
**+ DVD vidéo**  
75 démos tournantes  
2 heures de jeu !

**GT3 A-spec (PS2)**  
Le test vérité de l'été



**Spécial E3 Tout savoir en 60 pages**

Playtests : Extermination (PS2), NBA Street (PS2), Sonic Adventures 2 (DC)...

**spécial E3**

Plus de 2 heures de vidéo  
dédiées au plus grand salon du monde  
Fonctionne sur un lecteur DVD de salon, PS2 et DVD-Rom

**= 200 % de passion pour l'été**

49 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

# Pokémon sur Grand Écran

# LES FILMS

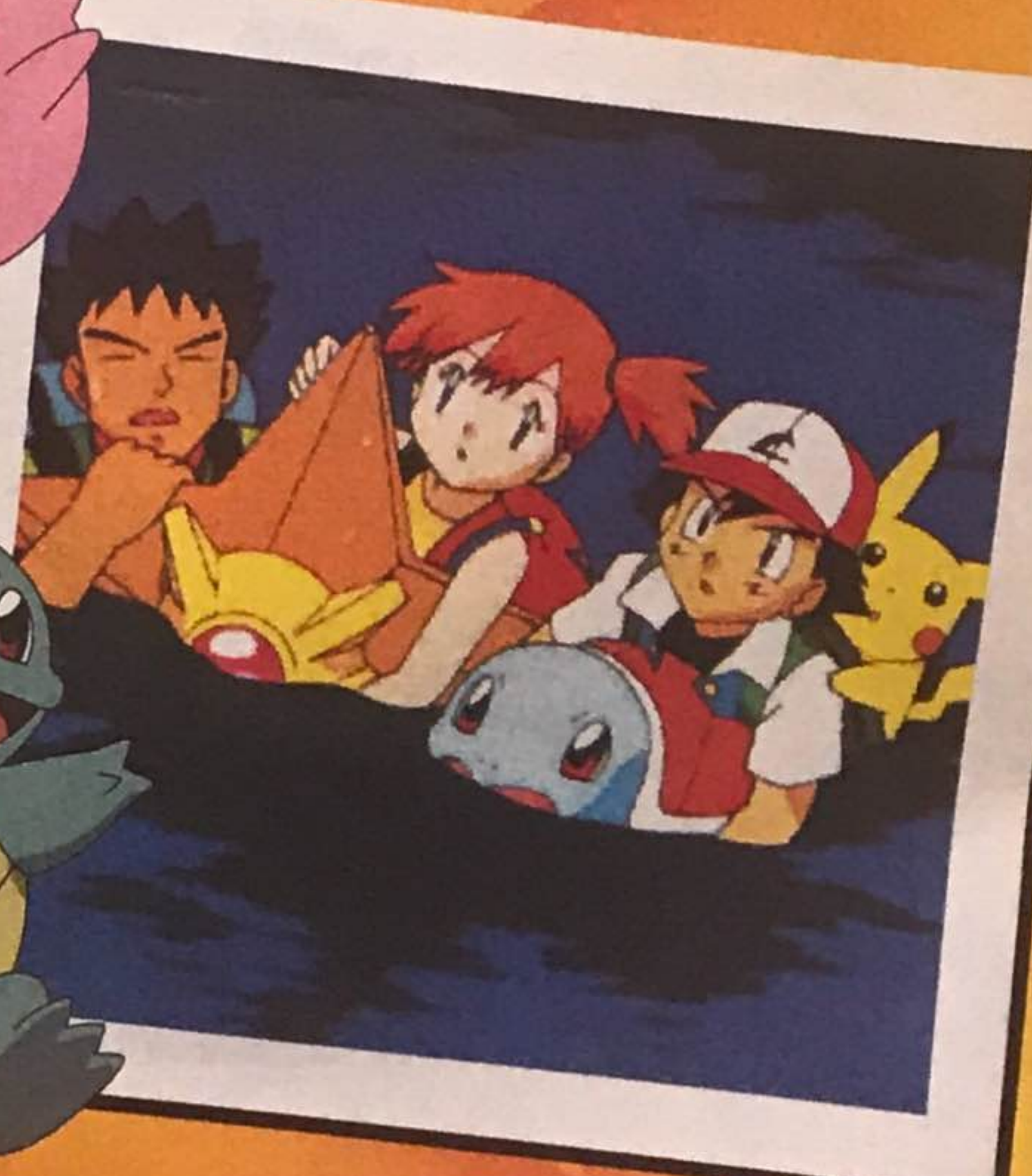
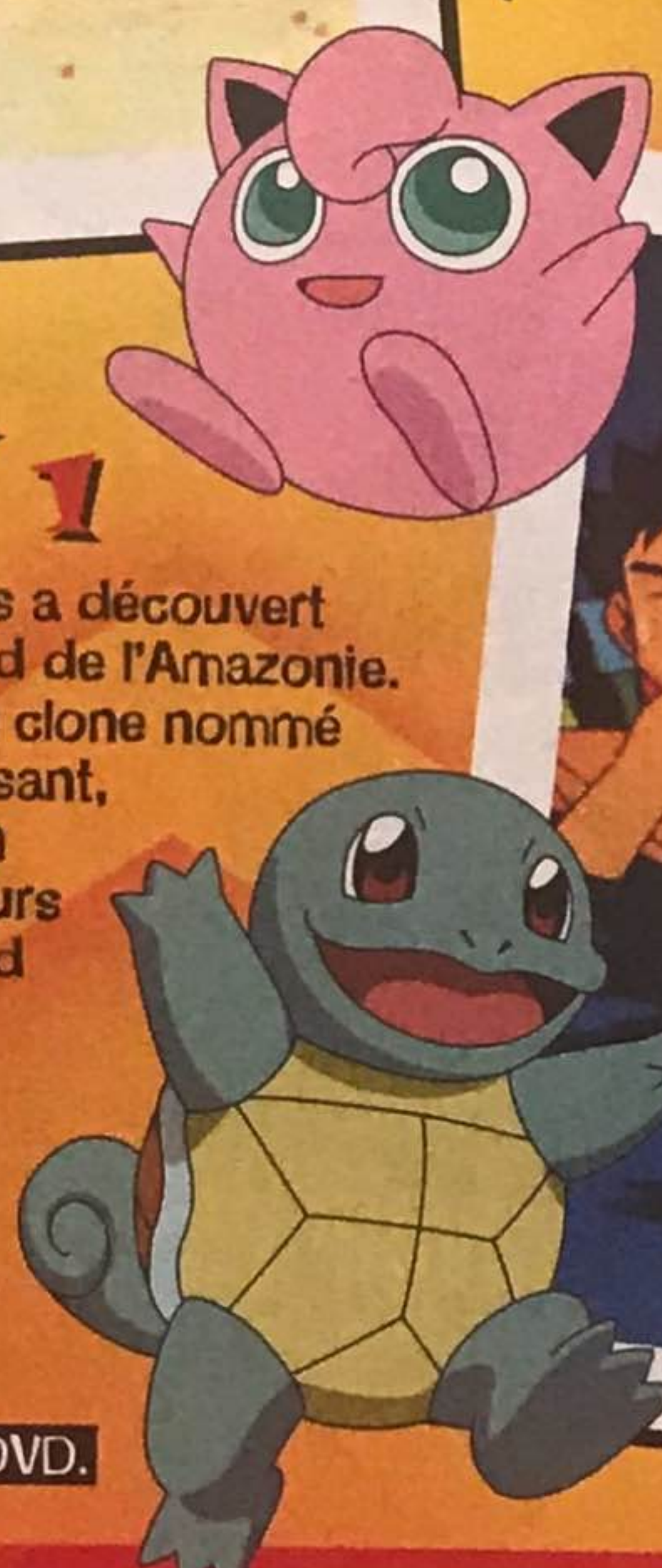


En un an, les bestioles nippones ont été les vedettes de trois longs métrages dont le dernier vient d'atterrir près de chez toi. Avoue que le Schmurtz se devait de te faire une petite récap' pour mettre à jour tes fiches de Pokémaniaque.

## POKÉMON 1

★ Une équipe de chercheurs bien allumés a découvert un cheveu fossilisé de Mew au fin fond de l'Amazonie. Elle décide de l'exploiter pour créer un clone nommé MewTwo mais au lieu d'être un légume obéissant, la bête se retourne contre ses Frankenstein car il est fort et intelligent. Il convie les meilleurs dresseurs de Pokémon à participer à un grand tournoi sur une île mystérieuse, New Island. Sacha, Ondine et Pierre s'y rendent. Très vite, nos héros réalisent que MewTwo leur a tendu un piège : il veut cloner tous les Pokémon pour en faire une race nouvelle de super-combattants qui lui permettra de devenir le maître du monde.

Sortie le 5 avril 2000, 95 mn, dispo en VHS et DVD.



### SON BONUS

En avant-programme, les producteurs ont casé un dessin animé de 20 minutes, *Les vacances de Pikachu*, qui a pour but de te présenter les 150 Pokémon.

### SA CARRIÈRE

Un méga-hit un peu partout sur la planète. Aux USA, il a tellement cassé la baraque qu'il est classé 7e meilleur démarrage de tous les temps.

### LES POUR

Une belle leçon de morale. Bien meilleur que ne le dit la critique. Permet de bien s'initier au phénomène Pokémon. Un film intelligent.

### LES CONTRE

Intrigue débile, animation nulle, un désastre. Rien à voir avec les épisodes télé. Navrant de bêtise. Personnages plats. Aucun rythme, aucun humour.

# POKÉMON 2 ...

## LE POUVOIR EST EN TOI

★ Sacha, Ondine et Jackie se sont échoués sur l'île de Shamouli à la suite d'une tempête. Ils sont recueillis par les gens du coin qui les invitent aux fêtes données en l'honneur de trois oiseaux Pokémon géants. Sulfura règne sur le feu, Éleckthor sur la foudre et Artikodin sur la glace. Ensemble, ils assurent l'harmonie de la nature mais seulement s'ils sont libres. Or voilà que l'infâme Gélardan, un collectionneur excentrique, se met en tête de capturer les trois volatiles. Il attrape Sulfura et Éleckthor. L'avenir de la Terre est désormais entre les mains de Sacha et sa bande. L'enjeu est si important que même la Team Rocket va se joindre à Sacha.

Sortie le 20 décembre 2000, 100 mn, dispo en VHS et DVD.



### SON BONUS

Comme pour le premier volet, tu as droit à un court en guise d'apéro. Ça s'appelle **Pikachu à la rescousse** et tous les Pokémon + 5 nouveaux se lancent à la recherche de Togépi qui a été kidnappé.

### SA CARRIÈRE

Si cette suite a bien rempli les caisses partout dans le monde, on ne peut pas dire qu'elle ait décoiffé le box-office en France puisque, confrontée aux sorties de Dinosaur

et de Chicken Run, elle a fait trois fois moins d'entrées que le précédent épisode.

### LES POUR

Bonne réalisation, dessins excellents, bonne musique. 100 fois meilleur que le premier. Humour tonique. Très bonne série B.

### LES CONTRE

Histoire un peu compliquée. Dialogues toujours aussi débiles. Avant-programme nul.

# POKÉMON 3 ...

★ Molly, fille d'un grand spécialiste de la mythologie Pokémon qui a disparu, se laisse emporter dans le monde étrange et fantastique des Zarbi, redoutables Pokémon qui ont le pouvoir de lire dans les esprits et de façonner des mondes virtuels. La fillette se place alors sous la protection d'une créature géante nommée Entei en qui elle croit reconnaître son père. Mais les Zarbi enlèvent la mère de Sacha qu'ils font passer pour celle de Molly, disparue deux ans plus tôt. Tandis que dehors se répand un mal étrange qui transforme la région de Greenfield en une immense mer de glace, Sacha se lance bravement à la recherche de sa mère...

Sortie le 13 juin 2001, 91 mn, encore en salles.

### SON BONUS

Toujours avant le long, le court de 20 minutes, **Pikachu et Pichu** où comment Pikachu vole au secours de Pichu, son double en taille bébé qui se trouve en détresse sur le toit d'un édifice voisin.

### SA CARRIÈRE

Aux USA, c'est le giga carton : après seulement 3 semaines

de présence sur les écrans américains, il a déjà rapporté 5 fois plus qu'il n'a coûté !

### LES POUR

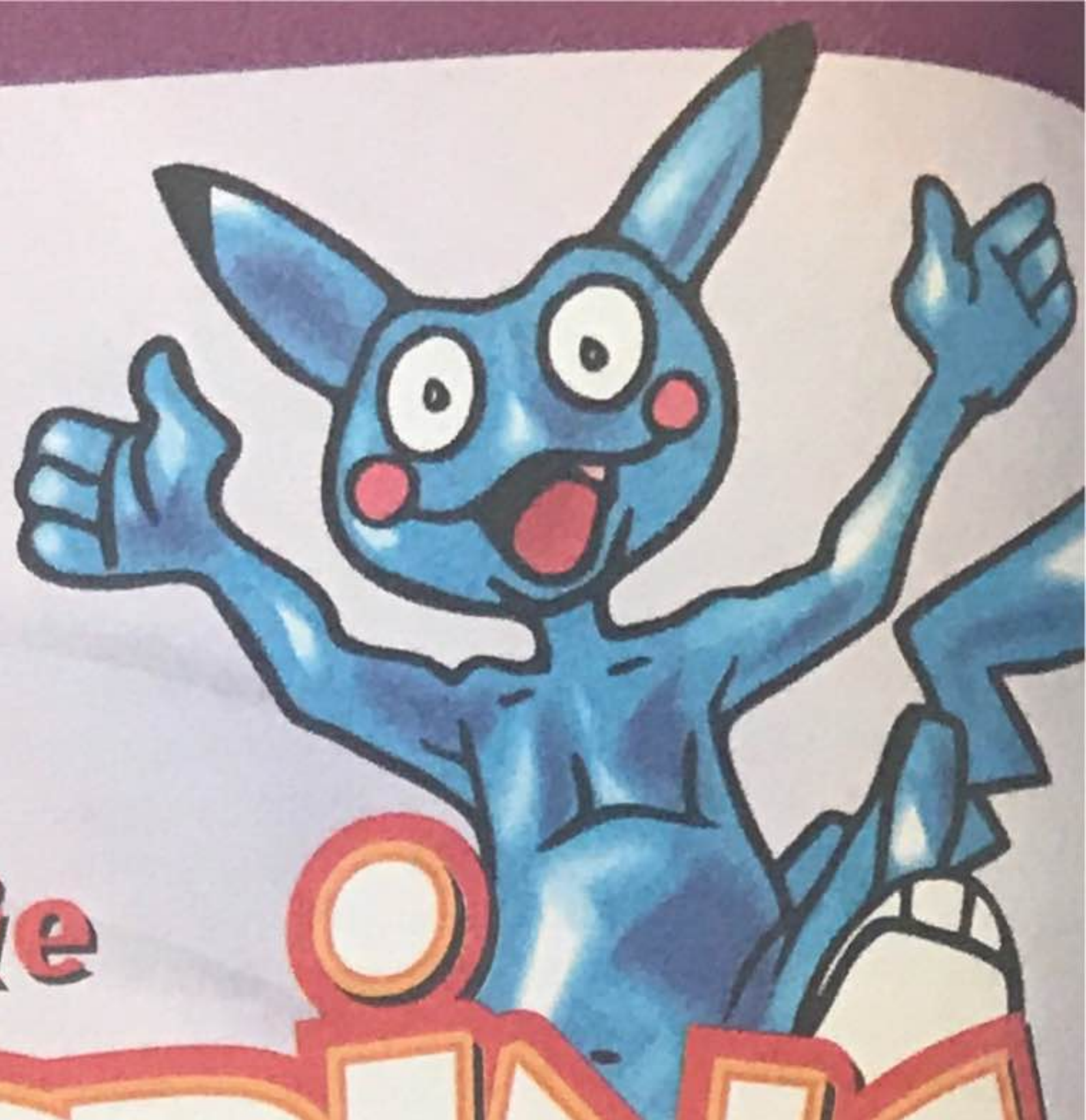
Histoire touchante. Belle animation. Excellent film. Le meilleur des trois.

### LES CONTRE

Trop abstrait pour les plus jeunes.



Les produits dérivés Pokémon se comptent par milliers. Voici un concentré des objets les plus hallucinants du moment.



## La grande braderie

# ES SHOPPING



### Méga Collec

151 figurines Poké différentes, plusieurs tailles, voilà l'idée d'Hasbro pour assurer la déco de tes étagères. Si l'ensemble des Pokémon première génération n'est pas sur cette photo, tu connais sûrement les absents. Une occasion rêvée de vérifier si ta collection est complète... avant d'attaquer la série Or et Argent et de faire exploser ton budget d'argent de poche ! De 35 à 70 francs, Hasbro.

TOP  
Génial

### Utile et cool

Ils sont simples, sympas et, à la différence de beaucoup d'autres objets : utiles. Un max de ces porte-clés sont encore dispo, en mousse (ils sont aussi anti-stress), en dur ou en version lumineuse. Seul problème : à force de frotter dans ta poche, ton porte-clés risque de s'abîmer grave ! De 49 francs à 60 francs, Chez Chaud Biz Ness. Tél. : 01 48 28 66 43.



TOP  
Génial

TOP  
Génial



### Pièces détachées

Pas un, pas deux, pas trois... Mais 24 puzzles de 54 pièces différentes. Tu peux encore trouver 2 séries de 6 puzzles avec les anciens personnages Poké. Côté nouveautés, on attend dans les prochaines semaines 2 séries de 6 puzzles avec les versions Or et Argent. Résultat : lorsque tu auras toutes les séries, tu pourras mélanger les 1296 pièces pour faire un puzzle d'enfer méga compliqué. 18,50 francs chaque, MB Puzzles.

TOP  
Génial

### Biiip !

Galère, le téléphone qui sonne au moment où il faudrait être discret ! Au Japon, cette poignée que tu attaches à la housse de ton téléphone clignote lorsque tu reçois un appel. Top, il s'allume aussi lorsque tu appelles et même pendant la conversation... C'est drôle, efficace et beau comme une nuit de Noël ! En France, tu peux trouver ce drôle d'objet, vendu 75 francs, chez Néotaku.

## Pokézip

Pour décorer ton cartable, attacher ton portable, tes clés, zipper ton sac de gym ou ton blouson, ces goodies sont géniaux. Seul problème, comme avec les porte-clés, les couleurs résistent mal aux frottements intempéstifs. Environ 30 francs chaque, Tomy.

**TOP Génial**



## Collector



Cette carte promo était offerte par la Warner aux kids qui venaient voir le premier film Pokémon. Mais vue la traduction hasardeuse et franchement naze : Mewtwo devenant... Deuxmiaou, le distributeur avait retiré les cartes de la distribution. Ceux qui l'ont gardée possèdent une véritable pièce de collection. Quant à l'autre carte promo, la Mewtwo, elle était offerte avec la K7 et le DVD lors de la sortie vidéo de ce même film en décembre 2000.



## Clic-Clac-Clac...



Les view masters (c'est comme ça que les appellent les Américains !) sont de petites visionneuses super sympas te permettant de regarder des images ! Regarde justement dans le n°19 de Kids'mania et tu (re) découvriras celles des Digimon offertes par Kellogg's. Là, nous te présentons deux créations japonaises avec des images Pokémon encore dispo dans un max de magasins de gadgets en France au prix moyen de 45 francs.



## Made in Japan

Petites gommes parfumées (45 francs), boîte de figurines Pikachu (120 francs), mouchoirs en tissu - alors que les Japonais ne jurent que par ceux en papier - (30 francs), porte-clés lumineux dans lesquels tu enfiles tes clés histoire de pouvoir ouvrir les portes même la nuit (80 francs)... Décidément, question Pokémon, les Japonais assurent ! Là-bas, les produits de ce type sont partout. Ici, en France, tu les trouveras chez Neotaku, Tél. : 01 43 25 99 93. Seul hic, le stock de cette géniale boutique n'est pas illimité.

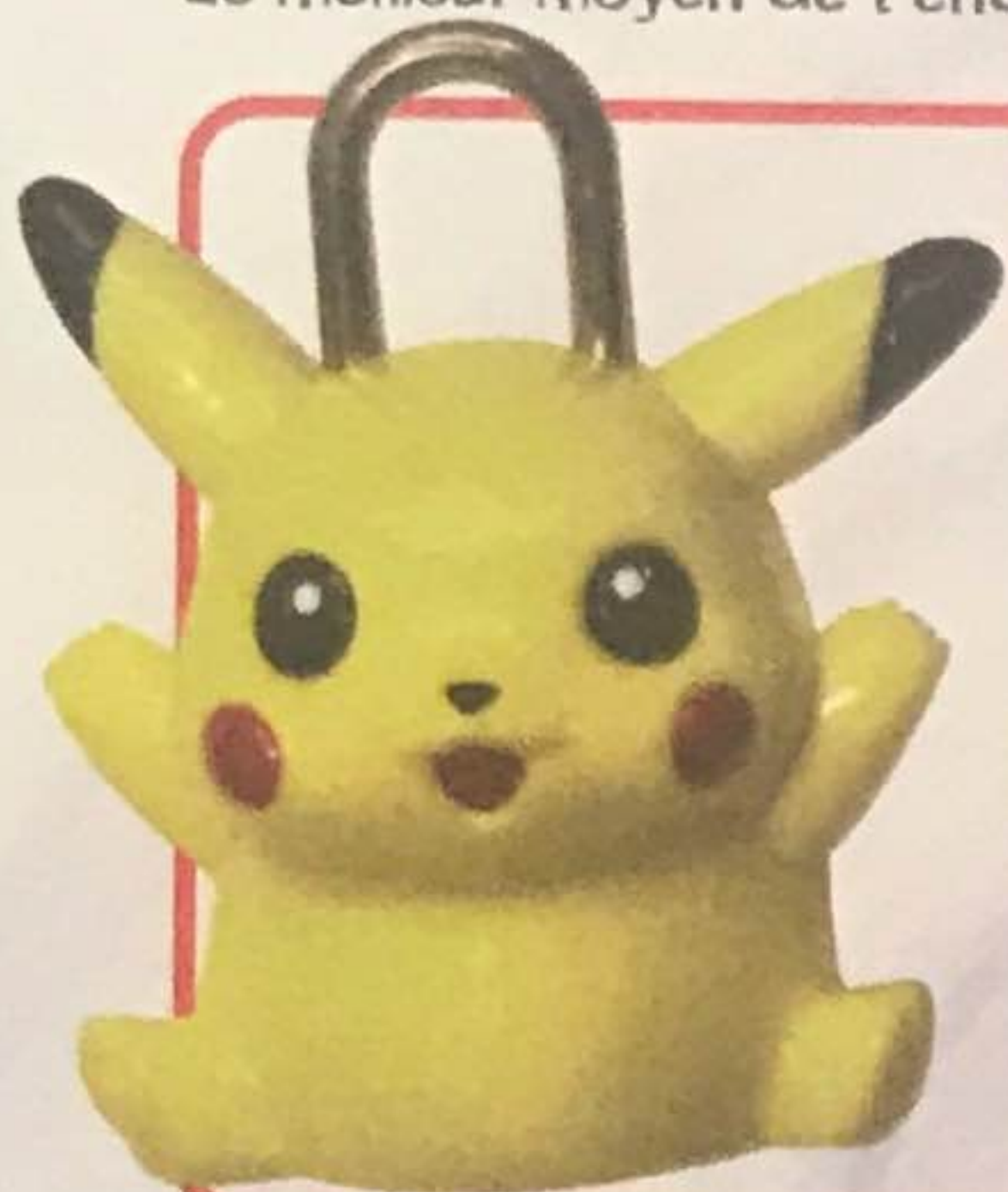
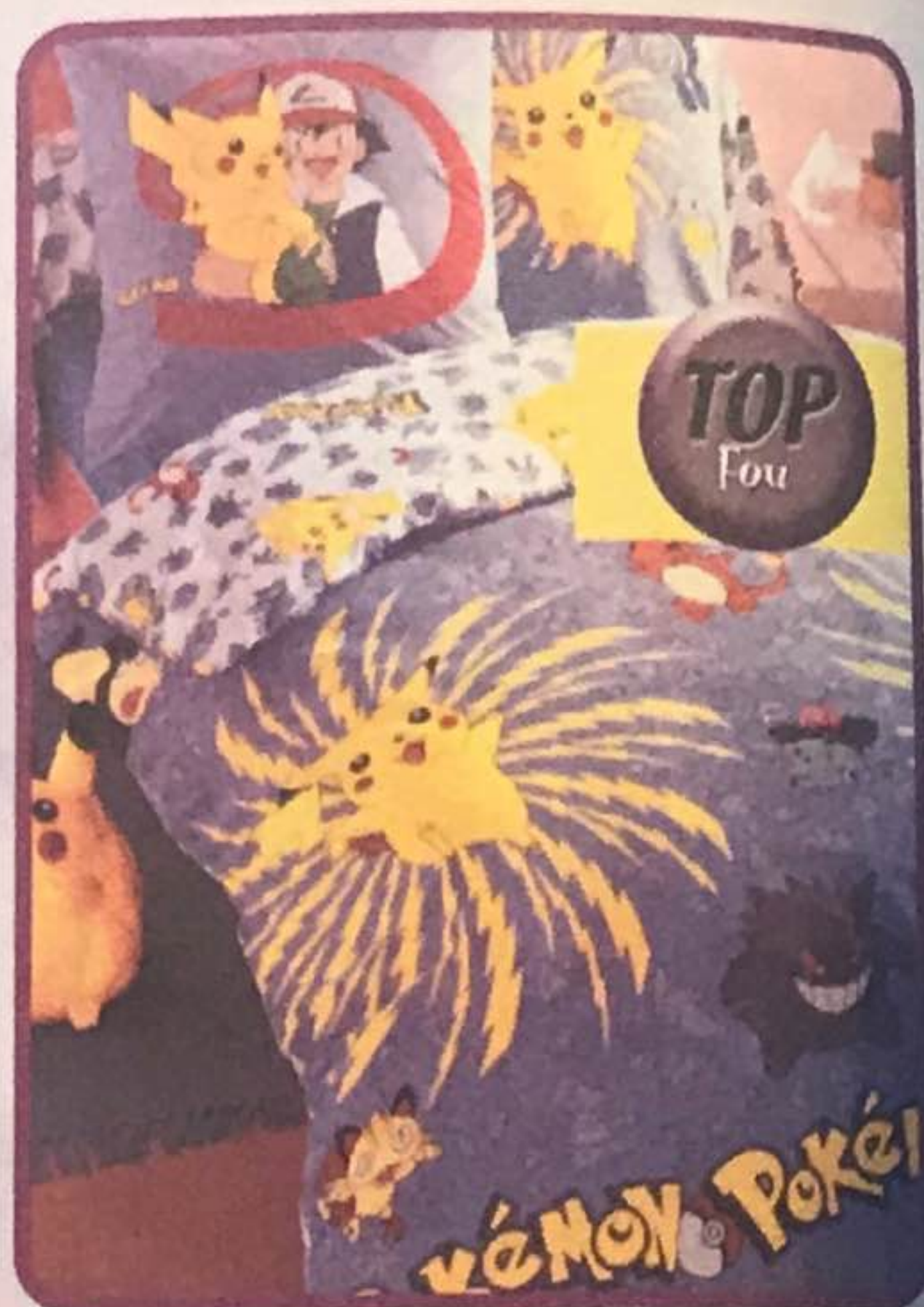
## Grosse tête

Que tu choisisses de mettre la visière devant ou derrière, ces casquettes sont vraiment cool. Elles sont brodées, devant et derrière, leur taille est réglable et leur effet, boeuf ! 89 francs, Cinéstore, Tél. : 08 91 67 00 01.



## Dans d' beaux draps !

Regarde bien, c'est fou ! Nous avons trouvé pour toi, cette info dans le catalogue des 3 Suisses ! Avant épuisement du stock, la parure (la housse de couette, la housse de coussin et la taie d'oreiller !) est vendue 185 F. Le meilleur moyen de t'endormir dans les bras de Pikachu...



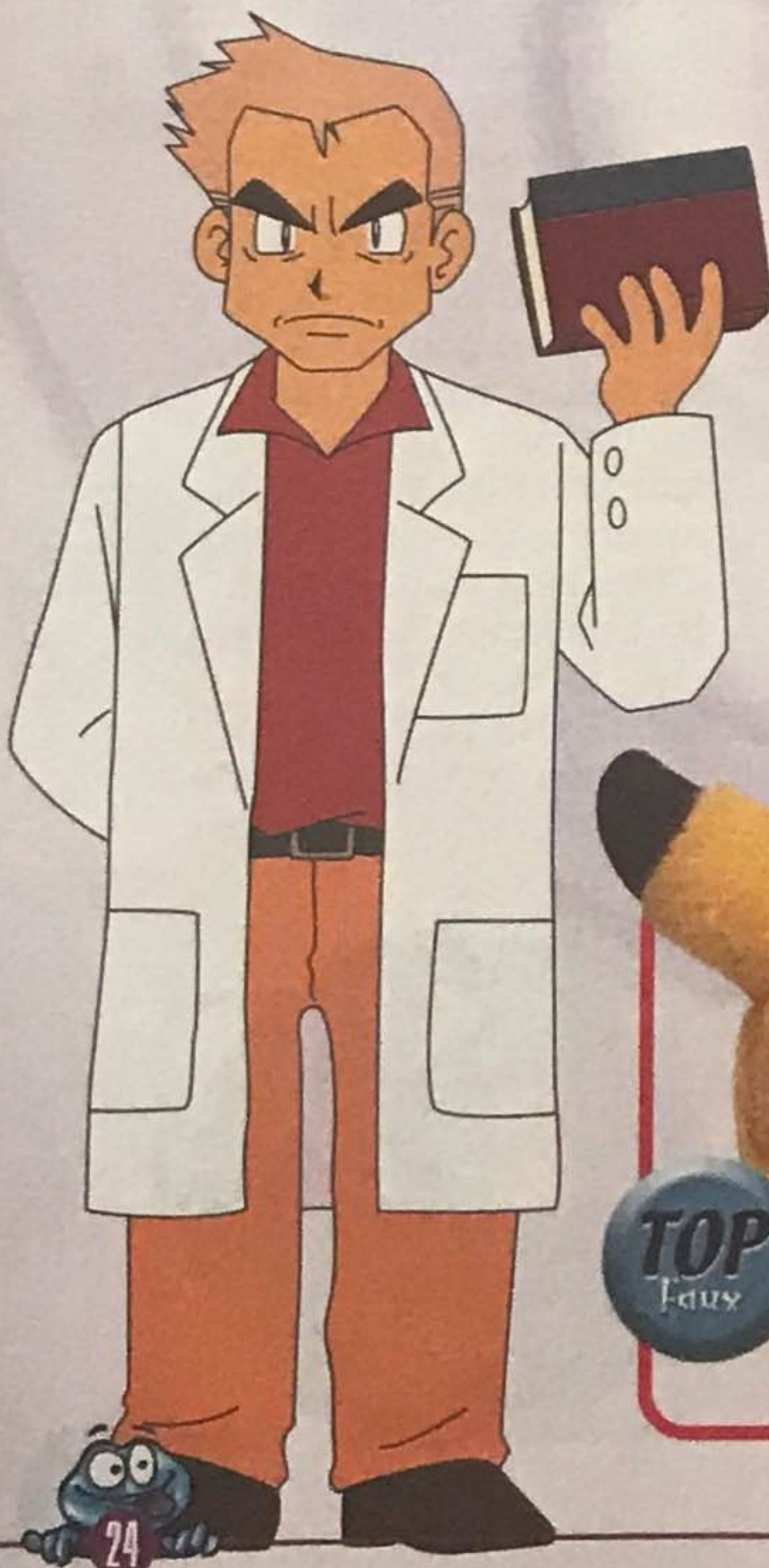
### P'tit secret

TOP  
Fou

Ils sont neuf, les cadenas Pokémon. Neuf comme les 5 doigts de la main + 4 ou "Les 10 petits nègres" d'Agatha Christie -1. Neuf cadenas pour fermer ton sac, ta trousse, ton journal intime... Mais franchement, si tu perds la clé ou si quelqu'un veut forcer tes secrets, la fragile fermeture en plastique risque de ne pas résister longtemps... 15 francs pièce, Tomy.

## Nickel propre

Avec le verre Miaouss, sa ventouse, sa brosse à dents, cette panoplie "brossage de dents" t'assure un sourire de star. Un seul reproche : la ventouse n'accroche pas sur toutes les surfaces ! (59 francs). Quant à ce bain moussant en forme de Pikachu, c'est 200 ml de douceur pour 59 francs, aussi. Une gamme pour être propre des pieds... aux dents ! Sympathique. Grosvenor/Hasbro.



## Top frime

Pour être beau cet été sur les plages, cette série de tee-shirts est presque indispensable. Reste le prix, 119 francs (139 francs pour le noir). Ça fait un peu cher le bout de tissu, Cinéstore.



## Lourdingue

Petite, mal foutue, mal cousue, jaune fade, sourire zarbi, oreilles et yeux trop petits, nez trop gros... Cette peluche Pikachu est une vulgaire contrefaçon comme on en trouve sur certains marchés. Mais à force d'être saisis par les douanes, ces faux deviennent rares et ça... C'est vrai !



**Jeux vidéo**

trucs  
astuces  
tests  
infos

**BD**

**Ciné**

**Télé**

**Jeux**

**NOUVEAU: 3 MAGS EN 1!**  
40 PAGES DE JEUX VIDÉO - 30 PAGES DE BD ET JEUX - 30 PAGES D'ACTU

**N°20**  
**19F**

**Kids'mania**

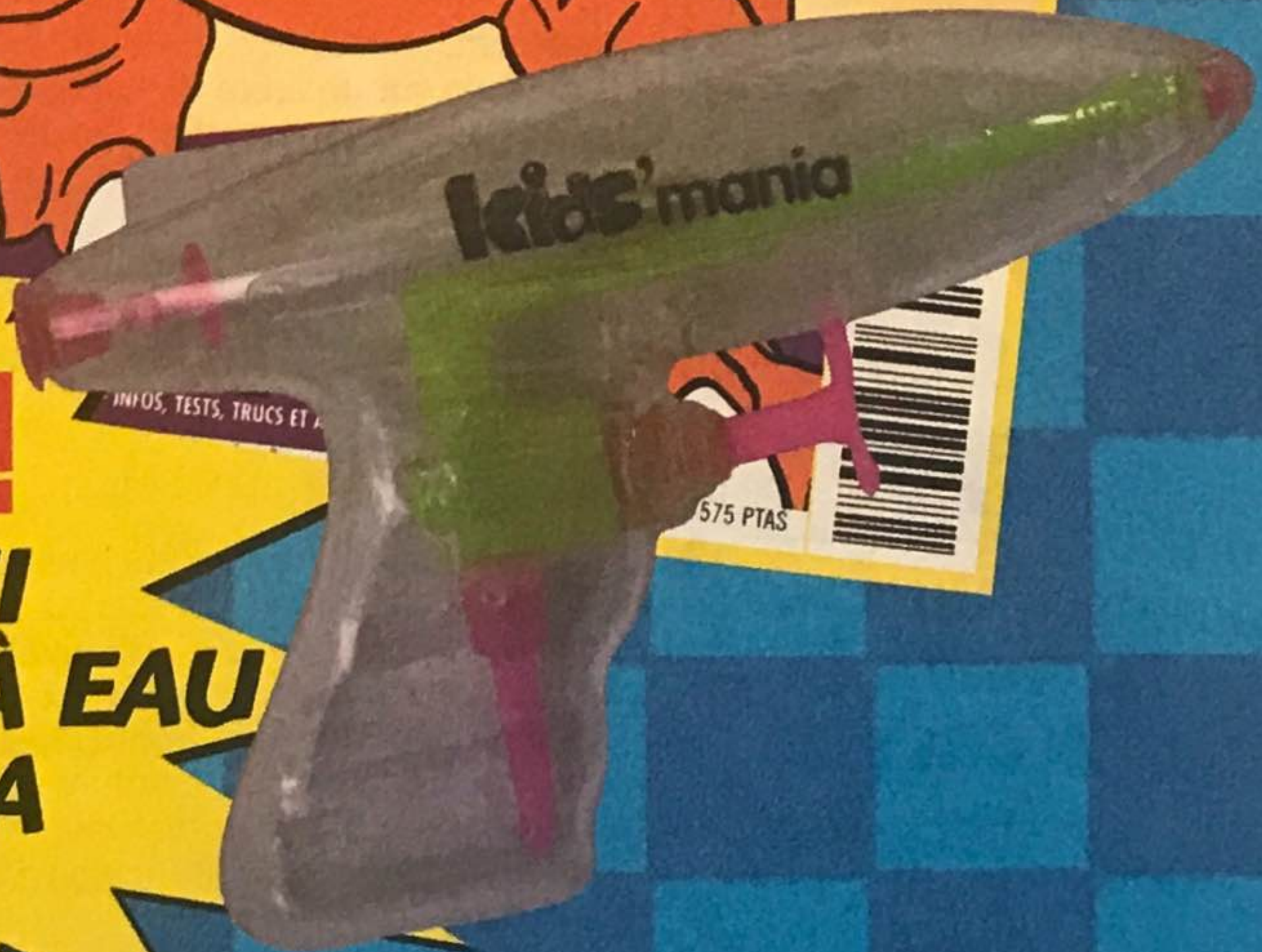
MENSUEL - JUILLET 2001

**DIGIMON**  
LA GRANDE GALERIE  
DES DIGIVOLUTIONS

**Cadeau!**  
TON PISTOLET  
A EAU

**CONCOURS**  
Gagne  
3 PS one  
et 30 jeux  
Batman

**Cadeau!**  
**CE MOIS-CI**  
**TON PISTOLET À EAU**  
**KIDS'MANIA**



Le prochain numéro dans les kiosques le 25 juillet  
avec le cerf-volant Kids'mania en cadeau

## Pichoco

TOP  
Fou

C'est l'un des jeux à l'effigie des Pokémon les plus sympas jamais produits ! Un kit pour faire des Pokémon... en chocolat avec un bain-marie, 9 moules Pokémon, du chocolat et tout et tout ! Toute l'année mais surtout à Noël ou Pâques, manger un Pikachu en chocolat, ça l'a fait ! 149 francs, Joustra.



## Cooooool et drôôôôle

Un petit carnet bleu en guise de porte-clés, une petite lampe jaune Pika tout aussi porte-clés. Ne t'y fie pas, ces objets sont faux. Tu peux les trouver sur les marchés pour une dizaine de francs. C'est drôle, un peu ringard... Idéal surtout pour rigoler pour pas cher !



TOP  
Faux

## Délirant !

Et voici le réveil champion du monde ! Non content d'afficher un faux Pikachu, le fabricant made in HongKong a décidé d'augmenter les risques par cinq en ajoutant à son produit, toujours sans autorisation : Titi, Kitty, Po et Winnie l'ourson. Un faux passionnant comme on les aime !



TOP  
Faux

## GUIGNOL ET PIKACHU

LE MONDE MERVEILLEUX DES MARIONNETTES



NOUVEAU  
POUR LA  
1 ÈRE FOIS

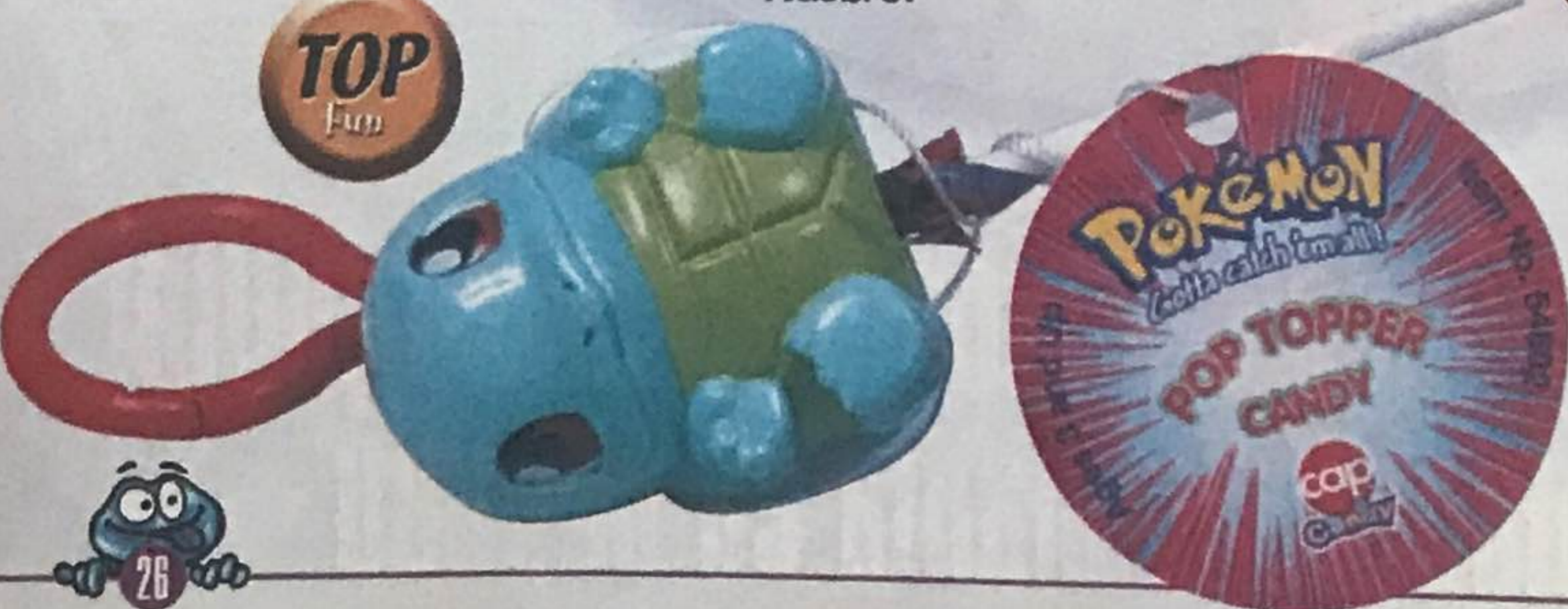
## Ça l'affiche bien !

Cette affiche d'un spectacle de marionnettes (subtilisée sur un arbre de la capitale par Richard L., un ami du Schmurtz) a été imprimée, là aussi, sans l'autorisation de reproduire Pikachu. Pour ajouter au fun, le texte sous Pikachu indique : "Ne pas voler cette affiche" ! Sacré culot pour un imprimeur qui, sans copyright, vole Nintendo !

## Monsieur propre

Le dîner est prêt, ta sucette n'est pas terminée et la jeter te fait mal au cœur ? Voilà la solution miracle, une révolution dans le monde de la confiserie : le "range-sucette" Spin Pop. Tu peux en plus l'accrocher à la ceinture et t'en servir comme porte-clés. Simplement classe, 35 francs environ, Hasbro.

TOP  
Fun



# CONCOURS

À l'occasion de la sortie en vidéo de :



# POKÉMON 2

Le Pouvoir Est En Toi

## QUESTIONS

- 1) Le titre complet de Pokémon 2 est-il :
- a) Pokémon 2 le pouvoir est à toi ?
  - b) Pokémon 2 le pouvoir est en toi ?
  - c) Pokémon 2 le pouvoir est avec toi ?
- 2) Dans Pokémon 2, le mythique Pokémon gardien des océans s'appelle t-il :
- a) Kadabra
  - b) Galopa
  - c) Lugia

- 3) Parmi les Pokémon représentant les forces de la nature dans Pokémon 2, l'un d'entre eux s'appelle :
- a) Électhor
  - b) Albator
  - c) Constructor

## QUESTION SUBSIDIAIRE :

Dessine ton Pokémon en vacances

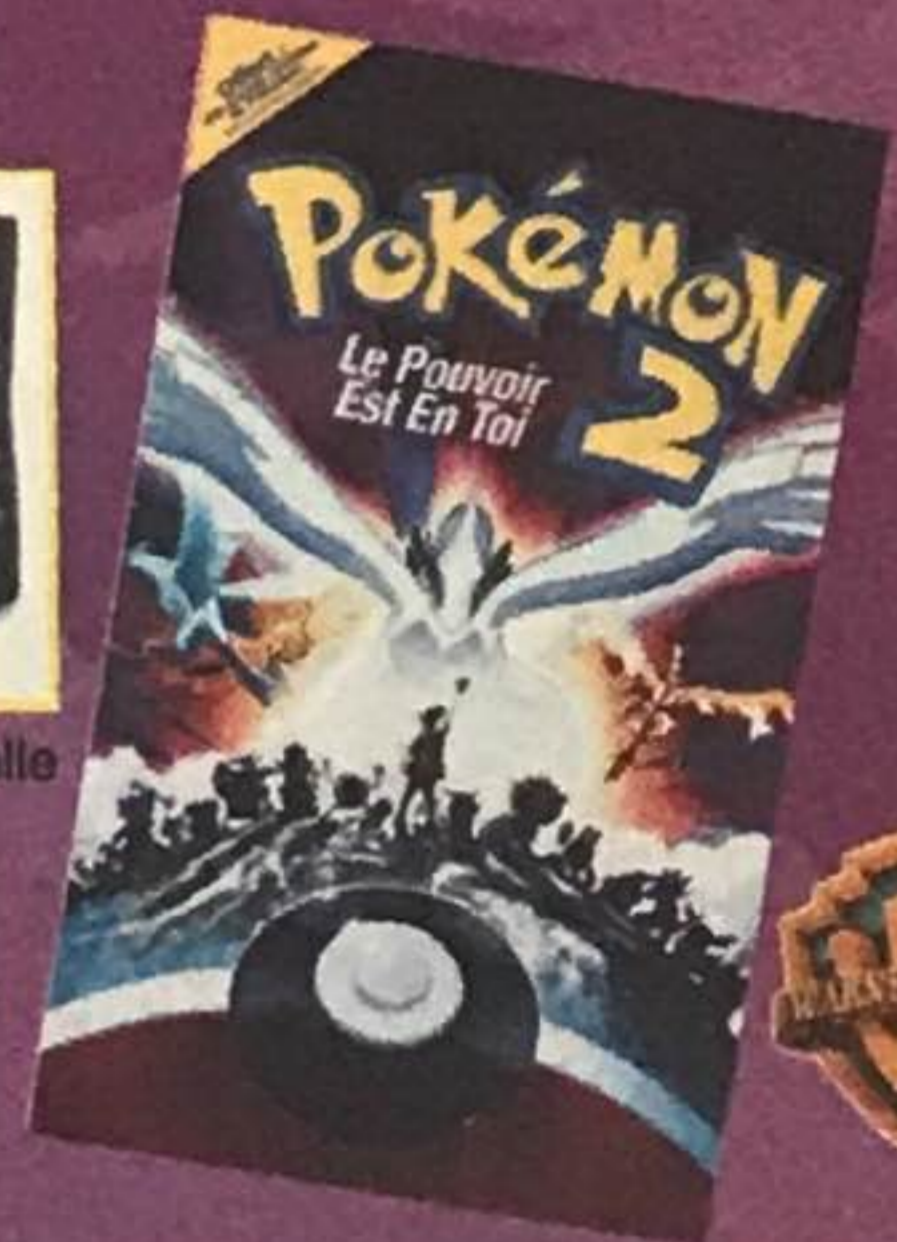
## LES LOTS

1<sup>er</sup> prix : 1 lecteur de DVD Philips avec le DVD Pokémon 2

2<sup>e</sup> au 150<sup>e</sup> prix : 1 DVD Pokémon 2 ou 1 cassette vidéo Pokémon 2



Photo non contractuelle



## BULLETIN-RÉPONSE À DÉCOUPER OU À RECOPIER

Les réponses sont à adresser avant 17 août 2001 à :

KIDS'MANIA Concours POKÉMON 2, 6, bd du Général-Leclerc - 92115 CLICHY Cedex

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : [ ][ ][ ][ ][ ][ ] Ville : .....

Année de naissance : [ ][ ][ ][ ] Fille  Garçon

Adresse e-mail : [ ]

Ma réponse à la question 1 est :  A  B  C

Ma réponse à la question 2 est :  A  B  C

Ma réponse à la question 3 est :  A  B  C

Joindre le dessin sur papier libre

Je préfère une cassette vidéo  Je préfère un DVD

1) WARNER HOME VIDEO et Kids'Mania organisent un concours qui sera clos le 17 août à minuit.  
 2) Tout le monde peut y participer sous les numéros WARNER HOME VIDEO, de Kids'Mania et des sociétés copropriétaires.  
 3) Les réponses seront adressées sur le bulletin réponse.  
 4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 23 août 2001.  
 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.  
 6) Les informations ci-dessous sont indispensables au traitement du jeu concours et ne sont communiquées qu'aux destinataires les traitant. En application de l'Art. 27, de la loi de 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès du magazine. Seul approuvé de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

# POKÉMON

## L'ESCADRON CARAPUCE

SACHA EST PLUTÔT FIER DE LUI DEPUIS QU'IL A CAPTURÉ UN BULBIZARRE ET UN SALAMÈCHE. ÇA VA ÊTRE UN JEU D'ENFANT DE DEVENIR UN DRESSEUR POKÉMON !

MAIS PEUT-ÊTRE EST-IL TROP SÛR DE LUI. IL FERAIT MIEUX DE SE CONCENTRER SUR LE LONG ET PÉRILLEUX PARCOURS QUI L'ATTEND...

LA LA LALALA

HEIN ?

CRRRR

OLIAAAAH !!!

ERRRACK

BOUM!

QUI A BIEN PU NOUS JOUER CE TOUR PENDABLE ?

PIKA...



**CARAPUCE  
CARAPUCE**



LES BLAGUES  
DANGEREUSES NE  
SONT PAS DRÔLES  
DU TOUT !



CARAPUCE :  
CE PETIT POKÉMON TORTUE  
RENTRE SON COLI DANS SA  
CARAPACE POUR LANCER DE  
PLUISSANTES ATTAQUES DE  
TYPE EAU...

**CARAPUCE**

... ET SES  
JETS D'EAU SUPER  
PLUISSANTS.

VAS-Y  
PIKACHU !



**PIKA**

**PIKACHU !**

**BZZZT !**

**BZZZT !**

CARAP ?

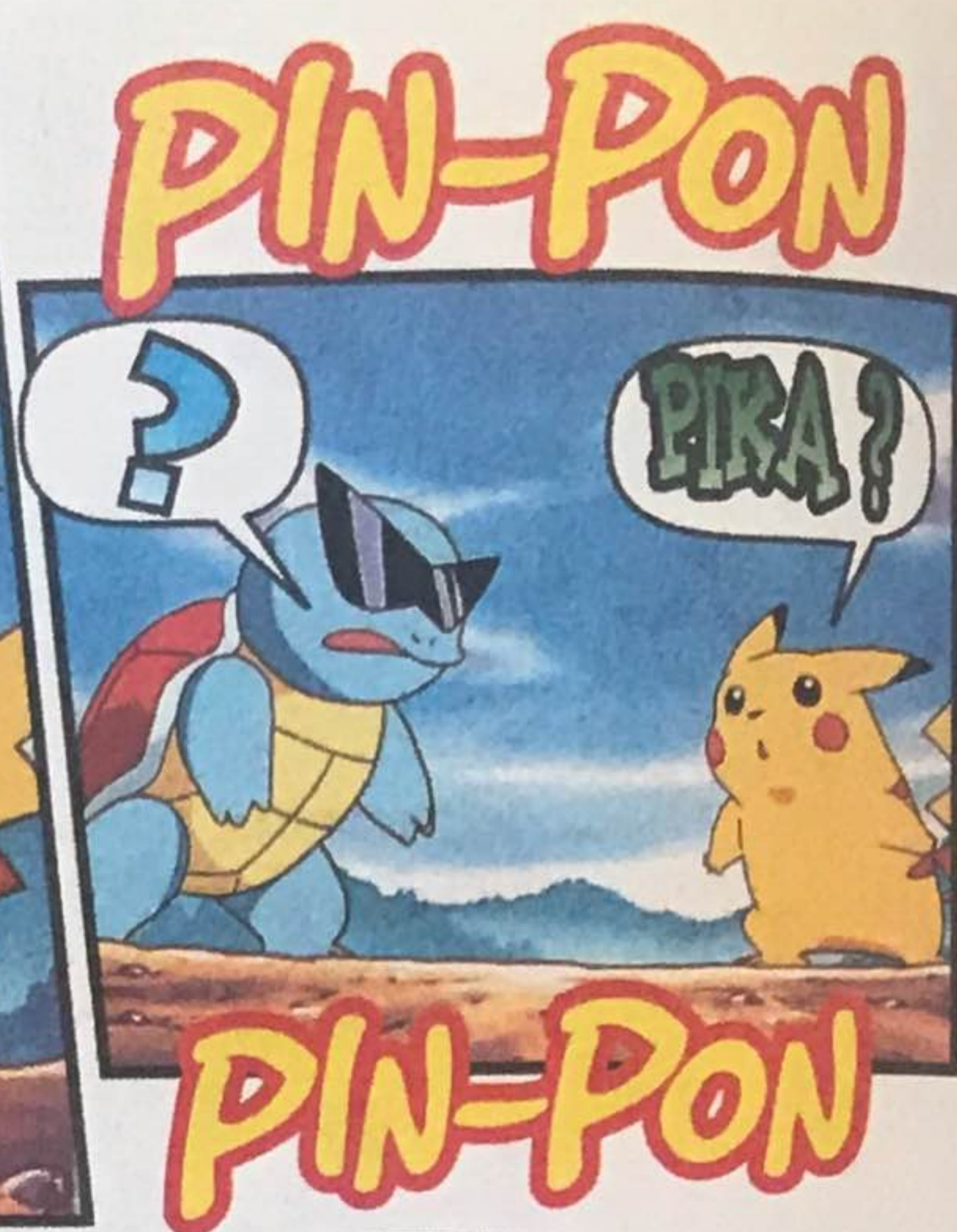
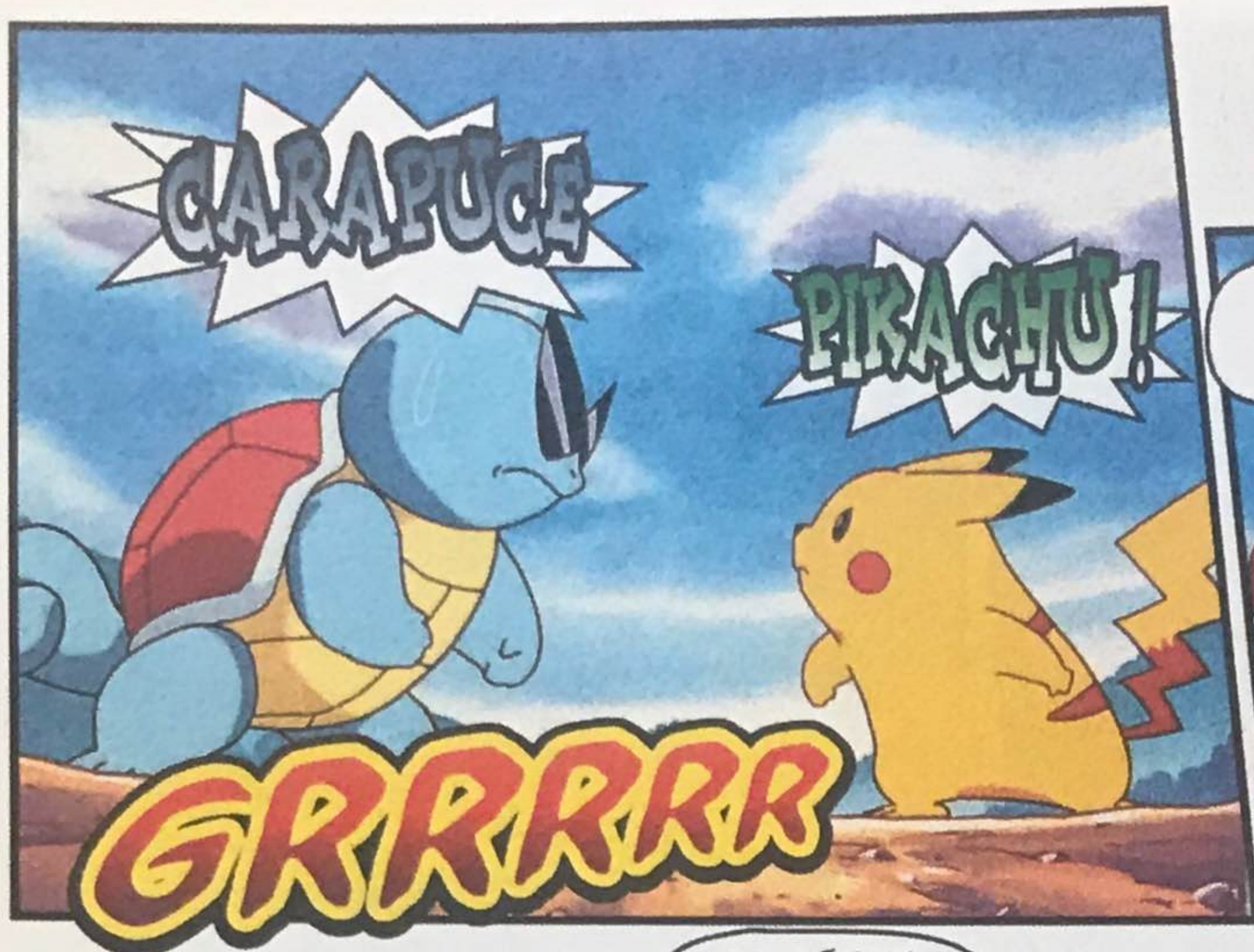
**CARAPUCE**



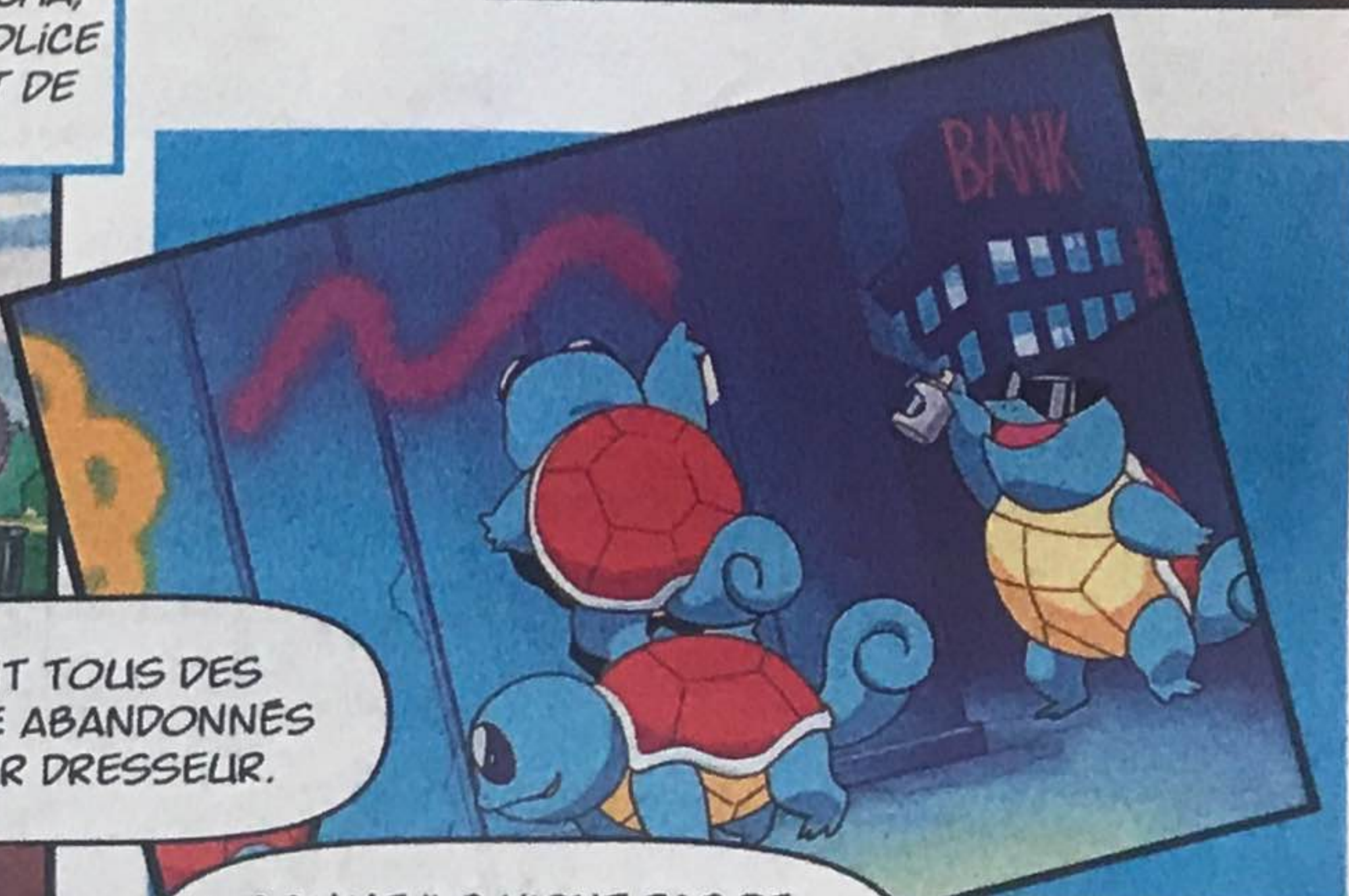
**CAARAAPUCE !**

**CARAPUCE !**





L'AGENT JENNY ACCOMPAGNE SACHA, PIERRE ET ONDINE AU POSTE DE POLICE POUR LES INTERROGER AU SUJET DE CES PETITS PLAISANTINS.



ILS SE FONT APPELER ESCADRON CARAPUCE.

CE SONT TOUTS DES CARAPUCE ABANDONNÉS PAR LEUR DRESSEUR.

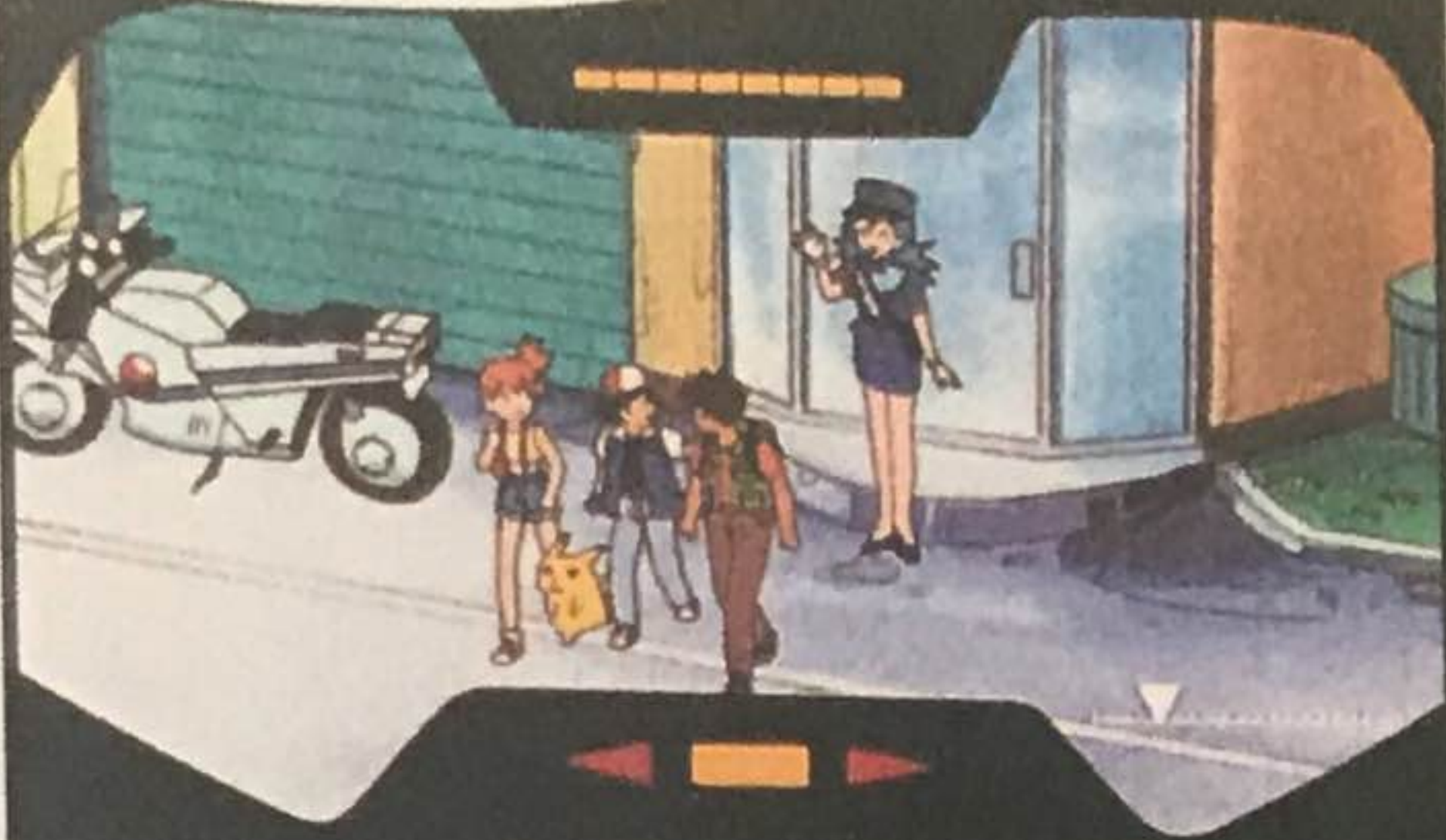
COMME ILS N'ONT PAS DE DRESSEUR, ILS SONT LIBRES DE FAIRE TOUTES LES FARCES QU'ILS VEULENT.



C'EST VRAIMENT TRISTE, CAR S'ILS AVAIENT QUELQU'UN POUR S'OCCUPER D'EUX, ILS N'AURAIENT JAMAIS MAL TOURNE.



C'EST BON, JE VOIS  
CES PETITS MORVELIX...  
ET PIKACHU EST  
AVEC ELIX !



TU VOIS UN  
RESTAURANT ? JE  
MEURS DE FAIM !



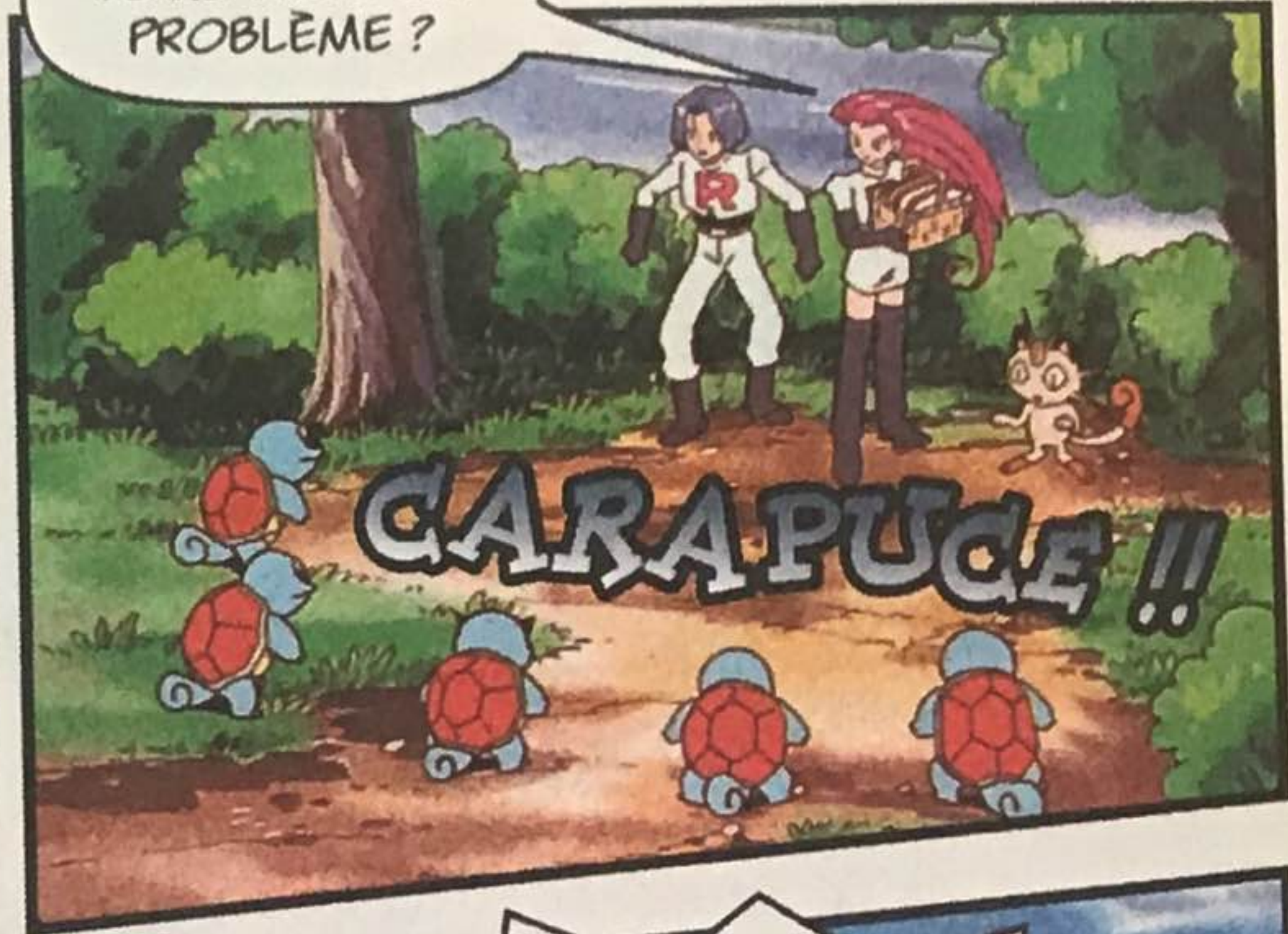
PITIÉ, PLUS  
DE PIZZA !

OOH... MON  
ESTOMAC CRIE  
FAMINE !



SUPER !  
ON VA SE FAIRE UN  
PIQUE-NIQUE !

VOUS AVEZ UN  
PROBLÈME ?



CARAPUCE !!

ET EN PLUS ILS  
NOUS MENACENT ?!  
ON VA VOIR CE QU'ON  
VA VOIR !



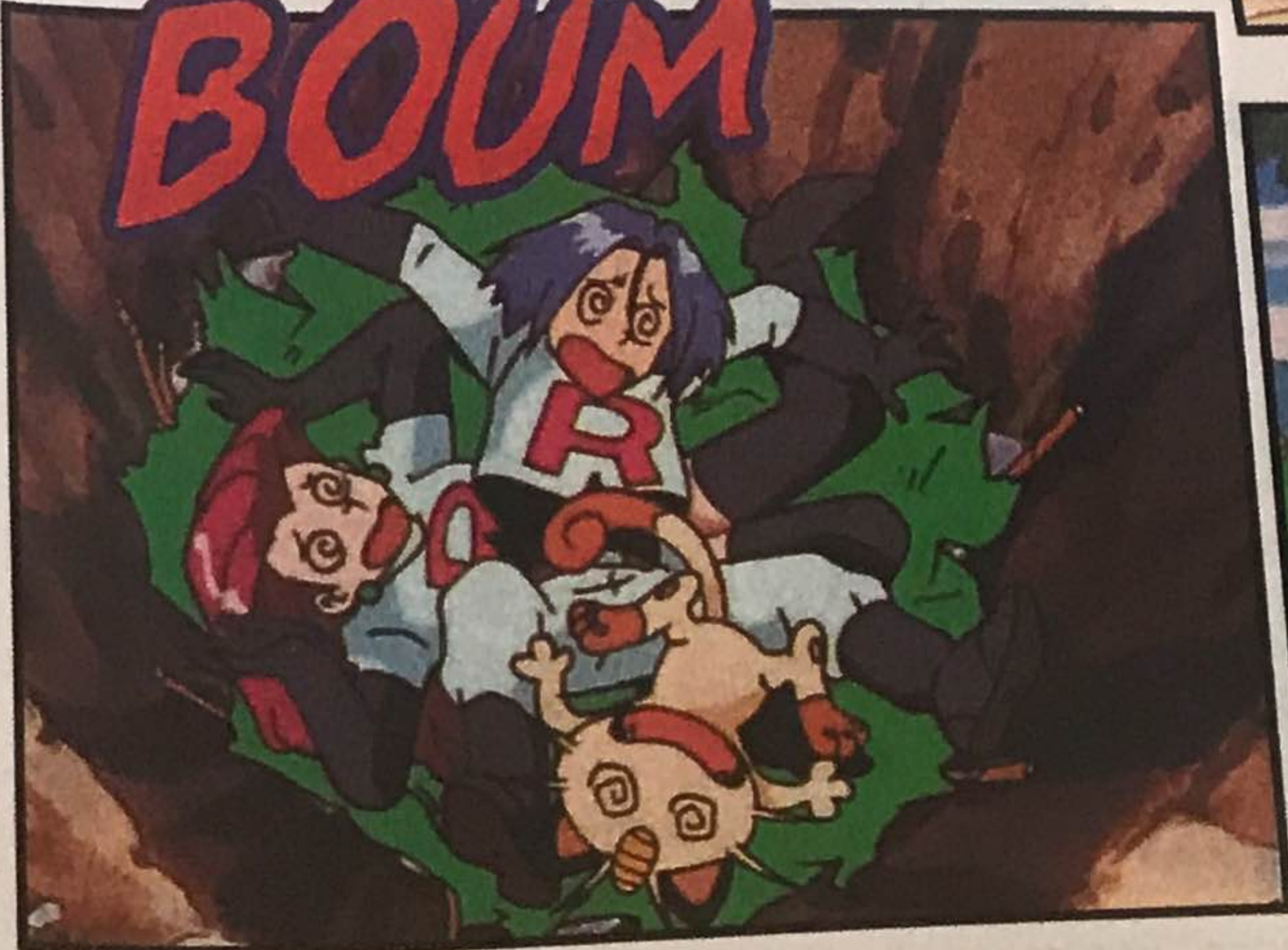
À MOI DE  
JOUER !

OLIAAAAH!

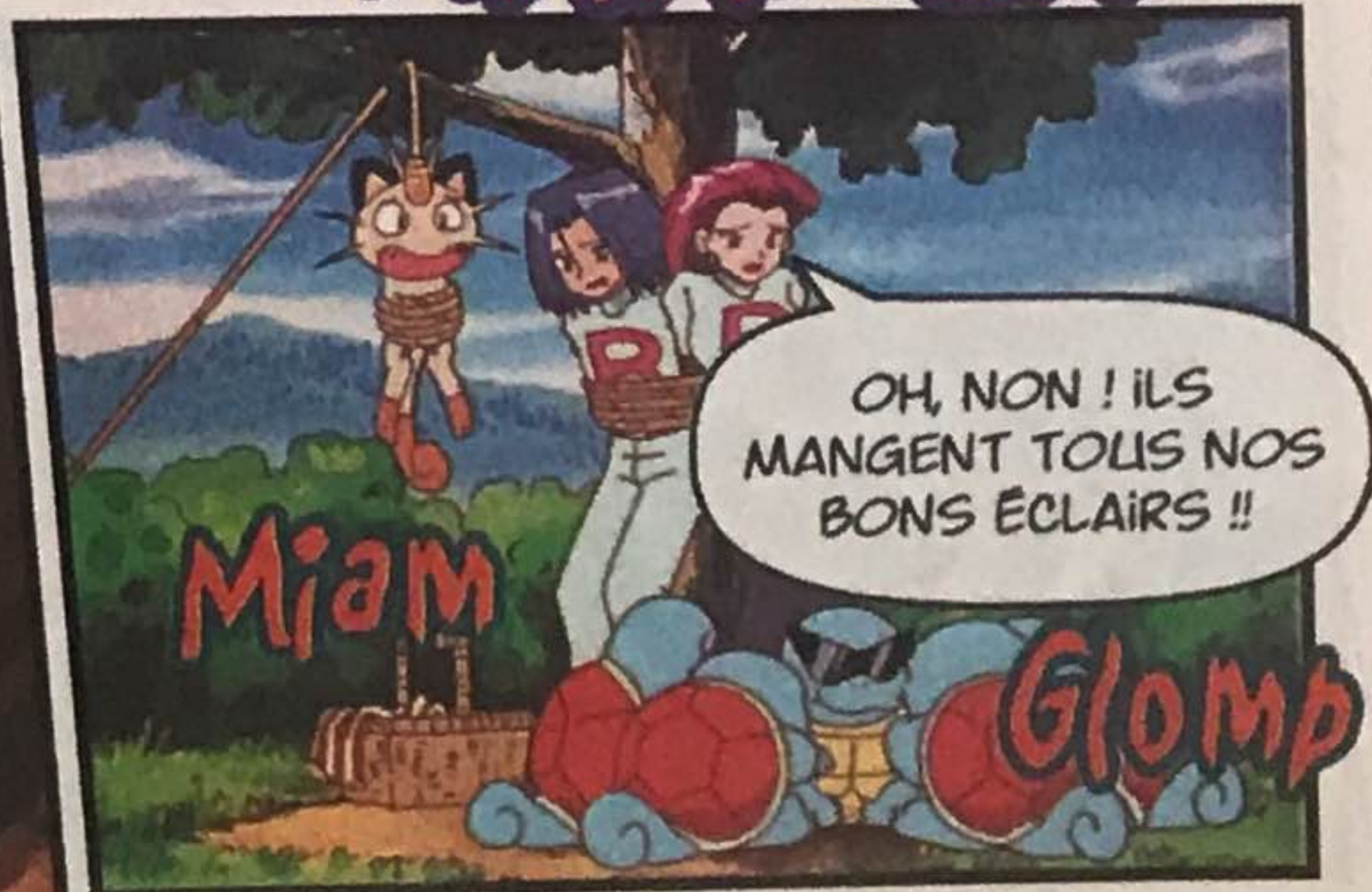


CRRRACK

BOUM

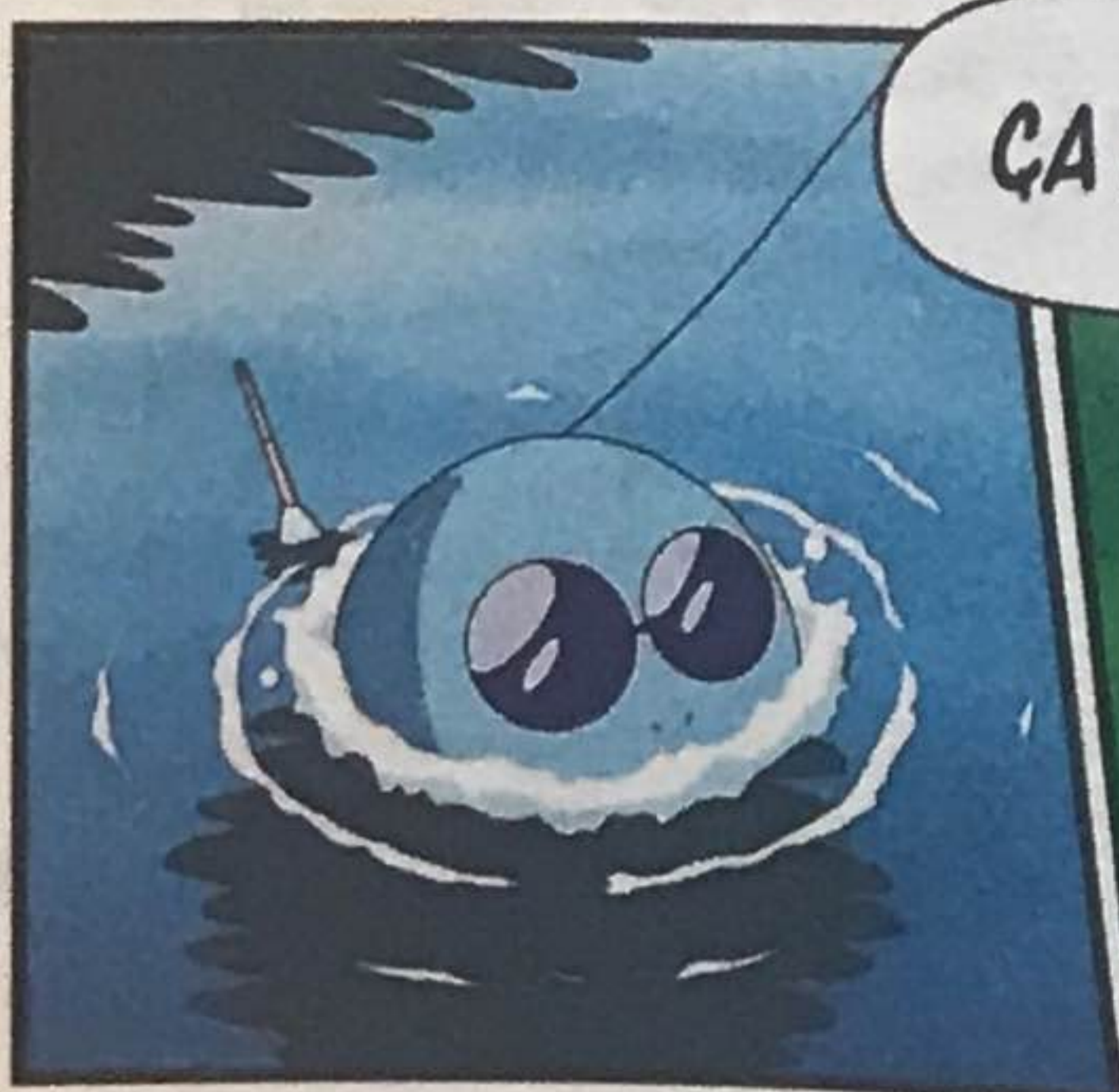
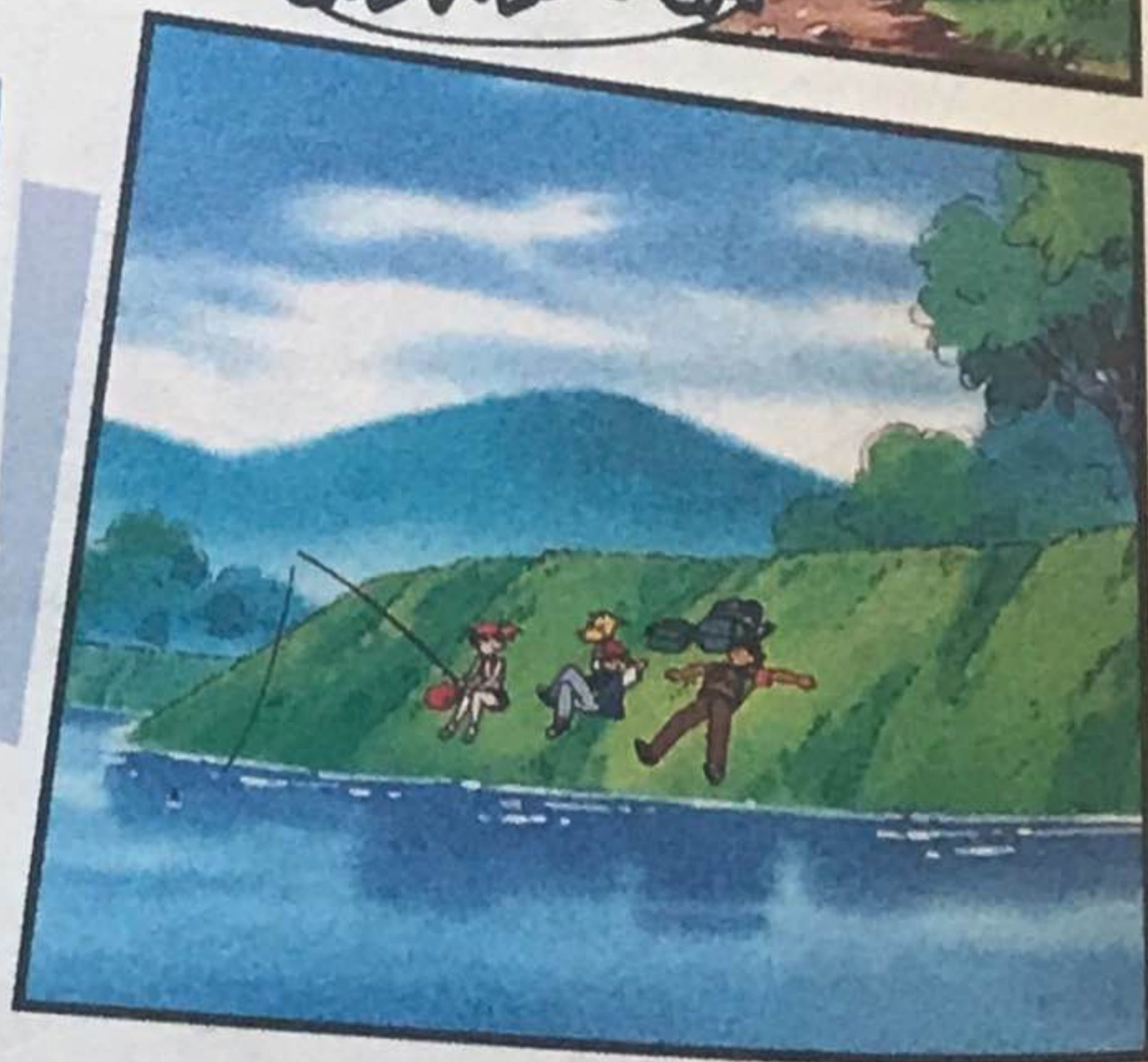
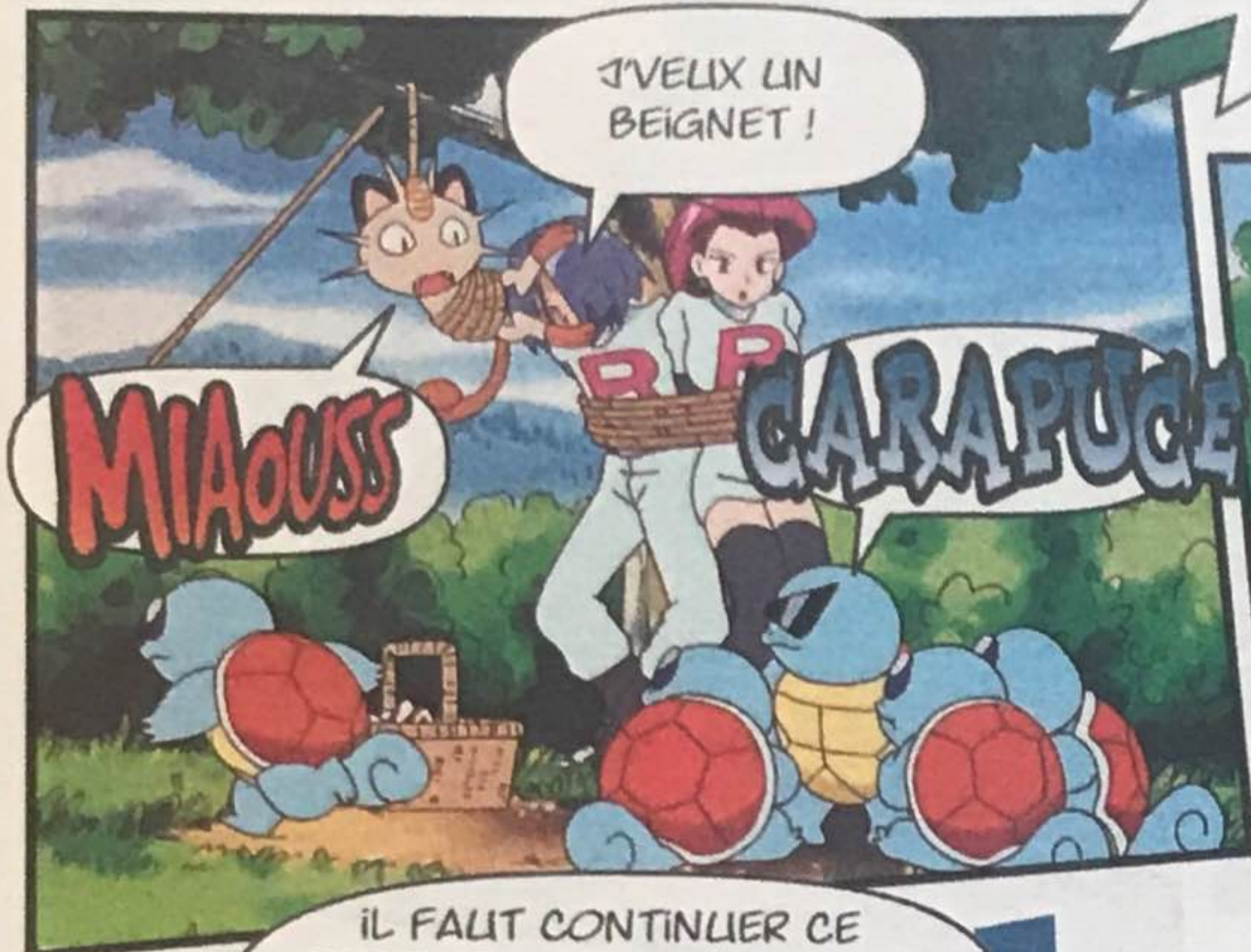
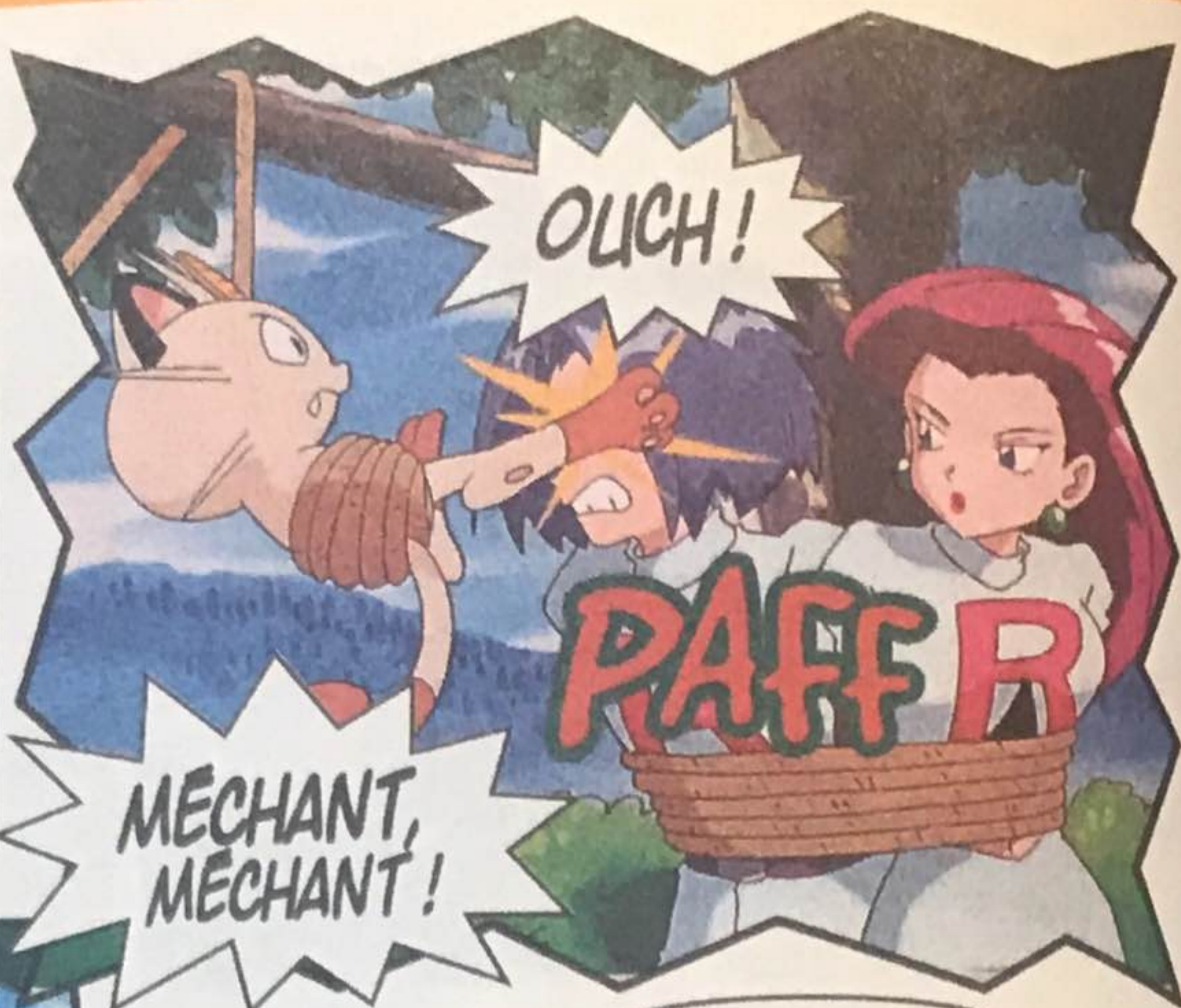


OH, NON ! ILS  
MANGENT TOUTS NOS  
BONS ÉCLAIRS !!



Miam

Glomp





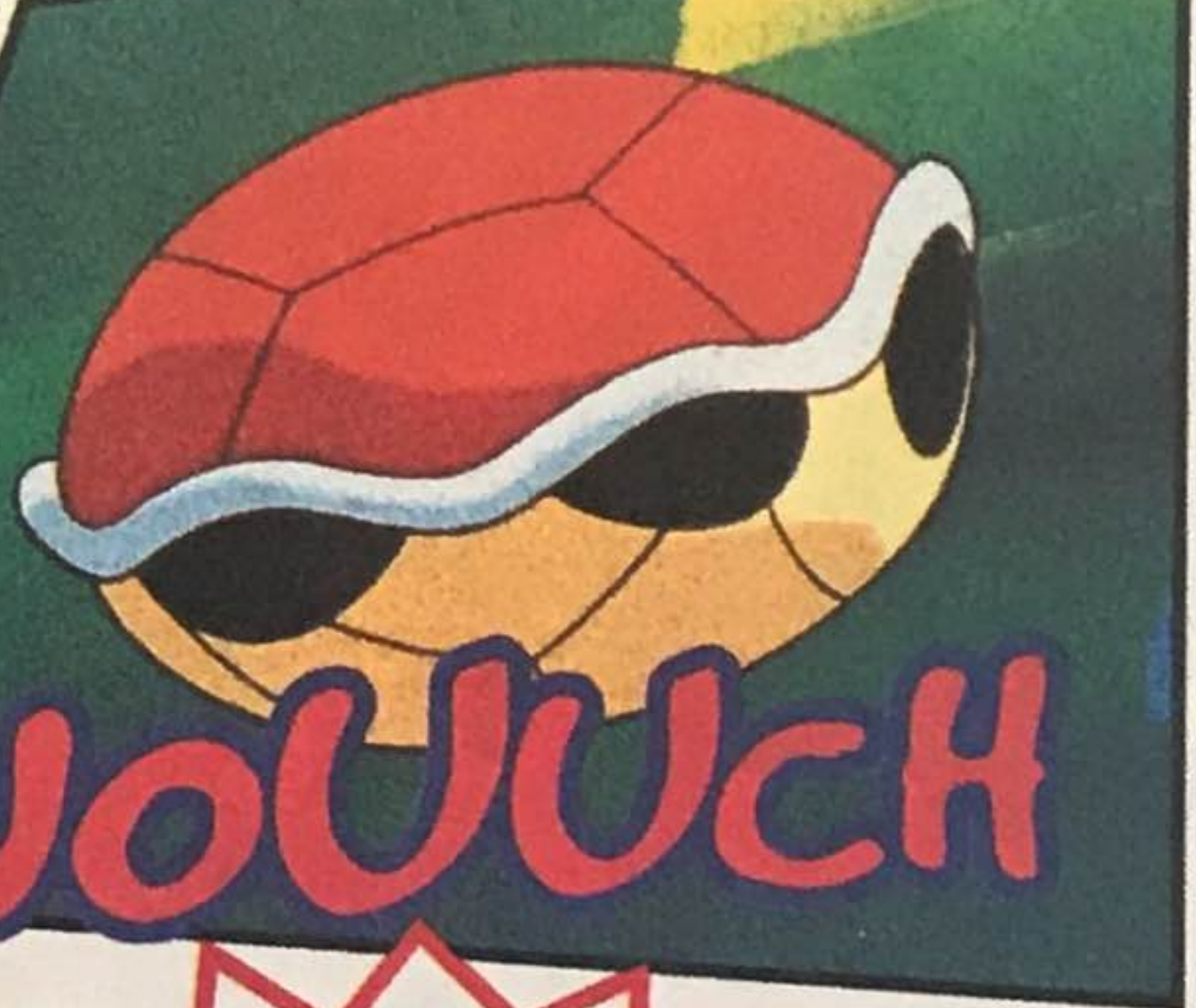
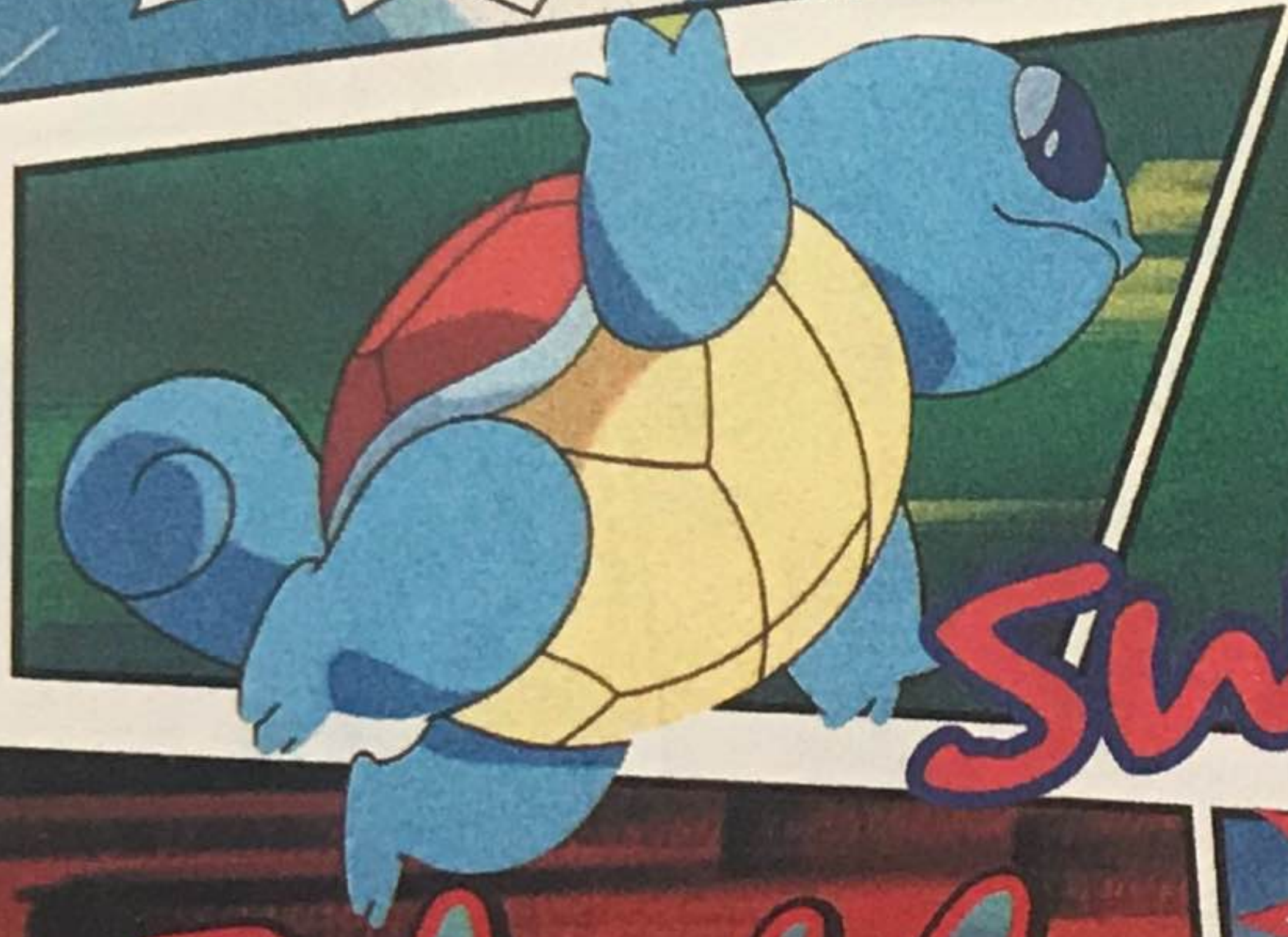


**SPLASH!**

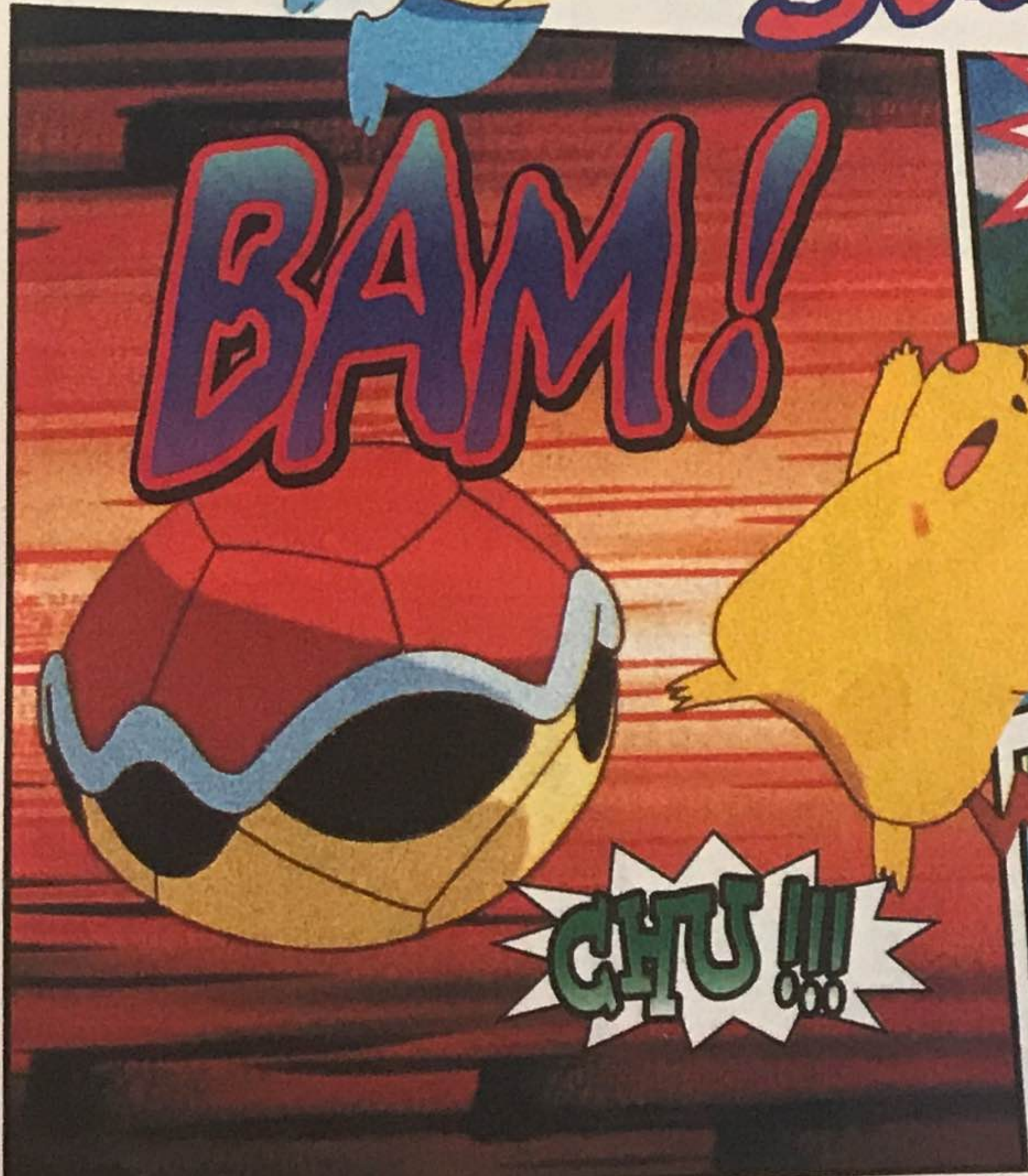
AAARRGLGLGLUB!



CETTE FOIS,  
Y EN A MARRE,  
CARAPUCE!



**SWOUUCH**



**BAM!**

**CHU!!!**



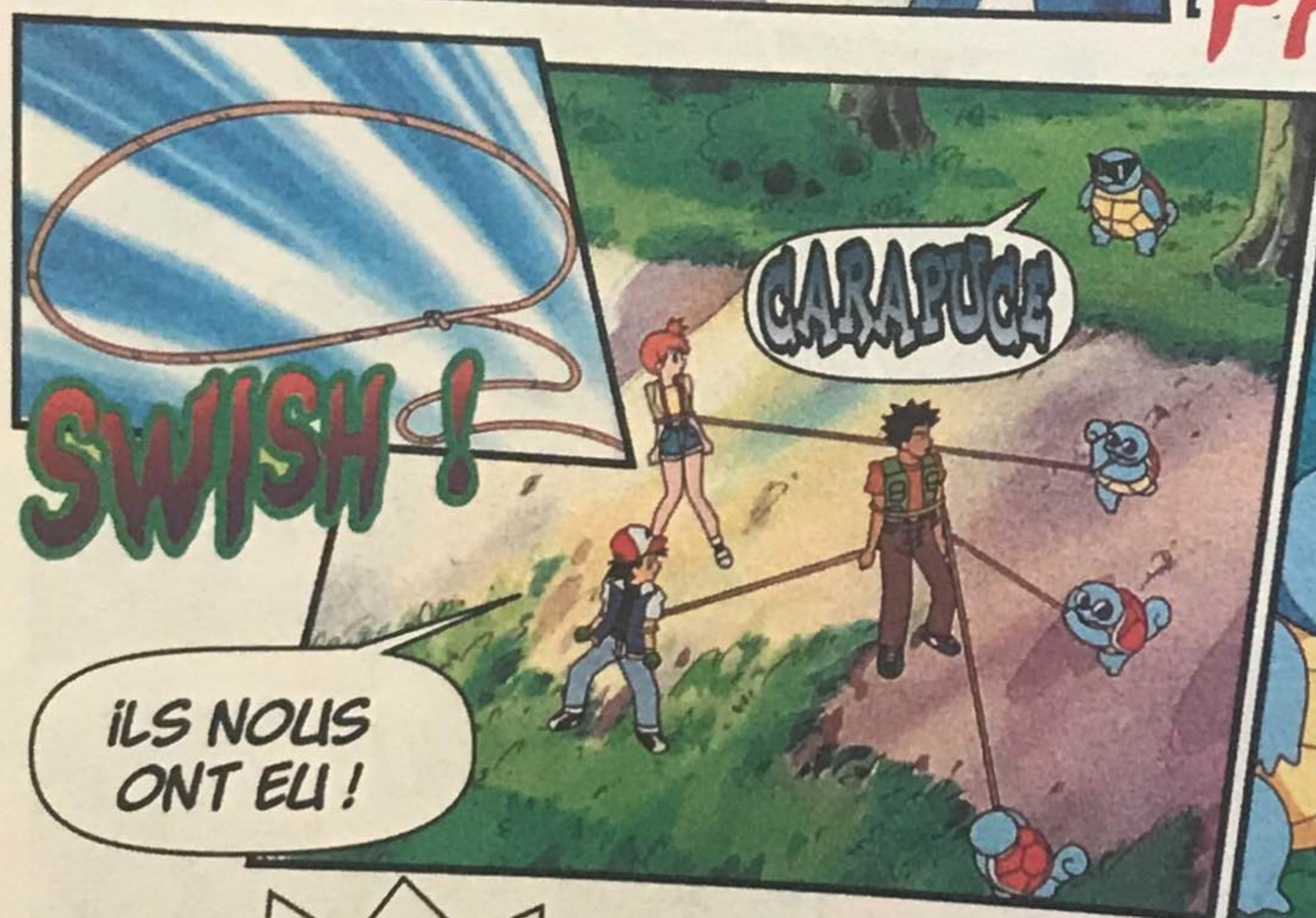
PIKACHU!

**SPLASH!**

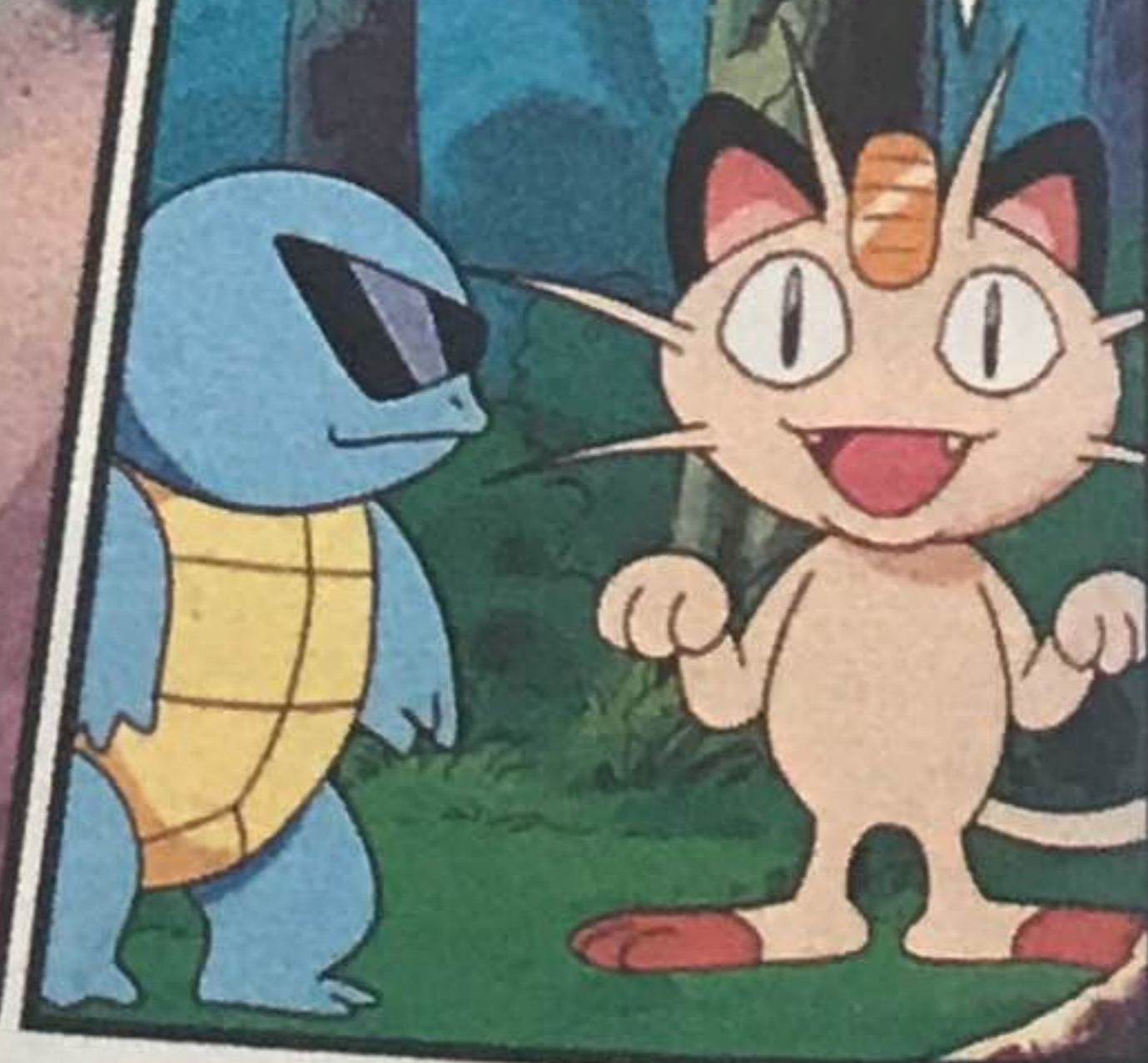
UN POISSIRENE!  
ATTENTION A SA  
CORNE!



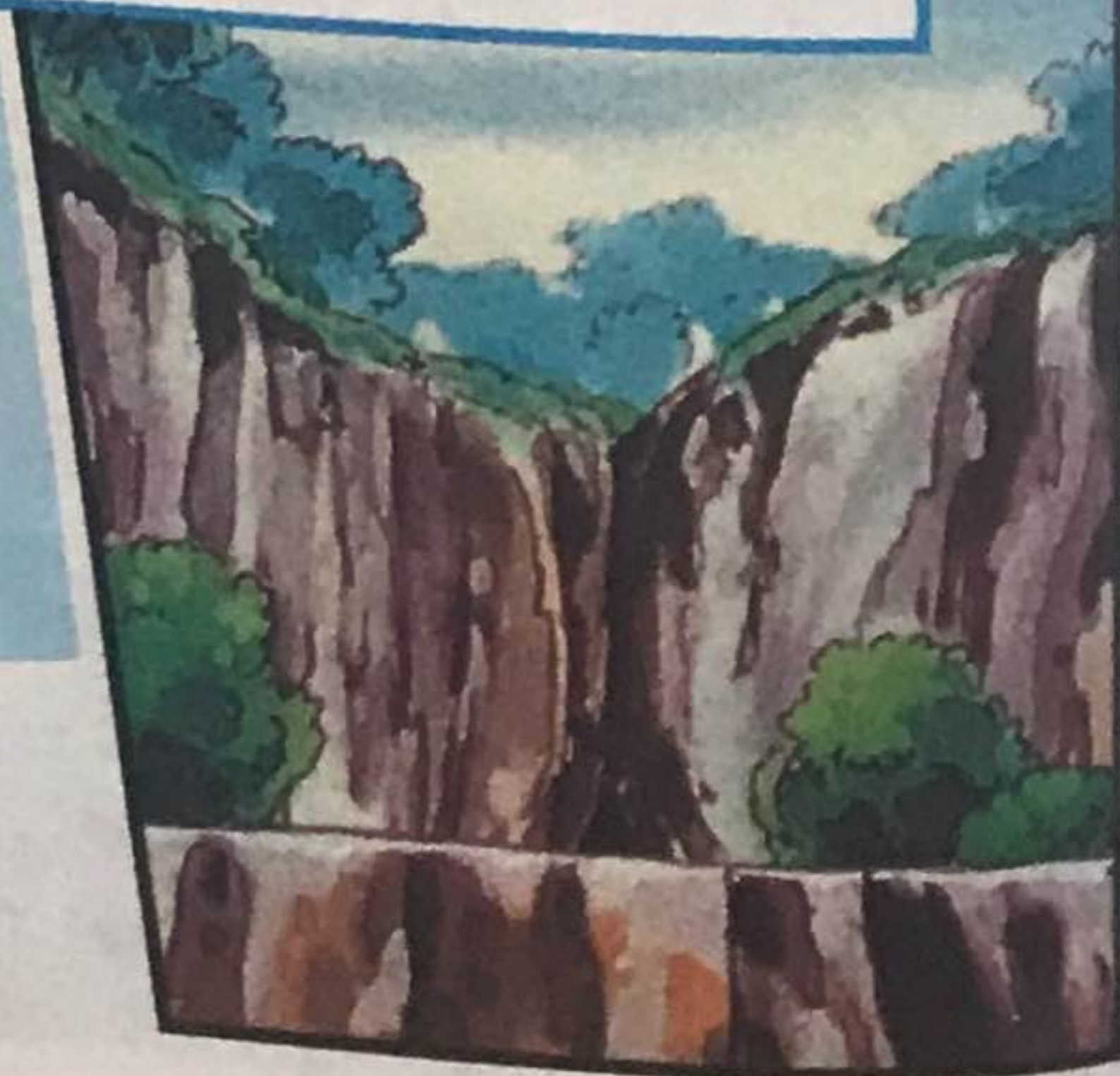
PAAFF!



VOUS NE VOUS EN SORTIREZ PAS CETTE FOIS!



MIAOUSS ET L'ESCADRON CARAPUCE RAMÈNENT LEURS CAPTIFS DANS LEUR ANTRE.





MIAOUSS

C'EST MOI QUI DONNE LES ORDRES ICI ! ET ON ATTEND QUE MES HUMAINS SOIENT DE RETOUR !



NE LUI FAITES PAS CONFIANCE LES CARAPUCE, CE NE SONT PAS SES HUMAINS DE COMPAGNIE. LA TEAM ROCKET VA VOUS FAIRE FAIRE TOUT LE SALE BOULOT !



SACHA, PIKACHU N'A PAS L'AIR BIEN.

IL FAUT LE SOIGNER AVEC UNE SUPER POTION AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD !



JE VOUS EN PRIE, VOUS DEVEZ ME LAISSER ALLER EN VILLE ! SI JE NE TROUVE PAS DE POTION, PIKACHU SERA TRÈS MAL !

ILS SAVENT PARFAITEMENT QUE C'EST UNE EXCUSE POUR FLIR !



JE VOUS PROMETS DE REVENIR DÈS QUE J'AURAI LA POTION !



EN VIOLET ???

LES CARAPUCE DISENT QUE SI TU N'ES PAS REVENU DEMAIN MIDI, ILS TEINDRONT LES CHEVELUX DE LA FILLE EN VIOLET !



ESPÈCE D'IGNOBLE SAC À PLUCES ! UNE FOIS LIBÉRÉE, JE VAIS TE...



JE SERAI RAPIDE COMME L'ECLAIR !



TIENS BON PIKACHU, JE VAIS CHERCHER LA SUPER POTION.

IL FAUT QUE JE ME DÉPÊCHE, PIKACHU A BESOIN DE MOI.

BONNE CHANCE...

*Swooooo*



SURTOUT NE PAS REGARDER EN BAS !



GRIG GRR GRR



CRACK!

YAAAAAAAARG!



APRÈS AVOIR PIQUÉ UNE TÊTE DANS LA RIVIÈRE, NOTRE HÉROS ARRIVE EN VILLE.

OÙ SUIS-JE ?



OUI ! C'EST ICI ! ENFIN !



NE T'INQUIÈTE PAS, PIKACHU...



**clac!**

ATTENTION  
À NOS PISTO-  
GLACES !

MAINS  
EN L'AIR !

C'EST LA  
TEAM ROCKET !

DONNEZ-NOUS  
TOUT LE STOCK DE  
POUDRE FLASH !

VOUS VOULEZ QU'ON VOUS  
DÉBARRASSE DE L'ESCADRON  
CARAPUCE, NON ? LA POUDRE  
LES FERA QUITTER LA VILLE !



**BLAM !**

DANGER

À PLUS !

REGARDEZ !

Froid  
Froid

HEIN ?  
IL NEIGE !



LA SUPER POTION EN  
MAIN, SACHA DEMANDE  
À L'AGENT JENNY DE LE  
DÉPOSER RAPIDEMENT.

ACCÉLÈRE JENNY,  
IL FAUT QUE J'Y SOIS  
AVANT MIDI !

**FWOUSH !**

**VVRRRAOUMM**

C'EST LA TEAM  
ROCKET ! JE DOIS  
RENTRE AVANT  
QU'ILS N'ATTRAPENT  
PIKACHU !

ACCROCHE-TOI  
BIEN, SACHA !

C'EST L'ENTRÉE SECRÈTE DE LA GROTTE. LE PASSAGE EST TROP ÉTROIT POUR UN ADULTE, MAIS POUR TOI, ÇA DEVRAIT ALLER.



C'EST TROP SOMBRE, J'Y VOIS RIEN.



HÉ, JE SAIS !



À TOI DE JOUER, SALAMÈCHE !

**FWIISH!**

**SALA!**

MONTRE-MOI LE CHEMIN, SALAMÈCHE !

**SALA!**

**BYRM**

**BYRM**

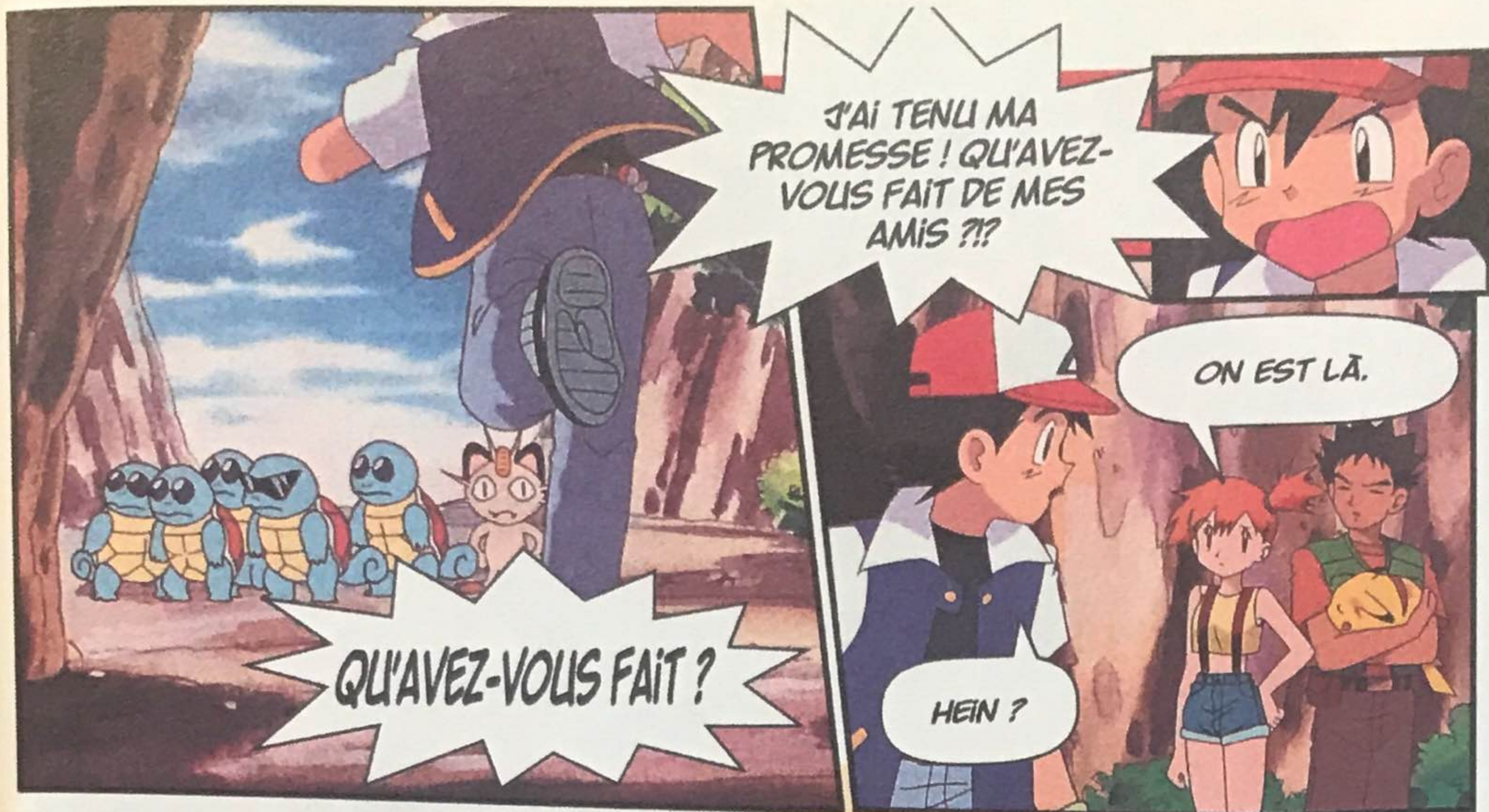
HLIMPF!

**CRAAACK!**

ILS SONT PARTIS !

PIKACHU !

ONDINE !



J'AI TENU MA PROMESSE ! QU'AVEZ-VOUS FAIT DE MES AMIS ??



QU'AVEZ-VOUS FAIT ?



ON EST LÀ.

HEIN ?



OÙ EST LA SUPER POTION ? DONNE-LA VITE À PIKACHU !

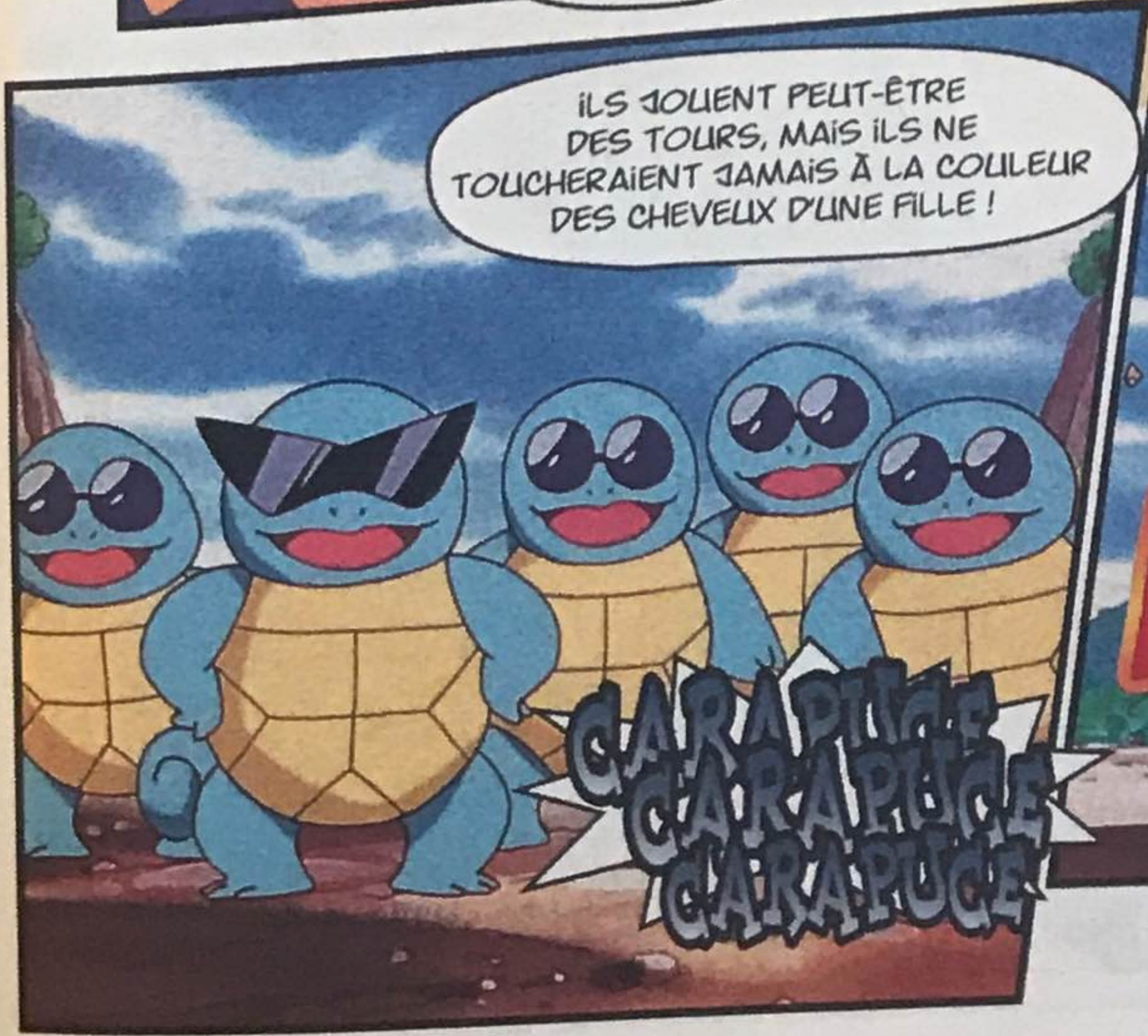
TIENS.

Pschit



ALORS, ONDINE, TU N'AS PAS LES CHEVELUX VIOLETS...

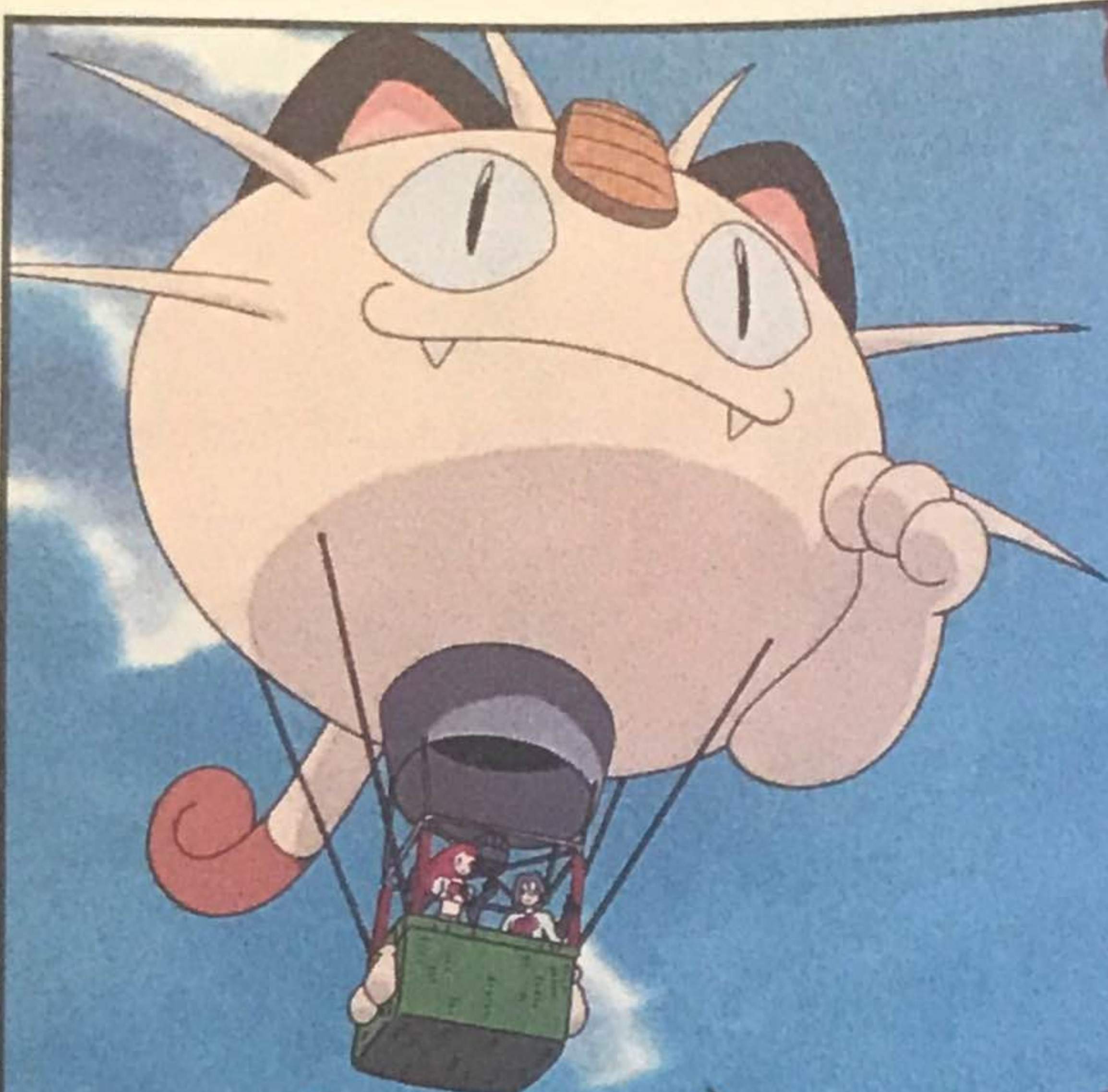
NON, JE SUIS TOUJOURS ROUSSE.



ILS JOUENT PEUT-ÊTRE DES TOURS, MAIS ILS NE TOUCHERAIENT JAMAIS À LA COULEUR DES CHEVELUX D'UNE FILLE !

CARAPUCE  
CARAPUCE  
CARAPUCE





**FWOUSH!**

POUR PROTÉGER  
LE MONDE DE LA  
DÉVASTATION ! POUR UNIR  
TOUS LES PEUPLES DANS  
NOTRE NATION !

POUR DÉNONCER  
CES MAUX QUE SONT  
LA VÉRITÉ ET L'AMOUR ! LA  
TEAM ROCKET DÉCOLLE PLUS  
VITE QUE LA LUMIÈRE !

ESCADRON CARAPUCE,  
RENDEZ-VOUS MAINTENANT  
OU CE SERA LA GUERRE !



LARGUEZ  
LES BOMBES !



MIAOUSS !  
MONTE À  
L'ÉCHELLE AVEC  
PIKACHU !



MIAOUSS !

PIKACHU !!



ECLATEZ-VOUS  
AVEC ÇA !

**BOUM**

**BOUM**

VITE !  
METTEZ-VOUS À  
COLVERT DANS LA  
CAVERNE !

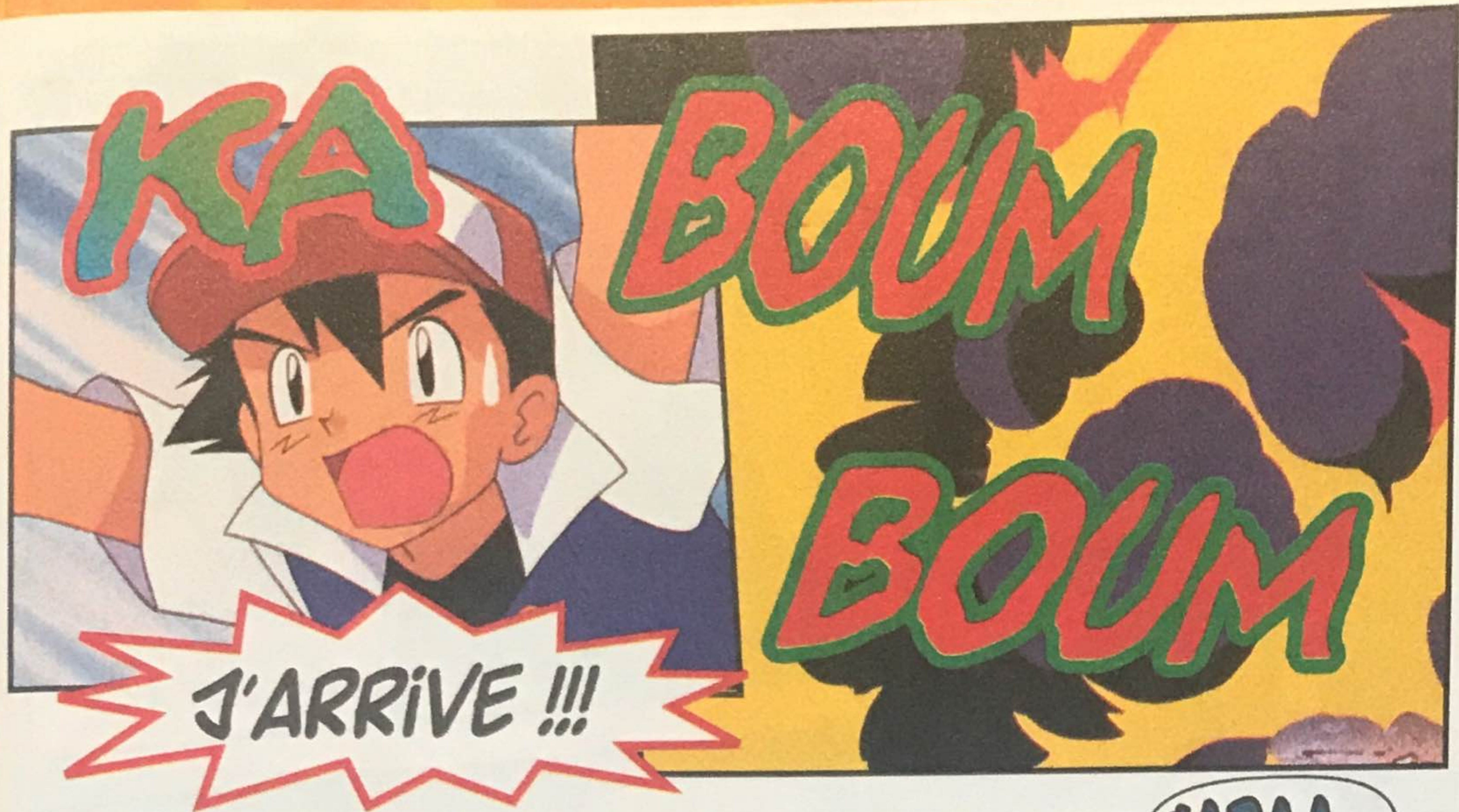
**NÉ! NÉ!  
NÉ!**



CARAPUCE !!!

CARAPUCE







C'EN EST FINI DE L'ESCADRON CARAPUCE ! LA VILLE VA NOUS DONNER UNE MÉDAILLE, NOUS SOMMES DES HÉROS !

TU AS ENTENDU ?

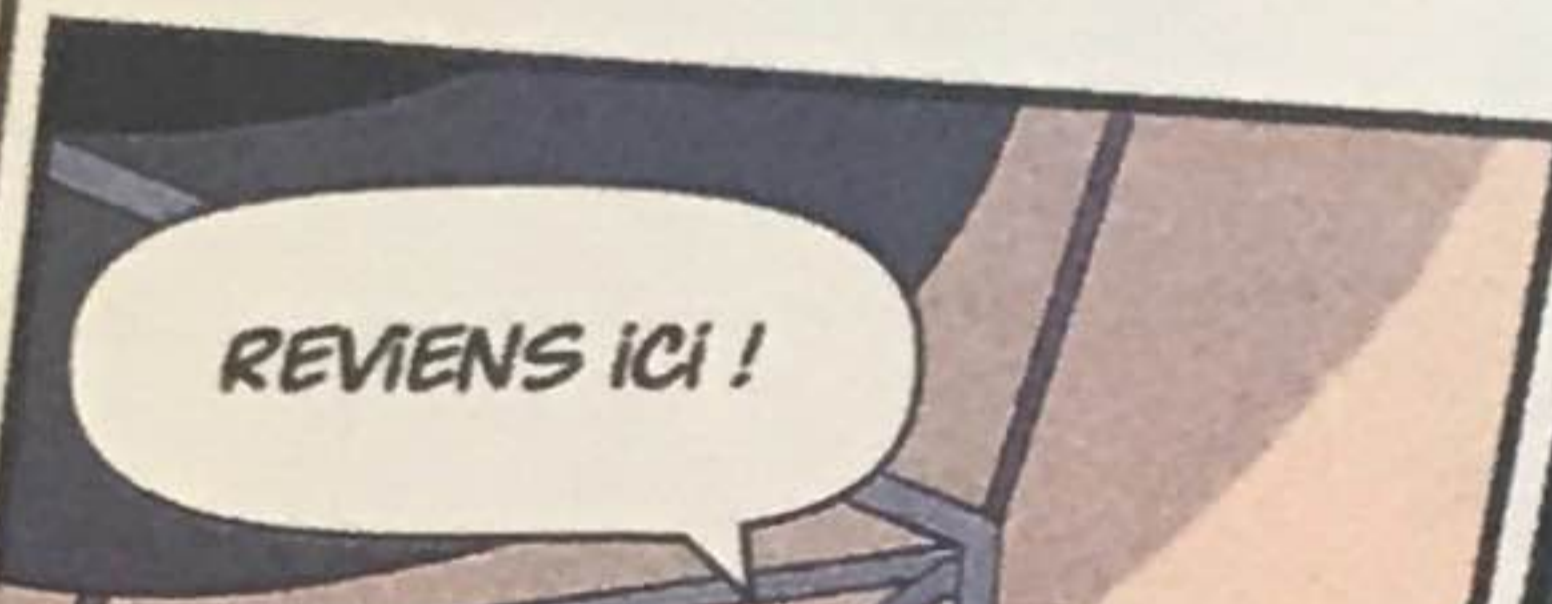


PAS SI VITE !



CARAP !

CARAPUCE, UTILISE TON PISTOLET À O !



REVIENS ICI !



SPLAAAAASH



MIAOUSS



WHOUCH

PIKACHU !!!



ON DIRAIT QUE LA TEAM ROCKET S'ENFLUIT !

Fwishhhh

Fwishhhh

AHHHAAAAAAA



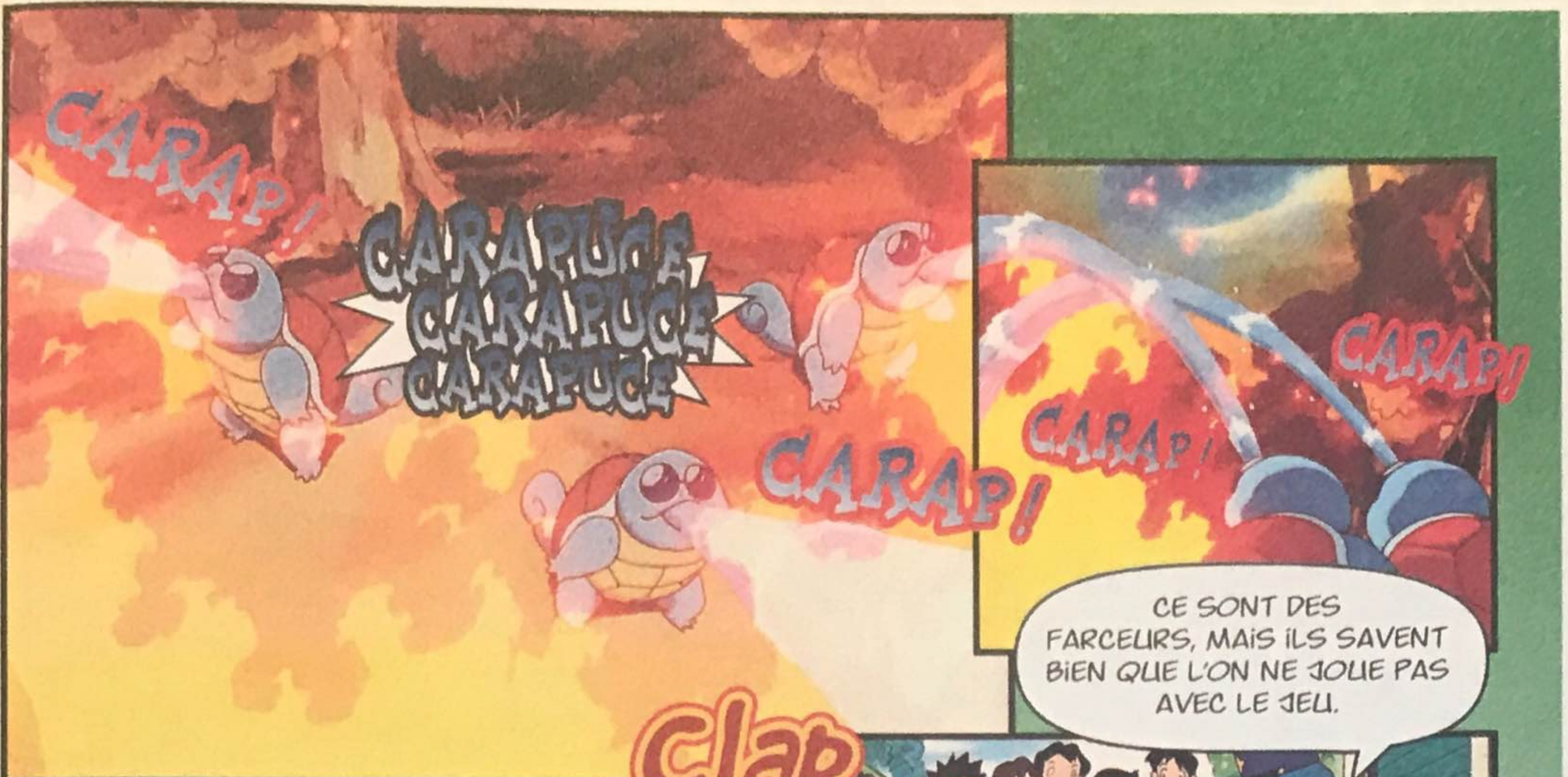
C'EST BON !

ChpOM



ALU FEU ! IL FAUT ARRÊTER ÇA TOUT DE SUITE. SI ÇA CONTINUE, C'EST TOUTE LA VILLE QUI VA PARTIR EN FLUMÉE !

GROAAWR

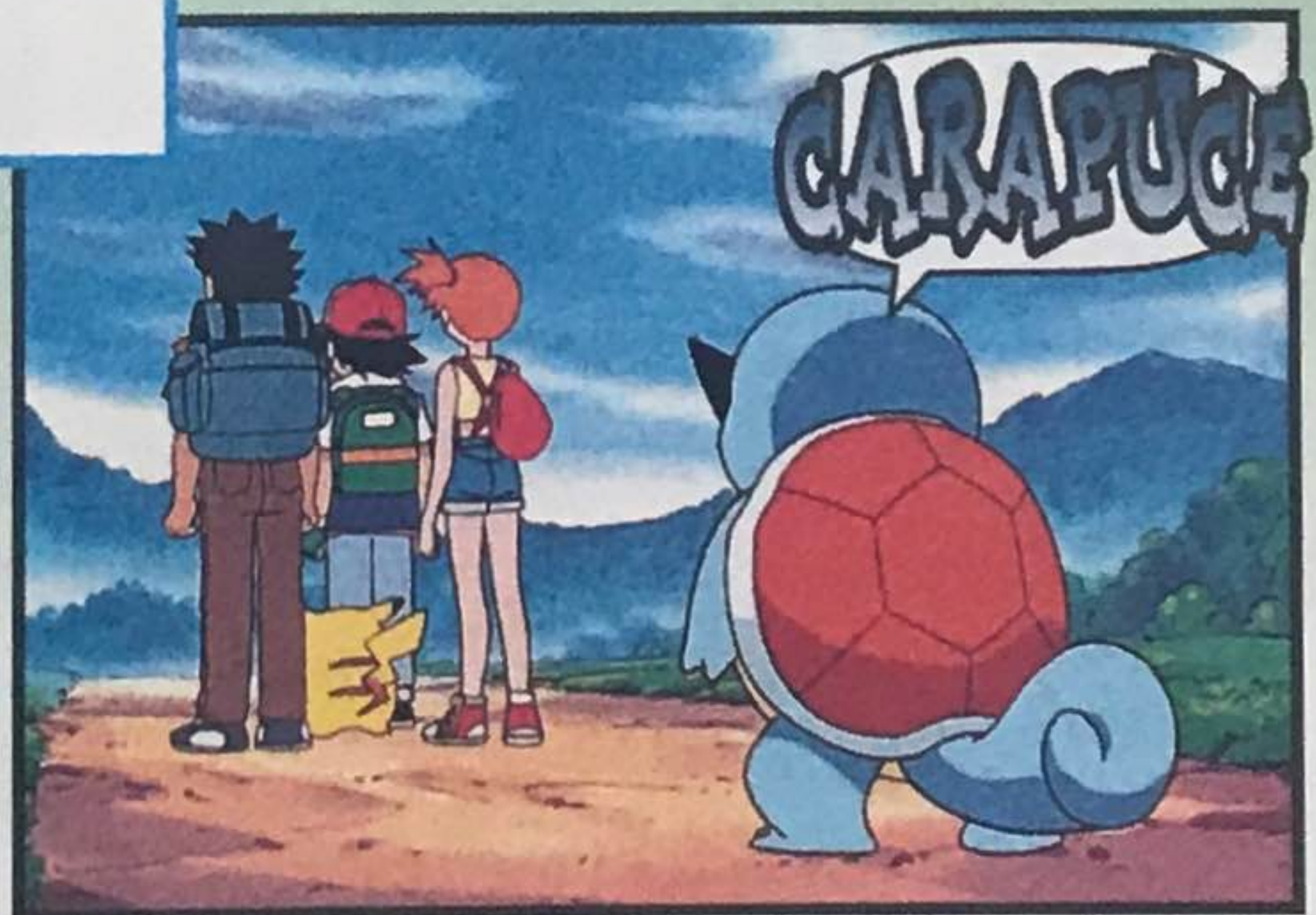
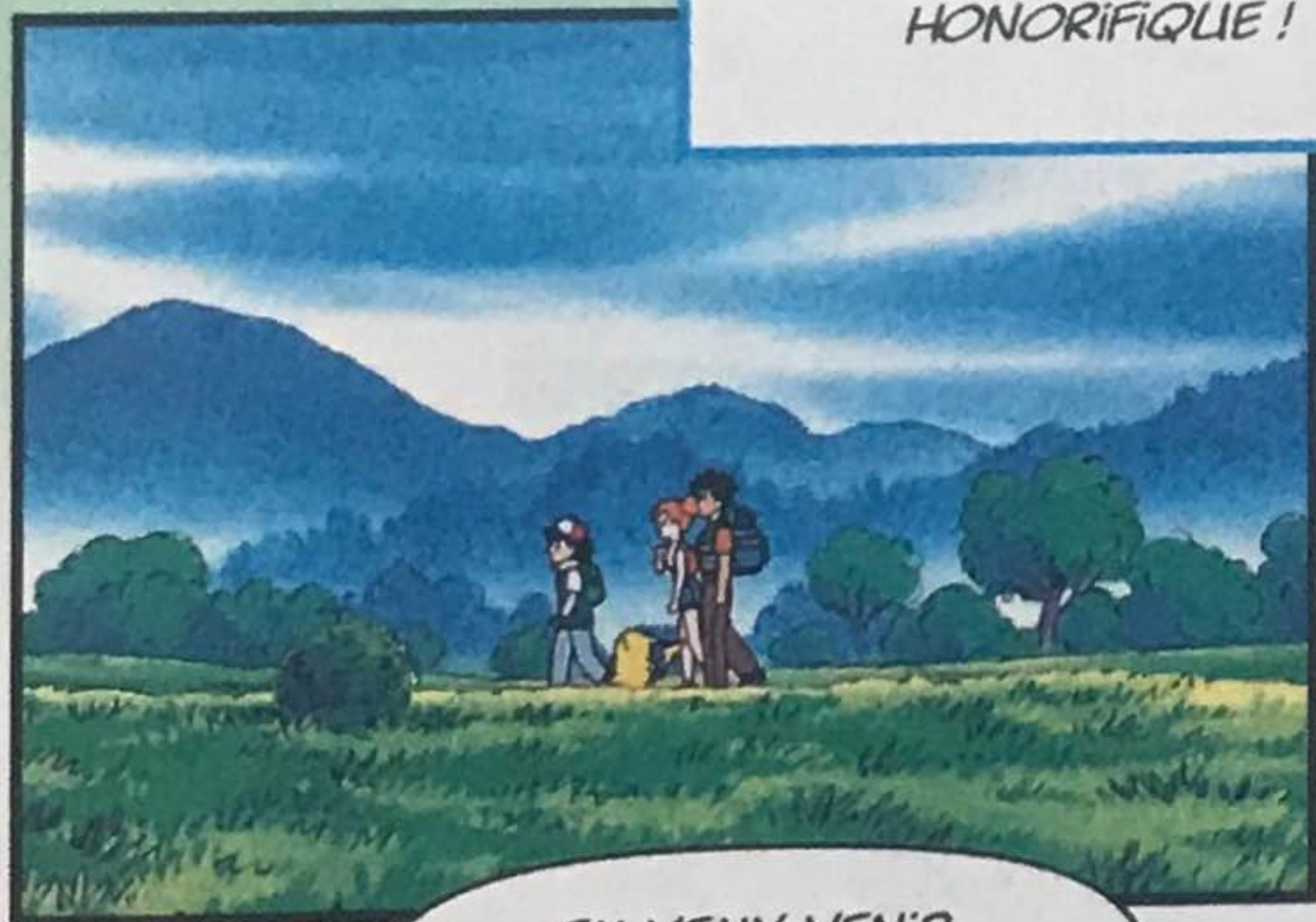


CE SONT DES FARCEURS, MAIS ILS SAVENT BIEN QUE L'ON NE JOUE PAS AVEC LE JELI.

Clap  
Clap

EN LUNISSANT LEURS PISTOLETS À 0, ILS ÉTEIGNENT L'INCENDIE EN UN RIEN DE TEMPS.

POUR VOTRE TALENT ET VOTRE COURAGE, NOUS VOUS NOMMONS POMPIERS À TITRE HONORIFIQUE !



TU VEUX VENIR AVEC NOUS, GENTIL PETIT CARAPUCE ?

TOUT CE QUE CARAPUCE VOULAIT, C'ÉTAIT TROUVER UN DRESSEUR. APRÈS S'ÊTRE MUTUELLEMENT SALVÉ LA VIE, SACHA ET CARAPUCE COMPRÈRENT QU'ILS ÉTAIENT FAITS L'UN POUR L'AUTRE.



Schling



FIN



# LES CARTES

À jouer et à collectionner .....

Le monde des cartes Pokémon est en pleine explosion ! De nouvelles séries (Neo Genesis) sortent, des tournois sont organisés dans le monde entier et les échanges entre collectionneurs vont bon train. Pro ou débutant, voici un petit dossier qui pourra t'aider dans ta quête de cartes !



**Où trouver les cartes Pokémon ?**

Vendues sous différentes formes (11 cartes en booster, ou 60 en deck), les cartes Pokémon sont assez faciles à trouver... Elles sont dispo dans quasiment tous les magasins de jeux vidéo comme Score Games ou Difintel, les grandes surfaces de jouets comme Toys'R Us ou Jouet Club ou bien les boutiques spécialisées cartes et goodies...

# Description d'une carte

Les cartes renferment un nombre incroyable d'informations parfois difficiles à comprendre. Explications.

- 1: Nom du Pokémon
- 2: Points de vie du Pokémon
- 3: Type du Pokémon (plante, feu, eau, électrik, psy, combat, métal, obscurité)
- 4: Fiche signalétique (famille de Pokémon, poids, taille)
- 5: Dégâts de l'attaque (dégâts en points de vie infligés à l'adversaire au moment de l'attaque)
- 6: Rareté de la carte (en fonction du symbole, voir dossier cartes rares p. 54)
- 7: Numéro de la carte
- 8: Numéro du Pokémon (parmi les 251, Neo Genesis compris)
- 9: Niveau du Pokémon (puissance)
- 10: Texte d'ambiance (histoire du Pokémon)
- 11: Coût de l'attaque et texte de description (informations liées à l'attaque)
- 12: Pouvoir Pokémon
- 13: Niveau d'évolution (3 maximum)



## Les règles ! .....

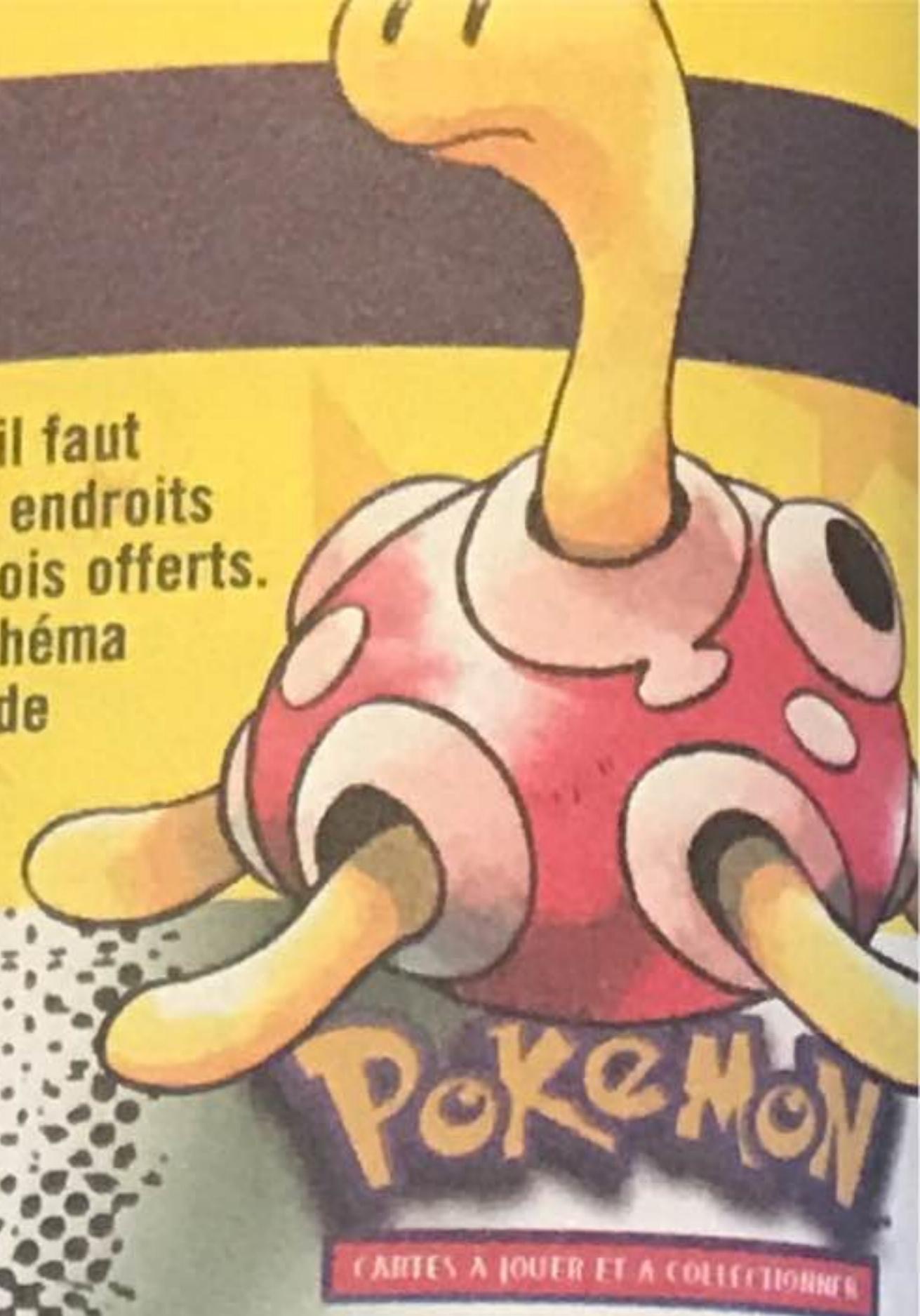
### Préparation d'une partie

- ◆ Mélange le deck (60 cartes) et pioche, ainsi que ton adversaire, une "main" de départ composée de 7 cartes. Dispose ensuite, face cachée devant toi, le reste de ton deck.
- ◆ Regarde alors ta main, tu dois y trouver au moins une carte "Pokémon de base" (c'est écrit en haut à gauche de la carte). Si ce n'est pas le cas, mélange ton deck et pioche 7 nouvelles cartes. Note qu'à chaque fois que cela se produit, ton adversaire a la possibilité de tirer deux nouvelles cartes.
- ◆ Maintenant, les joueurs doivent choisir un Pokémon de base parmi ceux dont ils disposent. Chacun est placé sur la table, face cachée. Selon les possibilités qu'offre ton jeu, tu peux placer jusqu'à 5 Pokémon de base sur le banc (le banc symbolise, par rapport au jeu Game Boy, le sac où attendent les Pokémon non-actifs).
- ◆ Place ensuite 6 cartes devant toi, face cachée. Ce sont les récompenses. Tu en pioches une si tu mets KO un Pokémon adverse, mais attention, tu n'as pas le droit de regarder ces cartes avant ! Maintenant, lance une pièce en l'air pour déterminer qui va commencer, puis retourne ton Pokémon actif, ainsi que ceux du banc. Voilà, la partie peut commencer.



# Description du tapis de jeu

Pour jouer avec plus de facilité, il faut un tapis. Il s'en vend aux mêmes endroits que les cartes, mais ils sont parfois offerts. Si tu n'en as pas, aide-toi de ce schéma pour en fabriquer 1 sur une grande feuille de papier A3.



- 1 : L'emplacement de ton Pokémon actif. C'est lui qui combat et qui encaisse les coups. Bien sûr, il n'est pas obligé de rester jusqu'au KO, tu peux l'échanger avec un Pokémon présent sur le banc si tu disposes d'un nombre suffisant de cartes énergie.
- 2 : Ton deck, c'est dans ce tas de cartes que tu dois piocher. Au départ, il est composé de 60 cartes.
- 3 : Ta pile de défausse, c'est ici que tu déposes les cartes dont tu veux te débarrasser.
- 4 : Le banc, tu peux placer jusqu'à 5 Pokémon de réserve... Mais rien ne t'empêche de leur attacher des cartes d'énergie !
- 5 : Ici, tu dois disposer les récompenses. Pioches-en une si tu as battu l'un des Pokémon adverses.

## Qui fait Quoi ?

### Cartes Pokémon de Base

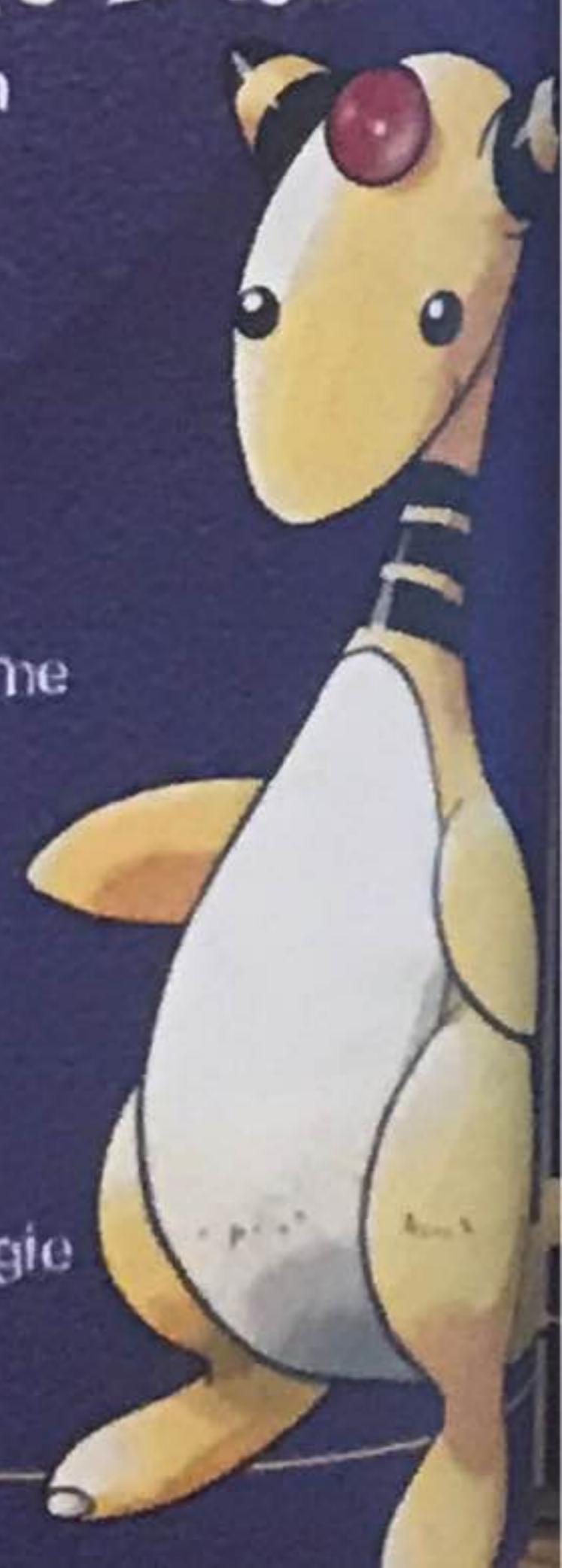
Elles symbolisent le Pokémon tel qu'il combat pour toi dans le jeu Game Boy.

### Cartes Évolution

Attachées à un Pokémon de base, elles permettent de le faire évoluer. Tout comme dans le jeu Game Boy ils gagneront en force et en points de vie.

### Cartes Énergie

Elles doivent être attachées à un Pokémon de base pour que ce dernier gagne en énergie pour lancer ses attaques.



## Cartes Dresseur

◆ Ces cartes sont en fait des bonus agissant sur ton jeu ou celui de l'adversaire en bien ou en mal. Une fois jouée, la carte doit être écartée dans la pile de défausse pour le reste de la partie.

## Le but du jeu

◆ Évidemment, ton objectif est de gagner la partie. Pour y parvenir, trois solutions. Tu peux choisir la stratégie des récompenses. Tu places de côté, dès le début de la partie, 6 cartes qui te serviront de récompenses. Quand un Pokémon de ton adversaire est KO, tu récupères une carte récompense dans ta main. Lorsque tu as ramassé tes 6 cartes récompenses, tu as gagné. Tu peux aussi remporter la partie en attendant que ton adversaire n'ait plus de Pokémon pour se battre ou tout simplement plus de cartes dans son deck au début de son tour de jeu.

## Et si on jouait ?

◆ Ton adversaire et toi jouez tour par tour. Durant le tien, tu peux tenter plusieurs actions différentes, mais tu dois respecter un ordre bien précis.

- 1 : Commence par piocher une carte.
- 2 : Plusieurs choix s'offrent à toi, tu peux placer un Pokémon de base sur le banc, faire évoluer un Pokémon, attacher une carte énergie, jouer une carte dresseur, changer ton Pokémon actif et pour finir, utiliser un pouvoir Pokémon.
- 3 : Il ne te reste plus qu'à attaquer le Pokémon adverse ou passer ton tour.

C'est maintenant au tour de ton adversaire de jouer, pendant ce temps, tu ne peux rien faire, si ce n'est remplacer tes Pokémon KO.

## L'évolution d'un Pokémon

◆ Tu as une Salamèche en Pokémon actif, tu possèdes la carte Reptincel (l'évolution de Salamèche) dans ta main, c'est sans doute le moment de faire évoluer ton Pokémon ! Il perdra alors ses anciennes attaques pour en gagner de nouvelles. Pendant les combats, les sorts négatifs comme sommeil ou confus seront dissipés, mais ses points de vie ne seront pas régénérés. Attention tu ne peux pas faire évoluer un Pokémon que tu viens de poser, il faut attendre le tour suivant.

## Attacher une Carte Énergie

◆ Pour beaucoup d'actions dans le jeu (attaque, retraite...), tu auras besoin de cartes Énergie. Tu dois les attacher à tes Pokémon actifs ou à tes Pokémon sur le banc. Note que tu ne peux en attacher qu'une seule par tour. Elles sont importantes, car sans elles ton petit monstre est privé d'attaques et il ne peut pas non plus battre en retraite !



PLAYSTATION - GAME BOY COLOR - NINTENDO 64

# ASTUCES mania

35F

La suite de ton aventure dans

## POKÉMON OR ET ARGENT

12 SOLUTIONS COMPLÈTES : Aladdin la Revanche de Nasira • Donald Duck Qu@ck Att@ck • Final Fantasy IX • Pokémon Or et Argent partie 2 • Les Razmoket à Paris • Kuzco l'Empereur Mégalo • Les Aventures de Buzz l'Éclair • Mario Kart 64 • 007 Racing • Le Roi Lion la formidable aventure de Simba

+ DE 350 ASTUCES POUR ALLER AU BOUT DE TES JEUX

100 pages

En vente chez ton marchand de journaux



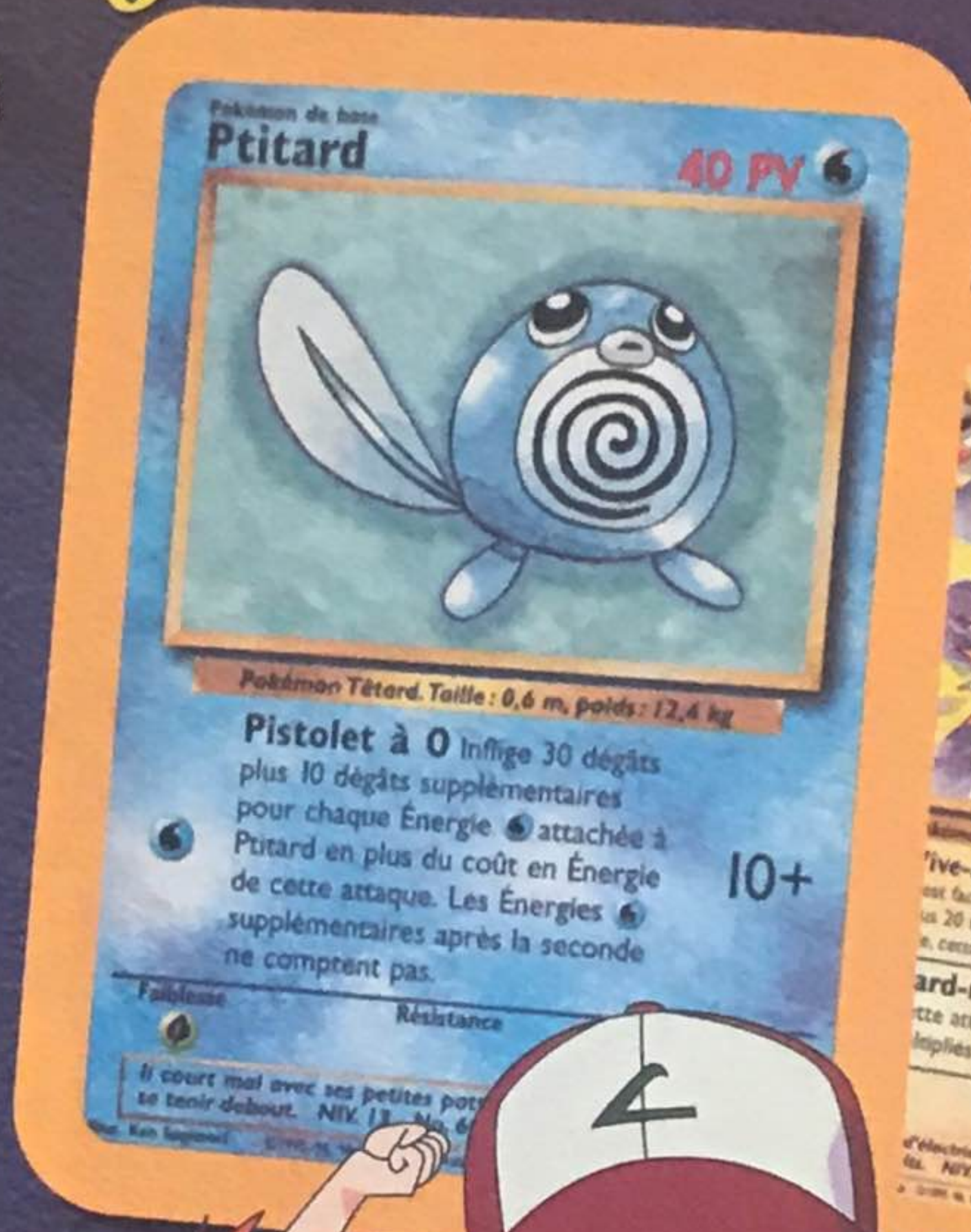
# LES CONSEILS

## Choisis ta stratégie ! .....

La qualité d'une partie de cartes Pokémon dépend énormément du choix des cartes de départ. Voici quelques conseils pour mettre tes adversaires et leurs Pokémon KO.

### ... Un jeu varié

◆ Les Pokémon, ainsi que les attaques qu'ils utilisent, se classent par familles d'éléments. On retrouve par exemple, le feu, l'eau, l'électricité, les plantes et bien d'autres encore. Chacune de ces familles possède des résistances et des faiblesses. Par exemple, une attaque de feu se montre très efficace sur une plante, mais absolument inutile sur l'eau. Alors que l'eau est une bonne parade au feu, mais son effet est nul contre une plante... Ces multiples combinaisons apportent une vraie dimension stratégique au jeu, ce qui peut te permettre d'écraser des cartes à l'origine plus fortes que les tiennes. Par exemple, un seul petit Pikachu peut venir à bout en un temps record d'une équipe des plus puissants Pokémon aquatiques...





# Faiblesses et forces des Pokémon

## Famille Combat

◆ Ces Pokémon préfèrent utiliser leurs poings et pieds plutôt que la magie pour faire mal ! Ils sont capables d'encaisser un nombre incroyable de coups physiques et possèdent en général beaucoup de points de vie. Très efficaces contre les Pokémon dits normaux (Miaouss, Persian, Roucoups...) et électriques, ils sont vulnérables face aux attaques psy et quasi inefficaces face aux Pokémon volants.

## Famille Feu

◆ Cette famille comporte des membres très puissants, comme Dracaufeu ou encore Magmar ! Les Pokémon Feu sont bien évidemment très sensibles à l'eau, mais aussi très efficaces face aux plantes et autres insectes !

## Famille Eau

◆ Les Pokémon aquatiques sont très nombreux et comptent dans leur tribu des membres très intéressants comme Tortank ! Ils sont à utiliser prioritairement contre le feu, et à éloigner de l'électricité, élément qu'ils détestent par dessus tout ! Certains Pokémon aquatiques sont sensibles aux plantes. Dans ce cas, l'électricité n'est plus un problème.

## Famille Électrique

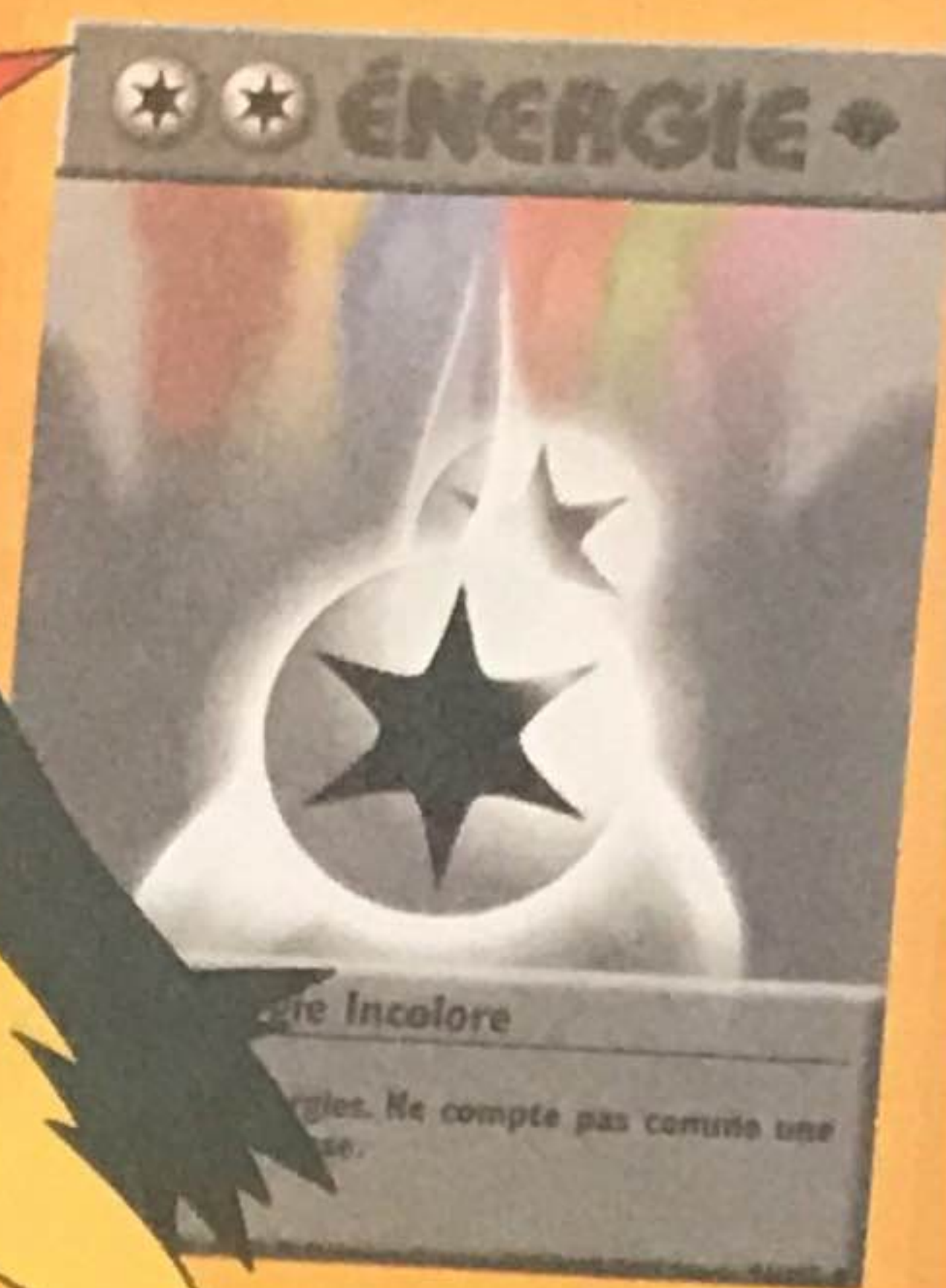
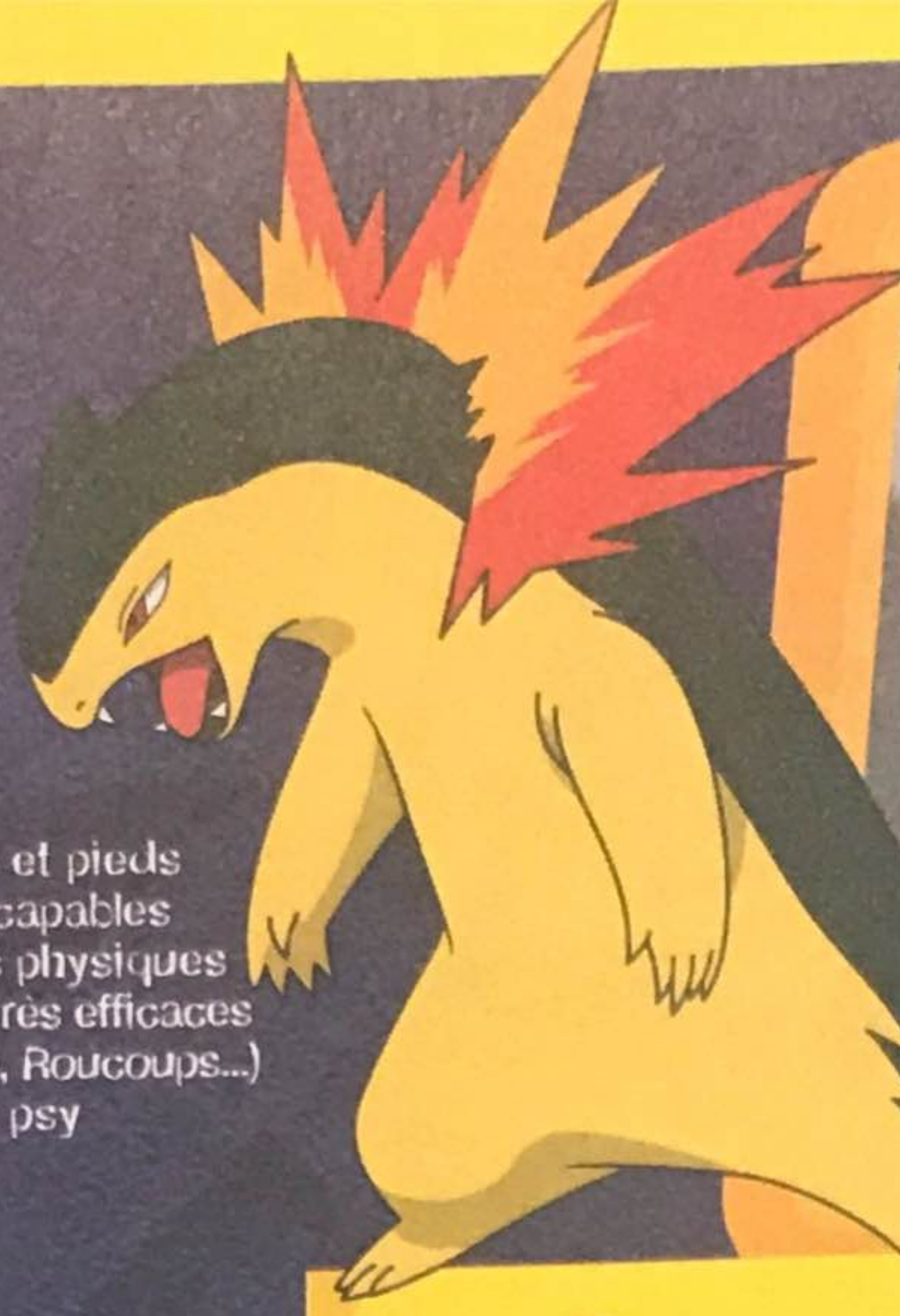
◆ C'est la famille de Pikachu ! L'électricité marche très bien contre l'eau. Certaines créatures volantes (comme Roucool) supportent assez mal cet élément. Les Pokémon de type combat sont les rares à pouvoir en venir rapidement à bout...

## Famille Psy

◆ Elle se montre très efficace contre les Pokémon de type combat et possède peu de points faibles. Seuls les Pokémon du même type peuvent agir sur eux et encore, certains comme Fantominus n'ont pas de réelle faiblesse. La plupart du temps, ces Pokémon possèdent des attaques très utiles pour endormir ou rendre confus un Pokémon adverse ! Du coup, il est plutôt bien venu de sélectionner dans ton deck des Pokémon de type Psy.

## Famille Plante

◆ Regroupant les plantes et les insectes, cette famille est utilisée contre certains Pokémon aquatiques et de type combat. Mais seulement une partie de ces deux familles est ennuyée par les plantes... Les Pokémon plante ont l'inconvénient de mal supporter le feu ! À noter que beaucoup de ces Pokémon possèdent des attaques pour empoisonner l'adversaire.



## Le best of

Voici une petite compil' des cartes vraiment intéressantes à sélectionner dans un deck :

**CENTRE POKÉMON**  
Efface tous les points de dégâts sur les Pokémon de ton banc et sur ton Pokémon actif.

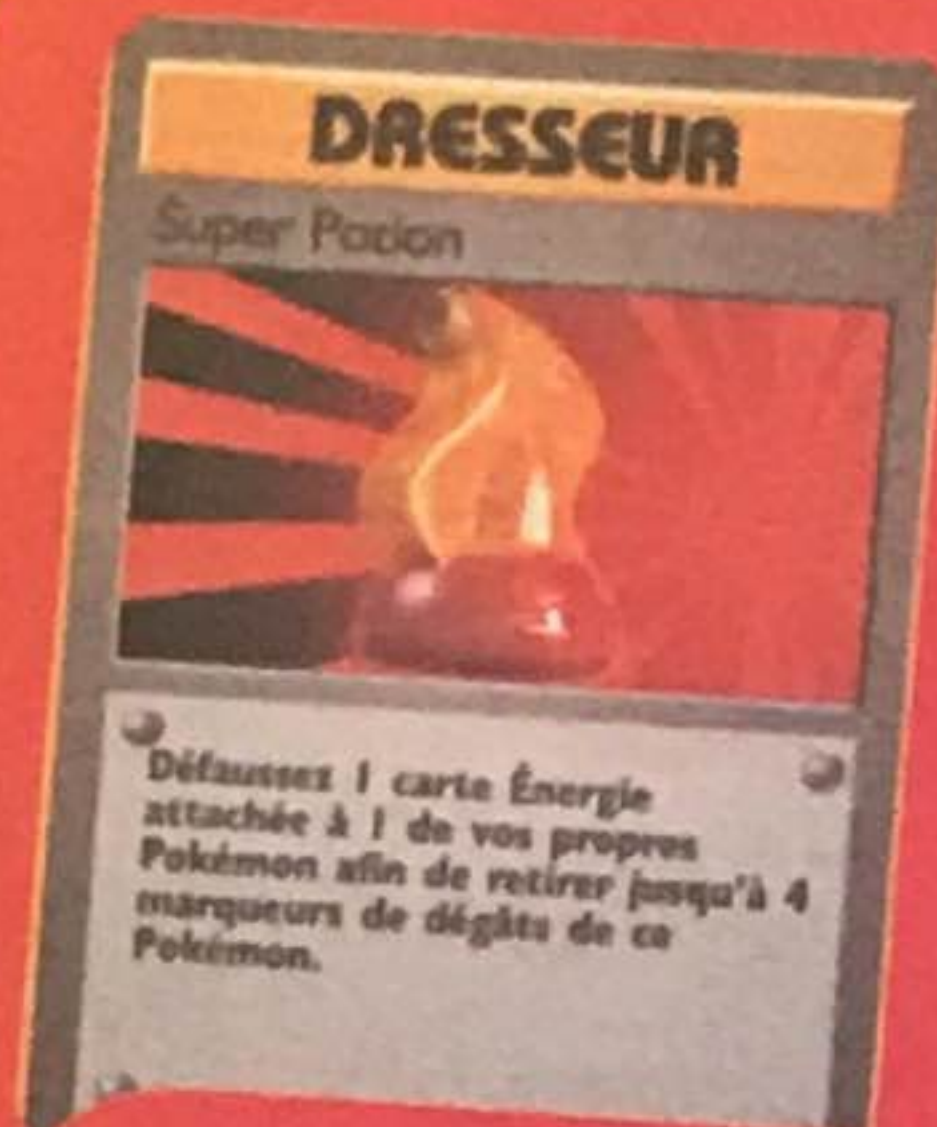
**SUPER POTION**  
Enlève 5 marqueurs de dégâts à un Pokémon.

**POKÉDEX**  
Permet de regarder les 5 premières cartes de ton deck et ensuite de les trier dans l'ordre que tu désires.

**SUPPRESSION D'ÉNERGIE**  
Offre la possibilité de choisir une carte énergie attachée à un Pokémon ennemi et de la défausser...

**RAFALE DE VENT**  
Permet de remplacer le Pokémon actif de ton adversaire par un des Pokémon présents sur son banc.

**BONNE NUIT LES PETITS**  
Lance une pièce et si face l'emporte, le Pokémon de ton adversaire se sent très fatigué et doit s'endormir pour un petit moment...

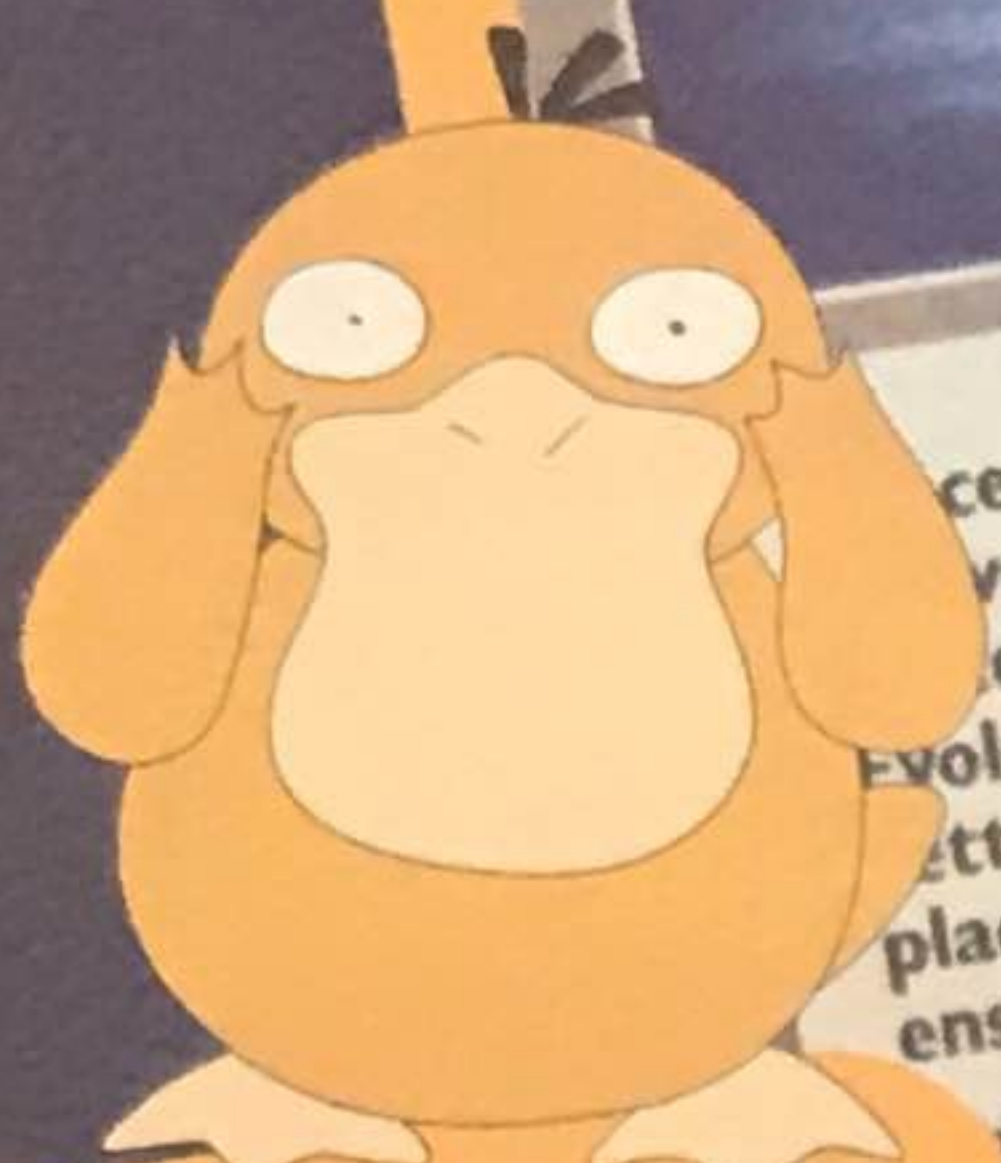


## DRESSEUR

Poké Balle



Lancez une pièce. Si c'est face, vous devez chercher n'importe quelle carte Pokémon de base ou d'évolution dans votre deck. Montrez cette carte à votre adversaire, puis placez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre deck.



**50 PV**

**Évoli**

Pokémon Évolufly Taille: 0,3 m, Poids: 6,5 kg

**Mouvement'keu** Lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon Défenseur ne peut pas attaquer. Si pas pendant le prochain tour de votre adversaire, il lui faut deux Pokémon base en réserve, ou être privé de l'un.

**Vive-attaque** Lancez une pièce. Si c'est face, cette attaque inflige 10 dégâts plus 20 dégâts supplémentaires; si c'est pile, cette attaque inflige 10 dégâts.

**10+**

**Griffe**

**Résistance** -30

**Coût de retrait** 1

Il est capable de copier le code génétique d'un ennemi pour le transférer en son double. NIV. 11 No. 123

**90 PV**

**Excélangue**

Pokémon Lècheur Taille: 1,2 m, Poids: 65,5 kg

**Lècheuille** Lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon Défenseur est maintenant Paralysé.

**Ultrason** Lancez une pièce. Si c'est face, le Pokémon Défenseur est maintenant Confus.

**10**

**Griffe**

**Résistance** -30

**Coût de retrait** 1

Il peut projeter sa langue comme un carillon. Tout contact avec elle provoque une irritation. NIV. 24 No. 188

**30 PV**

**Férosinge**

Pokémon Porsing Taille: 0,5 m, Poids: 28 kg

**Pouvoir Pokémon** Pendant votre tour (même si vous n'avez pas attaqué), choisissez la carte du dessus du deck de votre adversaire. Choisissez-la au hasard de la main de votre adversaire. Ce pouvoir n'affecte que les Pokémon Endormi, Confus, ou Paralysé.

**Griffe**

**Résistance**

**Griffe**

**Résistance**

**Griffe**

**Résistance**

Il se met en colère très vite. Calme ou furieux, son comportement change d'une seconde à l'autre. NIV. 7 No. 56

## Comment créer son deck perso ?

◆ Les plus grands dresseurs de Pokémon utilisent leur propre deck. Pour obtenir un deck performant, ils mélangent des cartes venant de différentes séries. Ton deck doit impérativement se composer de 60 cartes. Attention ! Tu n'as pas le droit de sélectionner plus de 4 cartes identiques, exceptées les cartes énergie. On considère que deux cartes sont identiques lorsqu'elles possèdent le même nom. Peu importe de quelle série elles viennent.

## Comment équilibrer ton deck ?

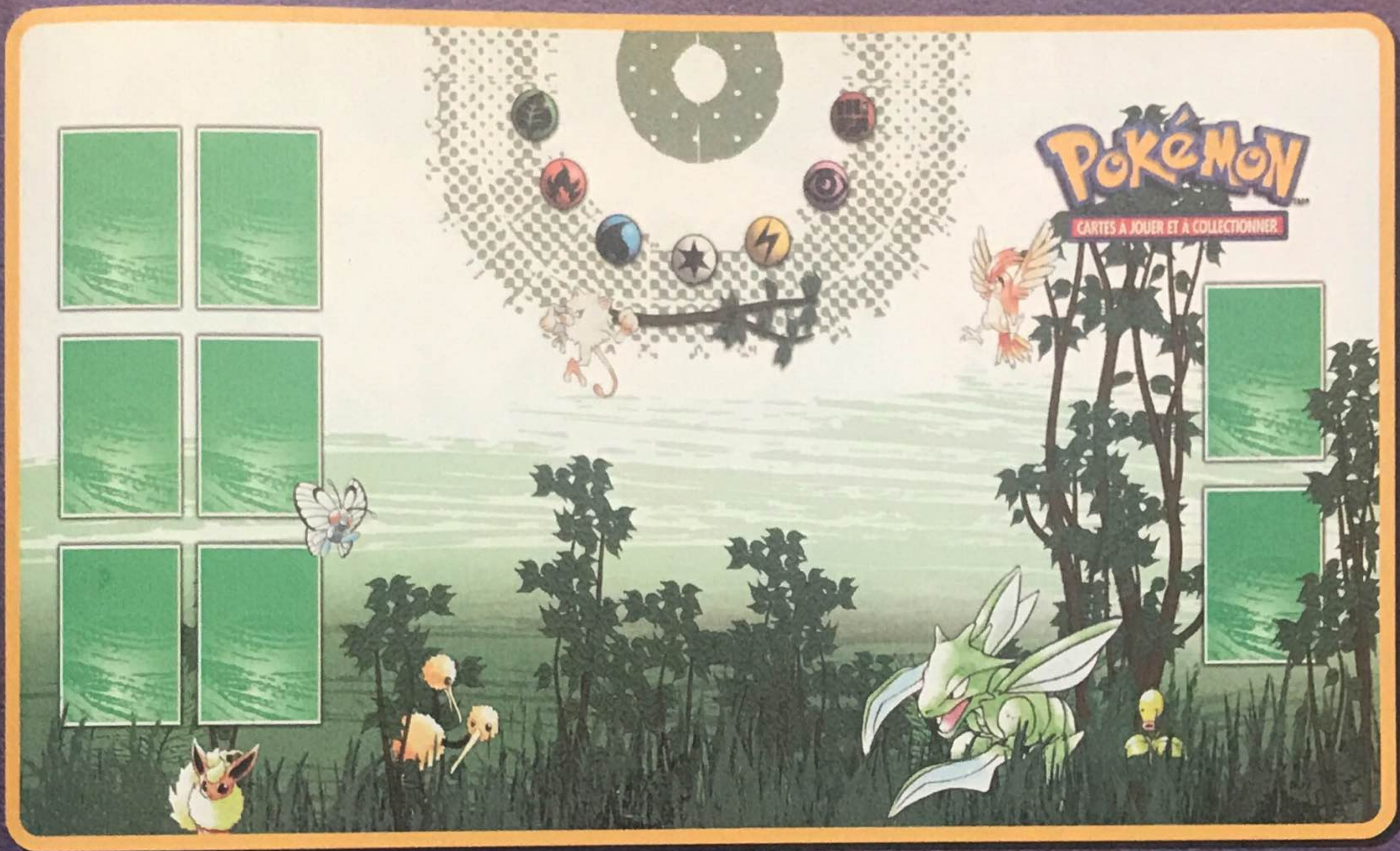
◆ Tout d'abord, tu dois réunir 10 à 15 cartes énergie par famille de Pokémon présente dans ton deck. Pour connaître le type d'énergie adaptée à ton Pokémon, regarde les icônes sur sa carte. Ensuite, tu choisis tes Pokémon. Il t'en faut une dizaine différents pas plus et venant de deux à trois familles. Parmi ces cartes, tu dois choisir des Pokémon de base (en plusieurs exemplaires) et leurs évolutions. Cela peut te paraître bizarre de mettre 4 Pikachu dans ton deck, mais c'est en fait logique ! Car sinon tu aurais peu de chance de tirer une main correcte pour commencer. Ensuite il te faut des cartes dresseurs pour arriver à ton compte de 60.

## Quel Pokémon choisir ?

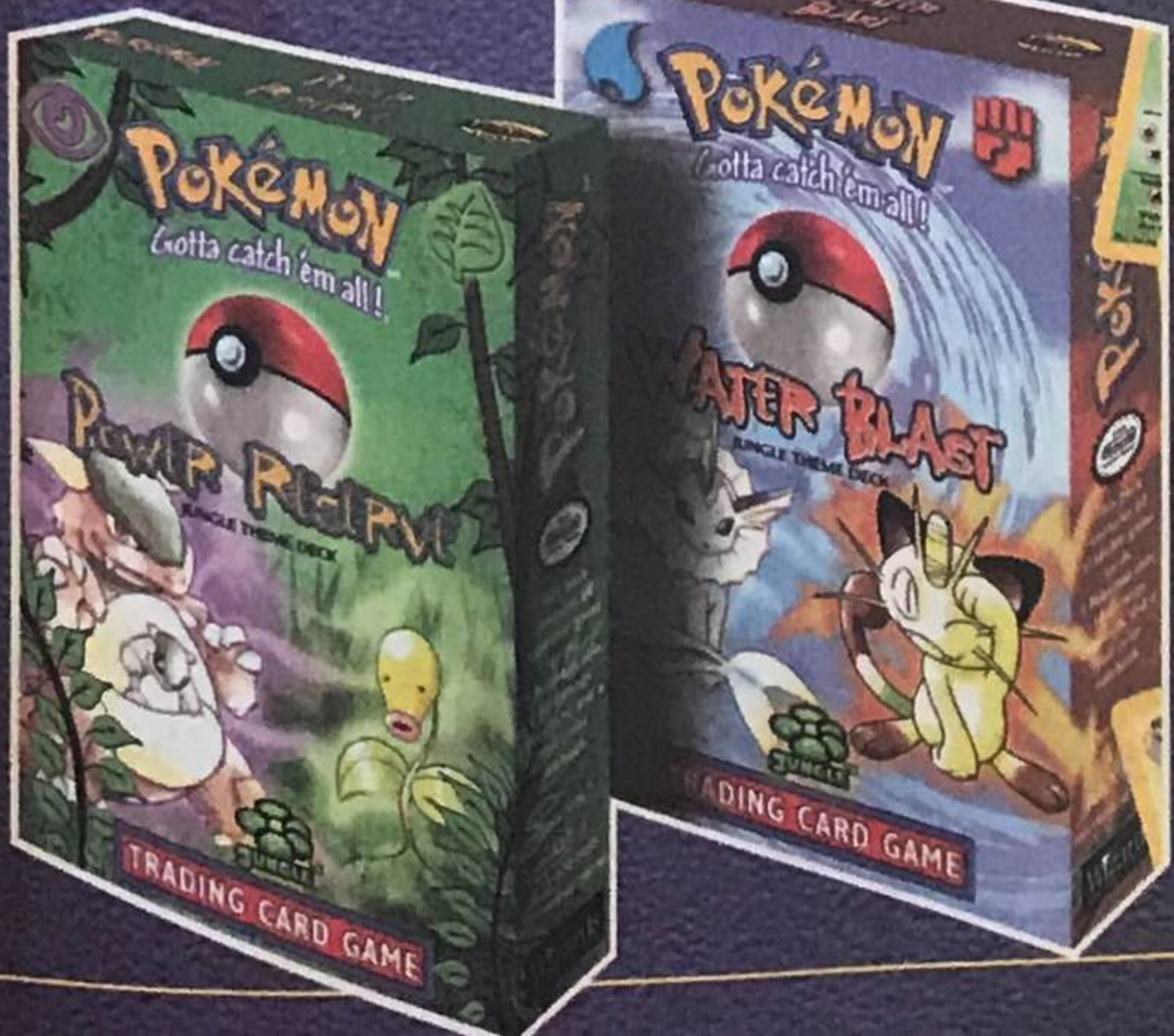
◆ Tu dois choisir une dizaine de Pokémon (les cartes évolution comptent comme un Pokémon). Soit tu décides d'avoir un jeu varié et dans ce cas, tu peux mettre en place un deck basé sur trois familles. Mais tu auras moins de cartes énergie et moins de cartes dresseurs, donc moins de puissance d'attaque et moins de jokers... En basant ton jeu sur deux familles, tu deviens bien plus offensif avec plus de cartes dresseur et énergie ce qui te permet d'utiliser des attaques plus puissantes et des jokers plus nombreux. Personnellement, je préfère cette façon de jouer.

## Les cartes Dresseur

◆ Ces cartes sont en fait des bonus agissant en bien ou en mal sur ton jeu ou sur celui de ton adversaire. On retrouve pêle-mêle



des potions de plusieurs forces, capables de soigner ton Pokémon. Certaines cartes dresseur te permettent d'échanger des éléments de ton jeu avec ceux du deck... Mais les cartes dresseur les plus intéressantes peuvent devenir un véritable cauchemar pour ton adversaire, à l'image de Rafale de vent ! Cette carte te permet de choisir un Pokémon du banc de ton adversaire pour remplacer son Pokémon actif. Parfait pour déstabiliser une stratégie depuis longtemps préparée ! Bref c'est une partie très importante du jeu à ne pas négliger, car dans bien des cas, cela peut te mener à la victoire !




  
**Tips collector**
  
 • PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • NINTENDO
   
 • GAME BOY • GAME BOY COLOR • GAME BOY ADVANCE
   
**45F**
  
 Des milliers de trucs, astuces, codes, cheat modes, codes Action Replay, pour plus de **1300 jeux vidéo**
  
**13 000 TIPS**
  
 1 0 0 2 1 3 7

En vente chez ton marchand de journaux

Bien acheter ses paquets !

# DECKS



Pas toujours simple d'acheter les paquets de cartes (decks) appropriés à ta stratégie de jeu.

Pour comprendre le contenu de chaque deck, jette un œil sur ces explications !

**Decks à gogo !**

**Jeu découverte !** .....

Ce pack contient deux mini decks de 30 cartes, pour commencer facilement à jouer avec un ami. Attention, ces paquets contiennent tous les mêmes cartes ! Prix : 75 F

**Deck à thème** .....

Avec ce jeu, tu découvres un deck déjà conçu et préparé autour de deux familles d'éléments. Il existe 4 decks à thèmes différents balayant toutes les familles du jeu. Prix : 75 F



## ... Édition Fossile

Voici une nouvelle série ! Elle regroupe des Pokémon totalement inédits et d'autres déjà existants. Marchant toujours avec un système de famille en binôme (par deux), elle apporte de nouvelles stratégies. Prix : 75 F

## ... Édition Jungle

De la même manière que les decks Fossile, la série des cartes Jungle est un mélange d'anciennes et de nouvelles cartes pour compléter ton jeu ! Prix : 75 F

## ... Série Gym !

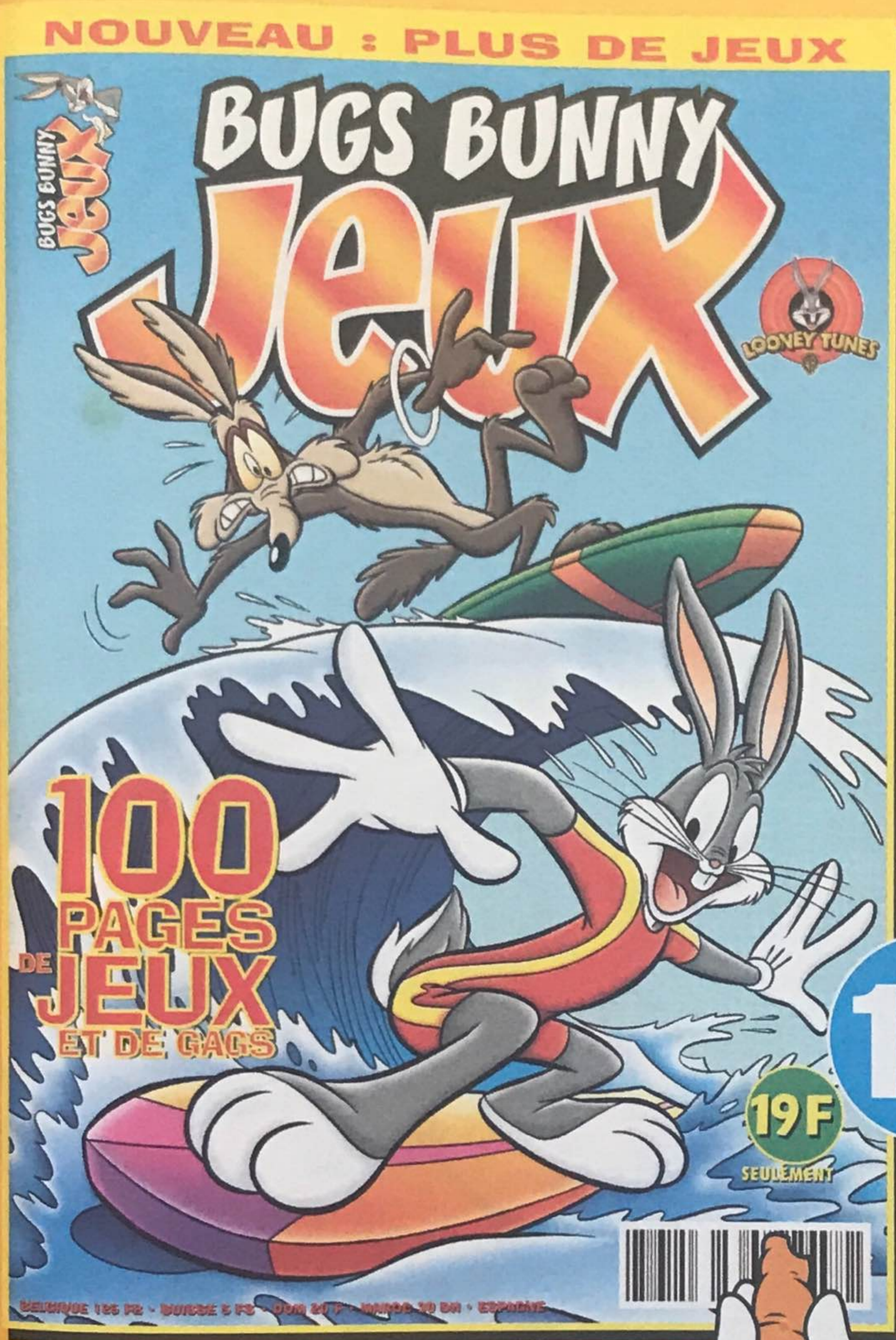
Ces huit decks proposent de jouer comme l'un des huit dresseurs gardiens de badges dans la version Game Boy. Pas mal si tu manques d'imagination ou de motivation pour construire ton deck... Prix : 75 F

## ... Team Rocket !

Les vilains de la Team Rocket dévoilent leur deck et leurs techniques ! Alors si tu veux jouer les méchants de service, procure-toi ce deck au plus vite ! Prix : 75 F



# NOUVELLE FORMULE !



- 100 % jeux
- Les astuces de Daffy
- Les infos jeux de Grosminet
- Ta BD Bip-Bip et Vil Coyote
- et des gags à jouer

19<sup>F</sup>

19<sup>F</sup>

SEULEMENT



En vente chez ton marchand de journaux

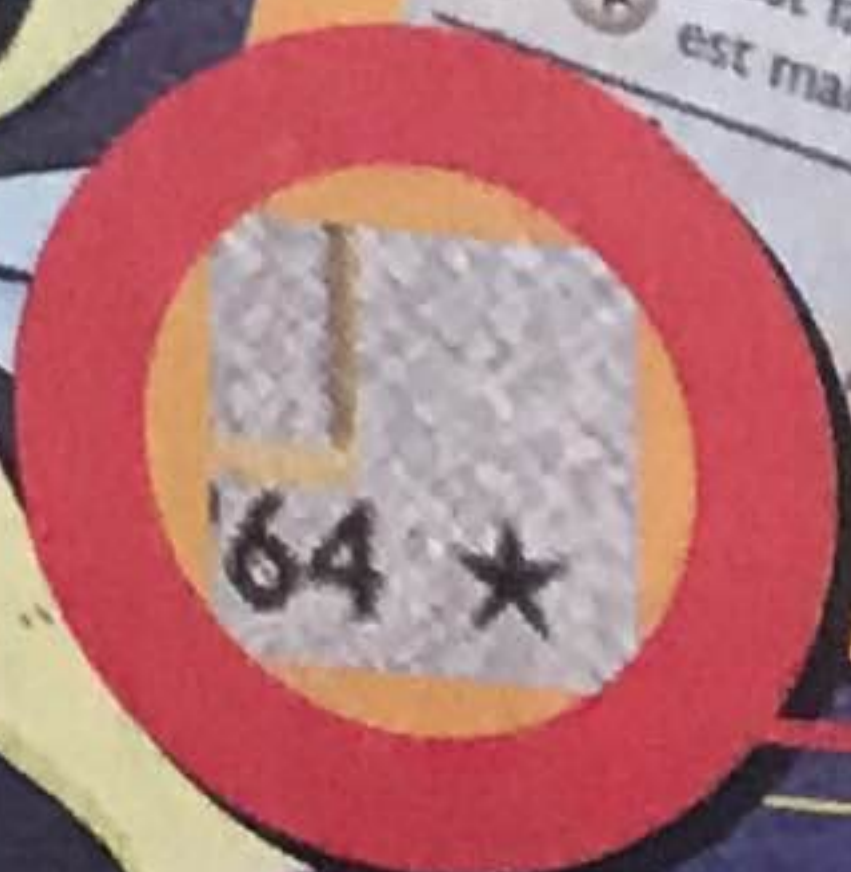
Collectionne-les toutes !

# RARES

Avant d'être utilisées pour jouer, les cartes Pokémon intéressaient principalement les collectionneurs ! Peut-être dans ton deck as-tu des cartes rares sans le savoir. Apprends à les reconnaître.

## ... Qu'est-ce qu'une carte rare ?

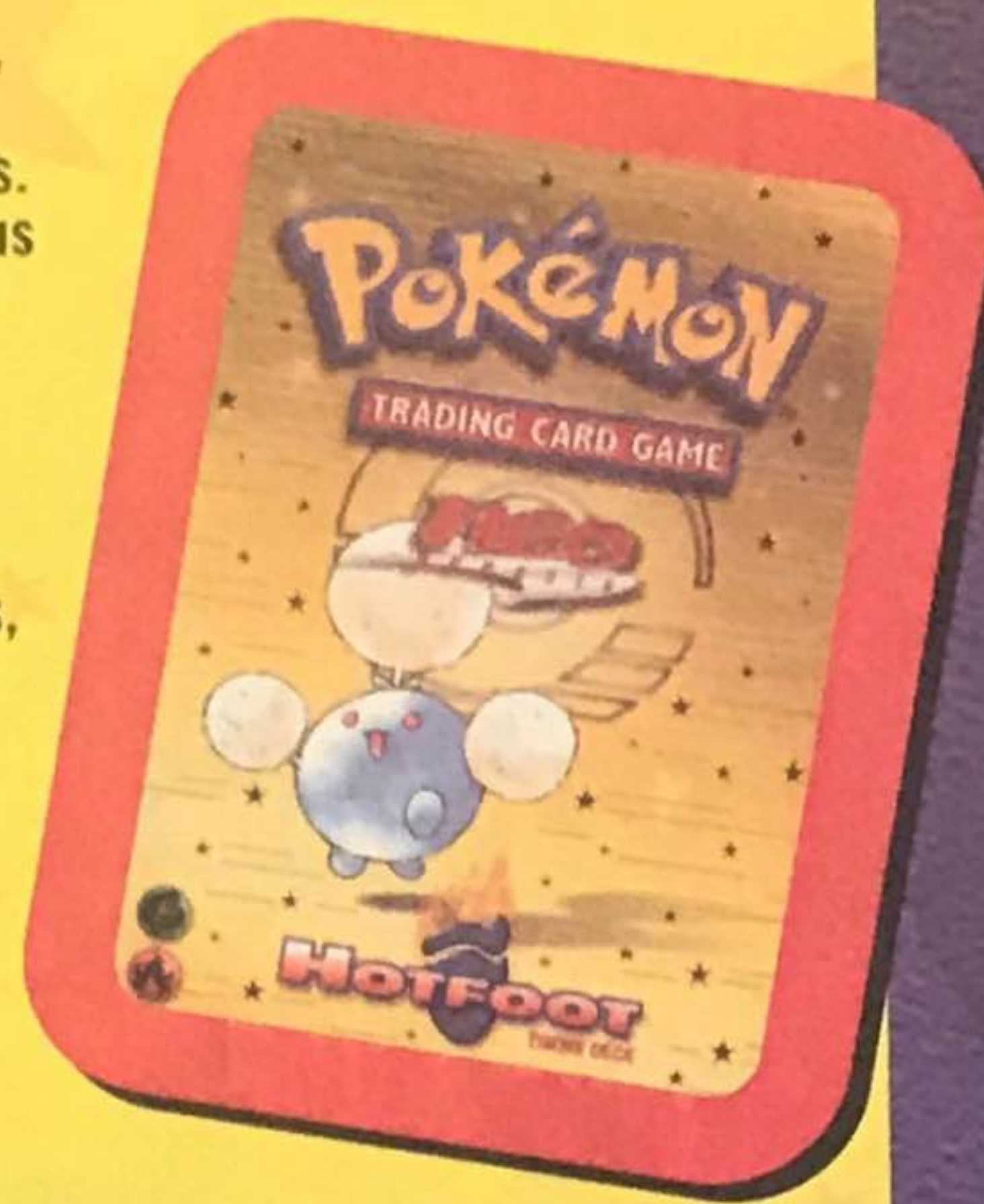
◆ Tout d'abord, il existe plusieurs types de cartes rares. Certaines, comme les brillantes, sont difficiles à trouver dans les paquets. Elles sont en général puissantes comme Mewtwo ou encore Dracaufeu... Ensuite, viennent les cartes dites de première édition. On les reconnaît grâce à l'icône First Edition. Ce sigle t'informe qu'elles proviennent du premier tirage. Il s'agit donc d'une édition limitée. De fait, elles ont plus de valeur pour les collectionneurs... Pour reconnaître les cartes rares, c'est facile, elles sont obligatoirement frappées d'une petite étoile tout en bas à droite de la carte. Pour certaines occasions, il arrive que des cartes soient diffusées de manière exceptionnelle. Elles peuvent servir de récompenses pendant des opérations promotionnelles, par exemple... Ce sont ces cartes que recherchent le plus couramment les collectionneurs. D'ailleurs il existe un véritable réseau d'échange ! Sites de vente aux enchères et autres boutiques spécialisées, tu pourras trouver plusieurs moyens de te procurer les cartes rares ! Mais ces transactions doivent se négocier. Il n'est pas rare de trouver des cartes de valeur supérieure à 250 \$ ! Ce qui fait près de 1 500 F pour une seule carte...



# Attention ! ..... Neo Genesis !

Les cartes brillantes sont certes plus puissantes que les autres, mais elles ne dérogent pas à la règle ! Tu ne peux pas les opposer à n'importe quelle autre carte... Par exemple, Tortank contre Pikachu. La première est rare l'autre non, l'une en impose grâce à un gros niveau, l'autre non. Pourtant, Tortank ne gagnera pas, car l'attaque électrique de Pikachu le terrassera en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ! En revanche, là où Carapuce sera très efficace, Tortank le sera encore plus ! Une carte brillante est loin d'être invincible ! Pour qu'elle développe sa puissance maximale, tu dois l'utiliser dans un contexte particulier. Il ne suffit pas de poser une carte rare pour exploser toutes les autres. Alors, réfléchis bien à ta stratégie avant de l'utiliser.

Attendues depuis pas mal de temps par les amateurs, les cartes Neo Genesis débarquent enfin chez nous. Bien sûr, tu retrouveras tous les Pokémon apparus dans cet épisode, ainsi que de nouvelles cartes dresseurs. Ces cartes sont en vente sous forme de decks basés, comme les précédents, sur deux familles. Des boosters de 11 cartes sont également dispo pour compléter ta collection...  
 Prix : 75 F le deck de 60 cartes, 25 F le booster de 11.



## Pour le plaisir des yeux

Voici un petit aperçu des cartes rares les plus impressionnantes, elles comptent aussi parmi mes préférées et je les utilise souvent dans mes decks !



## En avant-première !

Disponible depuis le mois de juin, voici la carte Cornèbre de la série Neo Genesis...

## Ligue Pokémon

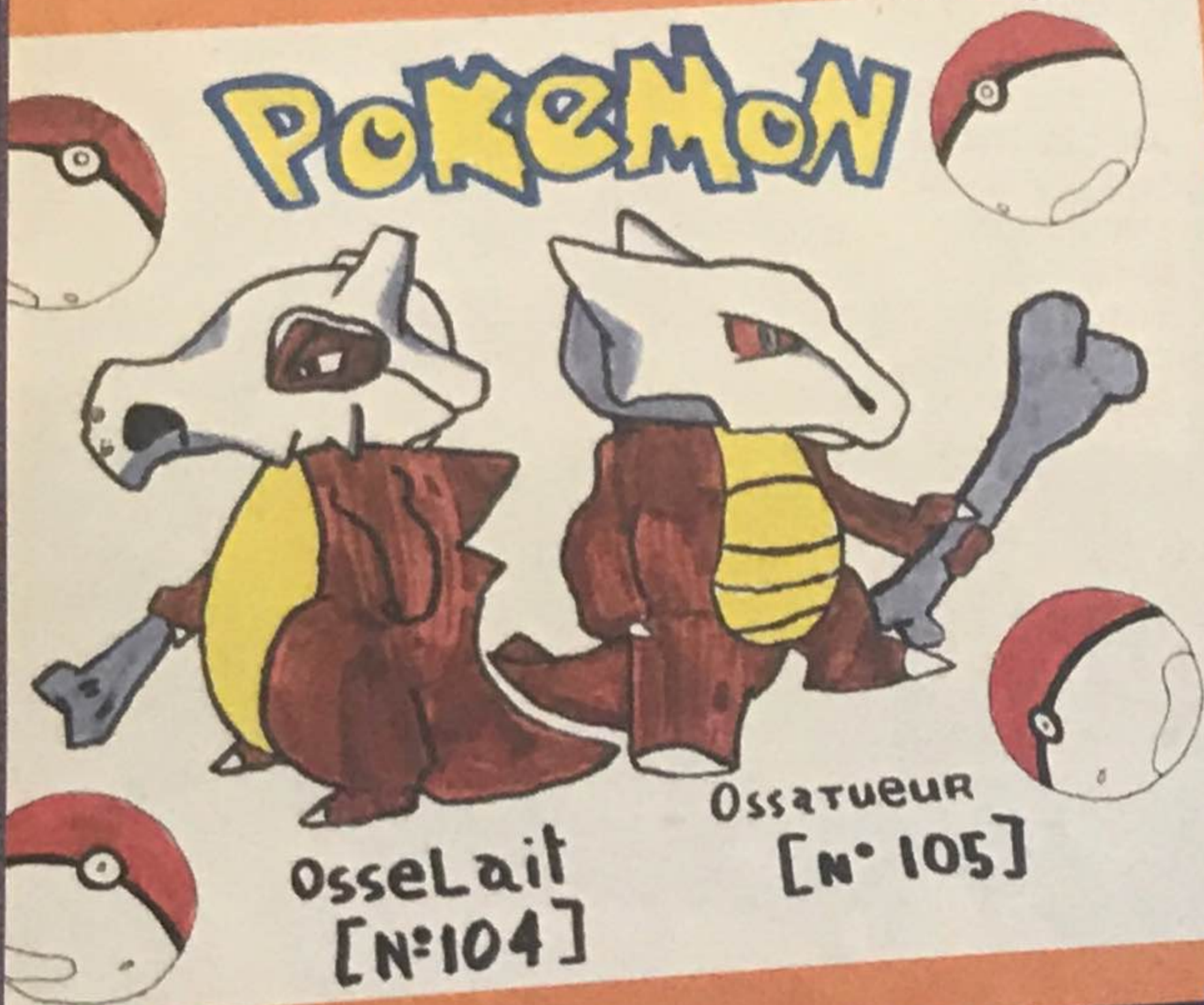
En plus d'éditer et de vendre des cartes, la société Wizards of the Coast a mis en place la Ligue Pokémon ! Cette organisation propose des tonnes d'activités sur plus de 150 points de vente en France le mercredi et le samedi ! Ateliers de dessins, entraînements, tournois, bref, tout pour jouer aux cartes et parfois gagner des cadeaux très sympas (badges officiels, cartes promos, etc.) ! Pour obtenir la liste des points de vente, tu peux contacter le service consommateur de Wizards of the Coast au 01 43 96 35 65 ou encore la rédaction de Kids'mania par mail à l'adresse suivante : [schmurtz@loisir.net](mailto:schmurtz@loisir.net)



# Vos plus beaux Pokédessins

# THE BEST OF

POKEMON



OsseLait  
[N°104]

Ossatueur  
[N° 105]

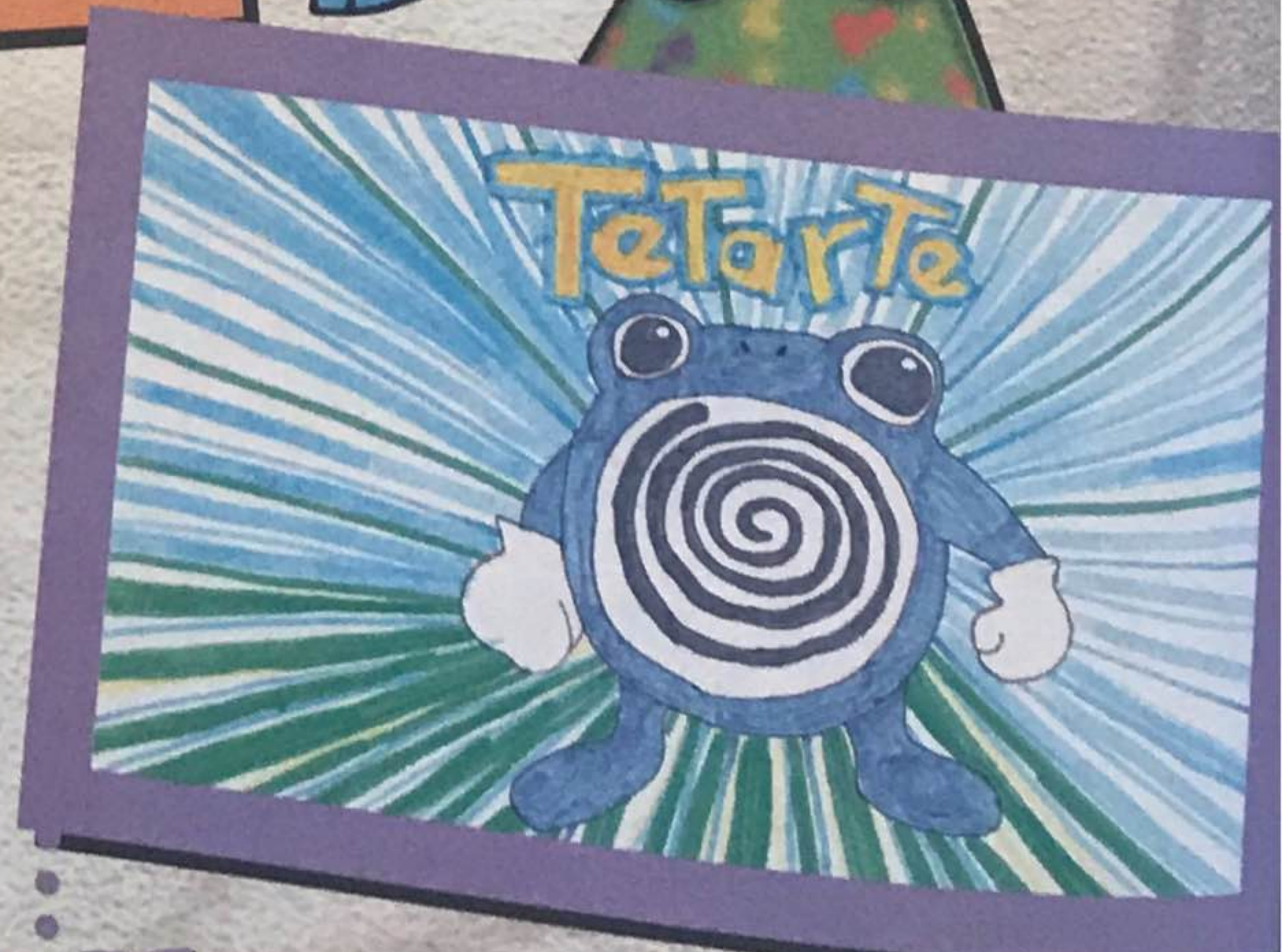
Depuis des mois, Schmurtz reçoit des tonnes de dessins Pokémon. Voici une compil' des coups de feutre les plus sympas.



## Histoire d'os



Osselait et son évolution Ossatueur ! Ensemble, ils forment un vrai duo de choc ! Gaëtan, Bourbonne-les-Bains (52).



## Il était tard

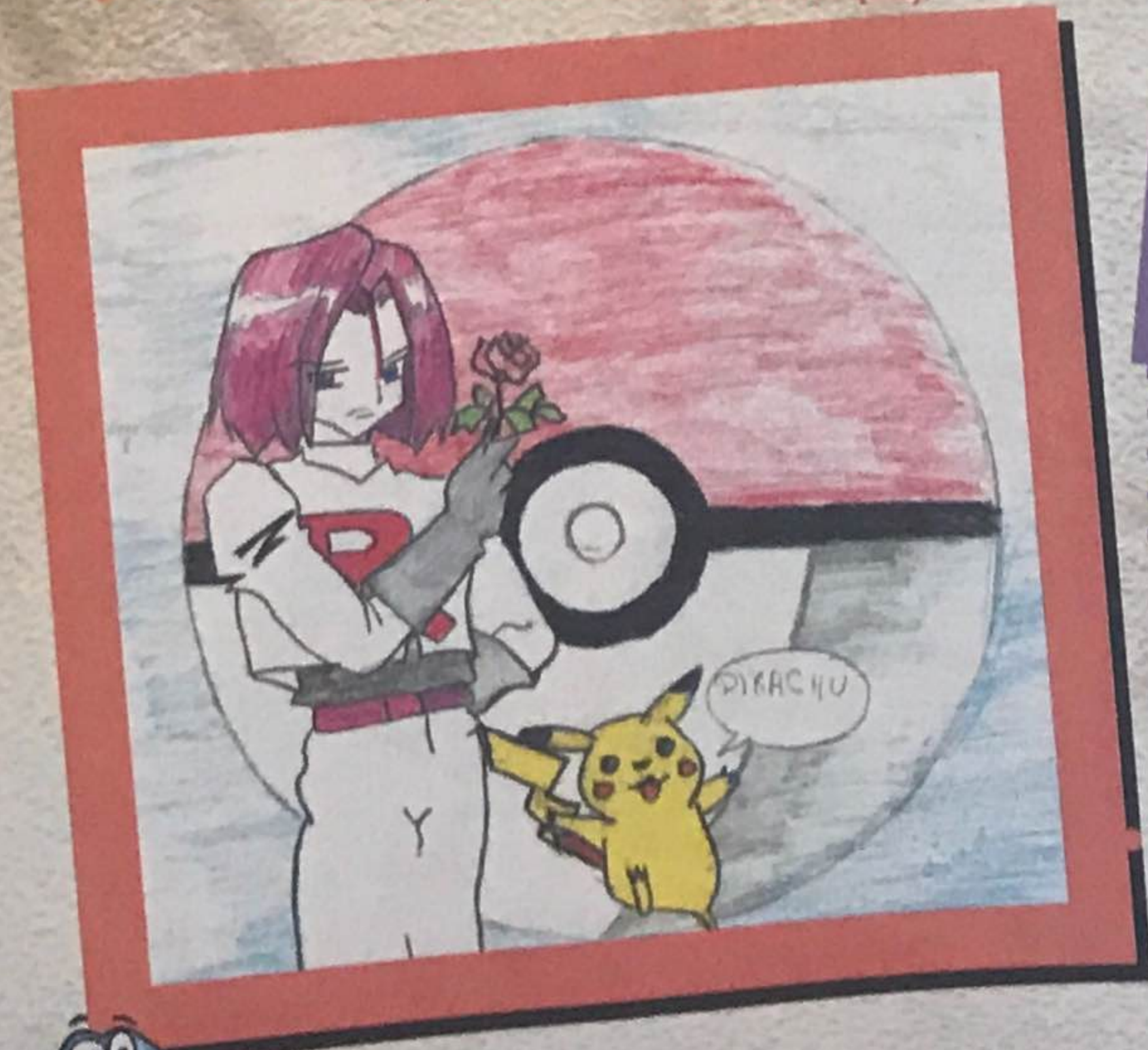


Décidément, Tétarte fait des émules et a beaucoup d'admirateur(trice)s. La preuve en couleurs. Un lecteur inconnu

## Au nom de la rose



Méfiez-vous de la Team Rocket ! Même avec une rose à la main, ils n'en restent pas moins méchants ! Aurélien, Auch (32).



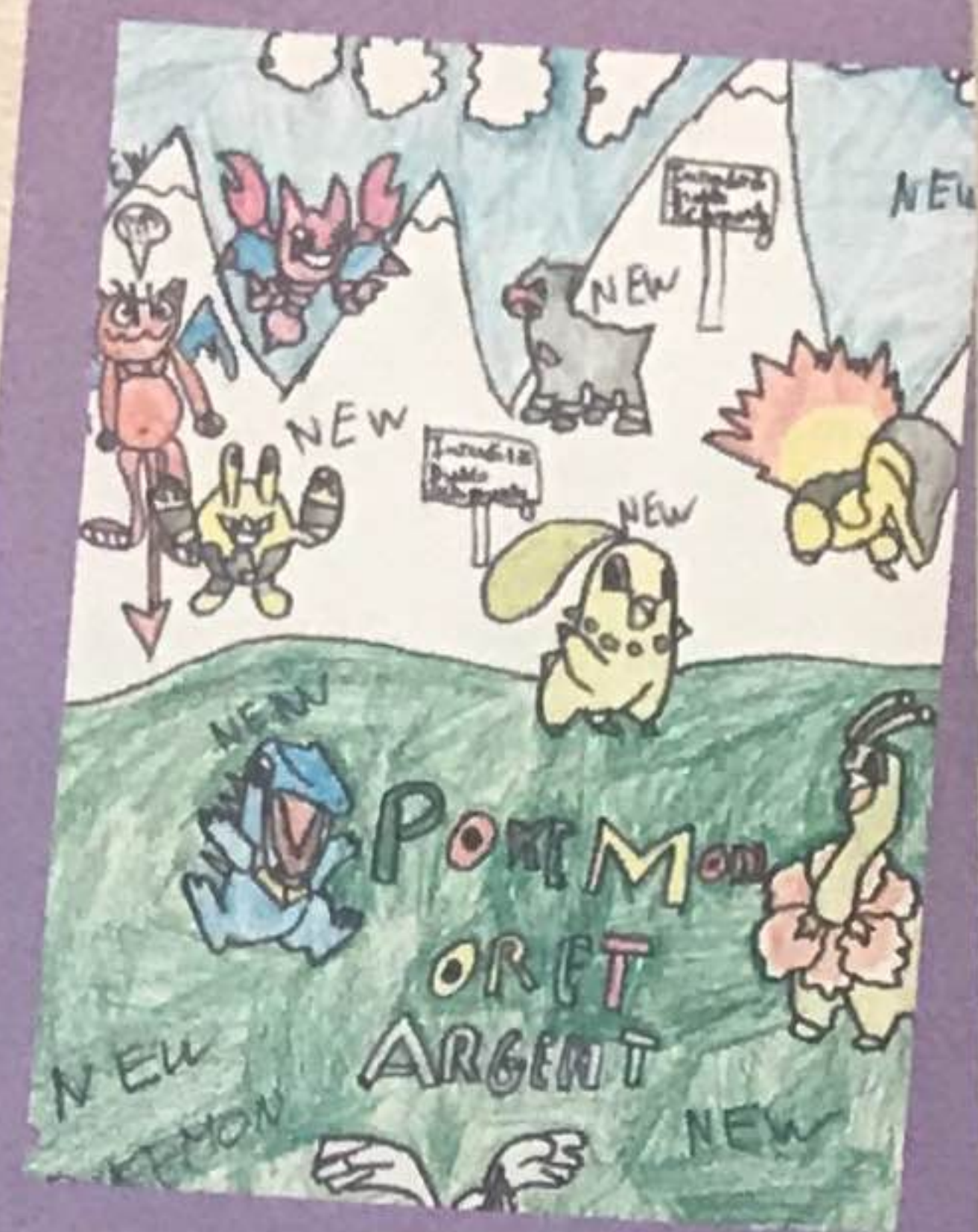


# Poké..... lecteur



Hé oui, d'ailleurs tous les Pokémon lisent Kids'mania, c'est bien connu ! Léa, Meaux (77).

# kids'mania



# Poké..... Or & Argent



Longtemps attendue, la version Or & Argent de Pokémon débarque et les dessins aussi ! En voici un très bel exemple. Walter, Rillieux-la-Pape (69).

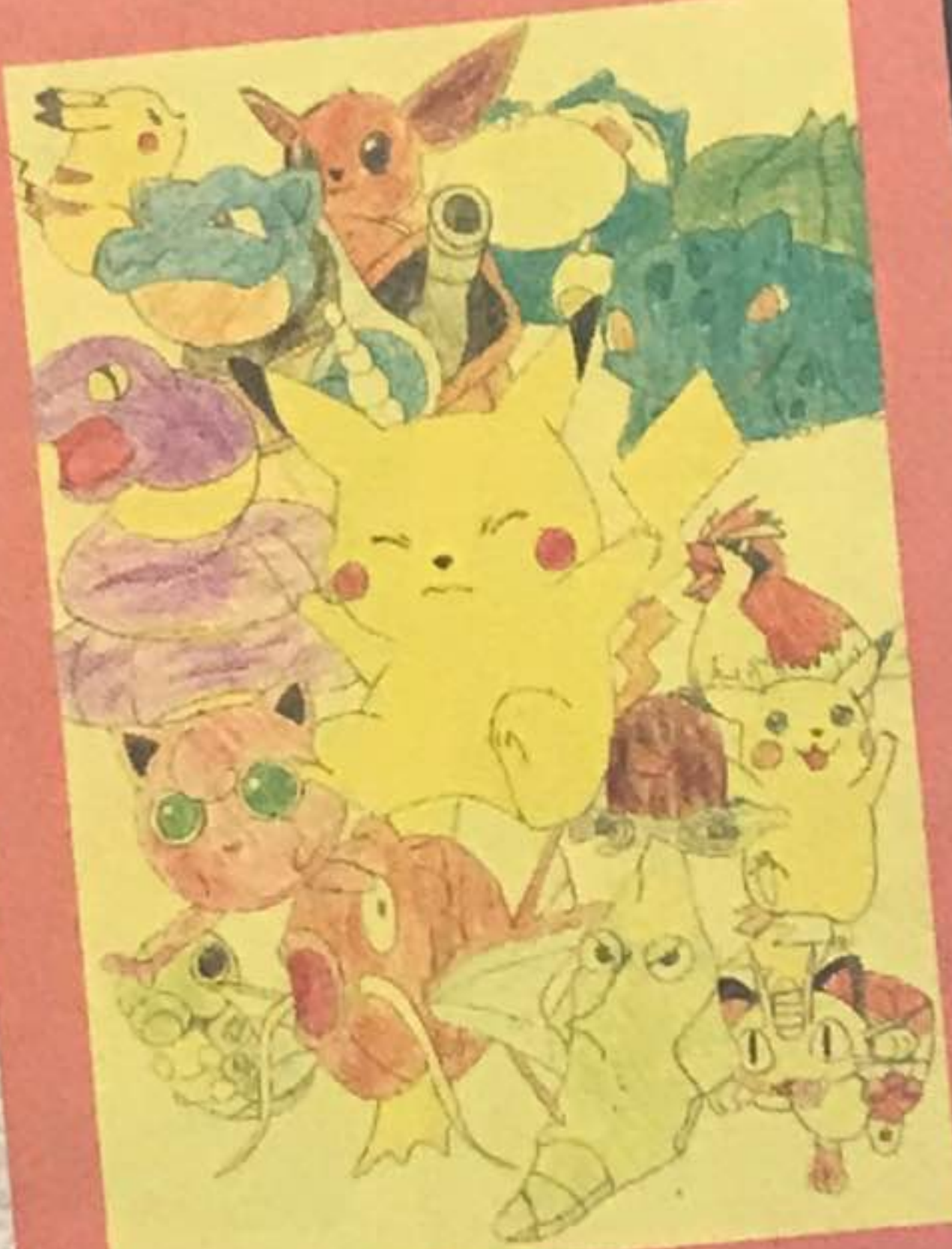


delia 10 ans  
26 rue du gen.  
31360 Varrenge

# L'attaque



Cette attaque risque de faire très mal, je ne sais pas à qui elle est destinée, mais j'espère que DiabloSchmurtz est la cible ! Alain (38).



# Photo groupée



Holà, mais Pikachu à l'air de faire sa crise ! Heureusement que les autres Pokémon sont plus souriants pour la photo de famille ! Margaux, Le Chonet (83).

# PokéPache



# Le totem

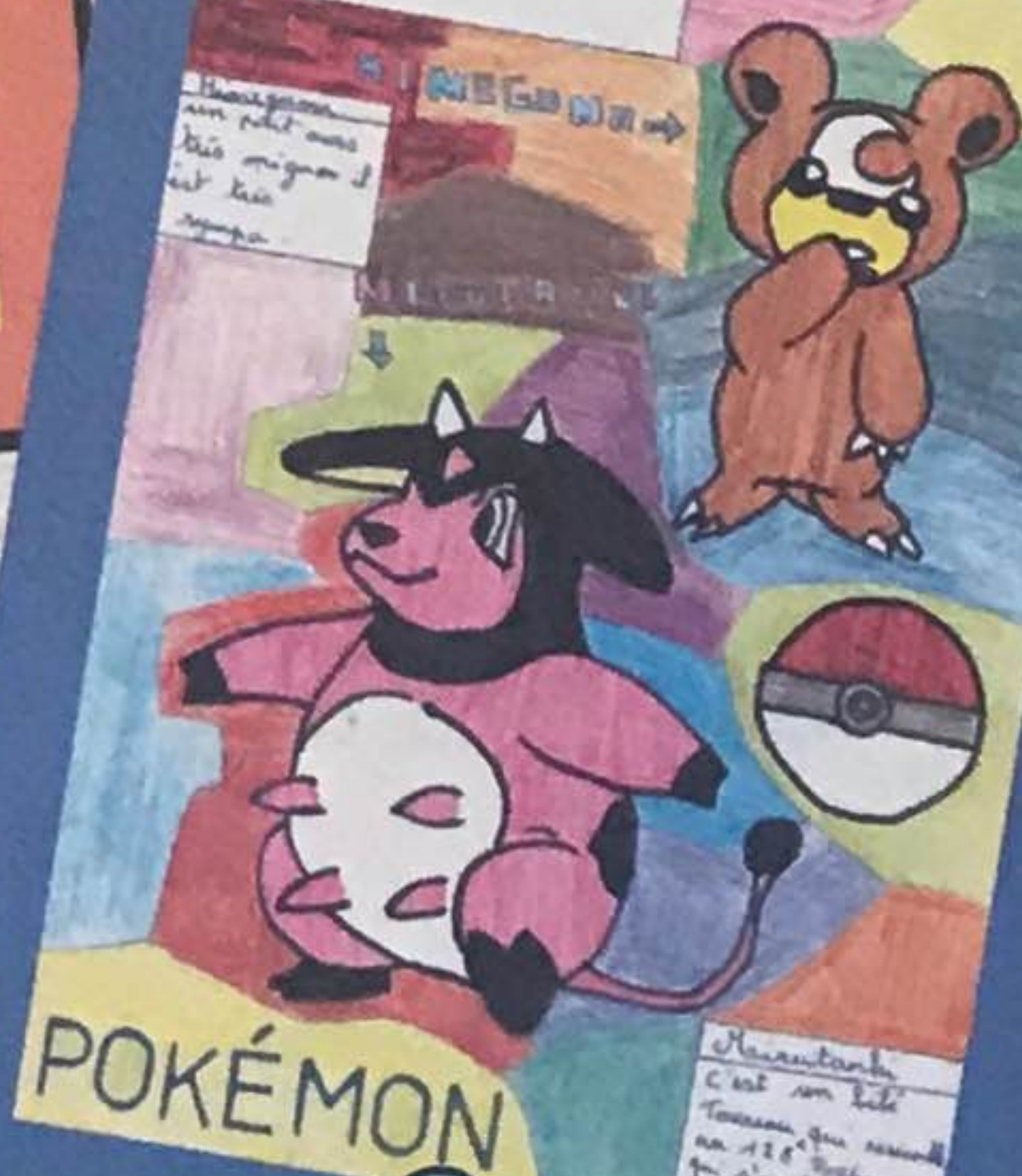


Un totem de Pokémon ! Voilà une bonne idée pour faire fuir les voleurs... Elodie, Mignovillard (39).

# Vache folle.....



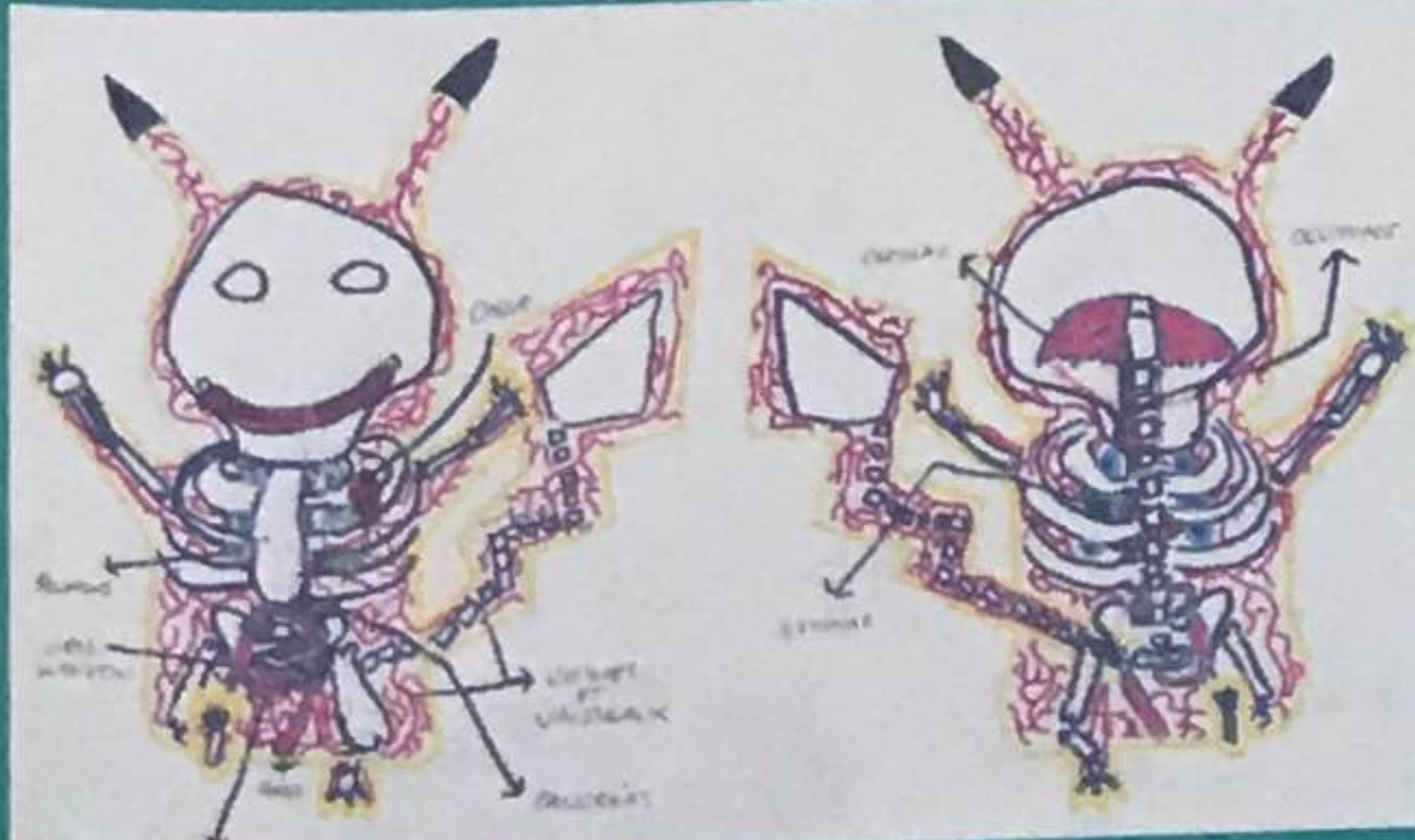
Non, c'est n'est pas une vache folle, mais tout simplement un Pokémon des nouvelles versions Or & Argent. Aline, Emerainville (77).



# Radio Pikachu




Après une petite chute de vélo, voici notre Pikachu à l'hôpital et vu de l'intérieur s'il vous plaît ! Nicolas, Igny (91).




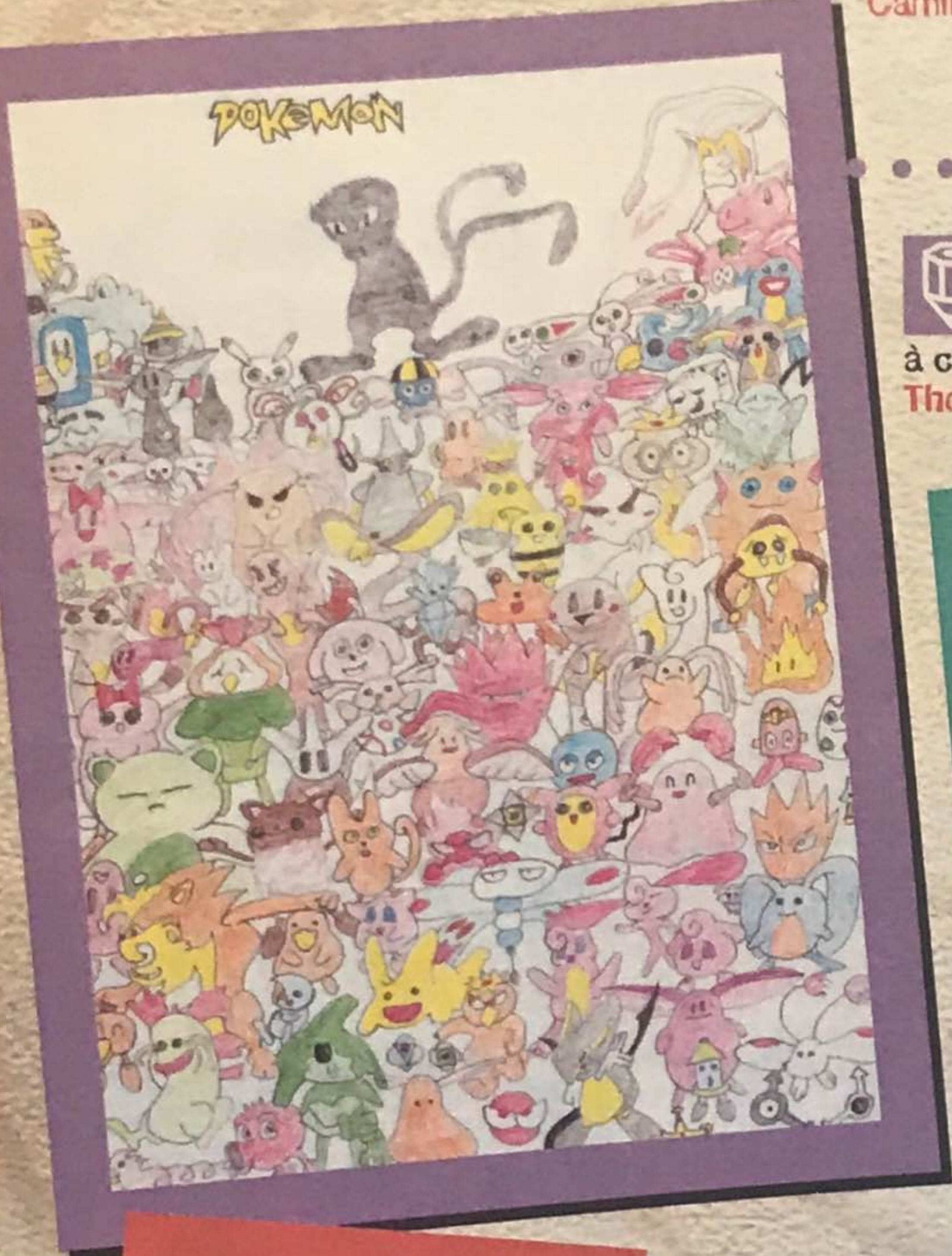
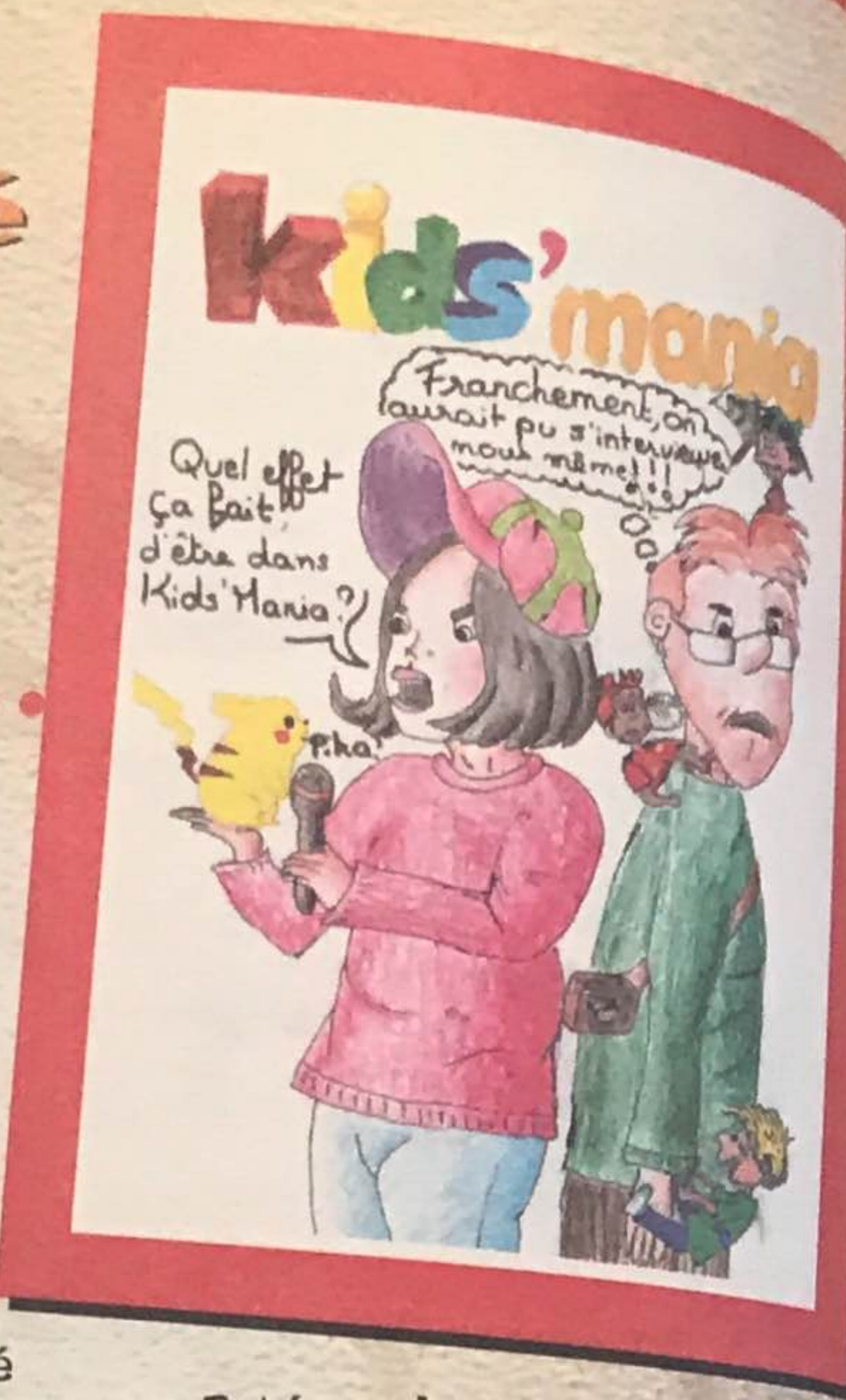


## Le timbré

 J'ai toujours pensé que Pikachu était un peu timbré... Mais là, on ne peut plus rien faire pour lui...  
Manuel, Vieux-Condé (59).

## Pika !.....

 Comme d'habitude ses réponses ne sont pas très variées...  
Camille (38).




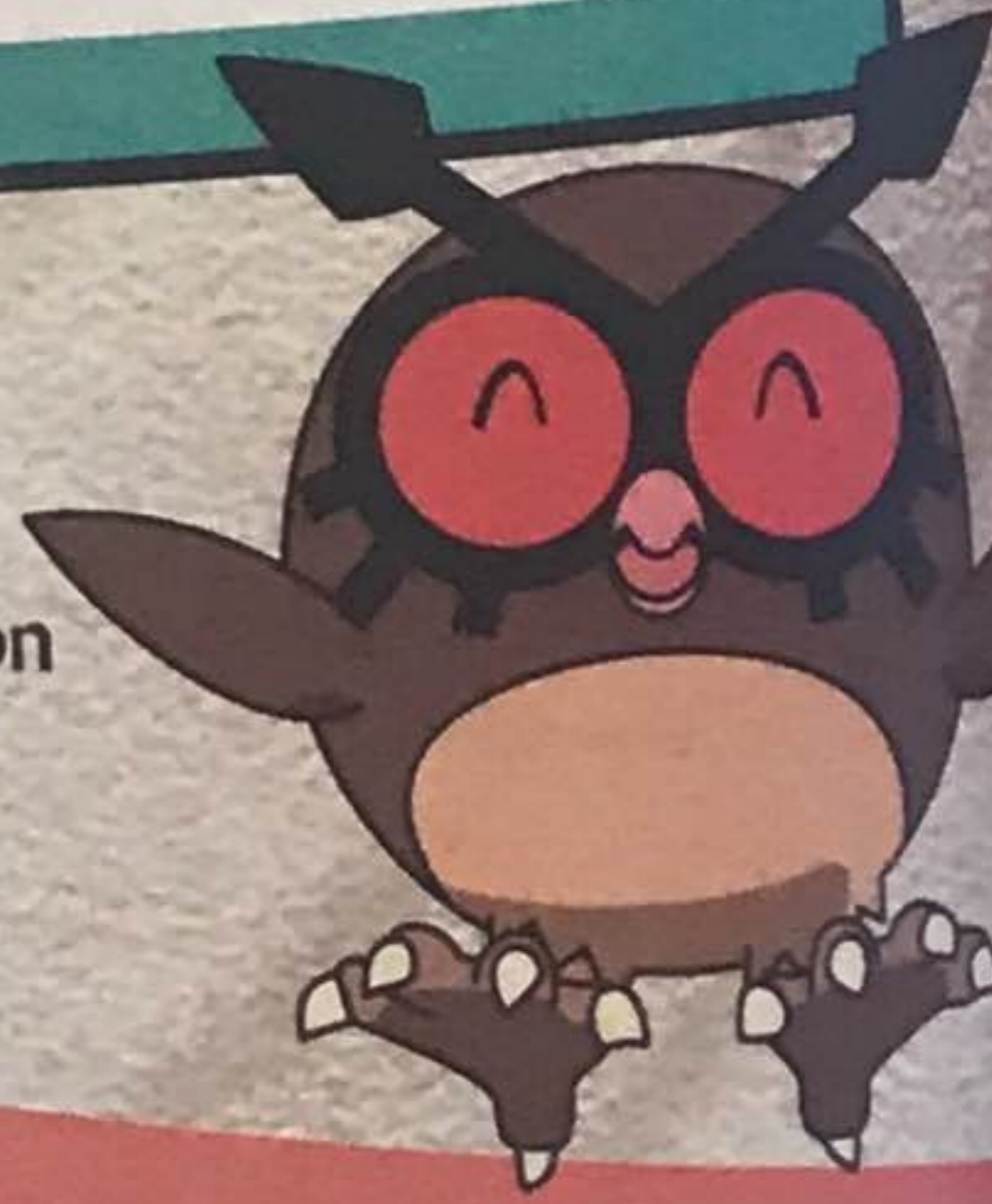
## ...151!

 Bravo à notre ami à l'imagination folle, puisqu'il s'est amusé à créer la bagatelle de 151 nouveaux Pokémon !  
Thomas, St Florent le Vieil (49).



## Évolution:

 Pas mal du tout, ton évolution de Pokémon. Elle est réussie et très originale.  
Maxime, Guemené-Penfao (44).

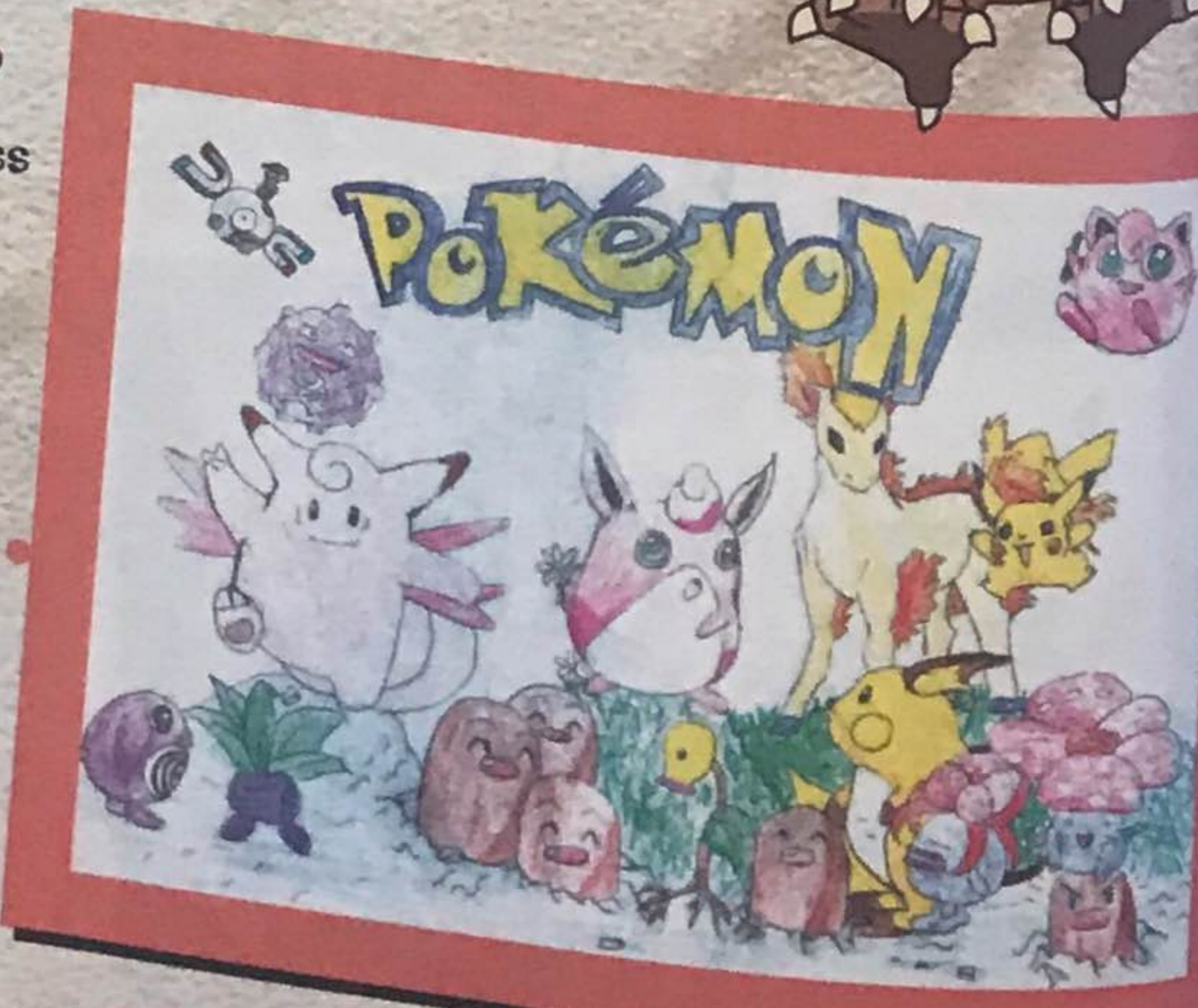
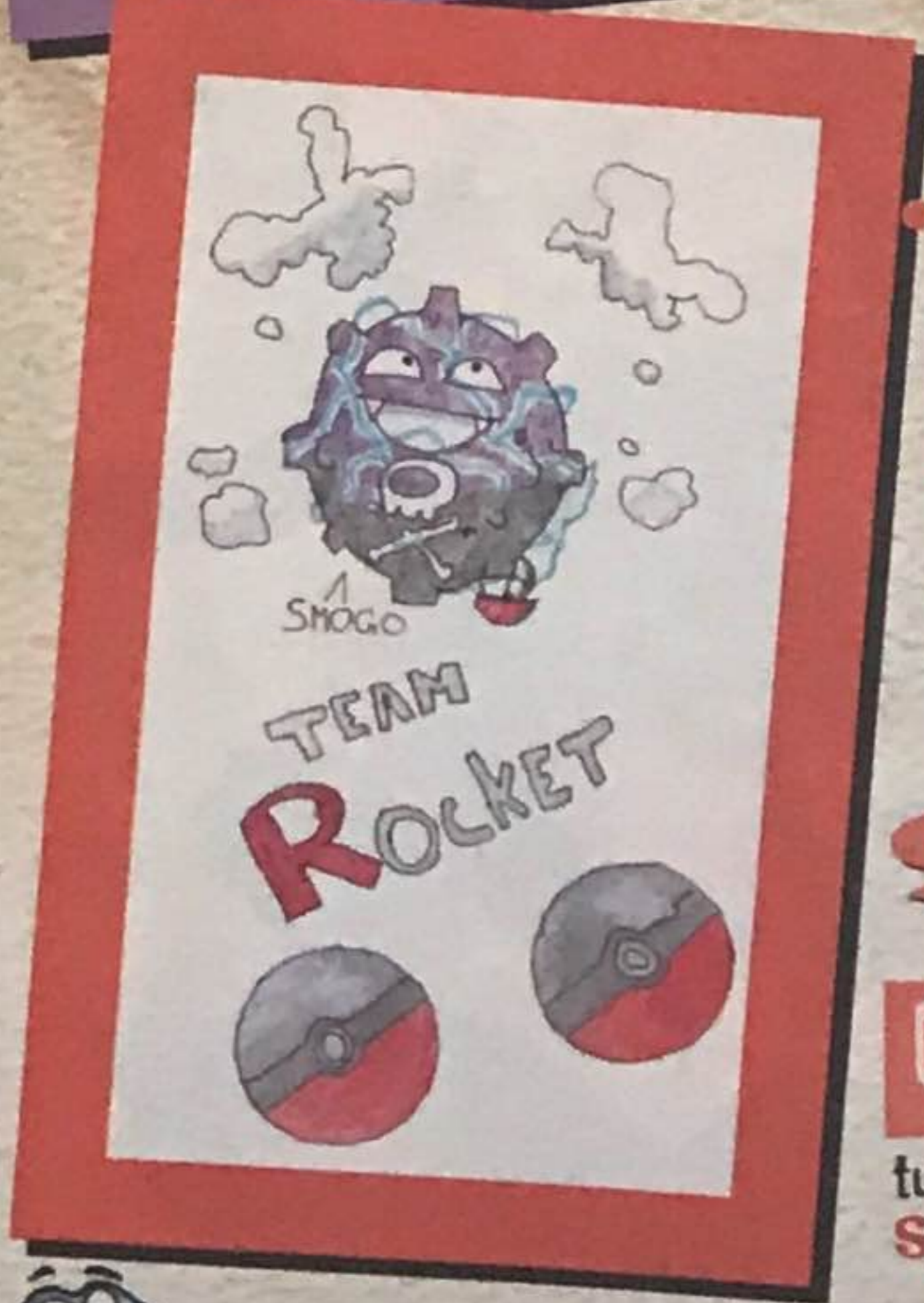


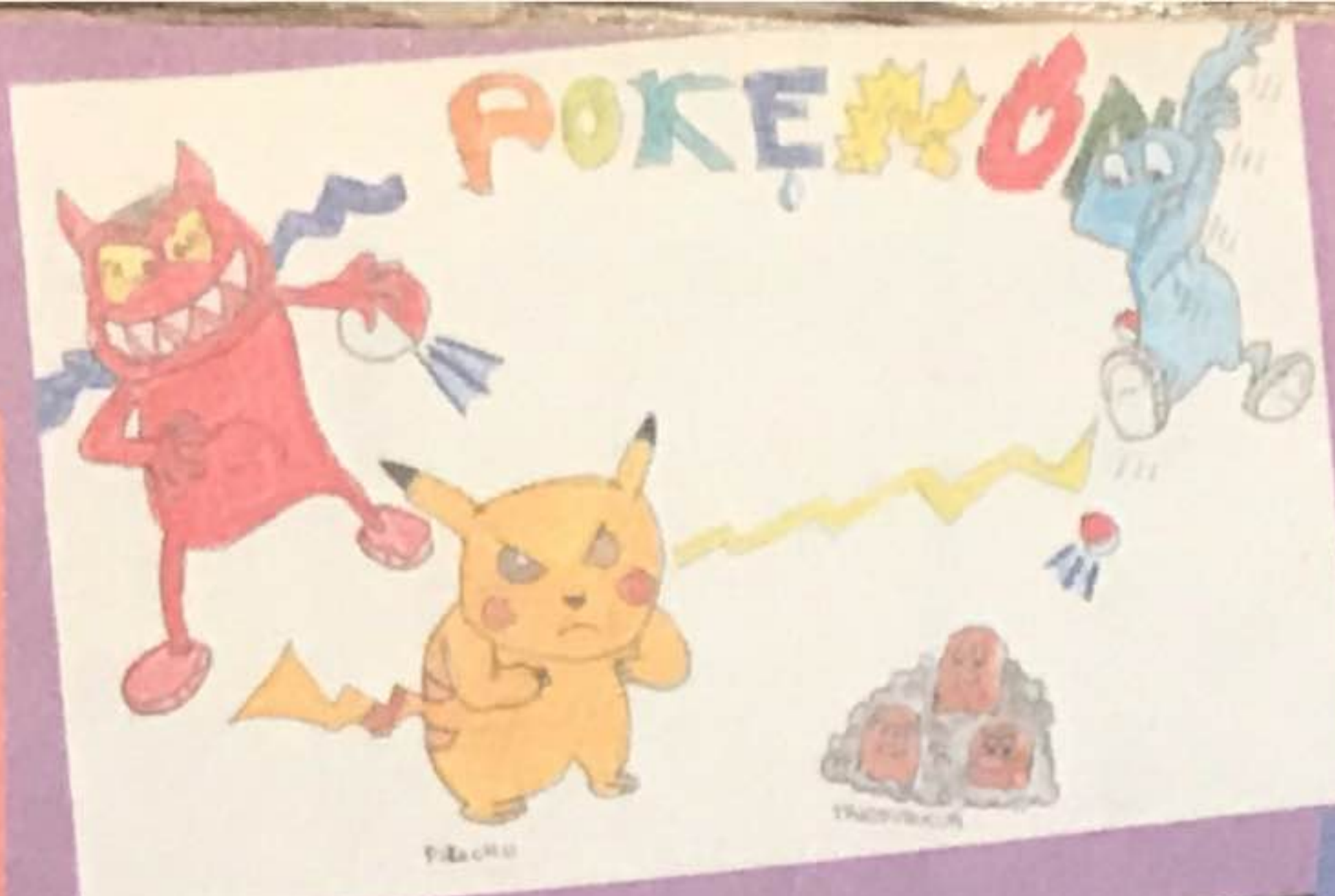
## Smogo

 Voici avec Miaouss le Pokémon favori de nos ennemis de la Team Rocket. Alors méfiance !  
François, Aytré (17).

## Souriez!

 Une magnifique photo entre copains, bravo tu es très douée !  
Sylvia, Cholet (49).





## Baston !

Diablo et Schmurtz contre Pikachu ? La bataille s'annonce difficile pour le nain jaune... **Romain (03).**



## Poképarty

Ce n'est vraiment pas la peine de lutter ! Bien qu'il se trouve à portée de main d'une bonne partie de Pokémon, Ronflex a toujours envie de dormir... **Marie, Villeurbanne (69).**



## Bravo :

Félicitations, pour ce très beau dessin, tu as un sacré coup de crayon ! **Romain, St-Yrieix (87)**

## Pika cocktail

Voici la recette du Pika cocktail en image. Plutôt appétissant, non ? **Sébastien, Les Pieux (50).**

**RETROUVE LA SOLUTION COMPLÈTE DE POKÉMON OR ET ARGENT + LES 251 POKÉMON À ATTRAPER**

# 1 GAME BOY ADVANCE



**+ 2 JEUX À GAGNER SUR LE**



# 3615 CONSOLESMANIA\*

ou au

# 08 92 68 05 04

Le numéro 100 % astuces et soluces

Gagne aussi une PS2 + 2 jeux



Concours organisé du 01/07 au 31/08/01



\*3615-3688 : 2,21 F/mn

© 1995-2001 NINTENDO. Creatures Inc. GAME FREAK Inc.

**001 BULBIZARRE**

vu  
attrapé

Nom US : BULBAUR  
Nom Jap : FUSHIGIDANE

TAILLE : 0,7 m  
TYPE : Plante/Poison  
EVO : Bulbizarre => Herbizarre niv 16 => Florizarre niv 32  
PV : 45-293

POIDS : 6,9 kg  
FAMILLE : Graine  
♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
J : 1 seul, Azuria (à gauche du Centre Pokémon), niv 10  
RB : 1 seul, Bourg Palette (Prof Chen), niv 5  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante - Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Coud'Krane, Coupe-Vent, Danse-Fleur, Mur Lumière, Rune Protect

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
4	D	D	Rugissement	Normal
7	D	7	Vampigraine	Plante
10	13	13	Fouet Liane	Plante
15	20	20	Poudre Toxik	Poison
20	27	27	Tranch'herbe	Plante
25	non	non	Doux Parfum	Plante
32	34	34	Croissance	Normal
non	41	41	Poudre Dodo	Plante
39	non	non	Synthèse	Plante
46	48	48	Lance-Soleil	Plante

*CT/CS :*  
OA : 02, 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 45, 49 - CS : 01, 05  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 20 à 22, 31 à 34, 44 - CS : 01

**002 HERBIZARRE**

vu  
attrapé

Nom US : IVYSAUR  
Nom Jap : FUSHIGISOU

TAILLE : 1 m  
TYPE : Plante/Poison  
EVO : Bulbizarre => Herbizarre niv 16 => Florizarre niv 32  
PV : 60-323

POIDS : 13 kg  
FAMILLE : Graine  
♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Coud'Krane, Coupe-Vent, Danse-Fleur, Mur Lumière, Rune Protect

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Vampigraine	Plante
D	D	D	Fouet Liane	Plante
15	22	22	Poudre Toxik	Poison
22	30	30	Tranch'herbe	Plante
29	non	non	Doux Parfum	Plante
38	38	38	Croissance	Normal
non	46	46	Poudre Dodo	Plante
47	non	non	Synthèse	Plante
56	54	54	Lance-Soleil	Plante

*CT/CS :*  
OA : 02, 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 45, 49 - CS : 01, 05  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 20 à 22, 31 à 34, 44 - CS : 01

**003 FLORIZARRE**

vu  
attrapé

Nom US : VENUSAUR  
Nom Jap : FUSHIGIBANA

TAILLE : 2 m  
POIDS : 100 kg  
TYPE : Plante/Poison  
EVO : Bulbizarre => Herbizarre niv 16 => Florizarre niv 32  
PV : 80-363

FAMILLE : Graine  
♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Coud'Krane, Coupe-Vent, Danse-Fleur, Mur Lumière, Rune Protect

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Vampigraine	Plante
D	D	D	Fouet Liane	Plante
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Tranch'herbe	Plante
D	non	non	Doux Parfum	Plante
41	43	43	Croissance	Normal
non	55	55	Poudre Dodo	Plante
53	non	non	Synthèse	Plante
65	65	65	Lance-Soleil	Plante

*CT/CS :*  
OA : 02, 03, 05, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 45, 49 - CS : 01, 05  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 20 à 22, 31 à 34, 44 - CS : 01

**004 SALAMÈCHE**

vu  
attrapé

Nom US : CHARMANDER  
Nom Jap : HITOKAGE

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 8,5 kg  
TYPE : Feu  
FAMILLE : Léopard  
EVO : Salamèche => Reptincel niv 16 => Dracaufeu niv 36  
PV : 39-281

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
J : 1 seul, Route 24 (Damien), niv 10  
RB : 1 seul, Bourg Palette (Prof Chen), niv 5  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 023, 024, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Éboulement, Morsure, Colère, Pouv. Antique, Cognobidon, Baston

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
7	D	9	Flammèche	Feu
13	non	non	Brouillard	Normal
non	15	15	Groz'yeux	Normal
19	22	22	Frénésie	Normal
25	non	non	Grimace	Normal
31	38	38	Lance-Flammes	Feu
37	30	30	Tranche	Normal
43	non	non	Draco Rage	Dragon
49	46	46	Danseflamme	Feu

*CT/CS :*  
OA : 01 à 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38 à 40, 45, 48, 49 - CS : 01, 04  
JRB : 01, 03, 05, 06, 08 à 10, 17 à 20, 23, 28, 31 à 34, 38 à 40, 44, 50 - CS : 01, 04

**005 REPTINCEL**

vu  
attrapé

Nom US : CHARMELEON  
Nom Jap : LIZARD

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 19 kg  
TYPE : Feu  
FAMILLE : Flamme  
EVO : Salamèche => Reptincel niv 16 => Dracaufeu niv 36  
PV : 58-319

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 023, 024, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Éboulement, Morsure, Colère, Pouv. Antique, Cognobidon, Baston

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Flammèche	Feu
13	non	non	Brouillard	Normal
non	D	D	Groz'yeux	Normal
20	24	24	Frénésie	Normal
27	non	non	Grimace	Normal
34	42	42	Lance-Flammes	Feu
41	33	33	Tranche	Normal
48	non	non	Draco Rage	Dragon
55	56	56	Danseflamme	Feu

*CT/CS :*  
OA : 01 à 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38 à 40, 44, 45, 48, 49 - CS : 01, 04  
JRB : 01, 03, 05, 06, 08 à 10, 17 à 20, 23, 28, 31 à 34, 38 à 40, 44, 50 - CS : 01, 04

Les pastilles de couleur indiquent quand un Pokémon n'existe pas dans une version du jeu.  
O = version Or, A = version Argent, J = version Jaune, R = version Rouge, B = version Bleue, PV = nombre de PV mini-maxi (niv. 99)  
D = attaque de départ, Évo = évolution, ♂ ♀ = genre du Pokémon



**006 DRACAUFEU**

vu  
 attrapé

Nom US : CHARIZARD  
Nom Jap : LIZARDON

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 90,5 kg  
TYPE : Feu/Vol  
ÉVOLUTION : Salamèche => Reptincel niv 16 => Dracaufeu niv 36  
PV : 78-359

FAMILLE : Flamme

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Eau, Électrik  
Sensible : Dragon, Glace, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Feu, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
*Pension avec :* 001 à 009, 023, 024, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Éboulement, Morsure, Colère, Pouv. Antique, Cognobidon, Baston

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Flammèche	Feu
non	D	D	Groz'yeux	Normal
D	non	non	Brouillard	Normal
20	D	D	Frénésie	Normal
27	D	D	Grimace	Normal
34	46	46	Lance-Flammes	Feu
36	non	non	Cru-Aile	Vol
44	36	36	Tranche	Normal
54	non	non	Draco Rage	Dragon
64	55	55	Danseflamme	Feu

*CT/CS*  
OA : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37 à 40, 44, 45, 47 à 49, CS : 01, 02, 04  
JRB : 01, 03, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 23, 26 à 28, 31 à 34, 38 à 40, 44, 50 - CS : 01, 02 (J seulement), 04

**007 CARAPUCE**

vu  
 attrapé

Nom US : SQUIRTLE  
Nom Jap : ZENIGAME

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 9 kg  
TYPE : Eau  
ÉVOLUTION : Carapuce => Carabaffe niv 16 => Tortank niv 36  
PV : 44-291

FAMILLE : Minitortue

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
J : 1 seul, Carmin-sur-Mer (jeune fille près du magasin), niv 10  
RB : 1 seul, Bourg Palette (Prof Chen), niv 5  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace - Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Brume, Buée Noire, Choc Mental, Fléau, Clairvoyance, Voile Miroir

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
4	D	4	Mimi-Queue	Normal
7	D	8	Écume	Eau
13	15	15	Pistolet à 0	Eau
18	22	22	Morsure	Normal
10	28	28	Repli	Eau
23	non	non	Tour Rapide	Normal
28	non	non	Abri	Normal
33	non	non	Danse Pluie	Eau
40	35	35	Coud'Krâne	Normal
47	42	42	Hydrocanon	Eau

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31 à 35, 40, 44, 45 - CS : 03, 04, 06, 07  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 14, 17 à 20, 28, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 02 (J seulement), 03, 04

**008 CARABAFFE**

vu  
 attrapé

Nom US : WARTORTLE  
Nom Jap : KAMER

TAILLE : 1 m  
POIDS : 22,5 kg  
TYPE : Eau  
ÉVOLUTION : Carapuce => Carabaffe niv 16 => Tortank niv 36  
PV : 59-321

FAMILLE : Tortue

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Brume, Buée Noire, Choc Mental, Fléau, Clairvoyance, Voile Miroir

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	31	31	Repli	Eau
19	24	24	Morsure	Normal
25	non	non	Tour Rapide	Normal
31	non	non	Abri	Normal
37	non	non	Danse Pluie	Eau
45	39	39	Coud'Krâne	Normal
53	47	47	Hydrocanon	Eau

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31 à 35, 40, 44, 45 - CS : 03, 04, 06, 07  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 14, 17 à 20, 28, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 02 (J seulement), 03, 04

**009 TORTANK**

vu  
 attrapé

Nom US : BLASTOISE  
Nom Jap : KAMEX

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 85,5 kg  
TYPE : Eau  
ÉVOLUTION : Carapuce => Carabaffe niv 16 => Tortank niv 36  
PV : 79-361

FAMILLE : Carapace

♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : Ne peut être attrapé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace - Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 129 à 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Brume, Buée Noire, Choc Mental, Fléau, Clairvoyance, Voile Miroir

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	D	D	Repli	Eau
D	D	D	Morsure	Normal
D	non	non	Tour Rapide	Normal
D	non	non	Abri	Normal
42	non	non	Danse Pluie	Eau
55	42	42	Coud'Krâne	Normal
68	52	52	Hydrocanon	Eau

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31 à 35, 40, 44, 45 - CS : 03, 04, 06, 07  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 26 à 28, 31 à 34, 40, 44, 50 - CS : 02 (J seulement), 03, 04

**010 CHENIPAN**

vu  
 attrapé

Nom US : CATERPIE  
Nom Jap : CATAPIE

TAILLE : 0,3 m  
POIDS : 2,9 kg  
TYPE : Insecte  
ÉVO : Chenipan => Chrysacier niv 7 => Papilusion niv 10  
PV : 45-293

FAMILLE : Ver

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
O : nombreux, Parc National niv 10, Baie aux Chênes niv 5, Routes 2-30-31 niv 3  
A : peu, Tournoi Parc National niv 10  
J : nombreux, Forêt de Jade, niv 3  
R : peu, Forêt de Jade, Route 25, niv 3  
B : nombreux, Forêt de Jade, Routes 2-24-25, niv 3  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Roche, Vol, Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Plante, Sol - Inefficace : Rien

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Sécrétion	Insecte

*Pension avec :*  
010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214

*Attaques obtenues :* aucune

*CT/CS :* aucune

## 011 CHRYSAcier

vu  
 attrapé

Nom US : METAPOD  
Nom Jap : TRANCEL

TAILLE : 0,7 m  
POIDS : 9,9 kg  
TYPE : Insecte  
ÉVO : Chenipan => Chrysacier niv 7 => Papilusion niv 10  
PV : 50-303



FAMILLE : Cocon

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : commun, Parc National niv 10, Baie aux Chênes niv 6, Routes 2-30-31 niv 4-5  
A : peu, Tournoi Parc National niv 10  
J : commun, Forêt de Jade  
R : peu, Forêt de Jade, Route 25, niv 4  
B : nombreux, Forêt de Jade, Routes 2-24-25, niv 4  
JRB : Forêt de Jade

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Roche, Vol, Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
7	7	D	Armure	Normal

CT/CS : aucune

## 012 PAPILUSION

vu  
 attrapé

Nom US : BUTTERFREE  
Nom Jap : BATTERFREE

TAILLE : 1,1 m POIDS : 32 kg  
TYPE : Insecte/Vol  
ÉVOLUTION :  
Chenipan => Chrysacier niv 7 => Papilusion niv 10  
PV : 60-323



FAMILLE : Papillon

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : peu, Tournoi au Parc National niv 17 en utilisant CT02, Route 2 niv 7  
A : rare, Tournoi Parc National niv 17  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Électrik, Feu, Glace, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
Pension avec : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Armure	Normal
10	10	12	Choc Mental	Psy
13	13	15	Poudre Toxik	Poison
14	14	16	Para-Spore	Plante
15	15	17	Poudre Dodo	Plante
18	18	21	Ultrason	Normal
23	23	26	Cyclone	Normal
28	28	non	Tornado	Normal
34	34	32	Rafale	Psy
40	non	non	Rune Protect	Normal

### CT/CS

OA : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 44, 45, 50 - CS : 05  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29 à 34, 39, 44, 46, 50 - CS : 04 (J)

## 013 ASPICOT

vu  
 attrapé

Nom US : WEEDLE  
Nom Jap : BEEDLE

TAILLE : 0,3 m POIDS : 3,2 kg  
TYPE : Insecte/Poison  
ÉVO : Aspicot => Coconfort niv 7 => Dardagnan niv 10  
PV : 40-283



FAMILLE : Insectopic

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : peu, Tournoi au Parc National niv 7  
A : nombreux, Baie aux Chênes, Parc National Routes 30-31-2, niv 3 à 5  
J : aucun, doit être échangé  
R : nombreux, Routes 2-24-25, Forêt de Jade, niv 3  
B : rare, Forêt de Jade, niv 3  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Psy, Roche, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien

D	D	D	Dard-Venin	Poison
D	D	D	Sécrétion	Insecte

### Pension avec :

010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214

Attaques obtenues : aucune

CT/CS : aucune

## 014 COCONFORT

vu  
 attrapé

Nom US : KAKUNA  
Nom Jap : KOKOON

TAILLE : 0,6 m POIDS : 10 kg  
TYPE : Insecte/Poison  
ÉVO : Aspicot => Coconfort niv 7 => Dardagnan niv 10  
PV : 45-293



FAMILLE : Cocon

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : peu, Tournoi au Parc National niv 7  
A : nombreux, Baie aux Chênes, Parc National Routes 30-31-2, niv 3 à 5  
J : aucun, doit être échangé  
R : nombreux, Routes 2-24-25, Forêt de Jade, niv 4  
B : rare, Forêt de Jade, niv 3  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Psy, Roche, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien

7	7	D	Armure	Normal
7	7	D	Armure	Normal

### Pension avec :

010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214

Attaques obtenues : aucune

CT/CS : aucune

## 015 DARDAGNAN

vu  
 attrapé

Nom US : BEEDRILL  
Nom Jap : SPEAR

TAILLE : 1,0 m POIDS : 29,5 kg  
TYPE : Insecte/Poison  
FAMILLE : Guépoison  
ÉVO :  
Aspicot => Coconfort niv 7 => Dardagnan niv 10  
PV : 65-333



FAMILLE : Guépoison

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : rare, Tournoi au Parc National niv 17  
A : peu, Tournoi Parc National niv 17 en utilisant CT02, Route 2 niv 7  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Psy, Roche, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
Pension avec :  
010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Armure	Normal
10	12	12	Furie	Normal
15	16	16	Puissance	Vol
20	20	20	Double-Dard	Poison
25	25	25	Frénésie	Normal
30	non	non	Poursuite	Ténèbres
35	30	30	Dard-Nuée	Poison
40	35	35	Hâte	Psy

### CT/CS

OA : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 20, 21, 27, 32, 34 à 36, 39, 44, 45  
CS : 01  
JRB : 03, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31 à 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 01

			O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type				
<b>016</b> <b>ROUCOOL</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau</b> OA : nombreux, Parc National, Routes 1-2-5-6-25-29-30-31-32-35-36-37, niv 3 à 15 IRB : nombreux et partout, niv 3 <b>Sensibilité aux attaques ennemies :</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Glace, Roche Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol Résistant : Insecte, Plante Inefficace : Sol, Spectre <b>Pension avec :</b> 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227 <b>Attaques obtenues :</b> Poursuite, Feinte, Clairvoyance				D	non	non	Charge	Normal
			5	5	5	Jet de Sable	Normal				
Nom US : PIDGEY Nom Jap : POPPO			9	D	D	Tornade	Vol				
TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal/Vol ÉVO : Roucoucoul => Roucoups niv 18 => Roucarnage niv 36 PV : 40-283			15	12	12	Vive Attaque	Normal				
POIDS : 1,8 kg FAMILLE : Minoiseau ♂ 50 % ♀ 50 %			21	19	19	Cyclone	Normal				
			29	28	28	Cru-Aile	Vol				
			37	36	36	Hâte	Psy				
			47	44	44	Mimique	Vol				
			<b>CT/CS</b> OA : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47 CS : 02 IRB : 02, 04, 06, 09, 10, 20, 31 à 34, 39, 43, 44, 50 - CS : 02								
<b>017</b> <b>ROUCOUPS</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau</b> OA : commun, Routes 2 niv 3-8-13 à 15 niv 8-25-37 niv 13 J : nombreux, Forêt de Jade, Routes 5 à 8-11-12-24-25... RB : peu, Routes 1-14-15-21, niv 2 <b>Sensibilité aux attaques ennemies :</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Glace, Roche Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol Résistant : Insecte, Plante Inefficace : Sol, Spectre <b>Pension avec :</b> 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227 <b>Attaques obtenues :</b> Poursuite, Feinte, Clairvoyance				D	non	non	Charge	Normal
			D	D	D	Jet de Sable	Normal				
Nom US : PIDGEOTTO Nom Jap : PIDGEON			D	D	D	Tornade	Vol				
TAILLE : 1,1 m TYPE : Normal/Vol ÉVO : Roucoucoul => Roucoups niv 18 => Roucarnage niv 36 PV : 63-329			15	12	D	Vive Attaque	Normal				
POIDS : 30 kg FAMILLE : Oiseau ♂ 50 % ♀ 50 %			23	21	21	Cyclone	Normal				
			33	31	31	Cru-Aile	Vol				
			43	40	40	Hâte	Psy				
			55	49	49	Mimique	Vol				
			<b>CT/CS</b> OA : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47 CS : 02 IRB : 02, 04, 06, 09, 10, 20, 31 à 34, 39, 43, 44, 50 CS : 02								
<b>018</b> <b>ROUCARNAGE</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau</b> OA : aucun, doit évoluer ou être échangé IRB : aucun, doit évoluer ou être échangé <b>Sensibilité aux attaques ennemies :</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Glace, Roche Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol Résistant : Insecte, Plante Inefficace : Sol, Spectre <b>Pension avec :</b> 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227 <b>Attaques obtenues :</b> Poursuite, Feinte, Clairvoyance				D	non	non	Charge	Normal
			D	D	D	Jet de Sable	Normal				
Nom US : PIDGEOT Nom Jap : PIDGEOTT			D	D	D	Tornade	Vol				
TAILLE : 1,5 m TYPE : Normal/Vol ÉVO : Roucoucoul => Roucoups niv 18 => Roucarnage niv 36 PV : 83-369			D	D	D	Vive Attaque	Normal				
POIDS : 39,5 kg FAMILLE : Oiseau ♂ 50 % ♀ 50 %			D	D	D	Cyclone	Normal				
			D	D	D	Cru-Aile	Vol				
			46	44	44	Hâte	Psy				
			61	54	54	Mimique	Vol				
			<b>CT/CS</b> OA : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47 CS : 02 IRB : 02, 04, 06, 09, 15, 20, 31 à 34, 39, 43, 44, 50 CS : 02								
<b>019</b> <b>RATTATA</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau</b> OA : nombreux et partout, niv 3 IRB : nombreux et partout, niv 2 <b>Sensibilité aux attaques ennemies :</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol Résistant : Rien Inefficace : Spectre <b>Pension avec :</b> 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241 <b>Attaques obtenues :</b> Combo-Griffe, Grincement, Morsure, Riposte, Lance-Flammes, Contre				D	D	D	Charge	Normal
			D	D	D	Mimi-Queue	Normal				
Nom US : RATTATA Nom Jap : KORATTA			7	7	7	Vive Attaque	Normal				
TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal ÉVO : Rattata => Rattatac niv 20 PV : 30-263			13	14	14	Croc de Mort	Normal				
POIDS : 3,5 kg FAMILLE : Rat ♂ 50 % ♀ 50 %			20	23	23	Puissance	Vol				
			27	non	non	Poursuite	Ténèbres				
			34	34	34	Croc Fatal	Psy				
			<b>CT/CS</b> OA : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 30 à 32, 34, 35, 39, 40, 44 à 46 CS : aucune IRB : 06, 08 à 12, 14, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50 CS : aucune								
<b>020</b> <b>RATTATAC</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau</b> OA : commun, Routes 7-9-10-26-27-38-39, Caves Jumelles, Tour Cendrée J : commun, Manoir Pokémon, Routes 9-10-16-18-21, niv 15 RB : peu, Routes 16-17-18, niv 15 <b>Sensibilité aux attaques ennemies :</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol Résistant : Rien Inefficace : Spectre <b>Pension avec :</b> 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241 <b>Attaques obtenues :</b> Combo-Griffe, Grincement, Morsure, Riposte, Lance-Flammes, Contre				D	D	D	Charge	Normal
			D	D	D	Mimi-Queue	Normal				
Nom US : RATICATE Nom Jap : RATTATA			D	D	D	Vive Attaque	Normal				
TAILLE : 0,7 m POIDS : 18,5 kg TYPE : Normal ÉVOLUTION : Rattata => Rattatac niv 20 PV : 55-313			13	14	14	Croc de Mort	Normal				
FAMILLE : Rat ♂ 50 % ♀ 50 %			20	non	non	Grimace	Normal				
			30	non	non	Poursuite	Ténèbres				
			non	27	27	Puissance	Vol				
			40	41	41	Croc Fatal	Psy				
			<b>CT/CS</b> OA : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13 à 17, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 30 à 32, 34, 35, 39, 40, 44 à 46 CS : 01, 04 IRB : 06, 08 à 15, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50 CS : aucune								

 Normal	 Feu	 Dragon	 Eau	 Glace	 Vol
 Plante	 Insecte	 Poison	 Combat	 Roche	 Sol
 Électrik	 Spectre	 Psy	 Ténèbres	 Acier	



	O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
<b>021 PIAFABEC</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : SPEAROW Nom Jap : ONISUZUME TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal/Vol POIDS : 2 kg FAMILLE : Minoiseau ÉVO : Piafabec => Rapasdepic niv 20 PV : 40-283 ♂ 50 %   ♀ 50 %					
				Picpic	Vol
				Rugissement	Normal
				Groz'Yeux	Normal
				Furie	Normal
				Poursuite	Ténèbres
				Mimique	Vol
				Bec Vrille	Vol
				Hâte	Psy
				<b>CT/CS</b> OA : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47 - CS : 02 JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50 - CS : 02	
<b>022 RAPASDEPIC</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : FEAROW Nom Jap : ONIDRILL TAILLE : 1,2 m POIDS : 38 kg ÉVO : Piafabec => Rapasdepic niv 20 PV : 65-333 ♂ 50 %   ♀ 50 %					
				Picpic	Vol
				Rugissement	Normal
				Groz'Yeux	Normal
				Furie	Normal
				Poursuite	Ténèbres
				Mimique	Vol
				Bec Vrille	Vol
				Hâte	Psy
				<b>CT/CS</b> OA : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47 - CS : 02 JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 43, 44, 50 - CS : 02	
<b>023 ABO</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : EKANS Nom Jap : ARBO TAILLE : 2 m TYPE : Poison ÉVOLUTION : Abo => Arbok niv 22 PV : 35-273 ♂ 50 %   ♀ 50 %					
				Ligotage	Normal
				Groz'Yeux	Normal
				Dard-Venin	Poison
				Morsure	Normal
				Intimidation	Normal
				Grincement	Normal
				Acide	Poison
				Buée Noire	Glacé
				<b>CT/CS</b> OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19 à 21, 26 à 28, 32, 34 à 36, 44 à 46 CS : 04 JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 21, 26 à 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50 CS : 04	
<b>024 ARBOK</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : ARBOK Nom Jap : ARBOK TAILLE : 3,5 m POIDS : 65 kg TYPE : Poison ÉVO : Abo => Arbok niv 22 PV : 60-323 ♂ 50 %   ♀ 50 %					
				Ligotage	Normal
				Groz'Yeux	Normal
				Dard-Venin	Poison
				Morsure	Normal
				Intimidation	Normal
				Grincement	Normal
				Acide	Poison
				Buée Noire	Glacé
				<b>CT/CS</b> OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19 à 21, 26 à 28, 32, 34 à 36, 44 à 46 CS : 04 JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 21, 26 à 28, 31, 32, 34, 40, 44, 48, 50 CS : 04	
<b>025 PIKACHU</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : PIKACHU Nom Jap : PIKACHU TAILLE : 0,4 m POIDS : 6 kg TYPE : Électrik ÉVO : Pichu (versions OA uniquement, si heureux) => Pikachu => Raichu (Pierre Foudre, sauf version J) PV : 35-273 ♂ 50 %   ♀ 50 %					
				Éclair	Électrik
				Rugissement	Normal
				Mimi-Queue	Normal
				Cage-Éclair	Électrik
				Vive-Attaque	Normal
				Reflet	Normal
				Souplesse	Normal
				Météores	Normal
				Tonnerre	Électrik
			Hâte	Psy	
			Fatal-Foudre	Électrik	
			Mur Lumière	Psy	
			<b>CT/CS</b> OA : 01 à 04, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 39 à 41, 43 à 45 - CS : 04, 05 JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 16, 17, 19, 20, 24, 25, 31 à 34, 39, 44, 45, 50 - CS : 05		



**026 RAICHU**

vu  
attrapé

Nom US : RAICHU  
Nom Jap : RAICHU

TAILLE : 0,8 m  
POIDS : 30 kg  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Pichu (versions OA uniquement, si heureux)  
=> Pikachu => Raichu (Pierre Foudre, sauf version J)  
PV : 60-323

FAMILLE : Souris  
♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
J : aucun, doit être échangé  
RB : peu, Grotte Inconnue, Centrale, niv 53  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 019, 020, 023 à 029, 032 à 040, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111 à 113, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 176, 179, 180, 181, 183, 184, 187 à 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 232, 234, 235, 241, 242  
*Attaques obtenues :*  
Torgnoles, Patience, Encore, Contre, Cadeau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Éclair	Électrik
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	non	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Cage-Éclair	Électrik
D	D	D	Vive-Attaque	Normal
D	D	non	Reflet	Normal
D	D	non	Souplesse	Normal
non	non	D	Météores	Normal
D	D	non	Tonnerre	Électrik
D	D	D	Hâte	Psy
D	D	D	Fatal-Foudre	Électrik
D	D	non	Mur Lumière	Psy

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.  
*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 07, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 39 à 41, 43 à 46 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15 à 17, 19, 20, 24, 25, 31 à 34, 39, 44, 45, 50 - CS : 05

**027 SABELLETTE**

vu  
attrapé

Nom US : SANDSHREW  
Nom Jap : SAND

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 12 kg  
TYPE : Sol  
ÉVO : Sabelette  
=> Sablaireau niv 22  
PV : 50-303

FAMILLE : Souris  
♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
O : peu, Caves Jumelles, Mont Sélénite, niv 6  
A : rare, Casino (Céladopole)  
J : peu, Routes 3-4, Mont Sélénite, niv 8  
R : aucun, doit être échangé  
B : peu, Routes 4-11-23, niv 8  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison, Roche - Inefficace : Électrik  
*Pension avec :* 019, 020, 023 à 029, 032 à 040, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111 à 113, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 176, 179, 180, 181, 183, 184, 187 à 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 232, 234, 235, 241  
*Attaques obtenues :* Riposte, Tour Rapide, Fléau, Rune Protect

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
6	non	non	Boul'Armure	Normal
non	10	10	Jet de Sable	Normal
11	non	non	Jet de Sable	Sol
17	24	24	Dard-Venin	Poison
23	17	17	Tranche	Normal
30	31	31	Météores	Normal
37	38	38	Combo-Griffe	Normal
45	non	non	Tempête de Sable	Roche

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 40, 43 à 46, 49  
CS : 01, 04  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 17, 19, 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50  
CS : 01, 04

**028 SABLAIREAU**

vu  
attrapé

Nom US : SANDSLASH  
Nom Jap : SANDPAN

TAILLE : 1 m  
POIDS : 29,5 kg  
TYPE : Sol  
ÉVO : Sabelette => Sablaireau niv 22  
PV : 75-353

FAMILLE : Souris  
♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
O : peu, Routes 26-27, Mont Sélénite, niv 10  
A : aucun, doit évoluer ou être échangé  
J : peu, Grotte Inconnue, niv 52  
R : aucun, doit être échangé  
B : peu, Route 23, Grotte Inconnue, niv 52  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison, Roche - Inefficace : Électrik  
*Pension avec :* 019, 020, 023 à 029, 032 à 040, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111 à 113, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 176, 179, 180, 181, 183, 184, 187 à 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 232, 234, 235, 241  
*Attaques obtenues :* Riposte, Tour Rapide, Fléau, Rune Protect

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	non	non	Boul'Armure	Normal
non	D	D	Jet de Sable	Normal
D	non	non	Jet de Sable	Sol
D	27	27	Dard-Venin	Poison
24	D	D	Tranche	Normal
33	36	36	Météores	Normal
42	47	47	Combo-Griffe	Normal
52	non	non	Tempête de Sable	Roche

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 40, 43 à 46, 49  
CS : 01, 04  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 17, 19, 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 48, 50 - CS : 01, 04

**029 NIDORAN ♀**

vu  
attrapé

Nom US : NIDORAN ♀  
Nom Jap : NIDORAN ♀

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 7 kg  
TYPE : Poison  
ÉVO : Nidoran ♀ => Nidorina niv 16  
=> Nidoqueen (Pierre Lune)  
PV : 55-313

FAMILLE : Venépic  
♂ 0 % ♀ 100 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : commun, Routes 35-36, niv 12  
J : commun, Routes 2-9-10-22, Parc Safari, niv 2  
R : peu, Routes 5-22, Parc Safari, niv 2  
B : commun, Routes 5-22, Parc Safari, niv 2  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison - Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Amnésie, Choc Mental, Entrave, Puissance, Ultrason, Baston, Grincement, Riposte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Charge	Normal
8	8	8	Griffe	Normal
12	12	non	Double Pied	Combat
17	17	14	Dard-Venin	Poison
23	23	21	Mimi-Queue	Normal
30	30	29	Morsure	Normal
38	38	36	Combo-Griffe	Normal
non	non	43	Double Pied	Combat

*CT/CS*  
OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 46  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 11, 20, 24, 25, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 03, 04

**030 NIDORINA**

vu  
attrapé

Nom US : NIDORINA  
Nom Jap : NIDORINA

TAILLE : 0,8 m  
POIDS : 20 kg  
TYPE : Poison  
ÉVO : Nidoran ♀ => Nidorina niv 16  
=> Nidoqueen (Pierre Lune)  
PV : 70-343

FAMILLE : Venépic  
♂ 0 % ♀ 100 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : commun, Routes 13-14-15, niv 23  
J : nombreux, Routes 9-23, Parc Safari, niv 18  
R : commun, Casino (Céladopole), Parc Safari, Route 11, niv 18  
B : peu, Parc Safari, Route 11, niv 18  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 132  
*Attaque obtenue :* aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	non	Double Pied	Combat
19	19	14	Dard-Venin	Poison
27	27	23	Mimi-Queue	Normal
36	36	32	Morsure	Normal
46	46	41	Combo-Griffe	Normal
non	non	50	Double Pied	Combat

*CT/CS*  
OA : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 46 - CS : 04  
JRB : 06 à 14, 20, 24, 25, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 04

### 031 NIDOQUEEN

vu  
attrapé

Nom US : NIDOQUEEN  
Nom Jap : NIDOQUEEN

TAILLE : 1,3 m POIDS : 60 kg  
TYPE : Poison/Sol FAMILLE : Perceur  
ÉVO : Nidoran ♀ => Nidorina niv 16  
=> Nidoqueen (Pierre Lune)  
PV : 90-383 ♂ 0 % ♀ 100 %



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OAJRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Normal, Plante, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 132  
Attaque obtenue : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	non	Double Pied	Combat
non	19	14	Dard-Venin	Poison
23	23	23	Plaquage	Normal
32	32	32	Morsure	Normal
non	non	54	Double Pied	Combat

CT/CS  
OA : 01 à 06, 08, 10, 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 25 à 27, 30 à 35, 37, 38, 40, 41, 43 à 46, 48, 49 - CS : 03, 04  
RJB : 01, 05 à 20, 24 à 27, 31 à 34, 38, 40, 44, 48, 50  
CS : 03, 04

### 032 NIDORAN ♂

vu  
attrapé

Nom US : NIDORAN ♂  
Nom Jap : NIDORAN ♂

TAILLE : 1,3 m POIDS : 60 kg  
TYPE : Poison/Sol FAMILLE : Perceur  
ÉVO : Nidoran ♂ => Nidorino niv 16  
=> Nidoking (Pierre Lune)  
PV : 46-295 ♂ 100 % ♀ 0 %



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : commun, Routes 35-36, niv 12  
J : nombreux, Routes 2-9-10-22, Parc Safari, niv 18  
RB : peu, Parc Safari, Route 12, niv 18  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 246 à 248  
Attaques obtenues : Amnésie, Choc Mental, Entrave, Ultrason, Baston, Riposte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Charge	Normal
8	8	8	Koud'Korne	Normal
12	12	non	Double Pied	Combat
17	17	14	Dard-Venin	Poison
23	23	21	Puissance	Normal
30	30	29	Furie	Normal
38	38	36	Empal'Korne	Normal
non	non	43	Double Pied	Combat

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 46  
CS : aucune  
JRB : 06 à 10, 14, 20, 24, 25, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 03, 04

### 033 NIDORINO

vu  
attrapé

Nom US : NIDORINO  
Nom Jap : NIDORINO

TAILLE : 0,9 m POIDS : 19,5 kg  
TYPE : Poison FAMILLE : Venépic  
ÉVO : Nidoran ♂ => Nidorino niv 16  
=> Nidoking (Pierre Lune)  
PV : 61-325 ♂ 100 % ♀ 0 %



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : commun, Routes 12-13-14, niv 23  
J : peu, Routes 9-23, Parc Safari, niv 18  
R : peu, Parc Safari, niv 18  
B : rare, Casino (Céladopole), Parc Safari, niv 18  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 246 à 248  
Attaques obtenues : Amnésie, Choc Mental, Entrave, Ultrason, Baston, Riposte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Koud'Korne	Normal
D	D	non	Double Pied	Combat
19	19	D	Dard-Venin	Poison
27	27	23	Puissance	Normal
36	36	32	Furie	Normal
46	46	41	Empal'Korne	Normal
non	non	50	Double Pied	Combat

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 46  
CS : 04  
JRB : 06 à 14, 20, 24, 25, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 03, 04

### 034 NIDOKING

vu  
attrapé

Nom US : NIDOKING  
Nom Jap : NIDOKING

TAILLE : 1,4 m POIDS : 62 kg  
TYPE : Poison/Sol FAMILLE : Perceur  
ÉVO : Nidoran ♂ => Nidorino niv 16 => Nidoking (Pierre Lune)  
PV : 81-365 ♂ 100 % ♀ 0 %



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OAJRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Normal, Plante, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 246 à 248  
Attaques obtenues : Amnésie, Choc Mental, Entrave, Ultrason, Baston, Riposte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Koud'Korne	Normal
D	D	non	Double Pied	Combat
D	D	D	Dard-Venin	Poison
23	23	23	Mania	Normal
36	36	32	Furie	Normal
46	46	41	Empal'Korne	Normal
non	non	50	Double Pied	Combat

CT/CS  
OA : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 25 à 27, 30 à 35, 37, 38, 40, 41, 43 à 46, 48, 49  
CS : 03, 04  
JRB : 01, 05 à 20, 24 à 27, 31 à 34, 38, 40, 44, 48, 50  
CS : 03, 04

### 035 MÉLOFÉE

vu  
attrapé

Nom US : CLEFAIRY  
Nom Jap : PIPPI

TAILLE : 0,6 m POIDS : 7,5 kg  
TYPE : Normal FAMILLE : Fée  
ÉVO : 173 Mélo (versions OA uniquement, si heureux)  
=> Mélodée => Mélodelfe (Pierre Lune)  
PV : 70-343 ♂ 25 % ♀ 75 %



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OAJ : rare, Mont Sélénite, niv 8  
RB : rare, Mont Sélénite, Casino de Céladopole, niv 9  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
Attaques obtenues : Amnésie, Copie, Métronome, Trempette, Cognobidon, Cadeau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
4	non	non	Encore	Normal
8	13	13	Berceuse	Normal
13	18	18	Torгноles	Normal
19	24	24	Lilliput	Normal
26	39	39	Boul'Armure	Normal
34	31	31	Métronome	Normal
43	non	non	Rayon Lune	Normal
53	48	48	Mur Lumière	Psy

CT/CS  
OA : 01 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13, 14, 17, 18, 20 à 23, 25, 27, 29 à 35, 38, 40 à 45, 48, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 14, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 35, 38, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05

**036 MÉLODELFE**

vu  
 attrapé

Nom US : CLEFABLE  
Nom Jap : PITCHY

TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 40 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : 173 Mélo (versions OA uniquement, si heureux)  
=> Mélofée => Mélodelfe (Pierre Lune)  
PV : 95-393

FAMILLE : Fée  
♂ 25 % ♀ 75 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OAJRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :*  
025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
*Attaques obtenues :*  
Amnésie, Copie, Métrologue, Trempette, Cognobidon, Cadeau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	non	non	Encore	Normal
D	D	D	Berceuse	Normal
D	D	D	Torgnoles	Normal
D	D	D	Lilliput	Normal
D	D	D	Boul'Armure	Normal
D	D	D	Métrologue	Normal
D	non	non	Rayon Lune	Normal
D	D	D	Mur Lumière	Psy

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.  
*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13 à 15, 17, 18, 20 à 23, 25, 27, 29 à 35, 38, 40 à 45, 48, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 35, 38, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05

**037 GOUPIX**

vu  
 attrapé

Nom US : VULPIX  
Nom Jap : ROCON

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 9,9 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : Goupix => Feunard (Pierre Feu)  
PV : 38-279

FAMILLE : Renard  
♂ 25 % ♀ 75 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
O : aucun, doit être échangé  
A : commun, Routes 7-8-36-37, niv 13  
J : peu, Casino de Céladopole, niv 18  
R : aucun, doit être échangé  
B : commun, Routes 7-8, Manoir Pokémon, niv 18  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
- Inefficace : Rien  
*Pension avec :*  
019, 020, 024 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
*Attaques obtenues :*  
Entrave, Hypnose, Fléau, Feinte, Dépit

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Flammèche	Feu
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
7	16	16	Vive-Attaque	Normal
13	28	28	Onde Folie	Spectre
19	non	non	Rune Protect	Normal
25	21	21	Hurllement	Normal
31	35	35	Lance-Flammes	Feu
37	42	42	Danseflamme	Feu

*CT/CS*  
OA : 02, 03, 05, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 10, 20, 28, 30 à 34, 38 à 40, 44, 50  
CS : aucune

**038 FEUNARD**

vu  
 attrapé

Nom US : NINETALES  
Nom Jap : KYUCON

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 19,9 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : Goupix => Feunard (Pierre Feu)  
PV : 73-349

FAMILLE : Renard  
♂ 25 % ♀ 75 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
O : aucun, doit être échangé  
AJB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
R : aucun, doit être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
- Inefficace : Rien  
*Pension avec :*  
019, 020, 024 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
*Attaques obtenues :*  
Entrave, Hypnose, Fléau, Feinte, Dépit

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Flammèche	Feu
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Vive-Attaque	Normal
D	D	D	Onde Folie	Spectre
D	non	non	Rune Protect	Normal
D	D	D	Hurllement	Normal
D	D	D	Lance-Flammes	Feu
D	D	D	Danseflamme	Feu

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.  
*CT/CS*  
OA : 02, 03, 05, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45 - CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 28, 30 à 34, 38 à 40, 44, 50  
CS : aucune

**039 RONDOUDOU**

vu  
 attrapé

Nom US : JIGGLYPUFF  
Nom Jap : PURIN

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 5,5 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : 174 Toudoudou (versions OA uniquement, si heureux) Rondoudou => Grodoudou (Pierre Lune)  
PV : 115-433

FAMILLE : Bouboule  
♂ 25 % ♀ 75 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : peu, Routes 3-4-46, niv 6  
J : commun, Routes 5-6-7-8, niv 3  
RB : peu, Route 3, niv 3  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :*  
025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
*Attaques obtenues :*  
Feinte, Cadeau, Cognobidon

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Berceuse	Normal
4	19	19	Boul'armure	Normal
9	9	9	Écras'Face	Normal
14	14	14	Entrave	Normal
19	non	non	Roulade	Roche
24	24	24	Torgnoles	Normal
29	29	29	Repos	Psy
34	34	34	Plaquage	Normal
39	39	39	Damoclès	Normal

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13, 14, 17, 18, 20 à 22, 25, 27, 29 à 35, 38, 40 à 45, 48, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 14, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 34, 38, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05

**040 GRODOUDOU**

vu  
 attrapé

Nom US : WIGGLYTUFF  
Nom Jap : PUKRIN

TAILLE : 1 m  
POIDS : 12 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : 174 Toudoudou (versions OA uniquement, si heureux) Rondoudou => Grodoudou (Pierre Lune)  
PV : 140-483

FAMILLE : Bouboule  
♂ 25 % ♀ 75 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
J : peu, Casino de Céladopole, niv 22  
RB : rare, Grotte Inconnue, niv 22  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :*  
025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
*Attaques obtenues :*  
Feinte, Cadeau, Cognobidon

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Berceuse	Normal
D	D	D	Boul'armure	Normal
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Entrave	Normal
D	non	non	Roulade	Roche
D	D	D	Torgnoles	Normal
D	D	D	Repos	Psy
D	D	D	Plaquage	Normal
D	D	D	Damoclès	Normal

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.  
*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13 à 15, 17, 18, 20 à 22, 25, 27, 29 à 35, 38, 40 à 45, 48, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 34, 38, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		

67

### 041 NOSFÉRAPTI

vu  
 attrapé

Nom US : ZUBAT  
Nom Jap : ZUBAT

TAILLE : 0,8 m POIDS : 7,5 kg  
TYPE : Poison/Vol FAMILLE : Chovsouris  
ÉVO : Noféfapti => Noféfalto niv 22  
=> 169 Nostenfer (versions OA uniquement, si heureux)  
PV : 40-283 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : nombreux, dans toutes les grottes et à l'extérieur de nuit, niv 2 à 22  
JRB : nombreux, Mont Sélénite, Caverne Taupiqueur, Iles Écume, niv 6  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Psy, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Feu, Normal, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
**Attaques obtenues :** Tornade, Vive Attaque, Poursuite, Feinte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vampirisme	Insecte
6	10	10	Ultrason	Normal
12	15	15	Morsure	Normal
19	21	21	Onde Folie	Spectre
27	28	28	Cru-Aile	Vol
36	non	non	Grimace	Normal
46	36	36	Buée Noire	Glace

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19 à 21, 27, 32, 34, 35, 39, 43 à 47  
CS : aucune  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50  
CS : aucune

### 042 NOSFÉRALTO

vu  
 attrapé

Nom US : GOLBAT  
Nom Jap : GOLBAT

TAILLE : 1,6 m POIDS : 55,0 kg  
TYPE : Poison/Vol FAMILLE : Chovsouris  
ÉVO : Noféfapti => Noféfalto niv 22  
=> 169 Nostenfer (versions OA uniquement, si heureux)  
PV : 75-353 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : commun, dans toutes les grottes, niv 22 à 30  
JRB : nombreux, Iles Écume, Route 23, Route Victoire, Grotte Inconnue, niv 27  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Psy, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Feu, Normal, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083, 084, 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
**Attaques obtenues :** Tornade, Vive Attaque, Poursuite, Feinte

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vampirisme	Insecte
D	D	D	Ultrason	Normal
D	D	D	Morsure	Normal
D	D	D	Onde Folie	Spectre
30	32	32	Cru-Aile	Vol
42	non	non	Grimace	Normal
55	43	43	Buée Noire	Glace

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19 à 21, 27, 32, 34, 35, 39, 43 à 47  
CS : aucune  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 21, 31, 32, 34, 39, 44, 50  
CS : aucune

### 043 MYSTHERBE

vu  
 attrapé

Nom US : ODDISH  
Nom Jap : NAZONOKUSA

TAILLE : 0,5 m POIDS : 5,4 kg  
TYPE : Plante/Poison FAMILLE : Racine  
ÉVO : Mystherbe => Ortide niv 21 => Rafflesia (Pierre Plante) => 182 Joliflor (Pierre Soleil)  
PV : 60-323 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : nombreux, Baie aux Chênes, Routes 24-25-5-6, niv 5 à 14  
J : nombreux, Routes 12 à 15-24-25, niv 12  
R : nombreux, Routes 5-24-25, niv 12  
B : aucun, doit être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques obtenues :** Tranch'Herbe, Synthèse, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vol-Vie	Plante
7	non	non	Doux Parfum	Normal
14	15	15	Poudre Toxik	Poison
16	17	17	Para-Spore	Plante
18	19	19	Poudre Dodo	Plante
23	24	24	Acide	Poison
32	non	non	Rayon Lune	Normal
39	33	33	Danse-Fleur	Plante
non	46	46	Lance-Soleil	Plante

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05  
CT : 03, 06, 09, 10, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50  
CS : 01

### 044 ORTIDE

vu  
 attrapé

Nom US : GLOOM  
Nom Jap : KUSAIHANA

TAILLE : 0,8 m POIDS : 8,6 kg  
TYPE : Plante/Poison FAMILLE : Racine  
ÉVO : Mystherbe => Ortide niv 21 => Rafflesia (Pierre Plante) ou 182 Joliflor (Pierre Soleil)  
PV : 45-293 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : peu, Routes 5 (nuit), niv 15  
JR : peu, Routes 12 à 15, niv 29  
B : aucun, doit être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques obtenues :** Tranch'Herbe, Synthèse, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vol-Vie	Plante
D	non	non	Doux Parfum	Normal
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Para-Spore	Plante
D	D	D	Poudre Dodo	Plante
24	28	28	Acide	Poison
35	non	non	Rayon Lune	Normal
44	38	38	Danse-Fleur	Plante
non	52	52	Lance-Soleil	Plante

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05  
JRB : 03, 06, 09, 10, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50  
CS : 01

### 045 RAFFLESIA

vu  
 attrapé

Nom US : VILEPLUME  
Nom Jap : RAFRACIA

TAILLE : 1,2 m POIDS : 18,6 kg  
TYPE : Plante/Poison FAMILLE : Fleur  
ÉVO : Mystherbe => Ortide niv 21 => Rafflesia (Pierre Plante) ou 182 Joliflor (Pierre Soleil)  
PV : 75-353 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OAJR : aucun, doit évoluer ou être échangé  
B : aucun, doit être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques obtenues :** Tranch'Herbe, Synthèse, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vol-Vie	Plante
D	non	non	Doux Parfum	Normal
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Para-Spore	Plante
D	D	D	Poudre Dodo	Plante
D	D	D	Acide	Poison
D	non	non	Rayon Lune	Normal
D	D	D	Danse-Fleur	Plante
non	D	D	Lance-Soleil	Plante

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50  
CS : 01

### 046 PARAS

vu  
 attrapé



Nom US : PARAS  
Nom Jap : PARAS

TAILLE : 0,3 m POIDS : 5,4 kg  
TYPE : Insecte/Plante FAMILLE : Champignon  
ÉVO : Paras => Parasect niv 24  
PV : 35-273 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : peu, Baie aux Chênes, Tournoi au Parc National, Mont Sélénite, niv 6  
 JRB : peu, Mont Sélénite, Parc Safari, niv 9  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Feu, Vol  
 Vulnérable : Glace, Insecte, Poison, Roche  
 Sensible : Acier, Dragon, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante, Sol  
 Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 010 à 015, 043 à 049, 069 à 071, 102, 103, 114, 123, 127, 152 à 154, 165 à 168, 182, 187 à 189, 191 à 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
**Attaques obtenues :** Grincement, Mur Lumière, Rafale Psy, Poursuite, Riposte, Faux-Charge, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
7	13	13	Para-Spore	Plante
13	non	non	Poudre Toxik	Poison
19	20	20	Vampirisme	Insecte
25	27	27	Spore	Plante
31	34	34	Tranche	Normal
37	41	41	Croissance	Normal
43	non	non	Giga Sangsue	Plante

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 08, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 28, 32, 34 à 36, 44 à 46, 49  
 CS : 01, 05  
 JRB : 03, 06, 08 à 10, 20 à 22, 28, 31 à 34, 40, 44, 50  
 CS : 01

### 047 PARASECT

vu  
 attrapé



Nom US : PARASECT  
Nom Jap : PARASECT

TAILLE : 1,0 m POIDS : 29,5 kg  
TYPE : Insecte/Plante FAMILLE : Champignon  
ÉVO : Paras => Parasect niv 24  
PV : 60-323 ♂ 50% ♀ 50%


**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
 J : peu, Route 18 (échange contre Saquedeneu), Parc Safari, niv 13  
 RB : peu, Parc Safari, niv 13  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Feu, Vol  
 Vulnérable : Glace, Insecte, Poison, Roche  
 Sensible : Acier, Dragon, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante, Sol  
 Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 010 à 015, 043 à 049, 069 à 071, 102, 103, 114, 123, 127, 152 à 154, 165 à 168, 182, 187 à 189, 191 à 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
**Attaques obtenues :** Grincement, Mur Lumière, Rafale Psy, Poursuite, Riposte, Faux-Charge, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Para-Spore	Plante
D	non	non	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Vampirisme	Insecte
28	30	30	Spore	Plante
37	39	39	Tranche	Normal
46	48	48	Croissance	Normal
55	non	non	Giga Sangsue	Plante

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 08, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 28, 32, 34 à 36, 44 à 46, 49  
 CS : 01, 05  
 JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 20 à 22, 28, 31 à 34, 40, 44, 50  
 CS : 01

### 048 MIMITOSS

vu  
 attrapé



Nom US : VENONAT  
Nom Jap : KONPAN

TAILLE : 1,0 m POIDS : 30,0 kg  
TYPE : Insecte/Poison FAMILLE : Vermine  
ÉVO : Mimitoss => Aéromite niv 31  
PV : 60-323 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : commun, Routes 24 -25-42, niv 8-16  
 J : commun, Routes 14-15-24 -25, niv 13  
 RB : commun, Routes 12 à 15, Parc Safari, niv 13  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Feu, Psy, Roche, Vol  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
 Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
**Attaques obtenues :** Grincement, Relais

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Entrave	Normal
D	non	non	Clairvoyance	Normal
9	11	non	Ultrason	Normal
17	19	non	Choc Mental	Psy
20	22	24	Poudre Toxik	Poison
25	27	27	Vampirisme	Insecte
28	30	30	Para-Spore	Plante
33	35	35	Rafale Psy	Psy
36	38	38	Poudre Dodo	Plante
41	43	43	Psyko	Psy

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34 à 36, 39, 44 à 46 - CS : aucune  
 JRB : 02(J), 04(J), 06, 09, 10, 15(J), 20 à 22, 29, 30(J), 31 à 34, 39(J), 44, 46, 50 - CS : 04(J)

### 049 AÉROMITE

vu  
 attrapé



Nom US : VENOMOTH  
Nom Jap : MORPHON

TAILLE : 1,5 m POIDS : 12,5 kg  
TYPE : Insecte/Poison FAMILLE : Vermine  
ÉVO : Mimitoss => Aéromite niv 31  
PV : 70-343 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : peu, Routes 24-25, niv 10  
 J : peu, Parc Safari, Routes 14-15, Grotte Inconnue, niv 30  
 RB : commun, Parc Safari, Grotte Inconnue, niv 30  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Feu, Psy, Roche, Vol  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
 Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
**Attaques obtenues :** Grincement, Relais

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Entrave	Normal
D	non	non	Clairvoyance	Normal
D	D	non	Ultrason	Normal
D	D	non	Choc Mental	Psy
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Vampirisme	Insecte
D	D	D	Para-Spore	Plante
31	non	non	Tornade	Vol
36	38	38	Rafale Psy	Psy
42	43	43	Poudre Dodo	Plante
52	50	50	Psyko	Psy

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34 à 36, 39, 44 à 46 - CS : 05  
 JRB : 02(J), 04(J), 05, 06, 09, 10, 15(J), 20 à 22, 29, 30(J), 31 à 34, 39(J), 44, 46, 50 - CS : 04(J)

### 050 TAUPIQUEUR

vu  
 attrapé



Nom US : DIGLETT  
Nom Jap : DIGDA

TAILLE : 0,2 m POIDS : 0,8 kg  
TYPE : Sol FAMILLE : Taupe  
ÉVO : Taupiqueur => Triopiqueur niv 26  
PV : 10-223 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OAJRB : nombreux, Cave Taupiqueur, niv 15  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
 Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Poison, Roche  
 Inefficace : Électrik  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Grincement, Poursuite, Pouf. Antique, Feinte, Baston

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
5	5	5	Rugissement	Normal
9	non	non	Ampleur	Sol
17	19	19	Tunnel	Sol
non	24	24	Jet de Sable	Normal
25	non	non	Jet de Sable	Sol
33	31	31	Tranche	Normal
41	40	40	Séisme	Sol
49	non	non	Abîme	Sol

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31, 32, 34 à 36, 44 à 46 - CS : 01  
 JRB : 06, 08 à 10, 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50  
 CS : 01(J)

**051**  
**TRIOPIKEUR**

- vu
- attrapé

Nom US : DUGTRIO  
Nom Jap : DUGTRIO

TAILLE : 0,7 m POIDS : 33,3 kg  
TYPE : Sol  
ÉVO : Taupiqueur => Triopikeur niv 26  
PV : 35-273  
FAMILLE : Taupe  
♂ 50 % ♀ 50 %



**Niveau et lieu de capture :**  
OAJRB : rare, Route 11, Cave Taupiqueur, niv 29  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Grincement, Poursuite, Pou. Antique, Feinte, Baston

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	non	non	Ampleur	Sol
D	D	D	Tunnel	Sol
non	D	D	Jet de Sable	Normal
D	non	non	Jet de Sable	Sol
37	35	35	Tranche	Normal
49	47	47	Séisme	Sol
61	non	non	Abîme	Sol

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26 à 28, 31, 32, 34 à 36, 44 à 46 : CS : 01  
JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 44, 48, 50  
CS : 01(J)

**052**  
**MIAOUSS**

- vu
- attrapé

Nom US : MEOWTH  
Nom Jap : NYASE

TAILLE : 0,4 m POIDS : 4,2 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Chadégout  
ÉVO : Miaouss => Persian niv 28  
PV : 40-283  
♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OJR : aucun, doit être échangé  
A : nombreux, Routes 5 à 8-38-39, niv 16  
B : commun, Routes 5 à 8, niv 10  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Amnésie, Hypnose, Grincement, Dépit

D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
11	12	12	Morsure	Normal
20	17	17	Jackpot	Normal
28	non	non	Feinte	Ténèbres
35	24	24	Grincement	Normal
41	33	33	Combo-Griffe	Normal
46	44	44	Tranche	Normal

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 16, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 40, 42 à 46, 50  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 12, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50 - CS : aucune

**053**  
**PERSIAN**

- vu
- attrapé

Nom US : PERSIAN  
Nom Jap : PERSIAN

TAILLE : 1,0 m POIDS : 32,0 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Chadégout  
ÉVO : Miaouss => Persian niv 28  
PV : 65-333  
♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OJR : aucun, doit être échangé  
A : peu, Route 9, niv 30  
B : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Grincement, Dépit, Hypnose, Amnésie

D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Morsure	Normal
20	17	17	Jackpot	Normal
38	24	24	Grincement	Normal
46	37	37	Combo-Griffe	Normal
53	51	51	Tranche	Normal

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 05 à 07, 09 à 11, 13, 15 à 17, 20, 21, 23, 25, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 40, 42 à 46, 50  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 12, 15, 16, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : aucune

**054**  
**PSYKOKWAK**

- vu
- attrapé

Nom US : PSYDUCK  
Nom Jap : KODUCK

TAILLE : 0,8 m POIDS : 19,6 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Psykokwak  
=> Akwakwak niv 33  
PV : 50-303  
FAMILLE : Canard  
♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : nombreux, Bois aux Chênes (surf), Routes 6-35, niv 9  
J : peu, Route 6 (surf), niv 15  
RB : commun (pêche avec Super Canne), Routes 24-25, Parc Safari, Îles Écume, Céladropole, niv 15  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Hypnose, Mur Lumière, Psyko, Rafale Psy, Clairvoyance, Préscience

D	D	D	Griffe	Normal
5	28	28	Mimi-Queue	Normal
10	31	31	Entrave	Normal
16	36	36	Choc Mental	Psy
23	non	non	Grincement	Normal
31	non	non	Boost	Normal
40	43	43	Combo-Griffe	Normal
50	52	52	Hydrocanon	Eau

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06, 08 à 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31 à 35, 39, 44, 45  
CS : 03 à 07  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 14, 16 à 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03, 04

**055**  
**AKWAKWAK**

- vu
- attrapé

Nom US : GOLDDUCK  
Nom Jap : GOLDDUCK

TAILLE : 1,7 m POIDS : 76,6 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Psykokwak  
=> Akwakwak niv 33  
PV : 80-363  
FAMILLE : Canard  
♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : peu, Bois aux Chênes (surf), Routes 6-35, Grotte Argentée, niv 35  
J : peu, Route 6 (surf), niv 37  
RB : peu, Îles Écume, niv 33  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007, 008, 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 184, 186, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Hypnose, Mur Lumière, Psyko, Rafale Psy, Clairvoyance, Préscience

D	D	D	Griffe	Normal
D	28	D	Mimi-Queue	Normal
D	31	D	Entrave	Normal
16	39	39	Choc Mental	Psy
23	non	non	Grincement	Normal
31	non	non	Boost	Normal
44	48	48	Combo-Griffe	Normal
58	59	59	Hydrocanon	Eau

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06, 08 à 10, 13 à 18, 20, 21, 23, 27, 28, 31 à 35, 39, 44, 45, 49  
CS : 03 à 07  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 20, 28, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03, 04

● 056  
● FÉROSINGE

vu  
attrapé

Nom US : MANKEY  
Nom Jap : MANKEY

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 28,0 kg  
TYPE : Combat  
FAMILLE : Porsinge  
ÉVO : Férosinge => Colossinge niv 28  
PV : 40-283



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : commun, Routes 9-38-39, niv 13  
AB : aucun, doit être échangé  
J : commun, Routes 3-4-22-23, niv 3  
R : commun, Routes 5 à 8, niv 3  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres - Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Yoga, Contre, Baston, Clairvoyance

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
0	0	0	Griffe	Normal
0	0	0	Groz'Yeux	Normal
9	9	non	Balayage	Combat
15	15	15	Poing-Karaté	Normal
21	21	21	Combo-Griffe	Normal
27	27	27	Puissance	Normal
33	33	33	Frappe Atlas	Combat
39	non	non	Coup Croix	Combat
45	45	non	Grincement	Normal
51	39	39	Mania	Normal

CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 08 à 11, 13, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 31 à 35, 39, 40, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15 à 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50 - CS : 04

● 057  
● COLOSSINGE

vu  
attrapé

Nom US : PRIMEAPE  
Nom Jap : OKORIZARU

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 32,0 kg  
TYPE : Combat  
FAMILLE : Porsinge  
ÉVO : Férosinge => Colossinge niv 28  
PV : 65-333



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : peu, Route 9, niv 15  
AB : aucun, doit être échangé  
J : rare, Route 23, niv 41  
R : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres - Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Yoga, Contre, Baston, Clairvoyance

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
0	0	0	Griffe	Normal
0	0	0	Groz'Yeux	Normal
0	0	non	Balayage	Combat
15	0	15	Poing-Karaté	Normal
21	21	21	Combo-Griffe	Normal
27	27	27	Puissance	Normal
28	28	non	Frénésie	Normal
36	37	37	Frappe Atlas	Combat
45	non	non	Coup Croix	Combat
54	45	non	Grincement	Normal
63	46	46	Mania	Normal

CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 08 à 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 31 à 35, 39 à 41, 43 à 46, 48 - CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15 à 20, 24, 25, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 48, 50 - CS : 04

● 058  
● CANINOS

vu  
attrapé

Nom US : GROWLITHE  
Nom Jap : GARDIE

TAILLE : 0,7 m  
POIDS : 19,0 kg  
TYPE : Feu  
FAMILLE : Chiot  
ÉVO : Caninos => Arcanin (Pierre Feu)  
PV : 55-313



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

O : commun, Routes 7-8-36-37, niv 13 à 18  
AB : aucun, doit être échangé  
J : peu, Manoir Pokémon, niv 26  
R : peu, Routes 7-8, Manoir Pokémon, niv 26  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Danseflamme, Mania, Machouille, Rune Protect

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
0	0	0	Morsure	Normal
0	0	0	Hurlement	Normal
9	18	18	Flammèche	Feu
18	23	23	Groz'Yeux	Normal
26	30	30	Bélier	Normal
34	non	non	Lance-Flammes	Feu
42	39	39	Hâte	Psy
50	50	50	Lance-Flammes	Feu

CT/CS

OA : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 10, 20, 23, 28, 30 à 34, 38 à 40, 44, 50  
CS : aucune

● 059  
● ARCANIN

vu  
attrapé

Nom US : ARCANINE  
Nom Jap : WINDIE

TAILLE : 1,9 m  
POIDS : 155,0 kg  
TYPE : Feu  
FAMILLE : Légendaire  
ÉVO : Caninos => Arcanin (Pierre Feu)  
PV : 90-383



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OJR : aucun, doit évoluer ou être échangé  
AB : aucun, doit être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Danseflamme, Mania, Machouille, Rune Protect

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
0	0	0	Morsure	Normal
0	0	0	Hurlement	Normal
0	0	0	Flammèche	Feu
0	0	0	Groz'Yeux	Normal
0	0	0	Bélier	Normal
0	non	non	Lance-Flammes	Feu
0	0	0	Hâte	Psy
0	0	0	Lance-Flammes	Feu
50	non	non	Extremespeed	Normal

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant (JRB) : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.

CT/CS

OA : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45 - CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 23, 28, 30 à 34, 38 à 40, 44, 50 - CS : aucune

● 060  
● PTITARD

vu  
attrapé

Nom US : POLIWAG  
Nom Jap : NYOROMO

TAILLE : 0,6 m  
TYPE : Eau  
POIDS : 12,4 kg  
FAMILLE : Tétard  
ÉVO : Ptitard => Têtarte niv 25 => Tartard (Pierre Eau) ou 186 Tarpaud (OA uniquement, faire un échange avec l'objet Roche Royale attaché)  
PV : 40-283



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : nombreux, Routes 22-28-30-31-43, zone Grotte Argentée (pêche), Jadielle (pêche), Carmin-sur-Mer (pêche), niv 10  
J : nombreux, Routes 16-17-22-23 (pêche), Jadielle (pêche), niv 3  
RB : nombreux, Bourg Palette (pêche), Jadielle (pêche), Route 22 (pêche), Carmin-sur-Mer (pêche), niv 5  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 0183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
Attaques obtenues : Brume, Buée Noire, Trempette, Lire-Esprit

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
0	0	0	Écume	Eau
7	16	16	Hypnose	Psy
13	19	19	Pistolet à 0	Eau
19	25	25	Torgnoles	Normal
31	31	31	Plaquage	Normal
37	non	non	Cognobidon	Normal
non	38	38	Amnésie	Psy
43	45	45	Hydrocanon	Eau

CT/CS

OA : 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 27, 29, 32, 34, 35, 40, 44, 45, 46  
CS : 03, 06, 07  
CT : 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 29, 31, 32, 34, 40, 44, 46, 50  
CS : 03, 04



### 061 TÉTARTE



- vu
- attrapé

Nom US : POLIWHIRL  
Nom Jap : NYOROZO

TAILLE : 1,0 m  
TYPE : Eau

POIDS : 20,0 kg  
FAMILLE : Têtard

ÉVO : Ptitard => Têtarte niv 25 => Tartard (Pierre Eau) ou 186 Tarpaud (OA uniquement, faire un échange avec l'objet Roche Royale attaché)  
PV : 65-333

♂ 50 %   ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : commun, Routes 22-44, zone Grotte Argentée (surf)  
J : rare, Route 23 (pêche), niv 15  
RB : rare, Routes 9-10 (pêche), Céladopole, niv 15  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 007, 008, 009, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
*Attaques obtenues :* Brume, Buée Noire, Trempette, Lire-Esprit

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Hypnose	Psy
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	26	26	Torgnoles	Normal
27	non	non	Danse Pluie	Eau
35	33	33	Plaquage	Normal
non	41	41	Amnésie	Psy
43	non	non	Cognobidon	Normal
51	49	49	Hydrocanon	Eau

#### CT/CS

OA : 02, 03, 06, 08, 10, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31 à 35, 40, 43 à 46

CS : 03, 04, 06, 07

CT : 01, 05, 06, 08 à 14, 17 à 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50 - CS : 03, 04

### 062 TARTARD



- vu
- attrapé

Nom US : POLIWRATH  
Nom Jap : NYOROBON

TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 54,0 kg  
TYPE : Eau/Combat

FAMILLE : Têtard

ÉVO : Ptitard => Têtarte niv 25 => Tartard (Pierre Eau) ou 186 Tarpaud (OA uniquement, faire un échange avec l'objet Roche Royale attaché)  
PV : 90-383

♂ 50 %   ♀ 50 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OAJRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante, Psy, Vol  
Sensible : Combat, Dragon, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace, Insecte, Ténèbres  
Inefficace : Rien  
*Pension avec :* 007, 008, 009, 054, 055, 060, 061, 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 131, 138, 139, 140, 141, 147, 148, 149, 158, 159, 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
*Attaques obtenues :* Brume, Buée Noire, Trempette, Lire-Esprit

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Hypnose	Psy
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	D	D	Torgnoles	Normal
D	non	non	Danse Pluie	Eau
non	D	D	Plaquage	Normal
35	non	non	Sacrifice	Combat
non	D	D	Amnésie	Psy
43	non	non	Cognobidon	Normal
non	D	D	Hydrocanon	Eau
51	non	non	Lire-Esprit	Normal

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant (JRB) : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.

#### CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31 à 35, 40, 43 à 46 - CS : 03, 04, 06, 07

CT : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 40, 44, 46, 50 - CS : 03, 04

### 063 ABRA



- vu
- attrapé

Nom US : ABRA  
Nom Jap : KESIE

TAILLE : 0,9 m  
TYPE : Psy

POIDS : 19,5 kg  
FAMILLE : Psy

ÉVO : Abra => Kadabra niv 19 => Alakazam (échange)  
PV : 25-253

♂ 75 %   ♀ 25 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : peu, Routes 5-6-8-24-25-34-35 Casino de Céladopole, niv 5  
J : rare, Routes 5-6-7-8, Casino de Céladopole, niv 8  
RB : rare, Routes 24-25, Casino de Céladopole, niv 8  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :* tous  
*Attaques obtenues :* aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Téléport	Psy

#### CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 27, 29, 30, 32 à 35, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 50

CS : 50

CT : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 29, 30 à 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50

CS : 05

### 064 KADABRA



- vu
- attrapé

Nom US : KADABRA  
Nom Jap : YUNGHELDOR

TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 56,5 kg  
TYPE : Psy

FAMILLE : Psy

ÉVO : Abra => Kadabra niv 19 => Alakazam (échange)  
PV : 40-283

♂ 75 %   ♀ 25 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OAJ : rare, Route 8, niv 20  
RB : rare, Grotte Inconnue, niv 20  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :* 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 127  
*Attaques obtenues :* Bouclier, Mur Lumière, Encore

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Téléport	Psy
*	non	non	Télékinésis	Psy
16	D	D	Choc Mental	Psy
18	20	20	Entrave	Normal
21	27	27	Rafale Psy	Psy
26	31	31	Soin	Normal
31	non	non	Préscience	Psy
38	38	38	Psyko	Psy
45	42	42	Protection	Psy

\* Télékinésis ne peut pas être apprise, mais certains Pokémon sauvages l'ont.

#### CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 27 à 30, 32 à 35, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 50 - CS : 05

CT : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17 à 20, 28 à 35, 40, 44, 45, 46, 49, 50 - CS : 05

### 065 ALAKAZAM



échange uniquement

- vu
- attrapé

Nom US : ALAKAZAM  
Nom Jap : FUDIN

TAILLE : 1,5 m  
TYPE : Psy

POIDS : 48,0 kg  
FAMILLE : Psy

ÉVO : Abra => Kadabra niv 19 => Alakazam (échange)  
PV : 55-313

♂ 75 %   ♀ 25 %

*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OAJRB : aucun, doit être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
*Pension avec :* 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237  
*Attaques obtenues :* Bouclier, Mur Lumière, Encore

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Téléport	Psy
16	D	D	Choc Mental	Psy
18	20	20	Entrave	Normal
21	27	27	Rafale Psy	Psy
26	31	31	Soin	Normal
31	non	non	Préscience	Psy
38	38	38	Psyko	Psy
45	42	42	Protection	Psy

#### CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27 à 30, 32 à 35, 41, 42, 44 à 46, 48, 50 - CS : 05

JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 28 à 35, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 05

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		



# 066 MACHOC

vu  
attrapé

Nom US : MACHOP  
Nom Jap : WANRIKIE

TAILLE : 0,8 m  
POIDS : 19,5 kg  
TYPE : Combat

ÉVO : Machoc => Machopeur niv 28  
=> Mackogneur (échange)  
PV : 70-343



FAMILLE : Colosse

♂ 75 % ♀ 25 %

## Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Mont Creuset, Grotte, niv 14

J : commun, Route 10, Grotte, niv 16

RB : commun, Grotte, Route Victoire, niv 16

## Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Psy, Vol

Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre

Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres

Inefficace : Rien

## Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

## Attaques obtenues :

Mur Lumière, Yoga, Mawashi Geri, Encore

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	20	20	Balayage	Combat
D	25	25	Groz'Yeux	Normal
7	32	32	Puissance	Normal
13	D	D	Poing-Karaté	Normal
19	39	39	Frappe Atlas	Combat
25	non	non	Clairvoyance	Normal
31	non	non	Corps Perdu	Combat
37	non	non	Coup Croix	Combat
43	non	non	Grimace	Normal
49	46	46	Sacrifice	Combat

## CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31 à 35, 38, 41, 43, 44 à 46, 48 - CS : 04

JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 17 à 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50 - CS : 04

# 067 MACHOPEUR

vu  
attrapé

Nom US : MACHOKE  
Nom Jap : GORIKIE

TAILLE : 1,5 m  
POIDS : 70,5 kg  
TYPE : Combat

ÉVO : Machop => Machopeur niv 28  
=> Mackogneur (échange)  
PV : 80-363



FAMILLE : Colosse

♂ 75 % ♀ 25 %

## Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Mont Creuset, Grotte, niv 32

J : 1 seul, Route 5 (échange contre Osselait), niv 16

RB : rare, Route Victoire, niv 39

## Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Psy, Vol

Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre

Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres

Inefficace : Rien

## Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

## Attaques obtenues :

Mur Lumière, Yoga, Mawashi Geri, Encore

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Balayage	Combat
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Poing-Karaté	Normal
D	36	36	Puissance	Normal
D	44	44	Frappe Atlas	Combat
D	non	non	Clairvoyance	Normal
34	non	non	Corps Perdu	Combat
43	non	non	Coup Croix	Combat
52	non	non	Grimace	Normal
61	52	52	Sacrifice	Combat

## CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31 à 35, 38, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04

JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 17 à 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50 - CS : 04

# 068 MACKOGNEUR

échange uniquement  
vu  
attrapé

Nom US : MACHAMP  
Nom Jap : KAIRIKIE

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 130,0 kg  
TYPE : Combat

ÉVO : Machop => Machopeur niv 28  
=> Mackogneur (échange)  
PV : 90-383



FAMILLE : Colosse

♂ 75 % ♀ 25 %

## Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/IRB : aucun, doit être échangé

## Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Psy, Vol

Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre

Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres

Inefficace : Rien

## Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

## Attaques obtenues :

Mur Lumière, Yoga, Mawashi Geri, Encore

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Poing-karaté	Normal
D	D	D	Balayage	Combat
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
34	non	non	Corps Perdu	Combat
D	36	36	Puissance	Normal
43	non	non	Coup Croix	Combat
D	44	44	Frappe Atlas	Combat
52	non	non	Grimace	Normal
61	52	52	Sacrifice	Combat

## CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 28, 31 à 35, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04

CT : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 48, 50 - CS : 04

# 069 CHÉTIFLOR

vu  
attrapé

Nom US : BELLSPROUT  
Nom Jap : MADATUBOMI

TAILLE : 0,7 m  
POIDS : 4,0 kg  
TYPE : Plante/Poison

FAMILLE : Fleur  
ÉVO : Chétiflor => Boustiflor niv 21  
=> Empiflor (Pierre Plante)  
PV : 50-303



FAMILLE : Colosse

♂ 50 % ♀ 50 %

## Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Routes 5-6-24-25-31-32, niv 3 à 22

J : nombreux, Routes 12 à 15-24-25, niv 12

B : nombreux, Routes 5-24-25, niv 12

R : aucun, doit être échangé

## Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol

Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres

Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante

Inefficace : Rien

## Pension avec :

001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187, 188, 189, 191, 192

## Attaques obtenues :

Vampirisme, Encore, Synthèse

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Fouet Liane	Plante
6	D	D	Croissance	Normal
11	13	13	Ligotage	Normal
15	18	18	Poudre Dodo	Plante
17	15	15	Poudre Toxik	Poison
19	21	21	Para-Spore	Plante
23	26	26	Acide	Poison
30	non	non	Doux Parfum	Normal
37	33	33	Tranch'Herbe	Plante
45	42	42	Souplesse	Normal

## CT/CS

OA : 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05

JRB : 03, 06, 09, 10, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50  
CS : 01

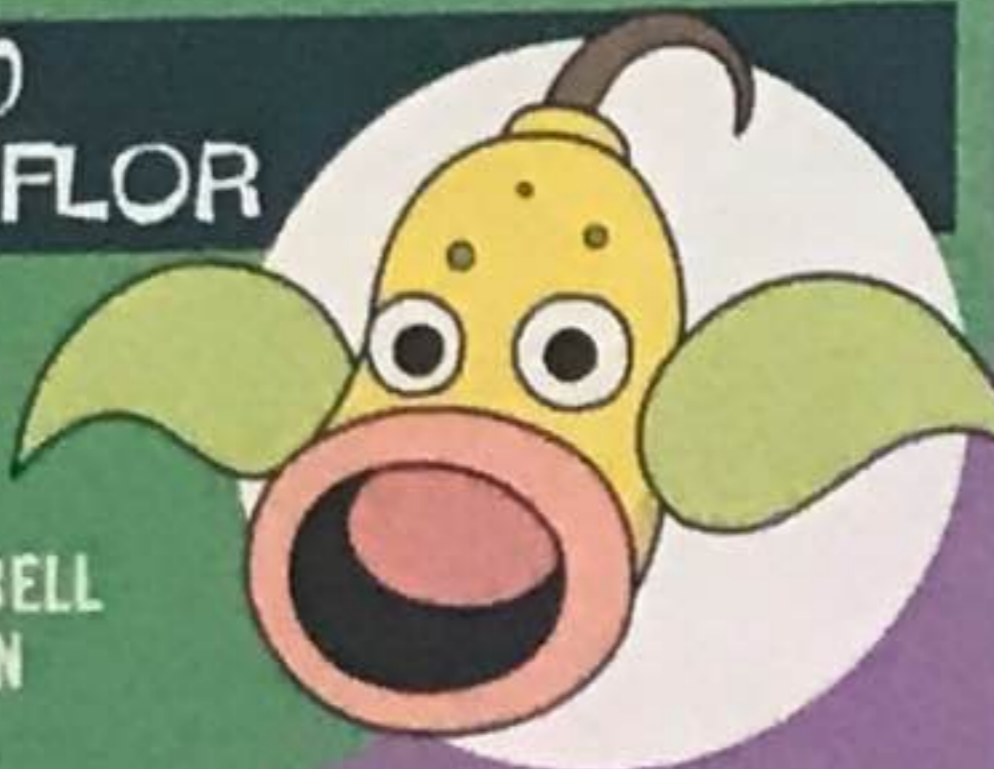
# 070 BOUSTIFLOR

vu  
attrapé

Nom US : WEEPINBELL  
Nom Jap : UTSUDON

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 6,4 kg  
TYPE : Plante-Poison

FAMILLE : Carnivore  
ÉVO : Chétiflor => Boustiflor niv 21  
=> Empiflor (Pierre Plante)  
PV : 65-333



FAMILLE : Carnivore

♂ 50 % ♀ 50 %

## Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Routes 5-6-24-25, niv 12 à 24

JB : peu, Routes 12-13-14-15, niv 29

R : aucun, doit être échangé

## Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol

Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres

Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante

Inefficace : Rien

## Pension avec :

001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187, 188, 189, 191, 192

## Attaques obtenues :

Vampirisme, Encore, Synthèse

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Fouet Liane	Plante
D	D	D	Croissance	Normal
D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Poudre Dodo	Plante
D	D	D	Para-Spore	Plante
D	23	23	Acide	Poison
24	29	29	Doux Parfum	Normal
33	non	non	Tranch'Herbe	Plante
42	38	38	Souplesse	Normal
54	49	49		

## CT/CS

OA : 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05

JRB : 03, 06, 09, 10, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50  
CS : 01

# 071 EMPIFLOR

vu  
attrapé

Nom US : VICTREEBEL  
Nom Jap : UTSUBOT

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 15,5 kg  
TYPE : Plante-Poison  
ÉVO : Chétiflor => Boustiflor niv 21  
=> Empiflor (Pierre Plante)  
PV : 80-363



FAMILLE : Carnivore

♂ 50% ♀ 50%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/B : aucun, doit évoluer ou être échangé

R : aucun, doit être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol

Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison,

Roche, Sol, Spectre, Ténèbres

Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante

Inefficace : Rien

### Pension avec :

001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152

à 154, 182, 187, 188, 189, 191, 192

### Attaques obtenues :

Vampirisme, Encore, Synthèse

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Fouet Liane	Plante
D	D	D	Croissance	Normal
D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Poudre Toxik	Poison
D	D	D	Poudre Dodo	Plante
D	D	D	Para-Spore	Plante
D	D	D	Acide	Poison
D	non	non	Doux Parfum	Normal
D	D	D	Tranch'Herbe	Plante
D	D	D	Souplesse	Normal

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.

### CT/CS

OA : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45 - CS : 01, 05

JRB : 03, 06, 09, 10, 15, 20 à 22, 31 à 34, 44, 50 - CS : 01

# 072 TENTACOOOL

vu  
attrapé

Nom US : TENTACOOOL  
Nom Jap : MENOKURAGE

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 45,5 kg  
TYPE : Eau/Poison  
ÉVO : Tentacool => Tentacruel niv 30  
PV : 40-283



FAMILLE : Mollusque

♂ 50% ♀ 50%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : partout avec surf, niv 5

J : nombreux, Bourg Palette, Carmin-sur-Mer (pêche),

Îles Écume, Routes 11 (pêche)-19-20-21 (surf), niv 5

RB : nombreux, Routes 12-13-17 à 21 (surf), niv 5

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Électrik, Psy, Sol

Sensible : Dragon, Normal, Plante, Roche, Spectre,

Ténèbres, Vol

Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Insecte,

Poison Inefficace : Rien

Pension avec : 072, 073, 090, 091, 098, 099, 138 à 141, 222

Attaques obtenues : Buée Noire, Onde Boréale, Tour

Rapide, Rune Protect, Voile Miroir

D	18	18	Dard-Venin	Poison
6	7	7	Ultrason	Normal
12	13	13	Ligotage	Normal
19	D	D	Acide	Poison
non	22	22	Pistolet à 0	Eau
25	non	non	Bulles d'O	Eau
30	27	27	Constriction	Normal
36	33	33	Bouclier	Psy
43	40	40	Grincement	Normal
49	48	48	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

OA : 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 21, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 03, 06

JRB : 03, 06, 09 à 14, 20, 21, 31 à 34, 40, 44, 50

CS : 01, 03

# 073 TENTACRUEL

vu  
attrapé

Nom US : TENTACRUEL  
Nom Jap : DOKUKURAGE

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 55,0 kg  
TYPE : Eau/Poison  
ÉVO : Tentacool => Tentacruel niv 30  
PV : 80-363



FAMILLE : Mollusque

♂ 50% ♀ 50%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : partout avec surf, niv 7

J : rare, Route 20, niv 20

RB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Électrik, Psy, Sol

Sensible : Dragon, Normal, Plante, Roche, Spectre,

Ténèbres, Vol

Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Insecte,

Poison Inefficace : Rien

Pension avec : 072, 073, 090, 091, 098, 099, 138 à 141, 222

Attaques obtenues : Buée Noire, Onde Boréale,

Tour Rapide, Rune Protect, Voile Miroir

D	D	D	Dard-Venin	Poison
D	D	D	Ultrason	Normal
D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Acide	Poison
non	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	non	non	Bulles d'O	Eau
D	D	D	Constriction	Normal
38	35	35	Bouclier	Psy
47	43	43	Grincement	Normal
55	50	50	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

OA : 03, 06, 10, 13 à 21, 27, 32, 34 à 36, 44, 45

CS : 01, 03, 06

CT : 03, 06, 09 à 15, 20, 21, 31 à 34, 40, 44, 50

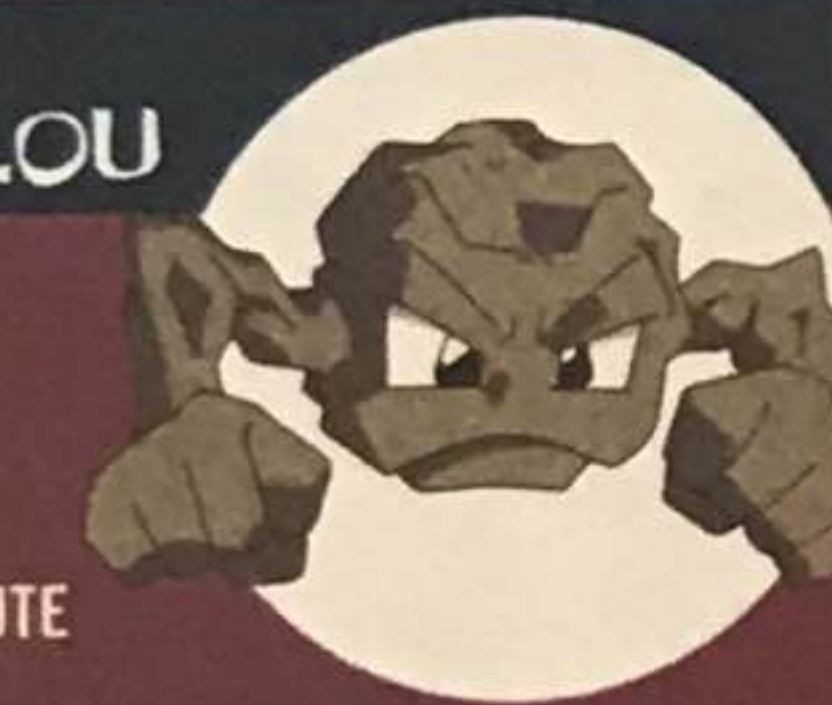
CS : 01, 03

# 074 RACAILLLOU

vu  
attrapé

Nom US : GEODUDE  
Nom Jap : ISHITSUBUTE

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 20,0 kg  
TYPE : Roche/Sol  
ÉVO : Racailleu => Gravalanch niv 25  
=> Golem (échange)  
PV : 40-283



FAMILLE : Roche

♂ 50% ♀ 50%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Antre Noire, Caves Jumelles, Mont

Creuset, Routes 45-46, Grotte, Mont Sélénite

JRB : commun, Mont Sélénite, Grotte, Route Victoire,

niv 10

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Eau, Plante

Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol

Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres

Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol

Inefficace : Électrik

Pension avec : 074 à 076, 095, 185, 208

Attaques obtenues : Ultimapoing, Fléau

D	D	D	Charge	Normal
6	11	11	Boul'Armure	Normal
11	16	16	Jet-Pierres	Pierre
16	non	non	Ampleur	Sol
21	21	21	Destruction	Normal
26	26	26	Armure	Normal
31	non	non	Roulade	Roche
36	31	31	Séisme	Sol
41	36	36	Explosion	Normal

### CT/CS

OA : 01 à 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31,

32, 34, 35, 37, 38, 40, 44, 45, 48 - CS : 04

JRB : 01, 06, 08, 09, 10, 17 à 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34,

35, 36, 38, 44, 47, 48, 50 - CS : 04

# 075 GRAVALANCH

vu  
attrapé

Nom US : GRAVELER  
Nom Jap : GORON

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 105,0 kg  
TYPE : Roche/Sol  
ÉVO : Racailleu => Gravalanch niv 25  
=> Golem (échange)  
PV : 55-313



FAMILLE : Roche

♂ 50% ♀ 50%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Route Victoire, Route 45, Grotte

Argentée, Antre Noire, Mont Creuset, niv 25

JRB : rare, Route Victoire, niv 41

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Eau, Plante

Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol

Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres

Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol

Inefficace : Électrik

Pension avec : 074 à 076, 095, 185, 208

Attaques obtenues : Ultimapoing, Fléau

D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Boul'Armure	Normal
D	D	D	Jet-Pierres	Pierre
D	non	non	Ampleur	Sol
D	D	D	Destruction	Normal
27	29	29	Armure	Normal
34	non	non	Roulade	Roche
41	36	36	Séisme	Sol
48	43	43	Explosion	Normal

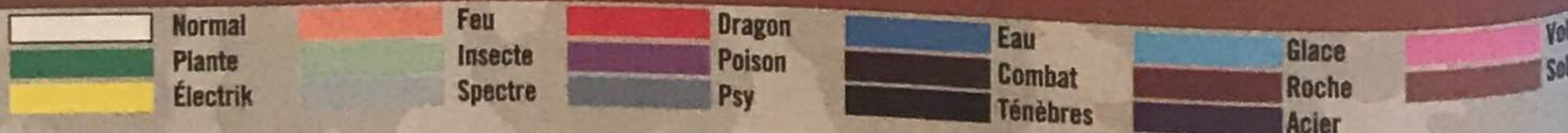
### CT/CS

OA : 01 à 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31,

32, 34, 35, 37, 38, 40, 44, 45, 48, 49 - CS : 04

CT : 01, 06, 08 à 10, 17 à 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 35,

38, 44, 47, 48, 50 - CS : 04



## 076 GROLEM

échange uniquement

- vu  
 attrapé

Nom US : GOLEM  
Nom Jap : GORONYA

TAILLE : 1,4 m  
POIDS : 300,0 kg  
TYPE : Roche/Sol  
ÉVO : Racaillou => Gravalanch niv 25  
=> Golem (échange)  
PV : 55-313 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA/IRB : aucun, doit être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Eau, Plante  
Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol  
Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol  
Inefficace : Électrik  
**Pension avec :**  
074, 075, 076, 095, 185, 208  
**Attaques obtenues :**  
Ultimapoing, Fléau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Boul'Armure	Normal
D	D	D	Jet-Pierres	Pierre
D	non	non	Ampleur	Sol
D	D	D	Destruction	Normal
27	29	29	Armure	Normal
34	non	non	Roulade	Roche
41	36	36	Séisme	Sol
48	43	43	Explosion	Normal

**CT/CS**  
OA : 01 à 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 40, 44, 45, 48, 49  
CS : 04  
IRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 38, 44, 47, 48, 50  
CS : 04

## 077 PONYTA

- vu  
 attrapé

Nom US : PONYTA  
Nom Jap : PONYTA

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 30,0 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : Ponyta => Galopa niv 40  
PV : 50-303 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : commun, Routes 22-26 à 28, zone Grotte Argentée, niv 6 à 42  
J : nombreux, Route 17, niv 28  
RB : nombreux, Maison Pokémon, niv 28  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032, 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Double Pied, Hypnose, Mania, Vive Attaque, Grincement, Lance-Flammes

D	non	non	Charge	Normal
4	non	non	Rugissement	Normal
8	non	non	Mimi Queue	Normal
13	D	D	Flammèche	Feu
non	30	30	Mimi-Queue	Normal
19	32	32	Écrasement	Normal
non	35	35	Rugissement	Normal
26	39	39	Danseflamme	Feu
34	43	43	Bélier	Normal
43	48	48	Hâte	Psy
53	non	non	Déflagration	Feu

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45 - CS : aucune  
IRB : 06 à 10, 20, 31 à 34, 38 à 40, 44, 50 - CS : aucune

## 078 GALOPA

- vu  
 attrapé

Nom US : RAPIDASH  
Nom Jap : GALLOP

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 95,0 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : Ponyta => Galopa niv 40  
PV : 65-333 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : rare, zone Grotte Argentée, Route 28, niv 44  
J : aucun, doit évoluer ou être échangé  
RB : rare, Grotte Inconnue, niv 40  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032, 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Double Pied, Hypnose, Mania, Vive Attaque, Grincement, Lance-Flammes

D	non	non	Charge	Normal
D	D	D	Flammèche	Feu
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Écrasement	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Danseflamme	Feu
D	47	47	Bélier	Normal
40	non	non	Furie	Normal
47	55	55	Hâte	Psy
61	non	non	Déflagration	Feu

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 45 - CS : aucune  
IRB : 06, 07, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50 - CS : aucune

## 079 RAMOLOSS

- vu  
 attrapé

Nom US : SLOWPOKE  
Nom Jap : YADON

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 36,0 kg  
TYPE : Eau/Psy  
ÉVO : Ramoloss => Flagadoss niv 37 ou 199 Roigada Royale en objet attaché  
PV : 65-333 ♂ 50 % ♀ 50 %



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : nombreux : Puits Ramoloss, Toho Falls, niv 6 à 23  
J : commun, Route 12-13 (surf), Îles Écume, niv 15  
RB : commun, Routes 9-10, Parc Safari, Céladopole, niv 15  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Insecte, Plante, Ténèbres  
Sensible : Dragon, Normal, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Psy, Spectre  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** Écrasement, Rune Protect, Cognobidon, Préscience

D	non	non	Charge	Normal
D	non	non	Malédiction	Spectre
6	27	27	Rugissement	Normal
15	33	33	Pistolet à 0	Eau
20	D	D	Choc Mental	Psy
29	18	18	Entrave	Normal
34	22	22	Coud'Boule	Normal
43	40	40	Amnésie	Psy
48	48	48	Psyko	Psy

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 26 à 35, 38, 39, 42, 44, 45, 50  
CS : 03 à 05  
IRB : 06, 08 à 14, 16, 20, 26 à 34, 38 à 40, 44 à 46, 49, 50  
CS : 03 à 05

## 080 FLAGADOSS

- vu  
 attrapé

Nom US : SLOWBRO  
Nom Jap : YADORAN

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 78,5 kg  
TYPE : Eau/Psy  
ÉVO : Ramoloss => Flagadoss niv 37 ou 199 Roigada Royale en objet attaché  
PV : 95-393 ♂ 50 % ♀ 50 %




**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : rare, Puits Ramoloss, niv 35  
J : rare, Routes 12-13 (surf), Îles Écume, niv 23  
RB : rare, Route 23, Îles Écume, Grotte Inconnue, niv 23  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Insecte, Plante, Ténèbres  
Sensible : Dragon, Normal, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Psy, Spectre  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** Écrasement, Rune Protect, Cognobidon, Préscience

D	non	non	Charge	Normal
D	non	non	Malédiction	Spectre
D	D	D	Rugissement	Normal
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	D	D	Choc Mental	Psy
D	D	D	Entrave	Normal
D	D	D	Coud'Boule	Normal
37	non	non	Repli	Eau
46	44	44	Amnésie	Psy
54	55	55	Psyko	Psy

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06 à 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 26 à 35, 38, 39, 42, 44, 45, 50  
CS : 03 à 05  
IRB : 01, 05, 06, 08 à 20, 26 à 34, 38 à 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 03 à 05

### 081 MAGNÉTI



vu  
 attrapé

Nom US : MAGNEMITE  
 Nom Jap : COIL

TAILLE : 0,3 m  
 POIDS : 6,0 kg  
 TYPE : Électrik  
 ÉVO : Magnéti => Magnéton niv 30  
 PV : 25-253

FAMILLE : Magnétique  
 Pas de genre

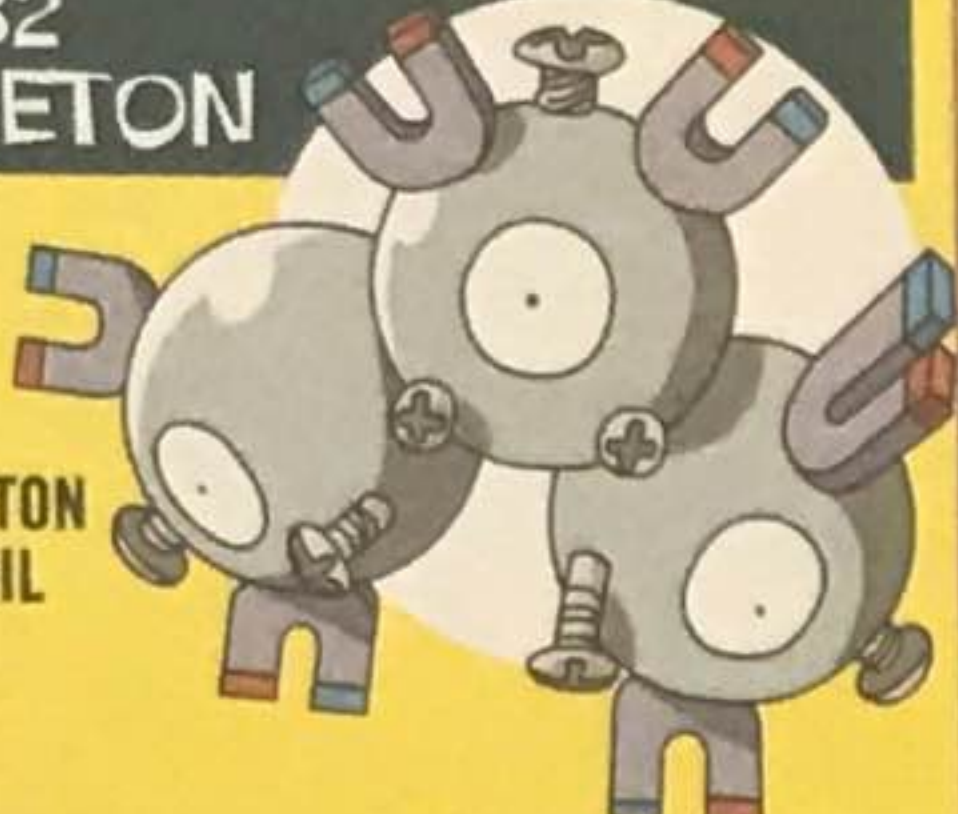
**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : nombreux, Routes 6-7-38-39, niv 15  
 J : nombreux, Route 10, Centrale, niv 16  
 RB : nombreux, Centrale, niv 16

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Sol  
 Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Acier, Électrik, Vol  
 Inefficace : Rien  
 Pension avec : 132  
 Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
6	25	25	Éclair	Électrik
16	21	21	Sonic Boom	Normal
11	29	29	Ultrason	Normal
21	35	35	Cage-Éclair	Électrik
27	non	non	Verrouillage	Normal
33	41	41	Météores	Normal
39	47	47	Grincement	Normal
45	non	non	Élécanon	Électrik

**CT/CS**  
 OA : 03, 04, 06, 07, 10, 13, 16 à 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 39, 44  
 CS : 05  
 JRB : 06, 09, 10, 20, 24, 25, 30 à 34, 39, 44, 45, 50  
 CS : 05

### 082 MAGNETON



vu  
 attrapé

Nom US : MAGNETON  
 Nom Jap : REACOIL

TAILLE : 1,0 m  
 POIDS : 60,0 kg  
 TYPE : Électrik  
 ÉVO : Magnéti => Magnéton niv 30  
 PV : 50-303

FAMILLE : Magnétique  
 Pas de genre

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
 JRB : peu, Centrale, niv 33

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Sol  
 Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Acier, Électrik, Vol  
 Inefficace : Rien  
 Pension avec : 132  
 Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Éclair	Électrik
D	D	D	Sonic Boom	Normal
D	D	D	Ultrason	Normal
D	38	38	Cage-Éclair	Électrik
D	non	non	Verrouillage	Normal
35	46	46	Météores	Normal
43	54	54	Grincement	Normal
53	non	non	Élécanon	Électrik

**CT/CS**  
 OA : 03, 04, 06, 07, 10, 13, 15 à 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 39, 44 - CS : 05  
 JRB : 06, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 30 à 34, 39, 44, 45, 50  
 CS : 05

### 083 CANARTICHO



vu  
 attrapé

Nom US : FARFETCH'D  
 Nom Jap : KAMONEGI

TAILLE : 0,8 m  
 POIDS : 15,0 kg  
 TYPE : Normal/Vol  
 ÉVO : Aucune  
 PV : 52-307 ♂ 50 % ♀ 50 %

FAMILLE : Canard fou


**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : commun, Routes 38-39, niv 16  
 J : rare, Route 12-13, niv 25  
 RB : 1 seul, Carmin-sur-Mer (échange), niv 26

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Électrik, Glace, Roche  
 Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Insecte, Plante  
 Inefficace : Sol, Spectre  
 Pension avec : 016 à 029, 032 à 034, 037, 038, 041 à 043, 050 à 059, 077, 078, 083 à 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 142, 155 à 157, 161 à 164, 169, 176 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 227 à 229, 231, 232, 234, 235, 241  
 Attaques obtenues : Fléau, Tornade, Vive Attaque, Mimique, Clairvoyance

D	D	D	Picpic	Vol
non	D	D	Jet de Sable	Normal
7	non	non	Jet de Sable	Sol
13	7	7	Groz'Yeux	Normal
19	15	15	Furie	Normal
25	23	23	Danse-Lames	Normal
31	31	31	Hâte	Psy
37	39	39	Tranche	Normal
44	non	non	Faux-Charge	Normal

**CT/CS**  
 OA : 02, 03, 06, 09, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 47  
 CS : 01, 02  
 JRB : 02 à 04, 06, 08 à 10, 20, 31, 32, 39, 40, 44, 50  
 CS : 01, 02

### 084 DODUO



vu  
 attrapé

Nom US : DODUO  
 Nom Jap : DODO

TAILLE : 1,4 m  
 TYPE : Normal/Vol  
 POIDS : 39,2 kg  
 ÉVO : Doduo => Dodrio niv 31  
 PV : 35-273 ♂ 50 % ♀ 50 %

FAMILLE : Duoiseau

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : commun, zone Grotte Argentée, Routes 22-26-27-28, niv 4 à 41  
 JRB : commun, Route 16-17-18, Parc Safari, niv 22

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Électrik, Glace, Roche  
 Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Insecte, Plante  
 Inefficace : Sol, Spectre  
 Pension avec : 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
 Attaques obtenues : Buée Noire, Fléau, Ultrason, Vive Attaque

D	D	D	Picpic	Vol
D	20	20	Rugissement	Normal
9	non	non	Poursuite	Ténèbres
13	24	24	Furie	Normal
21	40	40	Triplattaque	Normal
25	36	36	Frénésie	Normal
33	30	30	Bec Vrille	Vol
37	44	44	Hâte	Psy

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20 à 22, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 44 à 47  
 CS : 02  
 JRB : 04, 06, 08 à 10, 20, 31 à 34, 40, 43, 44, 49, 50  
 CS : 02

### 085 DODRIO



vu  
 attrapé

Nom US : DODRIO  
 Nom Jap : DODRIO

TAILLE : 1,8 m  
 POIDS : 85,2 kg  
 TYPE : Normal/Vol  
 ÉVO : Doduo => Dodrio niv 31  
 PV : 360-323 ♂ 50 % ♀ 50 %

FAMILLE : Troiseau

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
 OA : commun, zone Grotte Argentée, Routes 22-26-27-28, niv 30-43  
 J : peu, Route 17, niv 30  
 RB : peu, Grotte Inconnue, niv 29

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Électrik, Glace, Roche  
 Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Insecte, Plante  
 Inefficace : Sol, Spectre  
 Pension avec : 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
 Attaques obtenues : Buée Noire, Fléau, Ultrason, Vive Attaque

D	D	D	Picpic	Vol
D	D	D	Rugissement	Normal
D	non	non	Poursuite	Ténèbres
D	D	D	Furie	Normal
D	39	39	Frénésie	Normal
D	45	45	Triplattaque	Normal
38	D	D	Bec Vrille	Vol
47	51	51	Hâte	Psy

**CT/CS**  
 OA : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20 à 22, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 44 à 47  
 CS : 02  
 JRB : 04, 06, 08 à 10, 15, 20, 31 à 34, 40, 43, 44, 49, 50  
 CS : 02

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Spectre
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		Spectre

## 086 OTARIA

- vu
- attrapé

Nom US : SEEL  
Nom Jap : PAWWOW

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 90,0 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Otaria => Lamantine niv 34  
PV : 65-333



FAMILLE : Otarie

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Tourb'iles, niv 23  
J : commun, Iles Écume, niv 20  
RB : commun, Iles Écume, Labo Pokémon (échange), niv 22  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien   Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 062, 077 à 080, 083, 086, 087, 111, 112, 116, 117, 128, 131, 133 à 136, 138 à 141, 147 à 149, 155 à 162, 179 à 181, 183, 184, 186, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215, 216, 217, 220 à 226, 228 à 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Entrave, Léchouille, Picpic, Souplesse, Cognobidon, Encore

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Coup'd'boule	Normal
6	30	30	Rugissement	Normal
16	35	35	Onde Boréale	Glace
21	40	40	Repos	Psy
32	45	45	Bélier	Normal
37	50	50	Laser Glace	Glace
48	non	non	Rune Protect	Normal

### CT/CS

OA : 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 44, 45  
CS : 03, 06, 07  
JRB : 06 à 14, 16, 20, 31, 32, 34, 40  
CS : 03, 04

## 087 LAMANTINE

- vu
- attrapé

Nom US : DEWGONG  
Nom Jap : JUGON

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 120 kg  
TYPE : Eau/Glace  
ÉVO : Otaria => Lamantine niv 34  
PV : 90-383



FAMILLE : Otarie

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
J : rare, Cramois'Îles (échange), Iles Écume, niv 15  
RB : rare, Iles Écume, niv 15  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Électrik, Plante, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Poison, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 062, 077 à 080, 083, 086, 087, 111, 112, 116, 117, 128, 131, 133 à 136, 138 à 141, 147 à 149, 155 à 162, 179 à 181, 183, 184, 186, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215, 216, 217, 220 à 226, 228 à 232, 234, 235, 241  
**Attaques obtenues :** Entrave, Léchouille, Picpic, Souplesse, Cognobidon, Encore

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Coup'd'boule	Normal
D	D	D	Rugissement	Normal
D	35	35	Onde Boréale	Glace
D	44	44	Repos	Psy
D	50	50	Bélier	Normal
43	56	56	Laser Glace	Glace
60	non	non	Rune Protect	Normal

### CT/CS

OA : 02, 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 44, 45  
CS : 03, 06, 07  
CT : 06 à 16, 20, 31, 32, 34, 40  
CS : 03, 04

## 088 TADMORV

- vu
- attrapé

Nom US : GRIMER  
Nom Jap : BETBETER

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 30,0 kg  
TYPE : Poison  
ÉVO : Tadmorv => Grotadmorv niv 38  
PV : 80-363



FAMILLE : Dégueu

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : nombreux, Céladopole, Routes 15-16-17 (surf ou pêche), niv 28  
J : commun, Centrale, Manoir Pokémon, niv 23  
R : rare, Manoir Pokémon, niv 23  
B : nombreux, Manoir Pokémon, niv 23  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien   Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219  
**Attaques obtenues :** Buée Noire, Léchouille, Regard Noir, Poursuite

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	30	30	Gaz Toxik	Poison
5	42	42	Armure	Normal
10	D	D	Entrave	Normal
16	37	37	Détritus	Poison
23	33	33	Lilliput	Normal
31	48	48	Grincement	Normal
40	55	55	Acidarmure	Poison
50	non	non	Bombe Beurk	Poison

### CT/CS

OA : 01, 03, 06, 07, 10, 11, 13, 17, 19 à 21, 25, 27, 31 à 36, 38, 41, 44 à 46, 48  
CS : aucune  
JRB : 06, 08, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50  
CS : aucune

## 089 GROADMORV

- vu
- attrapé

Nom US : MUK  
Nom Jap : BETBETON

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 30,0 kg  
TYPE : Poison  
ÉVO : Tadmorv => Grotadmorv niv 38  
PV : 105-413



FAMILLE : Dégueu

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Céladopole, Routes 15-16-17 (surf ou pêche), niv 28  
J : peu, Centrale, Manoir Pokémon, niv 15  
RB : peu, Manoir Pokémon, niv 15  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien   Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219  
**Attaques obtenues :** Buée Noire, Léchouille, Regard Noir, Poursuite

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Gaz Toxik	Poison
D	45	45	Armure	Normal
D	D	D	Entrave	Normal
D	D	D	Détritus	Poison
D	D	D	Lilliput	Normal
D	53	53	Grincement	Normal
45	60	60	Acidarmure	Poison
60	non	non	Bombe Beurk	Poison

### CT/CS

OA : 01, 03, 06, 07, 10, 11, 13, 15, 17, 19 à 21, 25, 27, 31 à 36, 38, 41, 44 à 46, 48 - CS : aucune  
JRB : 06, 08, 15, 20, 21, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50 - CS : aucune

## 090 KOKIYAS

- vu
- attrapé

Nom US : SHELLDER  
Nom Jap : SHELLDER

TAILLE : 0,3 m  
TYPE : Eau/Glace  
ÉVO : Kokiyas => Crustabri (Pierre Eau)  
PV : 30-263



POIDS : 4,0 kg  
FAMILLE : Bivalve

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Route 21, Carmin-sur-Mer, Cramois'Îles, Îles Écume (pêche), niv 10  
J : commun, Routes 16-17, Carmin-sur-Mer, (pêche), niv 10  
RB : commun, Routes 6-11-19 à 21, Carmin-sur-Mer, Cramois'Îles, Îles Écume (pêche), niv 10  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Électrik, Plante, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Poison, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 072, 073, 090, 091, 099, 099, 138, 139, 140, 141, 222  
**Attaques obtenues :** Bouclier, Grincement, Tour Rapide

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Repli	Eau
9	18	18	Ultrason	Normal
25	non	non	Défend	Normal
17	30	30	Onde Boréale	Glace
33	39	39	Groz'Yeux	Normal
41	23	23	Claquoir	Eau
49	50	50	Laser Glace	Glace

### CT/CS

OA : 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45 - CS : 03, 06  
JRB : 06, 09 à 14, 20, 30 à 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50 - CS : 03

### 091 CRUSTABRI

vu  
 attrapé

Nom US : CLOYSTER  
Nom Jap : PARSHEN

TAILLE : 1,5 m  
POIDS : 132,5 kg  
TYPE : Eau/Glace  
ÉVO : Kokiyas => Crustabri (Pierre Eau)  
PV : 50-303

FAMILLE : Bivalve  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OAJRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Électrik, Plante, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Poison, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Glace  
Inefficace : Rien

**Pension avec :**  
072, 073, 090, 091, 098, 099, 138, 139, 140, 141, 222

**Attaques obtenues :**  
Bouclier, Grincement, Tour Rapide

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Repli	Eau
D	D	D	Ultrason	Normal
D	non	non	Défend	Normal
D	D	D	Onde Boréale	Glace
D	non	non	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Claquoir	Eau
D	D	D	Laser Glace	Glace
*	*	*	Picanon	Normal

\*Il gagne Picanon en évoluant (JRB) : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution.

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 06  
JRB : 06, 09 à 15, 20, 30 à 34, 36, 39, 44, 47, 49, 50  
CS : 03

### 092 FANTOMINUS

vu  
 attrapé

Nom US : GASTLY  
Nom Jap : GHOS

TAILLE : 1,3 m  
TYPE : Spectre/Poison  
ÉVO : Fantominus => Spectrum niv 25  
=> Ectoplasma (échange)  
PV : 30-263

POIDS : 0,1 kg  
FAMILLE : Gaz  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : peu, Tour Chétiflor (nuit-niv 6), Tour Feraille (nuit-niv 20)  
JRB : nombreux, Tour Pokémon, niv 18

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Roche, Vol  
Résistant : Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Combat, Normal

**Pension avec :**  
088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219

**Attaques obtenues :**  
Buée Noire, Cognobidon

D	D	D	Léchouille	Spectre
D	27	27	Hypnose	Psy
8	non	non	Dépît	Spectre
13	non	non	Regard Noir	Normal
16	non	non	Malédiction	Spectre
21	D	D	Onde Folie	Spectre
28	D	D	Ténèbres	Spectre
33	35	35	Dévorève	Psy
36	non	non	PRLVT Destin	Spectre

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 17 à 21, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 35, 42, 44 à 46, 50 - CS : aucune  
JRB : 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50 - CS : aucune

### 093 SPECTRUM

vu  
 attrapé

Nom US : HAUNTER  
Nom Jap : GHOST

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 0,1 kg  
TYPE : Spectre/Poison  
ÉVO : Fantominus => Spectrum niv 25  
=> Ectoplasma (échange)  
PV : 45-293

FAMILLE : Gaz  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : rare, Route 8 (nuit), niv 20  
JRB : peu, Tour Pokémon, niv 20

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Roche, Vol  
Résistant : Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Combat, Normal

**Pension avec :**  
088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219

**Attaques obtenues :**  
Buée Noire, Cognobidon

D	D	D	Léchouille	Spectre
D	29	29	Hypnose	Psy
D	non	non	Dépît	Spectre
D	non	non	Regard Noir	Normal
D	non	non	Malédiction	Spectre
D	non	non	Onde Folie	Spectre
D	D	D	Ténèbres	Spectre
39	38	38	Dévorève	Psy
48	non	non	PRLVT Destin	Spectre

**CT/CS**  
OA : 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 17 à 21, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 35, 42, 44 à 46, 50  
CS : aucune  
JRB : 06, 20, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34, 36, 42, 44, 46, 47, 50  
CS : aucune

### 094 ECTOPLASMA

échange uniquement

vu  
 attrapé

Nom US : GENGAR  
Nom Jap : GENGAR

TAILLE : 1,5 m  
TYPE : Spectre/Poison  
ÉVO : Fantominus => Spectrum niv 25  
=> Ectoplasma (échange)  
PV : 60-323

POIDS : 40,5 kg  
FAMILLE : Gaz  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OAJRB : aucun, doit être échangé

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Roche, Vol  
Résistant : Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Combat, Normal

**Pension avec :**  
088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219

**Attaques obtenues :**  
Buée Noire, Cognobidon

D	D	D	Léchouille	Spectre
D	29	29	Hypnose	Psy
D	non	non	Dépît	Spectre
D	non	non	Regard Noir	Normal
D	non	non	Malédiction	Spectre
D	non	non	Onde Folie	Spectre
D	D	D	Ténèbres	Spectre
39	38	38	Dévorève	Psy
48	non	non	PRLVT Destin	Spectre

**CT/CS**  
AO : 01 à 03, 06 à 11, 13, 15, 17 à 21, 25, 27, 29, 30, 32 à 35, 41, 42, 44 à 46, 48, 50  
CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 21, 24, 25, 29, 31, 32, 34 à 36, 40, 42, 44, 46, 47, 50 - CS : 04

### 095 ONIX

vu  
 attrapé

Nom US : ONIX  
Nom Jap : IWAKE

TAILLE : 8,8 m  
TYPE : Roche/Sol  
ÉVO : Onix => 208 Steelix  
(échanger avec le Peau métal en objet attaché)  
PV : 35-273

POIDS : 210,0 kg  
FAMILLE : Serpenroc  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : commun, Grotte Argentée (niv 42), Caves Jumelles (niv 6), Grotte, Route Victoire, niv 16  
JRB : commun, Grotte, Route Victoire, niv 14

**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Eau, Plante  
Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol  
Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol  
Inefficace : Électrik

**Pension avec :**  
074, 075, 076, 095, 185, 208

**Attaques obtenues :**  
Fléau

D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Grincement	Normal
10	15	15	Étreinte	Normal
14	19	19	Jet-Pierres	Roche
23	43	43	Armure	Normal
27	25	25	Frénésie	Normal
36	non	non	Tempête de Sable	Roche
40	33	33	Souplesse	Normal

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 44, 45  
CS : 04  
CT : 06, 08 à 10, 20, 26 à 28, 31, 32, 34, 36, 40, 44, 47, 48, 50 - CS : 04

## 096 SOPORIFIK

vu  
 attrapé

Nom US : DROWZEE  
Nom Jap : SLEEP

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 32,4 kg  
TYPE : Psy  
ÉVO : Soporifik => Hypnomade niv 26  
PV : 60-323



FAMILLE : Hypnose

♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : nombreux, Routes 34 à 36-11-7, niv 10  
JRB : rare, Route 11, niv 15

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre

### Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

### Attaques obtenues :

Bouclier, Mur Lumière

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Hypnose	Psy
10	12	12	Entrave	Normal
18	17	17	Choc Mental	Psy
25	24	24	Coud'Boule	Normal
31	29	29	Gaz Toxik	Poison
36	37	37	Yoga	Psy
40	32	32	Psyko	Psy
43	non	non	Boost	Normal
45	non	non	Préscience	Psy

### CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 17, 18, 20, 21, 27, 29, 30, 32 à 35, 41, 42, 44, 45, 48, 50 - CS : 05  
CT : 01, 05, 06, 08 à 10, 17 à 20, 29 à 35, 40, 42, 44 à 46, 49, 50 - CS : 05

## 097 HYPNOMADE

vu  
 attrapé

Nom US : HYPNO  
Nom Jap : SLEEPER

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 75,6 kg  
TYPE : Psy  
ÉVO : Soporifik => Hypnomade niv 26  
PV : 85-373



FAMILLE : Hypnose

♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
RB : rare, Grotte Inconnue, niv 46

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre

### Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

### Attaques obtenues :

Bouclier, Mur Lumière

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Hypnose	Psy
D	D	D	Entrave	Normal
D	D	D	Choc Mental	Psy
D	D	D	Coud'Boule	Normal
33	33	33	Gaz Toxik	Poison
49	37	37	Psyko	Psy
40	43	43	Yoga	Psy
55	non	non	Boost	Normal
60	non	non	Préscience	Psy

### CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 29, 30, 32 à 35, 41, 42, 44, 45, 48, 50 - CS : 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 29 à 35, 40, 42, 44 à 46, 49, 50 - CS : 05

## 098 KRABBY

vu  
 attrapé

Nom US : KRABBY  
Nom Jap : KRAB

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 6,5 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Krabby => Krabboss niv 28  
PV : 30-263



FAMILLE : Doux Crabe

♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : nombreux, Olivine, Tourb'Îles, Route 34, Azuria, niv 22  
JRB : nombreux, Routes 6-11 à 13-17-18-24-25, Parc Safari, Parmanie, Azuria, niv 10

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien

### Pension avec :

072, 073, 090, 091, 098, 099, 138 à 141, 222

### Attaques obtenues :

Amnésie, Buée Noire, Fléau, Souplesse, Tunnel

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
5	D	D	Groz'Yeux	Normal
12	20	20	Force Poigne	Normal
16	40	40	Armure	Normal
23	30	30	Écrasement	Normal
27	25	25	Guillotine	Normal
34	non	non	Défend	Normal
41	35	35	Pince-Masse	Eau

### CT/CS

OA : 03, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 44 à 46, 49  
CS : 01, 03, 04, 06  
JRB : 03, 06, 08 à 15, 20, 31, 32, 34, 44, 50  
CS : 01, 03, 04

## 099 KRABBOSS

vu  
 attrapé

Nom US : KINGLER  
Nom Jap : KINGLER

TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 60,0 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Krabby => Krabboss niv 28  
PV : 55-313



FAMILLE : Doux Crabe

♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun (pêche), Route 34, Azuria, J : commun, Routes 9-24-25, Îles Écume, niv 15  
RB : nombreux (pêche), Route 23, Îles Écume, Grotte Inconnue, niv 15

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien

### Pension avec :

072, 073, 090, 091, 098, 099, 138 à 141, 222

### Attaques obtenues :

Amnésie, Buée Noire, Fléau, Souplesse, Tunnel

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Force Poigne	Normal
D	49	49	Armure	Normal
D	34	34	Écrasement	Normal
D	D	D	Guillotine	Normal
38	non	non	Défend	Normal
49	42	42	Pince-Masse	Eau

### CT/CS

OA : 03, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 44 à 46, 49  
CS : 01, 03, 04, 06  
JRB : 03, 06, 08, 09, 11 à 15, 20, 31, 32, 34, 40, 44, 50  
CS : 01, 03, 04

## 100 VOLTORBE

vu  
 attrapé

Nom US : VOLTORB  
Nom Jap : BIRIRIDAMA

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 10,4 kg  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Voltorbe => Électrode niv 30  
PV : 60-323



FAMILLE : Balle

Pas de genre

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Route 10, Repaire de la Team Rocket à Acajou, extérieur de la Centrale, niv 17  
J : commun, Centrale, niv 33  
RB : commun, Centrale, Route 10, niv 33

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien

### Pension avec : 132

### Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
9	D	D	Grincement	Normal
17	17	17	Sonic Boom	Normal
23	22	22	Destruction	Normal
29	non	non	Roulade	Roche
33	29	29	Mur Lumière	Psy
37	36	36	Météores	Normal
39	43	43	Explosion	Normal
41	non	non	Voile Miroir	Psy

### CT/CS

OA : 02 à 04, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 39, 44 - CS : 05  
JRB : 06, 09, 24, 25, 30 à 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50  
CS : 05

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



# 101 ÉLECTRODE

- vu
- attrapé

Nom US : ELECTRODE  
Nom Jap : MARMINE

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 66,6 kg  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Voltorbe => Électrode niv 30  
PV : 60-323



FAMILLE : Balle  
Pas de genre

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : 3 seulement, Repaire de la Team Rocket à Acajou, niv 35

J : 2 seulement, Centrale, niv 45  
RB : peu, Centrale, Cramois'Îles, niv 43, à échanger contre Raichu au Labo Pokémon

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 132  
Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Grincement	Normal
D	D	D	Sonic Boom	Normal
D	D	D	Destruction	Normal
D	D	D	Roulade	Roche
34	D	D	Mur Lumière	Psy
40	40	40	Météores	Normal
44	50	50	Explosion	Normal
48	non	non	Voile Miroir	Psy

### CT/CS

OA : 02 à 04, 06, 07, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 39, 44 - CS : 05  
JRB : 06, 09, 15, 24, 25, 30 à 34, 36, 39, 44, 45, 47, 50  
CS : 05

# 102 Nœunœuf

- vu
- attrapé

Nom US : EXEGGCUTE  
Nom Jap : TAMATAMA

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 2,5 kg  
TYPE : Plante/Psy  
ÉVO : Nœunœuf => Noadkoko niv 33 (Pierre Plante)  
PV : 60-323



FAMILLE : Œuf  
♂ 50 %  
♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, en secouant les arbres (CT02)

JRB : nombreux, Parc Safari, niv 20

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Insecte  
Vulnérable : Feu, Glace, Poison, Spectre, Ténèbres, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Normal, Roche  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante, Psy, Sol  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
Attaques obtenues :  
Pouv. Antique, Synthèse, Rayon Lune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Pilonage	Normal
D	D	D	Hypnose	Psy
7	25	25	Protection	Psy
13	28	28	Vampigraine	Plante
19	non	non	Choc Mental	Psy
25	32	32	Para-Spore	Plante
31	37	37	Poudre Toxik	Poison
37	48	48	Poudre Dodo	Plante
43	42	42	Lance-Soleil	Plante

### CT/CS

OA : 02, 03, 04, 06, 09, 10, 11, 13, 17, 19, 20, 21, 22, 27, 29, 32, 34, 35, 36, 42, 44, 45, 46, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 06, 09, 10, 20, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50 - CS : 04

# 103 NOADKOKO

- vu
- attrapé

Nom US : EXEGGCUTOR  
Nom Jap : NASSY

TAILLE : 2,0 m  
POIDS : 120 kg  
TYPE : Plante/Psy  
ÉVO : Nœunœuf => Noadkoko niv 33 (Pierre Plante)  
PV : 95-393



FAMILLE : Fruitpalme  
♂ 50 %  
♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Insecte  
Vulnérable : Feu, Glace, Poison, Spectre, Ténèbres, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Normal, Roche  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante, Psy, Sol  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
Attaques obtenues :  
Pouv. Antique, Synthèse, Rayon Lune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Pilonage	Normal
D	D	D	Hypnose	Psy
D	D	D	Protection	Psy
D	D	D	Vampigraine	Plante
D	non	non	Choc Mental	Psy
19	28	28	Écrasement	Normal
25	32	32	Para-Spore	Plante
non	37	37	Poudre Toxik	Poison
31	non	non	Bomb'Œuf	Normal
37	48	48	Poudre Dodo	Plante
43	42	42	Lance-Soleil	Plante

### CT/CS

OA : 02, 03, 04, 06, 09, 10, 11, 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34, 35, 36, 42, 44, 45, 46, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 06, 09, 10, 15, 20, 21, 22, 29, 30 à 34, 36, 37, 44, 46, 47, 50 - CS : 04

# 104 OSSELAIT

- vu
- attrapé

Nom US : CUBONE  
Nom Jap : KARAKARA

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 6,5 kg  
TYPE : Sol  
ÉVO : Osselaït => Ossatueur niv 28  
PV : 50-303



FAMILLE : Solitaire  
♂ 50 %  
♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Cave Taupiqueur, 10

J : peu, Parc Safari, Tour Pokémon, niv 16

RB : peu, Tour Pokémon, niv 16

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
Attaques obtenues : Grincement, Éboulement, Pouv. Antique, Cognobidon, Requiem

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Rugissement	Normal
5	D	non	Mimi-Queue	Normal
9	D	D	Massd'os	Sol
13	18	non	Coupd'Boule	Normal
17	25	25	Groz'Yeux	Normal
21	31	31	Puissance	Normal
25	43	43	Osmerang	Sol
29	46	46	Frénésie	Normal
33	non	non	Faux-Charge	Normal
37	38	38	Mania	Normal
41	non	non	Charge-Os	Sol

### CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 41, 43 à 46, 48  
CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 17 à 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50 - CS : 04

# 105 OSSATUEUR

- vu
- attrapé

Nom US : MAROWAK  
Nom Jap : GARAGARA

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 45,0 kg  
TYPE : Sol  
ÉVO : Osselaït => Ossatueur niv 28  
PV : 60-323



FAMILLE : Gard'os  
♂ 50 %  
♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : rare, Cave Taupiqueur, niv 14

J : rare, Tour Pokémon, Parc Safari, niv 20

RB : rare, Tour Pokémon, Route Victoire, Grotte Inconnue, niv 24

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
Attaques obtenues : Grincement, Éboulement, Pouv. Antique, Cognobidon, Requiem

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Massd'os	Sol
D	non	non	Mimi-Queue	Normal
D	non	non	Rugissement	Normal
D	non	non	Coupd'Boule	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	33	33	Puissance	Normal
D	48	48	Osmerang	Sol
32	55	55	Frénésie	Normal
39	non	non	Faux-Charge	Normal
46	41	41	Mania	Normal

### CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13 à 17, 20, 21, 23, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 41, 43, 44, 45, 46, 48  
CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50 - CS : 04

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		



106  
KICKLEE

- vu
- attrapé

Nom US : HITMONLEE  
Nom Jap : SAWAMURER

TAILLE : 1,5 m  
POIDS : 49,8 kg  
TYPE : Combat

FAMILLE : Latteur  
ÉVO : 236 Débugant (OA uniquement)  
=> Kicklee (si ATT > DEF) ou Tygnon (si DEF > ATT)  
ou 237 Kapoera (si DEF= ATT)  
PV : 50-303



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : rare, Cave Taupiqueur, niv 28  
J : rare, Dojo de Safrania, Parc Safari, niv 30  
RB : rare, Dojo de Safrania, Route Victoire, niv 30

Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres  
Inefficace : Rien

Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

Attaques obtenues :

Pied Voltige, Tour Rapide, Mach Punch

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Double Pied	Combat
6	D	D	Yoga	Psy
11	33	33	Mawashi Geri	Combat
16	38	38	Pied Sauté	Combat
21	43	43	Puissance	Normal
26	48	48	Pied Voltige	Combat
31	non	non	Lire-Esprit	Normal
36	non	non	Clairvoyance	Normal
41	non	non	Ténacité	Normal
46	53	53	Ultimawashi	Normal
51	non	non	Contre	Combat

CT/CS

OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43 à 46 - CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50 - CS : 04

107  
TYGNON

- vu
- attrapé

Nom US : HITMONCHAN  
Nom Jap : EBWARER

TAILLE : 1,4 m  
POIDS : 50,2 kg  
TYPE : Combat

FAMILLE : Ponceur  
ÉVO : 236 Débugant (OA uniquement)  
=> Kicklee (si ATT > DEF) ou Tygnon (si DEF > ATT)  
ou 237 Kapoera (si DEF= ATT)  
PV : 50-303



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
JRB : 1 seul, Dojo de Safrania, niv 30

Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres  
Inefficace : Rien

Pension avec :

063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

Attaques obtenues :

Pied Voltige, Tour Rapide, Lire-Esprit, Mach Punch

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Poing Comète	Normal
7	D	D	Hâte	Psy
13	non	non	Poursuite	Ténèbres
26	33	33	Poing de Feu	Feu
26	38	38	Poinglace	Glace
26	43	43	Poing Éclair	Électrik
32	non	non	Mach Punch	Combat
38	48	48	Ultimapoing	Normal
44	non	non	Détection	Combat
50	53	53	Riposte	Combat

CT/CS

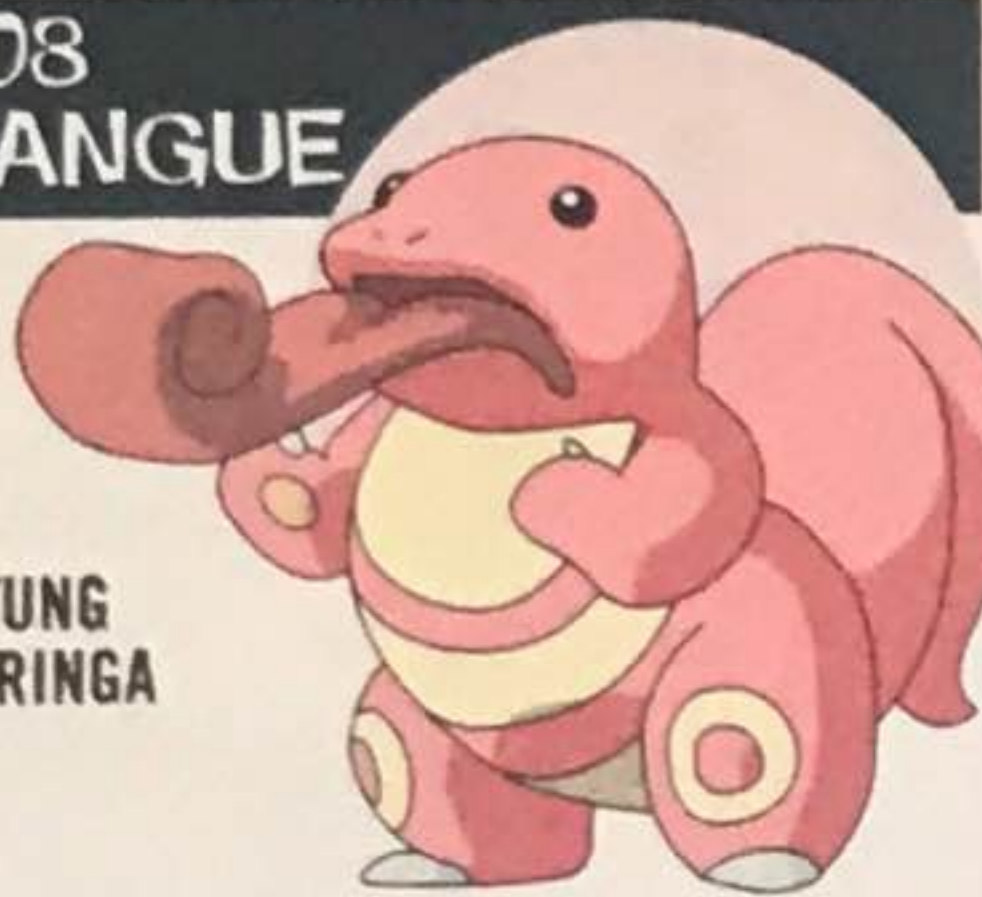
OA : 01, 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31 à 35, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08, 09, 10, 17, 18, 19, 20, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 44, 50 - CS : 04

108  
EXCELANGUE

- vu
- attrapé

Nom US : LICKITUNG  
Nom Jap : BERORINGA

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 65,5 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 90-383



FAMILLE : Lècheur

♂ 50 % ♀ 50 %

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Route 44 (herbes au milieu d'une mare), niv 24  
J : peu, Grotte Inconnue, niv 50  
RB : 1 seul, Route 18 (échange), niv 50

Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre

Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248

Attaques obtenues : Cognobidon, Ampleur

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	non	non	Léchouille	Normal
7	D	D	Ultrason	Normal
13	23	23	Boul'Armure	Normal
19	7	7	Écrasement	Normal
25	non	non	Ligotage	Normal
31	15	15	Entrave	Normal
37	31	31	Souplesse	Normal
43	39	39	Grincement	Normal

CT/CS

OA : 01 à 04, 06, 08 à 11, 13 à 17, 18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 30 à 35, 37, 38, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 48, 50  
CS : 01, 03, 04  
JRB : 01, 03, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 24 à 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50  
CS : 01, 03, 04

109  
SMOGO

- vu
- attrapé

Nom US : KOFFING  
Nom Jap : DOGASE

TAILLE : 0,6 m  
TYPE : Poison  
ÉVO : Smogo => Smogogo niv 35  
PV : 40-283



POIDS : 1,0 kg  
FAMILLE : Gaz Mortel

♂ 50 % ♀ 50 %

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Tour Cendrée, niv 14  
J : aucun, doit être échangé  
RB : nombreux, Manoir Pokémon, niv 30

Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien

Pension avec :

088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219

Attaques obtenues :

Grincement, Rafale Psy, Vague Psy, Balance

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	non	non	Gaz Toxik	Poison
D	D	D	Charge	Normal
9	non	non	Puréd'pois	Poison
17	40	40	Destruction	Normal
21	32	32	Détritus	Poison
25	37	37	Brouillard	Normal
33	45	45	Buée Noire	Glace
41	48	48	Explosion	Normal
45	non	non	Privt Destin	Spectre

CT/CS

OA : 03, 04, 06, 07, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 36, 38, 44, 45, 46 - CS : aucune  
JRB : 06, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50  
CS : aucune

110  
SMOGOGO

- vu
- attrapé

Nom US : WEEZING  
Nom Jap : MATADOGAS

TAILLE : 1,2 m  
TYPE : Poison  
ÉVO : Smogo => Smogogo niv 35  
PV : 66-333



POIDS : 9,5 kg  
FAMILLE : Gaz mortel

♂ 50 % ♀ 50 %

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OAJ : aucun, doit évoluer ou être échangé  
RB : peu, Manoir Pokémon, niv 37

Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Sol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Poison  
Inefficace : Rien

Pension avec :

088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219

Attaques obtenues :

Grincement, Rafale Psy, Vague Psy, Balance

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	non	non	Gaz Toxik	Poison
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Puréd'pois	Poison
D	43	43	Destruction	Normal
21	D	D	Détritus	Poison
25	39	39	Brouillard	Normal
33	49	49	Buée Noire	Glace
44	53	53	Explosion	Normal
51	non	non	Privt Destin	Spectre

CT/CS

OA : 03, 04, 06, 07, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 25, 27, 32, 34 à 36, 38, 44 à 46 - CS : aucune  
JRB : 06, 15, 20, 24, 25, 31, 32, 34, 36, 38, 44, 47, 50  
CS : aucune



### 111 RHINOCORNE

- vu  
 attrapé

Nom US : RHYHORN  
Nom Jap : PSYHORN

TAILLE : 1,0 m  
POIDS : 115 kg  
TYPE : Sol/Roche  
ÉVO : Rhinocorne => Rhinoféros niv 42  
PV : 80-363



FAMILLE : Piquant  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : commun, Route Victoire, niv 35  
JRB : commun, Parc Safari, niv 20  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Eau, Plante  
Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol  
Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032, 033, 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** Mania, Poursuite, Riposte, Machouille, Contre, Ampleur

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Koud'Korne	Normal
D	35	35	Mimi-Queue	Normal
13	30	30	Écrasement	Normal
19	40	40	Furie	Normal
31	non	non	Grimace	Normal
37	45	45	Empal'Korne	Normal
non	50	50	Groz'Yeux	Normal
49	55	55	Bélier	Normal
55	non	non	Séisme	Sol
<b>CT/CS</b>				
OA : 02 à 08, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 20, 21, 23, 25 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 44, 45				
CS : 04				
JRB : 06 à 10, 20, 24 à 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50				
CS : 04				

### 112 RHINO FEROS

- vu  
 attrapé

Nom US : RHYDON  
Nom Jap : PSYDON

TAILLE : 1,9 m  
POIDS : 120 kg  
TYPE : Sol/Roche  
ÉVO : Rhinocorne => Rhinoféros niv 42  
PV : 105-413



FAMILLE : Piquant  
♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
J : peu, Cramois Îles, niv 52  
RB : peu, Grotte Inconnue, niv 52  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Eau, Plante  
Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol  
Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol  
Inefficace : Électrik  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032, 033, 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** Mania, Poursuite, Riposte, Machouille, Contre, Ampleur

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Koud'Korne	Normal
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Écrasement	Normal
D	D	D	Furie	Normal
31	non	non	Grimace	Normal
37	48	48	Empal'Korne	Normal
non	55	55	Groz'Yeux	Normal
54	64	64	Bélier	Normal
65	non	non	Séisme	Sol
<b>CT/CS</b>				
OA : 01 à 08, 10, 11, 13 à 17, 20, 21, 23, 25 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 41, 44, 45, 48, 49				
CS : 03, 04				
JRB : 01, 05 à 20, 24 à 28, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50				
CS : 03, 04				

### 113 LEVEINARD

- vu  
 attrapé

Nom US : CHANSEY  
Nom Jap : LUCKY

TAILLE : 1,1 m POIDS : 34,6 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : 242 Leuphorie => Leveinard (OA uniquement, si heureux)  
PV : 250-703



FAMILLE : œuf  
♂ 0 % ♀ 100 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : rare, Route 14, niv 25  
JRB : rare, Parc Safari, Grotte Inconnue, niv 7  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242  
**Attaques obtenues :** Glas de Soins, Cadeau

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'face	Normal
5	30	30	Rugissement	Normal
17	D	D	Torгноles	Normal
23	38	38	Lilliput	Normal
29	24	24	Berceuse	Normal
35	non	non	Bomb Œuf	Normal
41	44	44	Boul'Armure	Normal
49	48	48	Mur Lumière	Psy
57	54	54	Damoclès	Normal
<b>CT/CS</b>				
OA : 01 à 04, 06 à 11, 13 à 18, 20 à 23, 25, 27, 29 à 34, 35, 37, 38, 40, 42, 44, 45				
CS : 04, 05				
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 35, 37, 38, 40, 41, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05				

### 114 SAQUEDENEU

- vu  
 attrapé

Nom US : TANGELA  
Nom Jap : MONJARA

TAILLE : 1 m POIDS : 35 kg  
TYPE : Plante/Poison  
FAMILLE : Vigne  
ÉVOLUTION : aucune  
PV : 65-333



♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : commun, Routes 21-28-43, Grotte Argentée, niv 20 à 41  
J : peu, Parc Safari, niv 22  
RB : peu, Route 21, Cramois Îles (échange Mimitoss au Labo Pokémon), niv 22  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Psy, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001, 002, 003, 043, 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques obtenues :** Fléau, Amnésie, Choc Mental, Protection

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Constriction	Normal
10	27	29	Vol-Vie	Plante
13	32	32	Poudre Toxik	Poison
25	24	D	Étreinte	Normal
19	29	non	Fouet-Liane	Plante
31	non	non	Méga Sangsue	Plante
34	36	36	Para-Spore	Plante
40	39	39	Poudre Dodo	Plante
41	45	45	Souplesse	Normal
46	49	49	Croissance	Normal
<b>CT/CS</b>				
OA : 02, 03, 06, 09 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44 à 46 - CS : 01, 05				
JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 20 à 22, 31, 32, 34, 40, 44, 50				
CS : 01				

### 115 KANGOUREX

- vu  
 attrapé

Nom US : KANGASKHAN  
Nom Jap : GARURA

TAILLE : 2,2 m POIDS : 80 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 105-403



FAMILLE : Maternel  
♂ 0 % ♀ 100 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : rare, Grotte, niv 14  
JRB : rare, Parc Safari, niv 28  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** Entrave, Puissance, Rune Protect, Écrasement, Clairvoyance

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Poing Comète	Normal
7	41	41	Groz'Yeux	Normal
13	26	26	Morsure	Normal
19	31	31	Mimi-Queue	Normal
25	36	36	Ultimapoing	Normal
31	D	D	Frénésie	Normal
43	46	46	Uppercut	Normal
49	non	non	Contre	Combat
<b>CT/CS</b>				
OA : 01 à 03, 05 à 08, 10, 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 25 à 27, 30 à 35, 37, 38, 41, 44, 45, 48, 49				
CS : 03, 04				
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 24 à 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 48, 50				
CS : 03, 04				

# 116 HYPOTREMPE

vu  
 attrapé

Nom US : HORSEA  
Nom Jap : TATSU

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 8 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Hypotrempe => Hypocéan niv 32  
=> 230 Hyporoi (OA uniquement, à échanger avec Écaïledraco en objet attaché)  
PV : 30-263



FAMILLE : Dragon

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : commun, Mont Creuset, Tourb'Îles, niv 4  
J : commun, Route 11 à 13, Carmin-sur-Mer, niv 5  
R : commun, Îles Écume, Routes 19 à 21 (pêche), niv 5  
B : rare, Routes 19-20-21 (pêche), niv 5  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien    Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
Attaques obtenues : Onde Boréale, Octazooka, Entrave, Fléau, Trempette, Draco-Rage

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
8	19	19	Brouillard	Normal
15	24	24	Groz'Yeux	Normal
22	30	30	Pistolet à 0	Eau
29	non	non	Ourlagan	Dragon
36	37	37	Hâte	Psy
43	45	45	Hydrocanon	Eau

CT/CS  
AO : 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 24, 27, 32, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 06, 07  
JRB : 06, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03

# 117 HYPOCEAN

vu  
 attrapé

Nom US : SEADRA  
Nom Jap : SEADRA

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 25,0 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Hypotrempe => Hypocéan niv 32  
=> 230 Hyporoi (OA uniquement, à échanger avec Écaïledraco en objet attaché)  
PV : 55-313



FAMILLE : Dragon

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : rare, Mont Creuset, niv 18  
J : peu, Routes 12-13, niv 20  
RB : peu, Îles Écume (R), Route 23, Grotte Inconnue, niv 20  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
Attaques obtenues : Onde Boréale, Octazooka, Entrave, Fléau, Trempette, Draco-Rage

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écume	Eau
D	D	D	Brouillard	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	non	non	Ourlagan	Dragon
40	41	41	Hâte	Psy
51	52	52	Hydrocanon	Eau

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 24, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 06, 07  
JRB : 06, 09, 10 à 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03

# 118 POISSIRÈNE

vu  
 attrapé

Nom US : GOLDEEN  
Nom Jap : TOSAKINT

TAILLE : 0,6 m    POIDS : 15 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Poissirène => Poissoroy niv 33  
PV : 45-293



FAMILLE : Poisson

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : nombreux (pêche), Routes 4-9-10-24-25-41, Mont Creuset, Grotte Argentée, Chutes Toho, niv 5  
JRB : nombreux (pêche), Route 6, Céladopolé, niv 5  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 118, 119, 129, 130, 170, 171, 211, 223, 224  
Attaques obtenues : Buée Noire, Rafale Psy, Hydrocanon

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Picpic	Vol
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
10	19	19	Ultrason	Normal
15	24	24	Koud'Korne	Normal
24	non	non	Fléau	Normal
29	30	30	Furie	Normal
38	37	37	Cascade	Eau
43	45	45	Empal'Korne	Normal
52	54	54	Hâte	Psy

CT/CS  
OA : 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45 - CS : 03, 07  
JRB : 06, 07, 09 à 14, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03

# 119 POISSOROY

vu  
 attrapé

Nom US : SEAKING  
Nom Jap : AZUMAOU

TAILLE : 1,3 m    POIDS : 39,0 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Poissirène => Poissoroy niv 33  
PV : 80-363



FAMILLE : Poisson

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : commun, Routes 4-9-10-24-25-41, Mont Creuset, Grotte Argentée, niv 25  
J : peu, Route 24, Azuria, niv 30  
RB : peu, Route 23, Parmanie, Grotte Inconnue, niv 30  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 118, 119, 129, 130, 170, 171, 211, 223, 224  
Attaques obtenues : Buée Noire, Rafale Psy, Hydrocanon

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Picpic	Vol
D	D	D	Mimi-Queue	Normal
D	D	D	Ultrason	Normal
D	D	D	Koud'Korne	Normal
D	non	non	Fléau	Normal
D	30	30	Furie	Normal
41	39	39	Cascade	Eau
49	48	48	Empal'Korne	Normal
61	54	54	Hâte	Psy

CT/CS  
OA : 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 07  
JRB : 06, 07, 09 à 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 03

# 120 STARI

vu  
 attrapé

Nom US : STARYU  
Nom Jap : HITODEMAN

TAILLE : 0,8 m    POIDS : 34,5 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Stari => Staros (Pierre Eau)  
PV : 30-263



FAMILLE : Étoile

Pas de genre

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : commun (pêche), Route 34, Azuria, niv 8  
JR : commun, Bourg Palette (pêche), Routes 19 à 21, Îles Écume, niv 5  
B : peu, Routes 19 à 21, Cramois'Îles, Îles Écume, niv 5  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 132  
Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	22	22	Armure	Normal
7	17	17	Pistolet à 0	Eau
19	27	27	Soin	Normal
25	32	32	Météores	Normal
37	37	37	Lilliput	Normal
43	42	42	Mur Lumière	Psy
50	47	47	Hydrocanon	Eau

CT/CS  
OA : 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 07  
JRB : 06, 09 à 14, 20, 24, 25, 29 à 34, 39, 40, 44 à 46, 49, 50  
CS : 03, 04



# 121 STAROSS

vu  
attrapé

Nom US : STARMIE  
Nom Jap : STERMIE

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 80 kg  
TYPE : Eau/Psy  
ÉVO : Stari => Staros (Pierre Eau)  
PV : 30-263

FAMILLE : Mystérieux  
Pas de genre



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OAI RB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Insecte, Plante, Ténèbres  
Sensible : Dragon, Normal, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Psy, Spectre  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 132  
Attaques obtenues : aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Armure	Normal
D	D	D	Pistolet à O	Eau
D	D	D	Soin	Normal
D	D	D	Météores	Normal
D	D	D	Lilliput	Normal
D	D	D	Mur Lumière	Psy
D	D	D	Hydrocanon	Eau
D	D	D	Onde Folie	Spectre

Il ne gagne pas de nouvelles attaques en évoluant (JRB) : il ne possède au départ que les attaques précédant l'évolution

CT/CS  
OA : 03, 06, 07, 09, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 25, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 44, 45 - CS : 03, 05 à 07  
JRB : 06, 09 à 15, 20, 24, 25, 29 à 39, 40, 44 à 46, 49, 50  
CS : 03, 04

# 122 M.MIME

vu  
attrapé

Nom US : MR. MIME  
Nom Jap : BARIYARD

TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 54,5 kg  
TYPE : Psy  
FAMILLE : Bloqueur  
ÉVO : aucune  
PV : 40-283



♂ 50% ♀ 50%

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : rare, Routes 18-21, Casino de Céladropole, niv 28  
J : 1 seul, Route 2 (échange contre Mélofée), niv 8  
RB : 1 seul, Route 2 (échange contre Abra), niv 8  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237  
Attaques obtenues : Hypnose, Présience

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Choc Mental	Psy
6	15	15	Bouclier	Psy
11	47	47	Clonage	Normal
16	39	39	Yoga	Psy
21	31	31	Torgholes	Normal
26	23	23	Mur Lumière	Psy
26	non	non	Protection	Psy
31	non	non	Encore	Normal
36	non	non	Rafale Psy	Psy
41	non	non	Relais	Normal
46	non	non	Rune Protect	Normal

CT/CS  
OA : 01 à 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 15, 17, 20 à 22, 25, 27, 29 à 35, 41, 42, 44 à 46, 48, 50 - CS : 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 35, 40, 44 à 46, 50 - CS : 05

# 123 INSÉCATEUR

vu  
attrapé

Nom US : SCYTHER  
Nom Jap : STRYKE

TAILLE : 1,5 m  
POIDS : 56 kg  
TYPE : Insecte/Vol  
ÉVO : Insécateur => 212 Cizayox (OA uniquement, échanger avec Peau Métal en objet attaché)  
PV : 70-343

FAMILLE : Mante



♂ 50% ♀ 50%

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : rare, Tournoi au Parc Naturel, niv 18  
JR : rare, Parc Safari, niv 15  
B : aucun, doit être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Électrik, Feu, Glace, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
Pension avec : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214,  
Attaques obtenues : Riposte, Coupe-Vent, Contre, Rune Protect, Relais

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vive-Attaque	Normal
D	17	D	Groz'Yeux	Normal
6	20	D	Puissance	Normal
12	non	non	Poursuite	Ténèbres
18	non	non	Faux-Charge	Normal
24	42	42	Hâte	Psy
30	50	non	Cru'Aile	Vol
36	29	29	Tranche	Normal
42	35	35	Danse-Lames	Normal
48	24	24	Reflet	Normal

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 32, 35, 39, 43 à 47, 49  
CS : 01  
JRB : 03, 06, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 34, 39, 40, 44, 50  
CS : 01

# 124 LIPPOUTOU

vu  
attrapé

Nom US : JYNX  
Nom Jap : RUDGURA

TAILLE : 1,4 m  
POIDS : 40,6 kg  
TYPE : Glace/Psy  
FAMILLE : Humanoïde  
ÉVO : 238 Lippouti niv 30 (OA uniquement)  
=> Lippoutou  
PV : 65-333

♂ 0% ♀ 100%



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : rare, Route de Glace, niv 22  
J : aucun, doit être échangé  
RB : 1 seul, Azuria (échange), niv 15  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Acier, Feu, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Électrik, Normal, Plante, Poison, Sol, Vol  
Résistant : Glace, Psy  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237  
Attaques obtenues : Yoga

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
D	D	D	Grobison	Normal
D	D	D	Léchouille	Spectre
D	non	non	Poudreuse	Glace
non	15	15	Berceuse	Normal
21	23	23	Torgholes	Normal
25	31	31	Poingglace	Glace
35	non	non	Regard Noir	Normal
41	39	39	Yoga	Normal
non	47	47	Mania	Normal
51	non	non	Requiem	Normal
57	58	58	Blizzard	Glace

CT/CS  
OA : 01 à 03, 06, 09, 10, 12 à 15, 17 à 20, 29, 30 à 35, 40, 44, 46, 50 - CS : aucune  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 15, 17 à 20, 29, 30 à 35, 40, 44, 46, 50 - CS : aucune

# 125 ÉLEKTEK

vu  
attrapé

Nom US : ELECTABUZZ  
Nom Jap : ELEBUU

TAILLE : 1,1 m POIDS : 30 kg  
TYPE : Électrik FAMILLE : Électrique  
ÉVO : 239 Élékid niv 30 (OA uniquement)  
=> Électek  
PV : 65-333

♂ 75% ♀ 25%



Fréquence, Lieu de Capture et Niveau  
OA : rare, Route 10 (herbes devant Centrale), niv 15  
JB : aucun, doit être échangé  
R : rare, Centrale, niv 33  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124, 125, 126, 237  
Attaques obtenues : Poing Karaté, Bouclier, Roulade, Yoga

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Vive-Attaque	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
non	34	34	Éclair	Électrik
D	42	42	Poing Éclair	Électrik
17	49	49	Mur Lumière	Psy
36	37	37	Grincement	Normal
47	non	non	Tonnerre	Électrik
58	54	54	Fatal-Foudre	Électrik

CT/CS  
OA : 01 à 03, 06 à 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 29, 41, 43 à 45, 48 - CS : 04, 05  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 24, 25, 29 à 35, 39, 40, 44 à 46, 50 - CS : 04, 05

## 126 MAGMAR

vu  
 attrapé  
Nom US : MAGMAR  
Nom Jap : BOOBER



TAILLE : 1,3 m  
POIDS : 44,5 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : 240 Magby niv 30 (OA uniquement) => Magmar  
PV : 65-333  
FAMILLE : Crache-Feu  
♂ 75 % ♀ 25 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Tour Cendrée, niv 14  
B : peu, Manoir Pokémon, niv 34  
JR : aucun, doit être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Sol, Roche  
Sensible : Normal, Électrik, Glace, Combat, Poison, Vol, Psy, Spectre, Dragon, Ténèbres  
Résistant : Feu, Plante, Insecte, Acier  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237

Attaques obtenues : Grincement, Poing Karaté, Bouclier, Ultimapoing

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Flammèche	Feu
D	36	36	Groz'Yeux	Normal
D	43	43	Poing de Feu	Feu
D	52	52	Purédpois	Poison
25	48	48	Brouillard	Normal
33	non	non	Zénith	Feu
41	55	55	Lance-Flammes	Feu
49	39	39	Onde Folie	Spectre

### CT/CS

OA : 01 à 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 31, 32, 34, 35, 38, 41, 43, 44, 45, 48 - CS : 04  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 10, 15, 17 à 20, 29 à 32, 34, 35, 38, 40, 44, 46, 50 - CS : 04

## 127 SCARABRUTE

vu  
 attrapé  
Nom US : PINSIR  
Nom Jap : KIROS



TAILLE : 1,5 m POIDS : 55 kg  
TYPE : Insecte  
ÉVO : aucune  
PV : 65-333  
FAMILLE : Scarabée  
♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Tournoi du Parc Naturel, niv 18  
JB : rare, Parc Safari, Casino de Céladopole, niv 15  
R : aucun, doit être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Roche, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Plante, Sol, Combat  
Inefficace : Rien

Pension avec : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
Attaques obtenues : Fléau, Furie

D	D	D	Force-Poigne	Normal
7	36	36	Puissance	Normal
13	21	non	Étreinte	Normal
19	25	25	Frappe Atlas	Combat
25	43	43	Armure	Normal
31	30	30	Guillotine	Normal
37	non	non	Sacrifice	Combat
non	43	49	Tranche	Normal
43	54	54	Danse-Lames	Normal

### CT/CS

OA : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 44 à 46, 49 - CS : 01, 04  
JRB : 03, 06, 08 à 10, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 34, 44, 50  
CS : 01, 04

## 128 TAUROS

vu  
 attrapé  
Nom US : TAUROS  
Nom Jap : KENTAUROS



TAILLE : 1,4 m POIDS : 88,4 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 75-353  
FAMILLE : Buffle  
♂ 100 % ♀ 0 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : peu, Routes 38-39, niv 13  
JRB : rare, Parc Safari, niv 28  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : aucune

D	28	28	Mimi-Queue	Normal
non	35	35	Groz'Yeux	Normal
8	44	44	Frénésie	Normal
13	non	non	Koud'Korne	Normal
19	non	non	Grimace	Normal
26	non	non	Poursuite	Ténèbres
34	non	non	Repos	Psy
43	non	non	Mania	Normal
53	51	51	Bélier	Normal

### CT/CS

OA : 02, 03, 06 à 08, 10, 11, 13 à 17, 20, 21, 23, 25 à 27, 32, 34, 35, 38, 44, 45  
CS : 03, 04  
JRB : 06 à 10, 13 à 15, 20, 24 à 27, 31, 32, 34, 38, 40, 44, 50 - CS : 04

## 129 MAGICARPE

vu  
 attrapé  
Nom US : MAGIKARP  
Nom Jap : KOIKING



TAILLE : 0,9 m POIDS : 10 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Magikarpe => Léviator niv 20  
PV : 20-243  
FAMILLE : Poisson  
♂ 50 % ♀ 50 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/JRB : partout (pêche avec canne), niv 3  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 004 à 006, 023, 024, 116 à 119, 129, 130, 147 à 149, 170, 171, 211, 223, 234, 230  
Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Trempette	Eau
15	15	15	Charge	Normal
30	non	non	Fléau	Normal

### CT/CS

aucune

## 130 LEVIATOR

vu  
 attrapé  
Nom US : GYARADOS  
Nom Jap : GYARADOS



TAILLE : 6,5 m POIDS : 235 kg  
TYPE : Eau/Vol  
ÉVO : Magikarpe => Léviator niv 20  
PV : 95-383  
FAMILLE : Terrifiant  
♂ 50 % ♀ 50 %

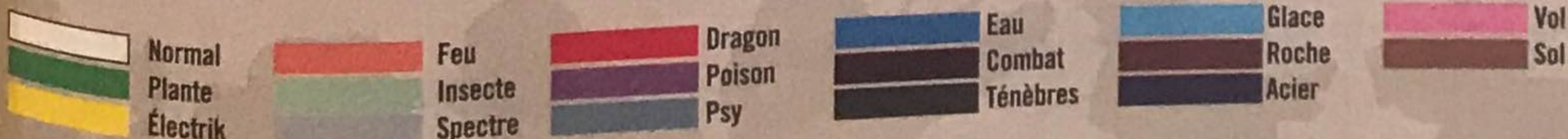
### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : rare, Lac Colère, Parmanie (pêche, surf), niv 20  
J : rare, Parmanie (pêche), niv 20  
RB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Électrik  
Vulnérable : Roche  
Sensible : Dragon, Glace, Normal, Plante, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Insecte  
Inefficace : Sol  
Pension avec : 004 à 006, 023, 024, 116 à 119, 129, 130, 147 à 149, 170, 171, 211, 223, 234, 230  
Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Trempette	Eau
D	D	D	Charge	Normal
D	non	non	Mania	Normal
20	20	20	Morsure	Normal
25	25	25	Frénésie	Dragon
30	32	32	Groz'Yeux	Normal
40	41	41	Hydrocanon	Eau
50	52	52	Ultralaser	Normal

### CT/CS

OA : 02 à 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 24, 25, 27, 32, 34, 35, 37, 38, 44, 45 - CS : 03, 04, 06, 07  
JRB : 06, 08 à 15, 20, 23 à 25, 31 à 34, 38, 40, 44, 50  
CS : 03, 04



### 131 LOKHLASS

vu  
 attrapé

Nom US : LAPRAS  
Nom Jap : RAPRAS

TAILLE : 2,5 m  
POIDS : 220 kg  
TYPE : Eau/Glace  
ÉVO : aucune  
PV : 130-463



FAMILLE : Transport

♂ 50 %    ♀ 50 %

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : 1 seul, Caves Jumelles le vendredi uniquement, niv 25  
JRB : 1 seul, Safrania (Sylphe SARL), niv 15  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Électrik, Plante, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Insecte, Normal, Poison, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Glace  
Inefficace : Rien

Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
Attaques obtenues : Onde Boréale, Clairvoyance

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	D	D	Rugissement	Normal
D	16	16	Berceuse	Normal
8	20	20	Brume	Glace
15	25	25	Plaquage	Normal
22	31	31	Onde Folie	Spectre
29	non	non	Requiem	Normal
36	38	38	Laser Glace	Glace
43	non	non	Danse Pluie	Eau
50	non	non	Rune Protect	Normal
57	46	46	Hydrocanon	Eau

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 07, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 23 à 25, 27, 29, 32, 34, 35, 42, 44, 45, 50 - CS : 03, 04, 06  
JRB : 06 à 15, 20, 22 à 25, 29, 31 à 34, 40, 44, 46, 50  
CS : 03, 04

### 132 MÉTAMORPH

vu  
 attrapé

Nom US : DITTO  
Nom Jap : METAMON

TAILLE : 0,3 m  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 48-299



POIDS : 4 kg  
FAMILLE : Morphing

Pas de genre

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : commun, Routes 34-35, niv 10  
J : commun, Manoir Pokémon, Grotte Inconnue, niv 12  
RB : commun, Routes 13 à 15-23, Grotte Inconnue, niv 12  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat

Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 029 à 034, 081, 082, 100, 101, 106, 107, 113, 115, 120, 121, 124, 128, 132, 236 à 238, 241, 242  
Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Morphing	Normal

CT/CS  
aucune

### 133 ÉVOLI

vu  
 attrapé

Nom US : EEVEE  
Nom Jap : IVUI

TAILLE : 0,3 m  
TYPE : Normal  
ÉVO : Évoli => Aquali (Pierre Eau) ou Voltali (Pierre Foudre) ou Pyroli (Pierre Feu) ou 196 (Mentali, OA uniquement si heureux de jour) ou 197 (Noctali, OA uniquement si heureux de nuit)  
PV : 55-313    ♂ 87,5 %    ♀ 12,5 %



POIDS : 6,5 kg  
FAMILLE : Évolatif

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : rare, Doublonville (maison de Léo), Casino de Céladopole, niv 25  
JRB : 1 seul, Casino de Céladopole, niv 25  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat

Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133, 136, 155, 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Grincement, Fléau

D	D	D	Charge	Normal
D	31	31	Mimi-Queue	Normal
D	31	31	Mimi-Queue	Normal
8	D	D	Jet de Sable	Normal
16	D	non	Rugissement	Normal
23	D	27	Vive-Attaque	Normal
30	37	37	Morsure	Normal
42	45	45	Bélier	Normal

CT/CS  
OA : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 43, 44, 45  
CS : aucune  
JRB : 06, 08 à 10, 20, 31 à 34, 39, 40, 44, 50  
CS : aucune

### 134 AQUALI

vu  
 attrapé

Nom US : VAPOREON  
Nom Jap : SHOWERS

TAILLE : 1,0 m  
TYPE : Eau  
ÉVO : Évoli => Aquali (Pierre Eau) ou Voltali (Pierre Foudre) ou Pyroli (Pierre Feu) ou 196 (Mentali, OA uniquement si heureux de jour) ou 197 (Noctali, OA uniquement si heureux de nuit)  
PV : 130-463    ♂ 87,5 %    ♀ 12,5 %



POIDS : 29 kg  
FAMILLE : Bulleur

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace  
Inefficace : Rien

Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133, 136, 155, 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Grincement, Fléau

D	D	D	Charge	Normal
D	37	37	Mimi-Queue	Normal
8	D	D	Jet de Sable	Normal
16	31	31	Pistolet à 0	Eau
23	27	27	Vive-Attaque	Normal
30	30	40	Morsure	Normal
36	36	non	Onde Boréale	Glace
47	47	42	Acidarmure	Poison
42	42	44	Buée Noire	Glace
non	non	48	Brume	Glace
52	52	54	Hydrocanon	Eau

CT/CS  
OA : 02, 03, 05, 06, 10, 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 43 à 45  
CS : 03, 06, 07  
JRB : 06, 08 à 15, 20, 31 à 34, 39, 40, 44, 50 - CS : 03

### 135 VOLTALI

vu  
 attrapé

Nom US : JOLTEON  
Nom Jap : THUNDERS

TAILLE : 0,8 m  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Évoli => Aquali (Pierre Eau) ou Voltali (Pierre Foudre) ou Pyroli (Pierre Feu) ou 196 (Mentali, OA uniquement si heureux de jour) ou 197 (Noctali, OA uniquement si heureux de nuit)  
PV : 65-333    ♂ 87,5 %    ♀ 12,5 %



POIDS : 24,5 kg  
FAMILLE : Foudre

Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA/JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Sensibilité aux attaques ennemies :  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien

Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133, 136, 155, 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241  
Attaques obtenues : Grincement, Fléau

D	D	D	Charge	Normal
D	37	37	Mimi-Queue	Normal
8	D	D	Jet de Sable	Normal
16	31	31	Éclair	Électrik
23	27	27	Vive-Attaque	Normal
30	30	42	Double Pied	Combat
36	36	48	Dard-Nuée	Insecte
42	42	40	Cage-Éclair	Électrik
47	47	44	Hâte	Psy
52	52	54	Fatal-Foudre	Électrik

CT/CS  
OA : 02, 03, 05 à 07, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 43 à 45  
CS : 05  
JRB : 06, 08 à 10, 15, 20, 24, 25, 31 à 34, 39, 40, 44, 45, 50  
CS : 05

## 136 PYROLI



vu  
 attrapé  
Nom US : FLAREON  
Nom Jap : BOOSTER

TAILLE : 0,9 m  
TYPE : Feu  
ÉVO : Évoli => Aquali (Pierre Eau) ou Voltali (Pierre Foudre) ou Pyroli (Pierre Feu) ou 196 (Mentali, OA uniquement si heureux de jour) ou 197 (Noctali, OA uniquement si heureux de nuit)  
PV : 65-333 ♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

DAIRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Eau, Roche, Sol

Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol

Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante

Inefficace : Rien

### Pension avec :

019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133, 136, 155, 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241

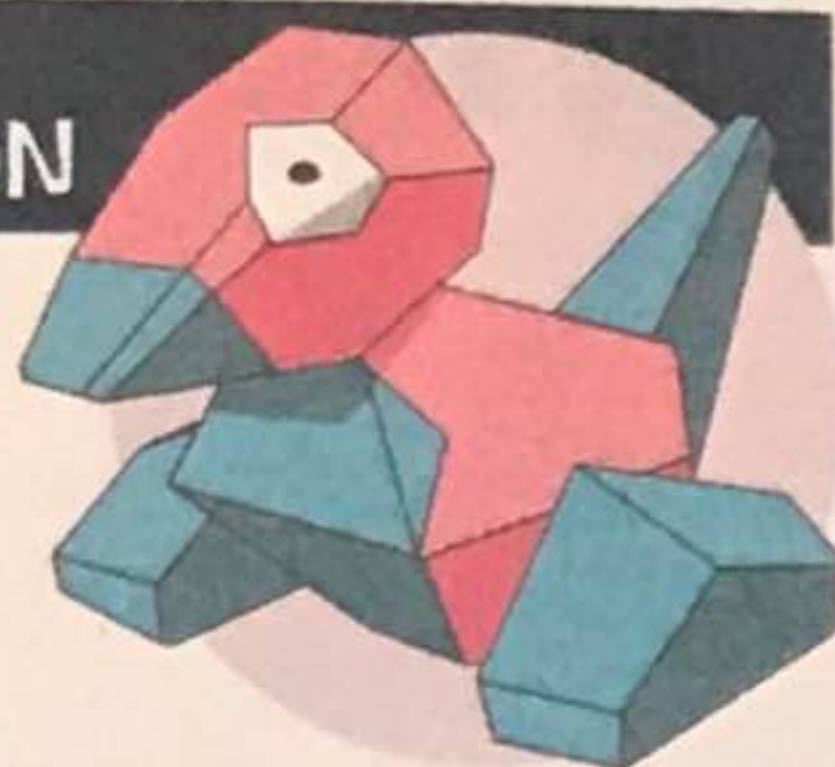
Attaques obtenues : Grincement, Fléau

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	37	37	Mimi-Queue	Normal
8	D	D	Jet de Sable	Normal
16	31	31	Flammèche	Feu
23	27	27	Vive-Attaque	Normal
30	30	40	Morsure	Normal
42	42	44	Buée Noire	Glace
47	47	42	Groz'Yeux	Normal
36	36	44	Danseflamme	Feu
non	non	48	Frénésie	Normal
52	52	54	Lance-Flammes	Feu

### CT/CS

OA : 02, 03, 05 à 07, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 30 à 34, 35, 38, 39, 43, 44, 45 - CS : aucune  
JRB : 06, 08, 09, 10, 15, 20, 31, 32, 33, 34, 38, 39, 40, 44, 50 - CS : aucune

## 137 PORYGON



vu  
 attrapé  
Nom US : PORYGON  
Nom Jap : PORYGON

TAILLE : 0,8 m  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 65-333

POIDS : 36,5 kg  
FAMILLE : Virtuel

Pas de genre

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

DAIRB : rare, Centre Commercial de Céladopole, niv 26

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Rien

Vulnérable : Combat

Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol

Résistant : Rien

Inefficace : Spectre

### Pension avec : 132

Attaques obtenues : aucune

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Charge	Normal
D	D	D	Affûtage	Normal
D	non	non	Morphing	Normal
12	D	23	Rafale Psy	Psy
20	28	28	Soin	Normal
24	D	D	Affûtage	Normal
9	35	35	Hâte	Psy
36	42	42	Triplattaque	Normal
44	non	non	Élécanon	Électrik

### CT/CS

OA : 03, 06, 07, 09 à 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 42, 44, 56, 50 - CS : 05  
JRB : 06, 09, 10, 13 à 15, 20, 24, 25, 29 à 34, 39, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 05

## 138 AMONITA



vu  
 attrapé  
Nom US : OMANYTE  
Nom Jap : OMNITE

Échange  
TAILLE : 0,4 m  
TYPE : Roche/Eau  
ÉVO : Amonita => Amonistar niv 40  
PV : 35-273 ♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

POIDS : 7,5 kg  
FAMILLE : Spirale

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit être échangé

JRB : 1 seul, Labo Pokémon à Cramois'Îles (ramasser le Fossile du Mont Sélénite), niv 30

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Plante

Vulnérable : Combat, Électrik, Sol

Sensible : Dragon, Eau, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres

Résistant : Acier, Feu, Glace, Normal, Poison, Vol

Inefficace : Rien

Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 072, 073, 079, 080, 086, 087, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230

Attaques obtenues : Onde Boréale, Buée Noire, Souplesse, Ultrason

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
19	D	D	Repli	Eau
non	34	34	Pistolet à 0	Eau
31	39	39	Koud'Korne	Normal
non	46	46	Groz'Yeux	Normal
55	53	53	Picanon	Normal
			Hydrocanon	Eau

### CT/CS

OA : 02 à 04, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 37, 44 à 46  
CS : 03, 06  
JRB : 06, 08 à 14, 20, 31 à 34, 40, 44, 50  
CS : 03

## 139 AMONISTAR



vu  
 attrapé  
Nom US : OMASTAR  
Nom Jap : OMSTER

Échange  
TAILLE : 1 m  
TYPE : Roche/Eau  
ÉVO : Amonita => Amonistar niv 40  
PV : 70-343 ♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

POIDS : 35 kg  
FAMILLE : Spirale

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit être échangé

JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Plante

Vulnérable : Combat, Électrik, Sol

Sensible : Dragon, Eau, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres

Résistant : Acier, Feu, Glace, Normal, Poison, Vol

Inefficace : Rien

Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060, 061, 062, 072, 073, 079, 080, 086, 087, 131, 138 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222, 223, 224, 225, 226, 230

Attaques obtenues : Onde Boréale, Buée Noire, Souplesse, Ultrason

D	non	non	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Pistolet à 0	Eau
D	D	D	Koud'Korne	Normal
non	D	D	Koud'Korne	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	non	non	Morsure	Ténèbres
40	44	44	Picanon	Normal
54	non	non	Pouv. Antique	Roche
65	49	49	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

OA : 02 à 04, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 37, 44 à 46 - CS : 03, 06  
JRB : 06, 07, 08, 09, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20, 31, 32, 33, 34, 40, 44, 50 - CS : 03

## 140 KABUTO



vu  
 attrapé  
Nom US : KABUTO  
Nom Jap : KABUTO

Échange  
TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 11,5 kg  
TYPE : Roche/Eau  
ÉVO : Kabuto => Kabutops niv 40  
PV : 30-263 ♂ 87,5 % ♀ 12,5 %

FAMILLE : Carapace

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit être échangé

JRB : 1 seul, Labo Pokémon à Cramois'Îles (ramasser le Fossile du Mont Sélénite), niv 30

### Sensibilité aux attaques ennemies :

Très vulnérable : Plante

Vulnérable : Combat, Électrik, Sol

Sensible : Dragon, Eau, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres

Résistant : Acier, Feu, Glace, Normal, Poison, Vol

Inefficace : Rien

Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 072, 073, 079, 080, 086, 087, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230

Attaques obtenues : Fléau, Onde Boréale, Tour Rapide, Tunnel

D	D	D	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Armure	Normal
10	34	34	Vol-Vie	Plante
non	39	39	Tranche	Normal
19	44	44	Groz'Yeux	Normal
non	49	49	Hydrocanon	Eau
28	non	non	Jet de Sable	Normal
non	28	28	Jet de Sable	Sol
37	non	non	Ténacité	Normal
46	non	non	Méga Sangsue	Plante

### CT/CS

OA : 03, 04, 06, 08, 10, 13 à 18, 19, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 37, 44 à 46  
CS : aucune  
JRB : 2(J), 3(J), 5(J), 06, 08 à 14, 15(J), 17(J), 19(J), 20, 31 à 34, 40(J), 44, 50 - CS : 03

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		




### 141 KABUTOPS

vu      attrapé

Nom US : KABUTOPS  
Nom Jap : KABUTOPS  
Échange  
TAILLE : 1,3 m  
TYPE : Roche/Eau  
ÉVO : Kabuto => Kabutops niv 40  
PV : 60-323

POIDS : 40,5 kg  
FAMILLE : Fossile

♂ 87,5%      ♀ 12,5%



*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Plante  
Vulnérable : Combat, Électrik, Sol  
Sensible : Dragon, Eau, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Normal, Poison, Vol  
Inefficace : Rien

*Pension avec :* 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 072, 073, 079, 080, 086, 087, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
*Attaques obtenues :* Fléau, Onde Boréale, Tour Rapide, Tunnel

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Griffe	Normal
D	D	D	Armure	Normal
D	D	D	Vol-Vie	Plante
19	46	46	Groz'Yeux	Normal
28	non	non	Jet de Sable	Normal
37	non	non	Ténacité	Normal
40	D	D	Tranche	Normal
51	non	non	Méga Sangsue	Plante
non	53	53	Hydrocanon	Eau
65	non	non	Pouv. Antique	Roche

*CT/CS*  
OA : 02, 03, 04, 06, 08, 10, 13 à 21, 27, 32, 34, 35, 37, 44, 45, 46, 49 - CS : 01, 03, 06  
JRB : 02(J), 03(J), 05(J), 06, 08 à 14, 15(J), 17(J), 19(J), 20, 31 à 34, 40(J), 44, 50 - CS : 03, 01(J)

### 142 PTERA


vu      attrapé

Nom US : AERODACTYL  
Nom Jap : PTERA

TAILLE : 1,8 m  
TYPE : Roche/Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 80-363

POIDS : 59 kg  
FAMILLE : Fossile

♂ 87,5%      ♀ 12,5%



*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : 1 seul, Route 14 (échange contre un Leveinard), niv 30  
JRB : 1 seul, Labo Pokémon à Cramois'Îles (avec Vieille Ambre du musée d'Argenta), niv 30  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Acier, Eau, Électrik, Glace, Roche  
Sensible : Combat, Dragon, Plante, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Insecte, Normal, Poison, Vol  
Inefficace : Sol

*Pension avec :* 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
*Attaques obtenues :* Poursuite, Clairvoyance

D	D	D	Cru-aile	Vol
8	D	D	Hâte	Psy
22	33	33	Ultronique	Normal
15	38	38	Morsure	Normal
29	non	non	Pouv. Antique	Roche
36	non	non	Grimace	Normal
43	45	45	Bélier	Normal
50	54	54	Ultralaser	Normal

*CT/CS*  
OA : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 32, 34, 35, 37 à 39, 43 à 45, 47 - CS : 02  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 23, 31 à 34, 38, 39, 43, 44, 50 - CS : 02

### 143 RONFLEX


vu      attrapé

Nom US : SNORLAX  
Nom Jap : KABIGON

TAILLE : 2,1 m  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 160-523

POIDS : 460 kg  
FAMILLE : Pioneur

♂ 87,5%      ♀ 12,5%



*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : 1 seul, Cave Taupiqueur (Carmin-sur-Mer), niv 30  
JRB : 2 seulement, Routes 12-16, niv 30  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre

*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* Léchouille

D	non	non	Coup'd'boule	Normal
8	D	D	Amnésie	Psy
15	non	non	Boul'armure	Normal
22	non	non	Cognobidon	Normal
29	D	D	Coup'd'boule	Normal
36	D	D	Repos	Psy
36	non	non	Ronflement	Normal
43	35	35	Plaquage	Normal
non	41	41	Armure	Normal
non	48	48	Damoclès	Normal
50	non	non	Roulade	Roche
57	56	56	Ultralaser	Normal

*CT/CS*  
OA : 01 à 04, 06 à 11, 13 à 18, 20 à 22, 25 à 27, 29 à 35, 37, 38, 40, 41, 44, 45, 48 - CS : 03, 04  
JRB : 01, 05, 06, 08 à 20, 22, 24 à 27, 29, 31 à 36, 38, 40, 44, 46, 48, 50 - CS : 03, 04


### 144 ARTIKODIN

vu      attrapé

Nom US : ARTICUNO  
Nom Jap : FREEZER

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 55,4 kg  
TYPE : Glace/Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 90-383

FAMILLE : Glaciaire  
Pas de genre



*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : 1 seul, Îles Écume, niv 50  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Acier, Électrik, Feu  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Glace, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Insecte, Plante  
Inefficace : Sol

*Pension avec :* 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
*Attaques obtenues :* aucune

non	D	D	Picpic	Vol
D	D	D	Laser Glace	Glace
D	non	non	Tornade	Vol
D	non	non	Poudreuse	Glace
13	60	60	Brume	Glace
25	55	55	Hâte	Psy
37	non	non	Lire-Esprit	Normal
61	non	non	Protection	Psy
73	51	51	Blizzard	Glace

*CT/CS*  
OA : 03, 05, 06, 08, 10 à 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44, 47 - CS : 02  
JRB : 02, 04, 06, 09 à 15, 20, 31 à 34, 39, 43, 44, 50 - CS : 02


### 145 ÉLECTHOR

vu      attrapé

Nom US : ZAPDOS  
Nom Jap : THUNDER

TAILLE : 1,6 m  
POIDS : 52,6 kg  
TYPE : Électrik/Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 90-383

FAMILLE : Électrique  
Pas de genre



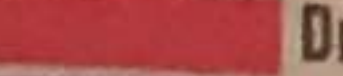

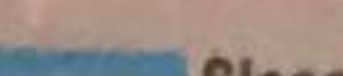

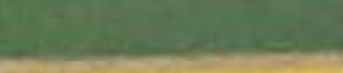












*Fréquence, Lieu de Capture et Niveau*  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : 1 seul, Centrale, niv 50  
*Sensibilité aux attaques ennemies :*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Glace, Roche  
Sensible : Dragon, Eau, Électrik, Feu, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Combat, Insecte, Plante, Vol  
Inefficace : Sol

*Pension avec :* non  
*Attaques obtenues :* aucune

D	non	non	Picpic	Vol
D	D	D	Éclair	Électrik
13	non	non	Cage Éclair	Électrik
25	55	55	Hâte	Psy
49	D	D	Bec Vrille	Vol
73	51	51	Fatal-Foudre	Électrik
61	60	60	Mur Lumière	Psy

*CT/CS*  
OA : 03, 05 à 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44, 47 - CS : 02, 05  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 24, 25, 31 à 34, 39, 43 à 45, 50 - CS : 02, 05

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Spectre
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		

88



146  
**SULFURA**



vu  
 attrapé  
Nom US : MOLTRES  
Nom Jap : FIRE

TAILLE : 2 m  
TYPE : Feu/Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 90-383  
POIDS : 60 kg  
FAMILLE : Flamme  
Pas de genre

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : 1 seul, Route Victoire, niv 50  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Eau, Électrik  
Sensible : Dragon, Glace, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Feu, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** non  
**Attaques obtenues :** aucune

D/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
non	D	D	Picpic	Vol
D	non	non	Cru-Aile	Vol
13	D	D	Danseflamme	Feu
non	51	51	Groz'Yeux	Normal
25	55	55	Hâte	Psy
37	non	non	Ténacité	Normal
49	non	non	Lance-Flammes	Feu
61	non	non	Rune Protect	Normal
73	60	60	Piqué	Vol

**CT/CS**  
OA : 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 37 à 39, 43, 44, 47 - CS : 02  
JRB : 02, 04, 06, 09, 10, 15, 20, 31 à 34, 38, 39, 43, 44, 50  
CS : 02

147  
**MINIDRACO**



vu  
 attrapé  
Nom US : DRATINI  
Nom Jap : MINIRYU

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 3,3 kg  
TYPE : Dragon  
FAMILLE : Dragon  
ÉVO : Minidraco => Draco niv 30 => Dracolosse niv 55  
PV : 41-285  
♂ 50 %    ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : peu, Antre du Dragon (pêche), Route 45, niv 10  
JRB : rare, Parc Safari (pêche avec Super Canne), Casino de Céladopole, niv 10  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Dragon, Glace  
Sensible : Acier, Combat, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Électrik, Feu, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :**  
004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
**Attaques obtenues :**  
Buée Noire, Brume, Ultrason, Mur Lumière

D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
8	D	D	Cage-Éclair	Électrik
15	non	non	Ouragan	Dragon
22	40	40	Draco Rage	Dragon
29	30	30	Souplesse	Normal
36	20	20	Hâte	Psy
43	non	non	Rune Protect	Normal
50	non	non	Colère	Dragon
57	50	50	Ultralaser	Normal

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 06, 07, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23 à 25, 27, 32, 34, 35, 38, 39, 43 à 45  
CS : 03, 07  
JRB : 06, 08 à 14, 20, 23 à 25, 31 à 34, 38 à 40, 44, 45, 50 - CS : 03

148  
**DRACO**



vu  
 attrapé  
Nom US : DRAGONAIR  
Nom Jap : HAKURYU

TAILLE : 4 m  
POIDS : 16,5 kg  
TYPE : Dragon  
FAMILLE : Dragon  
ÉVO : Minidraco => Draco niv 30 => Dracolosse niv 55  
PV : 61-325  
♂ 50 %    ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : peu, Antre du Dragon (pêche), Route 45, niv 20  
J : rare, Parc Safari (pêche), niv 15  
RB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Dragon, Glace  
Sensible : Acier, Combat, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Eau, Électrik, Feu, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :**  
004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
**Attaques obtenues :**  
Buée Noire, Brume, Ultrason, Mur Lumière

D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Cage-Éclair	Électrik
D	non	non	Ouragan	Dragon
22	45	45	Draco Rage	Dragon
29	35	35	Souplesse	Normal
38	D	D	Hâte	Psy
47	non	non	Rune Protect	Normal
56	non	non	Colère	Dragon
65	55	55	Ultralaser	Normal

**CT/CS**  
OA : 02, 03, 06, 07, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23 à 25, 27, 32, 34, 35, 38, 39, 43 à 45  
CS : 03, 07  
JRB : 06 à 14, 20, 23 à 25, 31 à 34, 38 à 40, 44, 45, 50  
CS : 03

149  
**DRACOLOSSE**



vu  
 attrapé  
Nom US : DRAGONITE  
Nom Jap : KAIRYU

TAILLE : 2,2 m  
POIDS : 210 kg  
TYPE : Dragon/Vol  
FAMILLE : Dragon  
ÉVO : Minidraco => Draco niv 30 => Dracolosse niv 55  
PV : 91-385  
♂ 50 %    ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA/JRB : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Glace  
Vulnérable : Dragon, Roche  
Sensible : Acier, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Eau, Feu, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
**Attaques obtenues :** Buée Noire, Brume, Ultrason, Mur Lumière

D	D	D	Ligotage	Normal
D	D	D	Groz'Yeux	Normal
D	D	D	Cage-Éclair	Électrik
D	non	non	Ouragan	Dragon
D	non	non	Draco Rage	Dragon
D	D	D	Souplesse	Normal
D	D	D	Hâte	Psy
55	non	non	Cru'Aile	Normal
61	non	non	Colère	Dragon
75	60	60	Ultralaser	Normal

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06 à 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 23 à 25, 27, 31 à 35, 37 à 39, 41, 43, 44, 47 à 49 - CS : 02 à 04, 06, 07  
JRB : 02, 06 à 15, 20, 23 à 25, 31 à 34, 38 à 40, 44, 45, 50 - CS : 03, 04

150  
**MEWTWO**



vu  
 attrapé  
Nom US : MEWTWO  
Nom Jap : MEWTWO

TAILLE : 2 m  
POIDS : 122 kg  
TYPE : Psy  
ÉVO : aucune  
PV : 106-415  
FAMILLE : Génétique  
Pas de genre

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : aucun, doit être échangé  
JRB : 1 seul, Grotte Inconnue, niv 70  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
**Pension avec :** aucun  
**Attaques obtenues :** aucune

D	D	D	Choc Mental	Psy
D	D	D	Entrave	Normal
11	63	63	Bouclier	Psy
22	D	D	Météores	Normal
33	non	non	Boost	Normal
44	non	non	Préscience	Psy
55	75	75	Brume	Glace
66	66	66	Psyko	Psy
77	81	81	Annésie	Psy
88	70	70	Soin	Normal
99	non	non	Rune Protect	Normal

**CT/CS**  
OA : 01 à 03, 06 à 11, 13 à 18, 20 à 23, 25, 27, 29 à 35, 38, 39, 41 à 44, 48, 50 - CS : 04, 05  
JRB : 17 à 20, 22, 24, 25, 29 à 36, 38, 40, 44 à 46, 49, 50 - CS : 04, 05

151 MEW



vu  
attrapé

Nom US : MEW  
Nom Jap : MYUU

TAILLE : 0,4 m  
POIDS : 4 kg  
TYPE : Psy  
FAMILLE : Génétique  
ÉVO : aucune  
PV : 100-403

Pas de genre

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OAJRB : officiellement n'existe pas sur Game Boy, mais peut être donné par Nintendo ou apparaître grâce à une Action Replay (attention à la sauvegarde)  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Insecte  
Sensible : Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Roche  
Résistant : Combat, Psy  
Inefficace : Spectre  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques obtenues :** aucune

O/A	J	R/B	Nom de l'attaque	Type
D	D	D	Écras'Face	Normal
10	10	10	Transform	Normal
20	20	20	Méga Punch	Normal
30	30	30	Métronome	Normal
40	40	40	Psyko	Psy
50	non	non	Pouv. Antique	Roche

CT/CS  
CT : toutes  
CS : toutes

Ces Pokémon n'existent que dans les versions Or et Argent. Ils ne peuvent être échangés avec les versions Jaune, Rouge ou Bleue.

152 GERMIGNON



vu  
attrapé

Nom US : CHIKORITA  
Nom Jap : CHIKORITA

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 6,4 kg  
TYPE : Plante  
ÉVO : Germignon => Macronium niv 16 => Méganium niv 32  
PV : 45-293

FAMILLE : Feuille

♂ 87,5% ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : unique, Bourg Géon (départ), niv 5  
**Info :** Son nom japonais vient de chikory, une fleur de couleur pourpre.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248.  
**Attaques obtenues :** Fouet Liane, Riposte, Vampigraine, Pouv.Antique, Fléau

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Rugissement	Normal
8	Tranch'Herbe	Plante
12	Protection	Psy
15	Poudre Toxik	Poison
22	Synthèse	Plante
29	Plaquage	Normal
36	Mur Lumière	Psy
43	Rune Protect	Normal
50	Lance-Soleil	Plante

CT/CS  
CT : 02, 03, 06, 10 à 13, 17, 19, 20 à 23, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 43 à 45  
CS : 01, 05

153 MACRONIUM



vu  
attrapé

Nom US : BAYLEEF  
Nom Jap : BEIRIFU

TAILLE : 1,2 m  
POIDS : 15,8 kg  
TYPE : Plante  
ÉVO : Germignon => Macronium niv 16 => Méganium niv 32  
PV : 60-323

FAMILLE : Feuille

♂ 87,5% ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Son nom anglais se traduit par feuille de laurier.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248.  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Rugissement	Normal
D	Tranch'Herbe	Plante
D	Protection	Psy
15	Poudre Toxik	Poison
23	Synthèse	Plante
31	Plaquage	Normal
39	Mur Lumière	Psy
47	Rune Protect	Normal
55	Lance-Soleil	Plante

CT/CS  
CT : 02, 03, 06, 08, 10 à 13, 17, 19, 20 à 23, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 43 à 45, 49  
CS : 01, 05

154 MÉGANIUM



vu  
attrapé

Nom US : MEGANIUM  
Nom Jap : MEGANIUMU

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 105 kg  
TYPE : Plante  
ÉVO : Germignon => Macronium niv 16 => Méganium niv 32  
PV : 80-363

FAMILLE : Herbe

♂ 87,5% ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Son nom vient de l'association de l'adjectif "méga" et du nom de fleur "géranium".  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 029, 032 à 034, 043 à 047, 069 à 071, 079, 080, 102 à 105, 108, 111, 112, 114, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 182, 187 à 189, 191, 192, 199, 246 à 248.  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Rugissement	Normal
D	Tranch'Herbe	Plante
D	Protection	Psy
15	Poudre Toxik	Poison
23	Synthèse	Plante
31	Plaquage	Normal
41	Mur Lumière	Psy
51	Rune Protect	Normal
61	Lance-Soleil	Plante

CT/CS  
CT : 02, 03, 06, 08, 10 à 13, 15, 17, 19, 20 à 23, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 43 à 45, 49  
CS : 01, 04, 05

155 HÉRICENDRE



vu  
attrapé

Nom US : CYNDAQUIL  
Nom Jap : HINOARASHI

TAILLE : 0,50 m  
POIDS : 7,9 kg  
TYPE : Feu  
ÉVO : Héricendre => Feurisson niv 14 => Typhlosion niv 36  
PV : 39-281

FAMILLE : Souris Feu

♂ 87,5% ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau**  
OA : unique, Bourg Géon (départ), niv 5  
**Info :** Son nom vient de l'association des noms anglais "cinder" (cendre) et "quill" (piquant d'hérisson).  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Sol, Roche  
Sensible : Dragon, Normal, Électrik, Combat, Poison, Vol, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Plante, Insecte  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231 à 235, 241  
**Attaques Obtenues :** Combo-Griffe, Mania, Contre, Clairvoyance

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
6	Brouillard	Normal
12	Flammèche	Feu
19	Vive Attaque	Normal
27	Roue de feu	Feu
36	Météores	Normal
46	Lance-Flammes	Feu

CT/CS  
CT : 02, 03, 04, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38 à 40, 43 à 45  
CS : 01

## 156 FEURISSON

- vu
- attrapé

Nom US : QUILAVA  
Nom Jap : MAGUMARASHI

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 19 kg  
TYPE : Feu  
EVO : Héricendre  
=> Feurisson niv 14  
=> Typhlosion niv 36  
PV : 58-319



FAMILLE : Volcan

♂ 87,5% ♀ 12,5%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Info : Son nom vient de l'association des noms anglais "quill" (piquant d'hérisson) et "lava" (lave). Le nom japonais est composé de "Maguma" (magma) et "Arashi" (tempête).

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Sol, Roche  
Sensible : Dragon, Normal, Électrik, Combat, Poison, Vol, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Plante, Insecte  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.  
Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
6	Brouillard	Normal
12	Flammèche	Feu
21	Vive Attaque	Normal
31	Roue de feu	Feu
42	Météores	Normal
54	Lance-Flammes	Feu

### CT/CS

CT : 02 à 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 38 à 40, 43 à 45, 49  
CS : 01, 04

## 157 TYPHLOSION

- vu
- attrapé

Nom US : TYPHLOSION  
Nom Jap : BAKUFUN

TAILLE : 1,70 m  
POIDS : 79,5 kg  
TYPE : Feu  
EVO : Héricendre => Feurisson niv 14 => Typhlosion niv 36  
PV : 78-359



FAMILLE : Volcan

♂ 87,5% ♀ 12,5%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Info : Son nom vient de l'association des noms typhon et explosion.

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Sol, Roche  
Sensible : Dragon, Normal, Électrik, Combat, Poison, Vol, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Plante, Insecte  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.  
Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Brouillard	Normal
D	Flammèche	Feu
D	Vive Attaque	Normal
D	Roue de feu	Feu
45	Météores	Normal
60	Lance-Flammes	Feu

### CT/CS

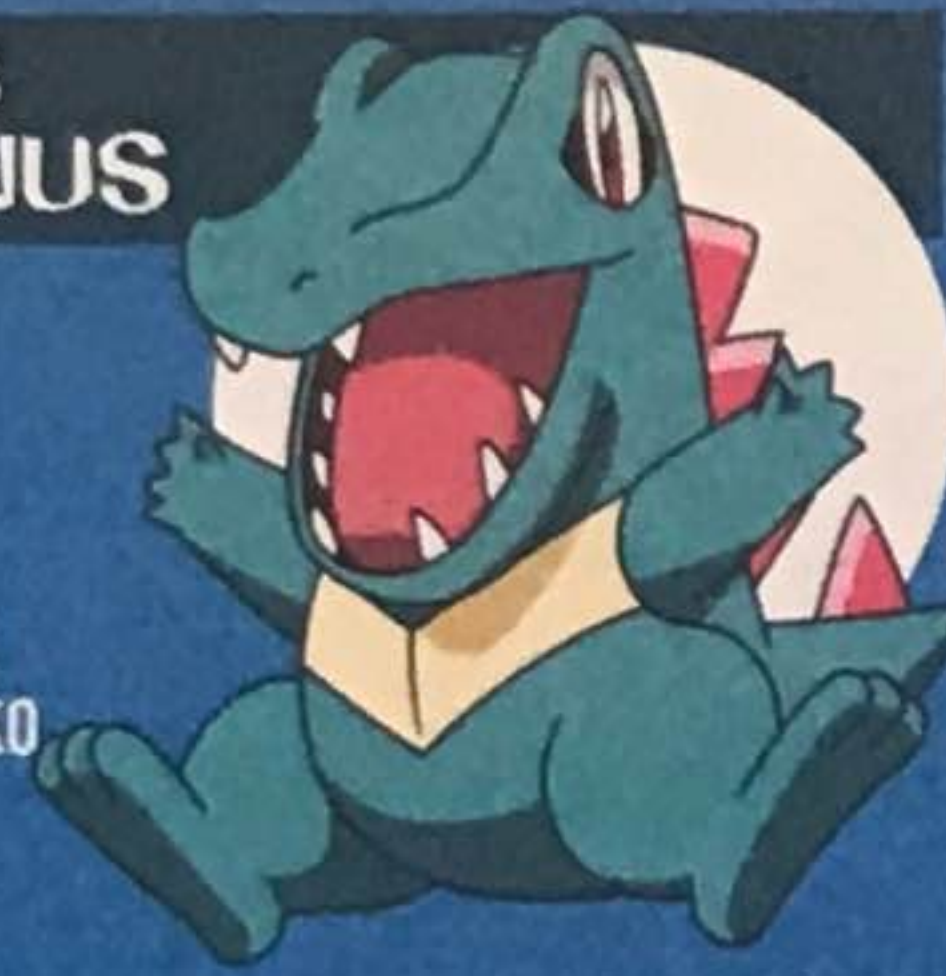
CT : 01 à 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 38 à 41, 43 à 45, 48, 49  
CS : 01, 04

## 158 KAIMINUS

- vu
- attrapé

Nom US : TOTODILE  
Nom Jap : WANINOKO

TAILLE : 0,60 m  
POIDS : 9,5 kg  
TYPE : Eau  
EVO : Kaiminus => Crocodil niv 18 => Aligateur niv 30  
PV : 50-303



FAMILLE : Mâchoire

♂ 87,5% ♀ 12,5%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : unique, Bourg Géon (départ), niv 5  
Info : Son nom japonais vient de "wani" (crocodile) et "ko" (enfant).

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248.  
Attaques Obtenues : Coupe-Vent, Mania, Éboulement, Machouille, Pouv.Antique

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
7	Frénésie	Normal
13	Pistolet à 0	Eau
20	Morsure	Ténèbres
27	Grimace	Normal
35	Tranche	Normal
43	Grincement	Normal
52	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

CT : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31 à 35, 43 à 45, 49  
CS : 01, 03, 06

## 159 CROCRODIL

- vu
- attrapé

Nom US : CROCONAW  
Nom Jap : ARIGEITSU

TAILLE : 1,70 m  
POIDS : 79,8 kg  
TYPE : Eau  
EVO : Kaiminus => Crocodil niv 18 => Aligateur niv 30  
PV : 65-333



FAMILLE : Mâchoire

♂ 87,5% ♀ 12,5%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Info : Son nom anglais vient de "crocodile" et "gnaw" (ronger).

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248.  
Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Frénésie	Normal
13	Pistolet à 0	Eau
21	Morsure	Ténèbres
28	Grimace	Normal
37	Tranche	Normal
45	Grincement	Normal
55	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

CT : 01 à 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31 à 35, 43 à 45, 49  
CS : 01, 03, 04, 06

## 160 ALIGATUEUR

- vu
- attrapé

Nom US : FERALIGATR  
Nom Jap : ODAIRU

TAILLE : 2,30 m  
POIDS : 88,8 kg  
TYPE : Eau  
EVO : Kaiminus => Crocodile niv 18 => Aligateur niv 30  
PV : 85-373



FAMILLE : Mâchoire

♂ 87,5% ♀ 12,5%

### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Info : Son nom anglais vient de "ferocious" (féroce) et "aligator".



### Sensibilité aux attaques ennemies

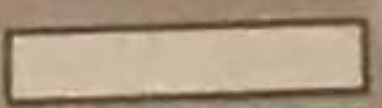




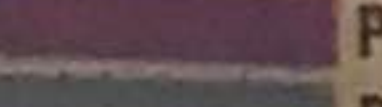







Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace - Inefficace : Rien  
Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248.  
Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Frénésie	Normal
D	Pistolet à 0	Eau
21	Morsure	Ténèbres
28	Grimace	Normal
38	Tranche	Normal
47	Grincement	Normal
58	Hydrocanon	Eau

### CT/CS

CT : 01 à 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31 à 35, 43 à 45, 49  
CS : 01, 03, 04, 06

		O/A	Nom de l'attaque	Type	
<b>161 FOUINETTE</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : SENTRET Nom Jap : OTACHI TAILLE : 0,8 m POIDS : 6 kg TYPE : Normal ÉVO : Fouinette => Fouinar niv 15 PV : 35-273	 FAMILLE : Espion ♂ 50% ♀ 50%	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</b> OA : commun Routes 2-29, niv 3 <b>Info :</b> Son nom japonais vient de "o" (queue) et "tachi" (se tenir debout). <b>Sensibilité aux attaques ennemies</b> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche Résistant : Rien - Inefficace : Spectre <b>Pension avec :</b> 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241. <b>Attaques obtenues :</b> Damoclès, Puissance, Tranche, Poursuite, Contre			D Charge Normal 5 Boul'Armure Normal 11 Vive Attaque Normal 17 Combo-Griffe Normal 25 Souplesse Normal 33 Repos Psy 41 Amnésie Psy
		<b>CT/CS</b> CT : 01 à 04, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 30 à 35, 39 à 41, 43 à 46, 48, 49 CS : 01, 03			
<b>162 FOUINAR</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : FURRET Nom Jap : OOTACHI TAILLE : 1,8 m TYPE : Normal ÉVO : Fouinette => Fouinar niv 15 PV : 85-373	 FAMILLE : Allonge ♂ 50% ♀ 50%	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</b> OA : peu, Route 2, niv 6 <b>Info :</b> Personne ne peut dire où commence exactement sa queue. <b>Sensibilité aux attaques ennemies</b> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche Résistant : Rien - Inefficace : Spectre <b>Pension avec :</b> 019, 020, 023 à 029, 032 à 34, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230. <b>Attaques Obtenues :</b> aucune			D Charge Normal 5 Boul'Armure Normal 11 Vive Attaque Normal 18 Combo-Griffe Normal 28 Souplesse Normal 38 Repos Psy 48 Amnésie Psy
		<b>CT/CS</b> CT : 01 à 04, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 27, 28, 30 à 35, 39 à 41, 43 à 46, 48, 49 CS : 01, 03, 04			
<b>163 HOOTHOOT</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : HOOTHOOT Nom Jap : HOHO TAILLE : 0,7 m POIDS : 21,2 kg TYPE : Normal/Vol ÉVO : HootHoot => Noarfang niv 20 PV : 60-323	 FAMILLE : Hibou ♂ 50% ♀ 50%	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</b> OA : nombreux, de nuit uniquement, Routes 1-2-29 à 31-35 à 37, Parc Naturel <b>Info :</b> C'est un des premiers nouveaux Pokémon à être apparu dans le dessin animé "Les Aventures de Pikachu" <b>Sensibilité aux attaques ennemies</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Glace, Roche Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol Résistant : Plante, Insecte Inefficace : Sol, Spectre <b>Pension avec :</b> 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227 <b>Attaques Obtenues :</b> Cru-Aile, Cyclone, Mimique, Ultrason, Feinte			D Charge Normal D Rugissement Normal 6 Clairvoyance Normal 11 Picpic Vol 16 Hypnose Psy 22 Protection Psy 28 Bélier Normal 34 Choc Mental Psy 48 Dévorève Psy
		<b>CT/CS</b> CT : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 42 à 47, 50 CS : 02, 05			
<b>164 NOARFANG</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : NOCTOWL Nom Jap : YORUNOZUKU TAILLE : 1,6 m POIDS : 40,8 kg TYPE : Normal/Vol ÉVO : HootHoot => Noarfang niv 20 PV : 100-403	 FAMILLE : Hibou ♂ 50% ♀ 50%	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</b> OA : peu, de nuit uniquement, Routes 2-8-12-14-15-43, niv 17 à 25 <b>Info :</b> Un hibou nocturne qui attaquera immédiatement n'importe quel Pokémon de type Insecte qu'il verra. <b>Sensibilité aux attaques ennemies</b> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Glace, Roche Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol Résistant : Plante, Insecte Inefficace : Sol, Spectre <b>Pension avec :</b> 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227 <b>Attaques Obtenues :</b> aucune			D Charge Normal D Rugissement Normal 6 Clairvoyance Normal 11 Picpic Vol 16 Hypnose Psy 25 Protection Psy 33 Bélier Normal 41 Choc Mental Psy 57 Dévorève Psy
		<b>CT/CS</b> CT : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 42 à 47, 50 CS : 02, 05			
<b>165 COXY</b> <input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé Nom US : LEDYBA Nom Jap : REDEIBA TAILLE : 1 m POIDS : 10,8 kg TYPE : Insecte/Vol ÉVO : Coxy => Coxycloque niv 18 PV : 40-283	 FAMILLE : 5 Étoiles ♂ 50% ♀ 50%	<b>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</b> O : aucun, doit être échangé A : commun, le matin uniquement, Routes 2-30-31-37, niv 3 à 15 <b>Info :</b> Ce Pokémon te permet de te transporter rapidement d'un endroit à un autre de l'île. <b>Sensibilité aux attaques ennemies</b> Très vulnérable : Roche Vulnérable : Feu, Électrik, Glace, Vol Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres Résistant : Plante, Combat, Insecte Inefficace : Sol <b>Pension avec :</b> 010 à 15, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214 <b>Attaques Obtenues :</b> Patience, Rafale Psy			D Charge Normal 8 Ultrason Normal 15 Poing Comète Normal 22 Mur Lumière Psy 22 Protection Psy 22 Rune Protect Normal 29 Relais Normal 36 Météores Normal 43 Hâte Psy 50 Damoclès Normal
		<b>CT/CS</b> CT : 01 à 04, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 28, 32 à 35, 39, 41, 44 à 46 CS : 05			

 Normal	 Feu	 Dragon	 Eau	 Glace	 Vol
 Plante	 Insecte	 Poison	 Combat	 Roche	 Spectre
 Électrik	 Spectre	 Psy	 Ténèbres	 Acier	 Sol

### 166 COXYCLAQUE

vu  
 attrapé

Nom US : LEDIAN  
Nom Jap : REDEIAN

TAILLE : 1,40 m  
POIDS : 35,6 kg  
TYPE : Insecte/Vol  
ÉVO : Coxy => Coxyclaque niv 18  
PV : 55-313



FAMILLE : 5 Étoiles  
♂ 50% ♀ 50%

#### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :

D : aucun, doit être échangé  
A : peu, le matin uniquement, Route 2, niv 7

#### Info :

Le dessin sur son dos grossit en fonction du nombre d'étoiles dans le ciel la nuit.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Feu, Électrik, Glace, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Plante, Combat, Insecte  
Inefficace : Sol

Pension avec : 010 à 15, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214.

Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
8	Ultrason	Normal
15	Poing Comète	Normal
24	Mur Lumière	Psy
24	Protection	Psy
24	Rune Protect	Normal
33	Relais	Normal
42	Météores	Normal
51	Hâte	Psy
60	Damoclès	Normal

#### CT/CS

CT : 01 à 04, 06 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 28, 32 à 35, 39, 41, 44 à 46  
CS : 05

### 167 MIMIGAL

vu  
 attrapé

Nom US : SPINARAK  
Nom Jap : ITOMARU

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 8,5 kg  
TYPE : Insecte/Poison  
FAMILLE : Crache Fil  
ÉVO : Mimigal => Migalos niv 22  
PV : 40-283



FAMILLE : 5 Étoiles  
♂ 50% ♀ 50%

#### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :

D : commun, de nuit uniquement, Routes 2-30-31-37, niv 3 à 13

A : aucun, doit être échangé

#### Info :

Le mot "ito" en japonais signifie fil (de nylon ou d'araignée)

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Vol, Psy, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Insecte, Poison, Plante, Combat  
Inefficace : Rien

Pension avec : 010 à 15, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214

Attaques Obtenues : Entrave, Rafale Psy, Sonic Boom, Poursuite, Relais

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Dard Venin	Poison
0	Sécrétion	Insecte
6	Grimace	Normal
11	Constriction	Normal
17	Ténèbres	Spectre
23	Vampirisme	Insecte
30	Combo-Griffe	Normal
37	Toile	Insecte
45	Grincement	Normal
53	Psyko	Psy

#### CT/CS

CT : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19 à 22, 27 à 29, 32, 34 à 36, 44 à 46  
CS : 05

### 168 MIGALOS

vu  
 attrapé

Nom US : ARIADOS  
Nom Jap : ARAIDOSU

TAILLE : 1,10 m  
POIDS : 33,5 kg  
TYPE : Insecte/Poison  
FAMILLE : Long-Patte  
ÉVO : Mimigal => Migalos niv 22  
PV : 70-343



FAMILLE : Long-Patte  
♂ 50% ♀ 50%

#### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :

D : peu, de nuit uniquement, Route 2, niv 7

A : aucun, doit être échangé

#### Info :

Il peut tisser sa toile en la crachant par sa bouche ou par son derrière

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Vol, Psy, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Sol, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Insecte, Poison, Plante, Combat  
Inefficace : Rien

Pension avec : 010 à 15, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214

Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Dard Venin	Poison
0	Sécrétion	Insecte
6	Grimace	Normal
11	Constriction	Normal
17	Ténèbres	Spectre
25	Vampirisme	Insecte
34	Combo-Griffe	Normal
43	Toile	Insecte
53	Grincement	Normal
63	Psyko	Psy

#### CT/CS

CT : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19, 20 à 22, 27 à 29, 32, 34 à 36, 44 à 46  
CS : 05

### 169 NOSTENFER

vu  
 attrapé

Nom US : CROBAT  
Nom Jap : KUROBATTO

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 75 kg  
TYPE : Poison/Vol  
FAMILLE : Chovsours  
ÉVO : Nostéfapti => Nostéfalto niv 22 => Nostenfer (versions OA uniquement, si heureux)  
PV : 85-373



FAMILLE : Chovsours  
♂ 50% ♀ 50%

#### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :

OA : doit évoluer ou être échangé

#### Info :

Un des Pokémon les plus rapides du jeu. Place-le en tête de ton groupe pour être le premier à lancer ton attaque.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Psy, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Feu, Normal, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Insecte, Plante, Combat, Poison  
Inefficace : Sol

Pension avec : 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227

Attaques Obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Vampirisme	Insecte
0	Grincement	Normal
0	Ultrason	Normal
0	Morsure	Ténèbres
23	Onde Folie	Spectre
30	Cru-Aile Vol	
42	Regard Noir	Normal
55	Buée Noire	Glace

#### CT/CS

CT : 03, 06, 10, 11, 13, 15, 17, 19 à 21, 27, 32, 34, 35, 39, 43 à 47  
CS : 02

### 170 LOUPIO

vu  
 attrapé

Nom US : CHINCHOU  
Nom Jap : CHONCHI

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 12 kg  
TYPE : Électrik/Eau  
FAMILLE : Poisson  
ÉVO : Loupio => Lanturn niv 27  
PV : 75-953



FAMILLE : Poisson  
♂ 50% ♀ 50%

#### Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :

OA : commun, uniquement en pêchant, Bourg Géon, Oliville, Carmin-sur-Mer, Route 21, niv 4

Info : C'est le seul Pokémon (avec son évolution) de type Eau et Électrik

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Plante, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres, Électrik  
Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace, Vol  
Inefficace : Rien

Pension avec : 118, 119, 129, 130, 170, 171, 211, 223, 224






Attaque Obtenue : Grincement
















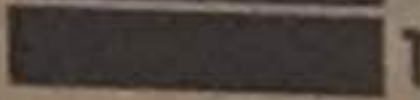

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Écume	Eau
0	Cage-Éclair	Électrik
5	Ultrason	Normal
13	Fléau	Normal
17	Pistolet à 0	Eau
25	Étincelle	Électrik
29	Onde Folie	Spectre
37	Bélier	Normal
41	HydroCanon	Eau

#### CT/CS

CT : 03, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 44, 45  
CS : 03, 05 à 07



				Q/A	Nom de l'attaque	Type
171 <b>LANTURN</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : LANTURN Nom Jap : RANTAN	0A D 5 13 17 25 33 45 53	Écume Cage-Éclair Ultrason Fleau Pistolet à O Étincelle Onde Folie Bélier Hydrocanon	Eau Électrik Normal Normal Eau Électrik Spectre Normal Eau
TAILLE : 1,2 m POIDS : 22,5 kg TYPE : Électrik/Eau ÉVO : Loupio => Lanturn niv 27 PV : 125-453	FAMILLE : Lumière	♂ 50% ♀ 50%	<i>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</i> 0A : peu, uniquement en pêchant, Bourg Géon, Oliville, Carmin sur Mer, Route 21, niv 27 <i>Info :</i> Il immobilise son adversaire en l'aveuglant puis le capture tranquillement <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Plante, Sol Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres, Électrik Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace, Vol Inefficace : Rien <i>Pension avec :</i> 118, 119, 129, 130, 170, 171, 211, 223, 224 <i>Attaques Obtenues :</i> aucune	CT/CS CT : 03, 06, 07, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 32, 34, 35, 44, 45 CS : 03, 05 à 07		
172 <b>PICHU</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : PICHU Nom Jap : PICHU	D D 6 8 11	Éclair Charme Mimi-Queue Cage-Éclair Doux-Baiser	Électrik Normal Normal Électrik Normal
TAILLE : 0,3 m POIDS : 2 kg TYPE : Électrik Pichu (si heureux) => Pikachu => Raichu (Pierre Foudre, sauf version J) PV : 20-243	FAMILLE : Mini-Souris	♂ 50% ♀ 50%	<i>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</i> 0A : il faut élever un Pikachu ♀ ou un Raichu ♀ avec un Métamorph à la Pension de Doublonville <i>Info :</i> Ce n'est pas parce qu'il est petit et mignon que cela en fait un ennemi facile à battre <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Sol Sensible : Dragon, Normal, Feu, Eau, Plante, Glace, Combat, Poison, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres Résistant : Acier, Électrik, Vol Inefficace : Rien <i>Pension avec :</i> aucun <i>Attaques Obtenues :</i> Patience, Torgnoles, Encore, Contre, Cadeau	CT/CS CT : 02 à 04, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 40, 43 à 45 CS : 05		
173 <b>MELO</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : CLEFFA Nom Jap : PII	D D 4 8 13	Écras'Face Charme Encore Berceuse Doux-Baiser	Normal Normal Normal Normal Normal
TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal ÉVO : Mélo => Mélodée (si heureux) => Mélodelfe (Pierre Lune) PV : 50-303	POIDS : 3 kg FAMILLE : Étoile	♂ 25% ♀ 75%	<i>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</i> 0A : il faut élever un Mélodée ♀ ou un Mélodelfe ♀ avec un Métamorph à la Pension de Doublonville <i>Info :</i> Il est aussi appelé "l'incarnation de la fée" <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche Résistant : Rien Inefficace : Spectre <i>Pension avec :</i> aucun <i>Attaques Obtenues :</i> Amnésie, Métronome, Mimic, Trempette, Cognobidon, Cadeau	CT/CS CT : 02 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13, 16 à 18, 20 à 23, 27, 29 à 32, 34, 35, 38, 40, 4 à 45, 50 CS : 05		
174 <b>TOUDOUDOU</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : IGGLYBUFF Nom Jap : PUPURIN	D D 4 9 14	Berceuse Charme Boul'Armure Écras'Face Doux-Baiser	Normal Normal Normal Normal Normal
TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal ÉVO : Toudoudou => Rondoudou (si heureux) => Grodoudou (Pierre Lune) PV : 90-383	POIDS : 1 kg FAMILLE : Bouboule	♂ 25% ♀ 75%	<i>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</i> 0A : il faut élever un Rondoudou ♀ ou un Grodoudou ♀ avec un Métamorph à la Pension de Doublonville <i>Info :</i> Son corps tout rond et élastique lui permet de rouler et de sauter <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche Résistant : Rien Inefficace : Spectre <i>Pension avec :</i> aucun <i>Attaques Obtenues :</i> Feinte, Cadeau, Cognobidon	CT/CS CT : 02 à 04, 06, 07, 09 à 11, 13, 16 à 18, 20 à 22, 27, 29 à 32, 34, 35, 38, 40, 42 à 45, 50 CS : 05		
175 <b>TOGÉPI</b>		<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : TOGÉPI Nom Jap : TOGÉPII	D D 7 18 25 31 38	Charme Rugissement Métronome Doux-Baiser Encore Rune Protect Damoclès	Normal Normal Normal Normal Normal Normal Normal
TAILLE : 0,3 m TYPE : Normal ÉVO : Togépi => Togétic (si heureux) PV : 35-273	POIDS : 1,5 kg FAMILLE : Balle Pic	♂ 87,5% ♀ 12,5%	<i>Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :</i> 0A : 1 seul donné par un scientifique au Centre Pokémon de Mauville <i>Info :</i> Posséder Togépi est un signe de bonne fortune et rend heureux son possesseur <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche Résistant : Rien - Inefficace : Spectre <i>Pension avec :</i> aucun <i>Attaques Obtenues :</i> Mimique, Picpic, Cadeau, Clairvoyance, Préscience	CT/CS CT : 02 à 04, 06 à 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 22, 27, 29 à 32, 34, 35, 38 à 40, 42 à 45 CS : 05		

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Spectre
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		

### 176 TOGETIC

- vu
- attrapé

Nom US : TOGETIC  
Nom Jap : TOGECHIKKU

TAILLE : 0,60 m  
POIDS : 3,2 kg  
TYPE : Normal/Vol  
ÉVO : Togépi => Togétic (si heureux)  
PV : 55-313



FAMILLE : Bonheur

♂ 87,5% ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : Doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Il peut flotter en l'air sans remuer ses ailes  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Roche  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Normal, Poison, Psy, Ténèbres, Vol  
Résistant : Plante, Insecte  
Inefficace : Sol, Spectre  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Rugissement	Normal
7	Métronome	Normal
18	Doux-Baiser	Normal
25	Encore	Normal
31	Rune Protect	Normal
38	Damoclès	Normal

**CT/CS**  
CT : 02 à 04, 06 à 11, 13, 15, 17, 18, 20 à 22, 27, 29 à 32, 34, 35, 38 à 40, 42 à 45, 47  
CS : 02, 05

### 177 NATU

- vu
- attrapé

Nom US : NATU  
Nom Jap : NEITEI

TAILLE : 0,20 m  
POIDS : 2 kg  
TYPE : Psy/Vol  
ÉVO : Natu => Xatu niv 25  
PV : 40-283



FAMILLE : Minoiseau

♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : peu, dans les hautes herbes des Ruines d'Alpha, niv 20  
**Info :** Ses petites ailes ne peuvent lui permettre de voler, il est obligé de sautiller pour avancer  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Roche, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Feu, Insecte, Poison, Vol  
Résistant : Combat, Plante, Psy  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
**Attaques Obtenues :** Bec Vrille, Buée Noire, Pic Pic, Vive Attaque, Feinte, Aile d'Acier

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Picpic	Vol
D	Groz'Yeux	Normal
10	Ténèbres	Spectre
20	Téléport	Psy
30	Préscience	Psy
40	Onde Folie	Spectre
50	Psyko	Psy

**CT/CS**  
CT : 03, 06, 09 à 11, 13 à 15, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 42 à 46, 50  
CS : 05

### 178 XATU

- vu
- attrapé

Nom US : XATU  
Nom Jap : NEITEIO

TAILLE : 1,50 m  
POIDS : 15 kg  
TYPE : Psy/Vol  
ÉVO : Natu => Xatu niv 25  
PV : 65-333



FAMILLE : Mystique

♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Il peut voir simultanément le passé et le futur  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Roche, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Feu, Insecte, Poison, Vol  
Résistant : Combat, Plante, Psy  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Picpic	Vol
D	Groz'Yeux	Normal
D	Ténèbres	Spectre
20	Téléport	Psy
35	Préscience	Psy
50	Onde Folie	Spectre
65	Psyko	Psy

**CT/CS**  
CT : 03, 06, 09 à 11, 13 à 15, 17, 19 à 22, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 42 à 46, 50  
CS : 02, 05

### 179 WATTOUAT

- vu
- attrapé

Nom US : MAREEP  
Nom Jap : MERIPU

TAILLE : 0,60 m  
POIDS : 7,8 kg  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Wattouat => Lainergie niv15 => Pharamp niv 30  
PV : 55-313



FAMILLE : Laine

♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : nombreux, Routes 32-42-43, niv 6  
**Info :** Aux États Unis, Mary est un surnom de mouton à cause d'une chanson nommée "Mary's Sheep" (le mouton de Mary). Mareep est la contraction de ces deux mots.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Sol  
Sensible : Dragon, Normal, Feu, Eau, Plante, Glace, Combat, Poison, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol - Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230, 246 à 248  
**Attaques Obtenues :** Bélier, Grincement, Plaquage, Protection, Tonnerre, Rune Protect

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Rugissement	Normal
9	Éclair	Électrik
16	Cage-Éclair	Électrik
23	Spore Coton	Plante
30	Mur Lumière	Psy
37	Fatal-Foudre	Électrik

**CT/CS**  
CT : 01 à 03, 06 à 08, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 32, 34, 35, 39 à 41, 44, 45, 48  
CS : 05

### 180 LAINERGIE

- vu
- attrapé

Nom US : FLAAFFY  
Nom Jap : MOKOKO

TAILLE : 0,80 m  
POIDS : 13,3 kg  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Wattouat => Lainergie niv15 => Pharamp niv 30  
PV : 70-343



FAMILLE : Laine

♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
O : peu, Routes 42-43, niv 15  
**Info :** Le nom anglais "Flaaffy" est une contraction des mots "Fluffy" (duveteux) et "Baa" (nos moutons font bêê)  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Sol  
Sensible : Dragon, Normal, Feu, Eau, Plante, Glace, Combat, Poison, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol - Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230, 246 à 248  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Rugissement	Normal
D	Éclair	Électrik
18	Cage-Éclair	Électrik
27	Spore Coton	Plante
30	Poing Éclair	Électrik
36	Mur Lumière	Psy
45	Fatal-Foudre	Électrik

**CT/CS**  
CT : 01 à 03, 06 à 08, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 32, 34, 35, 39 à 41, 44, 45, 48  
CS : 04, 05

## 181 PHARAMP

- vu
- attrapé

Nom US : AMPHAROS  
Nom Jap : DENRYUU

TAILLE : 1,40 m  
POIDS : 61,5 kg  
TYPE : Électrik



FAMILLE : Lumière  
ÉVO : Wattouat => Lainergie niv1 => Pharamp niv 30  
PV : 90-383 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Le nom japonais "Denryuu" vient de "Den" (électrique) et "Ryuu" (Dragon), et veut donc dire Dragon électrique.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Sol  
Sensible : Dragon, Normal, Feu, Eau, Plante, Glace, Combat, Poison, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077 à 080, 083, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 128, 131, 133 à 136, 143, 152 à 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230, 246 à 248  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Rugissement	Normal
0	Éclair	Électrik
0	Cage-Éclair	Électrik
27	Spore Coton	Plante
30	Poing Éclair	Électrik
42	Mur Lumière	Psy
57	Fatal-Foudre	Électrik

### CT/CS

CT : 01 à 03, 06 à 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 25, 27, 32, 34, 35, 39 à 41, 44, 45, 48  
CS : 04, 05

## 182 JOLIFLOR

- vu
- attrapé

Nom US : BELLOSSOM  
Nom Jap : KIREIHANA

TAILLE : 1,04 m  
POIDS : 13,01 kg  
TYPE : Plante



FAMILLE : Fleur  
ÉVO : Mystherbe => Ortide niv 21 => Rafflesia (Pierre Plante) => Joliflor (Pierre Soleil)  
PV : 75-353 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Les pétales des Joliflor ressemblent à un pagne de vahiné quand elle danse.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Vol-Vie	Plante
0	Doux Parfum	Plante
0	Para-Spore	Plante
0	Danse-Fleur	Plante
55	Lance-Soleil	Plante

### CT/CS

CT : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 44, 45  
CS : 01, 05

## 183 MARILL

- vu
- attrapé

Nom US : MARILL  
Nom Jap : MARIRU

TAILLE : 1,04 m  
POIDS : 18,41 kg  
TYPE : Eau



FAMILLE : Aquasouris  
ÉVO : Marill => Azumarill niv 18  
PV : 70-343 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : rare, Mont Creuset (pêche), niv 15  
**Info :** Contrairement à la rumeur, il ne s'appelle pas Pikablu  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 025, 026, 035, 036, 039, 040, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 113, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 176, 183, 184, 186, 194, 195, 187 à 189, 199, 209, 210, 222 à 226, 230, 242  
**Attaques Obtenues :** Amnésie, Mur Lumière, Ultrason, Cognobidon, Cadeau, Préscience

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Boul'Armure	Normal
6	Mimi-Queue	Normal
10	Pistolet à 0	Eau
15	Roulade	Roche
21	Bulle D'O	Eau
28	Damoclès	Normal
36	Danse Pluie	Eau

### CT/CS

CT : 01 à 04, 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 27, 33 à 35, 39, 40, 44, 45  
CS : 03, 06, 07

## 184 AZUMARILL

- vu
- attrapé

Nom US : AZUMARILL  
Nom Jap : MARIRURI

TAILLE : 0,80 m  
POIDS : 28,5 kg  
TYPE : Eau



FAMILLE : Aqualapin  
ÉVO : Marill => Azumarill niv 18  
PV : 100-403 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Dans l'eau, il peut replier ses oreilles pour qu'elles ne soient pas mouillées.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 025, 026, 035, 036, 039, 040, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 113, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 176, 183, 184, 186, 194, 195, 187 à 189, 199, 209, 210, 222 à 226, 230, 242  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Boul'Armure	Normal
6	Mimi-Queue	Normal
10	Pistolet à 0	Eau
15	Roulade	Roche
25	Bulle D'O	Eau
36	Damoclès	Normal
48	Danse Pluie	Eau

### CT/CS

CT : 01 à 04, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 23, 27, 33 à 35, 39, 40, 44, 45  
CS : 03, 04, 06, 07

## 185 SIMULARBRE

- vu
- attrapé

Nom US : SUDOWOODO  
Nom Jap : USOKKI

TAILLE : 1,20 m  
POIDS : 38 kg  
TYPE : Roche



FAMILLE : Imitation  
ÉVO : aucune  
PV : 70-343 ♂ 50% ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : 1 seul, Route 36 (utilise Carapuce à 0 pour le combattre), niv 15  
**Info :** Le nom japonais Usokki est un jeu de mots sur Usoki (arbre artificiel) et Usotsuki (qui veut dire menteur).  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Eau, Plante, Sol  
Sensible : Dragon, Électrik, Glace, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Normal, Feu, Poison, Vol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 074 à 076, 095, 185, 208  
**Attaques Obtenues :** Destruction

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Jet-Pierres	Roche
0	Mimic	Normal
10	Fléau	Normal
19	Balayage	Combat
28	Éboulement	Roche
37	Feinte	Ténèbres
46	Souplesse	Normal

### CT/CS

CT : 01 à 04, 06, 08 à 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31 à 35, 37, 40, 41, 44 à 46, 48  
CS : 04



## 186 TARPAUD



vu  
 attrapé

Nom US : POLITOED  
Nom Jap : NYOROTONO

TAILLE : 1,10 m POIDS : 33,9 kg  
TYPE : Eau FAMILLE : Grenouille  
ÉVO : Pitard => Têtarte niv 25 => Tartard (Pierre Eau) ou Tarpaud (OA uniquement, faire un échange avec l'objet Roche Royale attaché)  
PV : 90-383 ♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Les Tarpaud aiment se réunir pour chanter.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Plante  
Sensible : Normal, Combat, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres, Dragon  
Résistant : Acier, Feu, Eau, Glace  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Pistolet à 0	Eau
D	Hypnose	Psy
D	Torgnoles	Normal
35	Requiem	Normal
51	Vantardise	Normal

**CT/CS :**  
CT : 01 à 03, 06, 08, 10, 13 à 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31 à 35, 40, 43 à 46  
CS : 03, 04, 06, 07

## 187 GRANIVOL



vu  
 attrapé

Nom US : HOPPIP  
Nom Jap : HANEKKO

TAILLE : 0,40 m POIDS : 0,5 kg  
TYPE : Plante/Vol FAMILLE : Pissenlit  
ÉVO : Granivol => Floravol niv 18 => Cotovol niv 27  
PV : 35-273 ♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : commun, Routes 13 à 15-32-33, niv 6 à 22  
**Info :** Son nom anglais vient de la contraction de "hop" (sautiller) et "pipe" (chant des oiseaux).  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Glace  
Vulnérable : Feu, Poison, Vol, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Électrik, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres,  
Résistant : Combat, Eau, Plante - Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 001 à 002, 025, 026, 035, 036, 039, 040, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 113, 114, 152 à 154, 176, 182 à 184, 187 à 189, 191, 192, 209, 210, 242  
**Attaques Obtenues :** Amnésie, Choc Mental, Damoclès, Psycho, Rugissement, Encore

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Trempette	Normal
D	Synthèse	Plante
5	Mimi-Queue	Normal
10	Charge	Normal
13	Poudre Toxik	Poison
15	Para-Spore	Plante
17	Poudre Dodo	Plante
20	Vampigraine	Plante
25	Spore Coton	Plante
30	Méga Sangsue	Plante

**CT/CS :**  
CT : 02, 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44 à 50  
CS : 05

## 188 FLORAVOL



vu  
 attrapé

Nom US : SKIPLOOM  
Nom Jap : POPO

TAILLE : 0,60 m POIDS : 1 kg  
TYPE : Plante/Vol FAMILLE : Pissenlit  
ÉVO : Granivol => Floravol niv 18 => Cotovol niv 27  
PV : 55-313 ♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : rare, Route 14, niv 26  
**Info :** Son nom anglais vient de la contraction de "Skip" (sautiller) et "Bloom" (floraison).  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Glace  
Vulnérable : Feu, Poison, Vol, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Électrik, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Combat, Eau, Plante  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 001 à 002, 025, 026, 035, 036, 039, 040, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 113, 114, 152 à 154, 176, 182 à 184, 187 à 189, 191, 192, 209, 210, 242  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Trempette	Normal
D	Synthèse	Plante
5	Mimi-Queue	Normal
10	Charge	Normal
13	Poudre Toxik	Poison
15	Para-Spore	Plante
17	Poudre Dodo	Plante
22	Vampigraine	Plante
29	Spore Coton	Plante
36	Méga Sangsue	Plante

**CT/CS :**  
CT : 02, 03, 06, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44 à 50  
CS : 05

## 189 COTOVOL



vu  
 attrapé

Nom US : JUMPLUFF  
Nom Jap : WATAKKO

TAILLE : 0,80 m POIDS : 3 kg  
TYPE : Plante/Vol FAMILLE : Pissenlit  
ÉVO : Granivol => Floravol niv 18 => Cotovol niv 27  
PV : 75-353 ♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Il sème aux vents ses graines afin de se reproduire à travers le monde entier.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Glace  
Vulnérable : Feu, Poison, Vol, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Électrik, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres,  
Résistant : Combat, Eau, Plante - Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 001 à 002, 025, 026, 035, 036, 039, 040, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 113, 114, 152 à 154, 176, 182 à 184, 187 à 189, 191, 192, 209, 210, 242  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Trempette	Normal
D	Synthèse	Plante
5	Mimi-Queue	Normal
10	Charge	Normal
13	Poudre Toxik	Poison
15	Para-Spore	Plante
17	Poudre Dodo	Plante
22	Vampigraine	Plante
33	Spore Coton	Plante
44	Méga Sangsue	Plante

**CT/CS :**  
CT : 02, 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 40, 44, 45 - CS : 05

## 190 CAPUMAIN



vu  
 attrapé

Nom US : AIPOM  
Nom Jap : EIPAMU

TAILLE : 0,80 m POIDS : 11,5 kg  
TYPE : Normal FAMILLE : Longqueue  
ÉVO : aucune  
PV : 55-313 ♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : peu, secoue les arbres avec la CT 02 près de Bourg Géon  
**Info :** Son nom français vient d'un jeu de mots entre capucin (petit singe) et main (qu'il a au bout de la queue).  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Ténèbres, Normal, Feu, Eau, Électrik, Plante, Glace, Poison, Sol, Vol, Psy, Insecte, Roche  
Résistant : Rien - Inefficace : Spectre  
**Pension avec :** 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230  
**Attaques Obtenues :** Riposte, Souplesse, Torgnoles, Dépit, Poursuite, Baston

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Mimi-Queue	Normal
6	Jet de Sable	Sol
12	Relais	Normal
19	Combo-Griffe	Normal
27	Météores	Normal
36	Grincement	Normal
46	Hâte	Psy

**CT/CS :**  
CT : 01 à 03, 06 à 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 25, 27, 30 à 35, 39 à 46, 48 à 50  
CS : 01, 04



### 191 TOURNEGRIN

- vu
- attrapé

Nom US : SUNKERN  
Nom Jap : HIMANATTSU

TAILLE : 0,30 m POIDS : 1,8 kg  
TYPE : Plante FAMILLE : Graine  
ÉVO : Tournegrin => Héliatronc (Pierre Soleil)  
PV : 30-263 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : commun, Parc Naturel, Route 24 et secoue les arbres (CT02), niv 10  
**Info :** Son nom anglais vient des mots "Sun" (soleil) et "Kernel" (graine). Son nom japonais veut dire amande d'été.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol - Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Vol-Vie	Plante
4	Croissance	Plante
10	Méga Sangsue	Plante
19	Zénith	Feu
31	Synthèse	Plante
46	Giga Sangsue	Plante

**CT/CS**  
CT : 03, 06, 10 à 13, 17, 19, 20 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05

### 192 HÉLIATRONC

- vu
- attrapé

Nom US : SUNFLORA  
Nom Jap : KIMAWARI

TAILLE : 0,60 m POIDS : 8,5 kg  
TYPE : Plante FAMILLE : Soleil  
ÉVO : Tournegrin => Héliatronc (Pierre Soleil)  
PV : 75-353 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info :** Son nom japonais ou anglais se traduit par tournesol.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Feu, Glace, Insecte, Poison, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Eau, Électrik, Plante, Sol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec :** 001 à 003, 043 à 047, 069 à 071, 102, 103, 114, 152 à 154, 182, 187 à 189, 191, 192  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Vol-Vie	Plante
0	Écras'Face	Normal
4	Croissance	Plante
10	Tranch'Herbe	Plante
19	Zénith	Feu
31	Danse-Fleur	Plante
46	Lance-Soleil	Plante

**CT/CS**  
CT : 03, 06, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34 à 36, 44, 45  
CS : 01, 05

### 193 YANMA

- vu
- attrapé

Nom US : YANMA  
Nom Jap : YANYANMA

TAILLE : 1,20 m POIDS : 38 kg  
TYPE : Insecte/Vol FAMILLE : Transaile  
ÉVO : aucune  
PV : 65-333 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : peu, Route 35 (nuit), niv 12  
**Info :** Ses grands yeux lui permettent de voir à 360°.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Feu, Électrik, Glace, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Plante, Combat, Insecte  
Inefficace : Sol  
**Pension avec :** 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214  
**Attaques Obtenues :** Cyclone, Vampirisme, Contre

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Clairvoyance	Normal
7	Vive Attaque	Normal
13	Reflot	Normal
19	Sonic Boom	Normal
25	Détection	Normal
31	Ultrason	Normal
37	Météores	Normal
43	Grincement	Normal

**CT/CS**  
CT : 02, 03, 06, 10, 11, 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 39, 43 à 46  
CS : 05

### 194 AXOLOTO

- vu
- attrapé

Nom US : WOOPER  
Nom Jap : UPA

TAILLE : 0,4 m POIDS : 8,5 kg  
TYPE : Eau/Sol FAMILLE : Poisson  
ÉVO : Axoloto => Maraiste niv 20  
PV : 55-313 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : nombreux, Routes 32-33, niv 6  
**Info :** Il vit dans l'eau froide. Quand il se promène sur les routes, il protège son corps d'une fine pellicule empoisonnée.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Plante - Vulnérable : Rien  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Glace, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
**Pension avec :** 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 060 à 062, 077 à 080, 083, 086, 087, 111, 112, 116, 117, 128, 131, 133 à 136, 138 à 141, 147 à 149, 155 à 162, 179 à 181, 183, 184, 186, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220 à 226, 228, 229 à 232, 234, 235, 241  
**Attaques Obtenues :** Plaquage, Pouv.Antique, Rune Protect

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Pistolet à 0	Eau
0	Mimi-Queue	Normal
11	Souplesse	Normal
21	Amnésie	Psy
31	Séisme	Sol
41	Danse Pluie	Eau
51	Brume	Glace
51	Buée Noire	Glace

**CT/CS**  
CT : 01 à 04, 06, 08, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31, 32 à 37, 40, 44, 45  
CS : 03, 05, 06

### 195 MARAISTE

- vu
- attrapé

Nom US : QUAGSIRE  
Nom Jap : NUO

TAILLE : 1,40 m POIDS : 75 kg  
TYPE : Eau/Sol FAMILLE : Poisson  
ÉVO : Axoloto => Maraiste niv 20  
PV : 95-393 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
OA : nombreux, Grotte Argentée, Routes 10-12 à 15-26-27-32-33, niv 16 à 45  
**Info :** Ce Pokémon nonchalant se cogne souvent la tête contre des bateaux en nageant.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Plante  
Vulnérable : Rien  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Glace, Insecte, Normal, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Poison, Roche  
Inefficace : Électrik  
**Pension avec :** 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 060 à 062, 077 à 080, 083, 086, 087, 111, 112, 116, 117, 128, 131, 133 à 136, 138 à 141, 147 à 149, 155 à 162, 179 à 181, 183, 184, 186, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220 à 226, 228 à 232, 234, 235, 241  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Pistolet à 0	Eau
0	Mimi-Queue	Normal
11	Souplesse	Normal
23	Amnésie	Psy
35	Séisme	Sol
47	Danse Pluie	Eau
59	Brume	Glace
59	Buée Noire	Glace

**CT/CS**  
CT : 01 à 04, 06, 08, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 26 à 28, 31 à 37, 40, 44, 45  
CS : 03, 04 à 06

### 196 MENTALI

vu

attrapé

Nom US : ESPEON  
Nom Jap : EFUI

TAILLE : 0,90 m  
TYPE : Psy  
ÉVO : Évoli => Mentali, OA uniquement, si heureux de jour  
PV : 65-393



POIDS : 26,5 kg  
FAMILLE : Soleil

♂ 87,5%   ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé (matin)  
 Info : Son évolution ne se fera que de jour.  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Insecte, Spectre, Ténèbres  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
 Résistant : Combat, Psy - Inefficace : Rien  
 Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Mimi-Queue	Normal
8	Jet de Sable	Sol
16	Choc Mental	Psy
23	Vive Attaque	Normal
30	Météores	Normal
36	Rafale Psy	Psy
42	Boost	Normal
47	Psy	Psy
52	Aurore	Normal

**CT/CS**  
 CT : 02, 03, 06, 07, 09 à 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 29 à 32, 34, 35, 39, 42 à 45, 50 - CS : 01 05

### 197 NOCTALI

vu

attrapé

Nom US : UMBREON  
Nom Jap : BURAKKI

TAILLE : 1 m  
POIDS : 27 kg  
TYPE : Ténèbres  
ÉVO : Évoli => Noctali, OA uniquement si heureux de nuit  
PV : 95-393



FAMILLE : Lune

♂ 87,5%   ♀ 12,5%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé (nuit)  
 Info : Son évolution ne se fera que de nuit. C'est un Pokémon 100 % Ténèbres.  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Combat, Insecte  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol  
 Résistant : Spectre, Ténèbres  
 Inefficace : Psy  
 Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228 à 230  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Mimi-Queue	Normal
8	Jet de Sable	Sol
16	Poursuite	Ténèbres
23	Vive Attaque	Normal
30	Onde Folie	Spectre
36	Feinte	Ténèbres
42	Regard Noir	Normal
47	Grincement	Normal
52	Rayon Lune	Normal

**CT/CS**  
 CT : 02, 03, 06, 07, 09 à 13, 15, 17, 18, 20, 21, 23, 27, 29 à 32, 34, 35, 39, 42 à 45, 50  
 CS : 01, 05

### 198 CORNÈBRE

vu

attrapé

Nom US : MURKROW  
Nom Jap : YAMIKARASU

TAILLE : 0,5 m  
TYPE : Ténèbres/Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 60-323



POIDS : 2,1 kg  
FAMILLE : Obscurité

♂ 50%   ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
 OA : commun (nuit), Routes 7-16, niv 17  
 Info : Son nom français est un jeu de mots sur corneille et ténèbres.  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Électrik, Glace, Roche  
 Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Feu, Insecte, Normal, Poison, Vol  
 Résistant : Plante, Spectre, Ténèbres  
 Inefficace : Psy, Sol  
 Pension avec : 016, 018, 021, 022, 041, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227  
**Attaques Obtenues :** Bec Vrille, Cru-Aile, Cyclone, Mimique, Picpic, Vive Attaque

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Picpic	Vol
11	Poursuite	Ténèbres
16	Buée Noire	Glace
26	Ténèbres	Spectre
31	Feinte	Ténèbres
41	Regard Noir	Normal

**CT/CS**  
 CT : 03, 06, 09 à 11, 13, 16, 17, 20, 21, 27, 30 à 32, 34, 35, 39, 42 à 47, 50  
 CS : 02

### 199 ROIGADA

vu

attrapé

Nom US : SLOWKING  
Nom Jap : YADOKINGU

TAILLE : 1,80 m  
POIDS : 75 kg  
TYPE : Eau/Psy  
ÉVO : Ramoloss => Roigada (échanger avec la Roche Royale en objet attaché)  
PV : 95-393



FAMILLE : Royal

♂ 50%   ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
 Info : Quand il s'est fait mordre à la tête par un Kokiya, cela a révélé ses incroyables capacités mentales.  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Électrik, Insecte, Plante, Ténèbres  
 Sensible : Dragon, Normal, Poison, Roche, Sol, Vol  
 Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Psy, Spectre  
 Inefficace : Rien  
 Pension avec : 001 à 009, 029, 032 à 034, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 104, 105, 108, 111, 112, 115 à 117, 131, 138 à 141, 143, 147 à 149, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230, 246 à 248  
**Attaques Obtenues :** aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Amnésie	Normal
6	Rugissement	Normal
15	Pistolet à 0	Eau
20	Choc Mental	Psy
29	Entrave	Normal
34	Coupd'Boule	Normal
37	Repli	Eau
43	Vantardise	Normal
54	Psyko	Psy

**CT/CS**  
 CT : 01 à 03, 06 à 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 26 à 35, 38, 39, 42, 44, 45, 49, 50  
 CS : 03 à 06

### MISDREAVUS

vu

attrapé

Nom US : MISDREAVUS  
Nom Jap : MUUMA

TAILLE : 0,7 m  
POIDS : 1 kg  
TYPE : Spectre  
ÉVO : aucun  
PV : 60-323



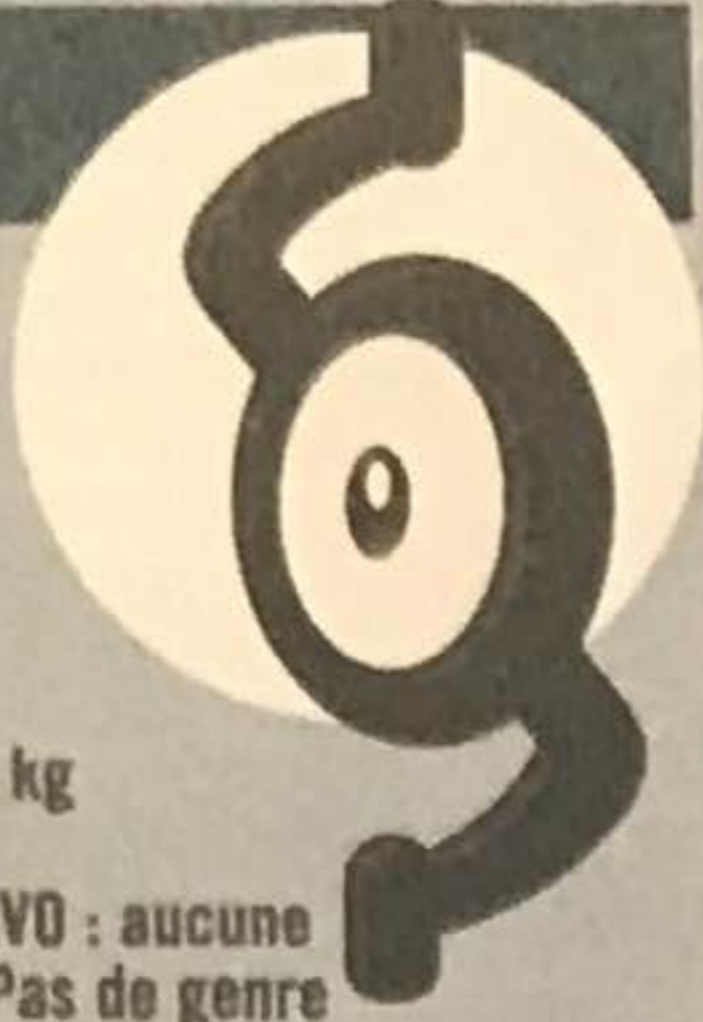



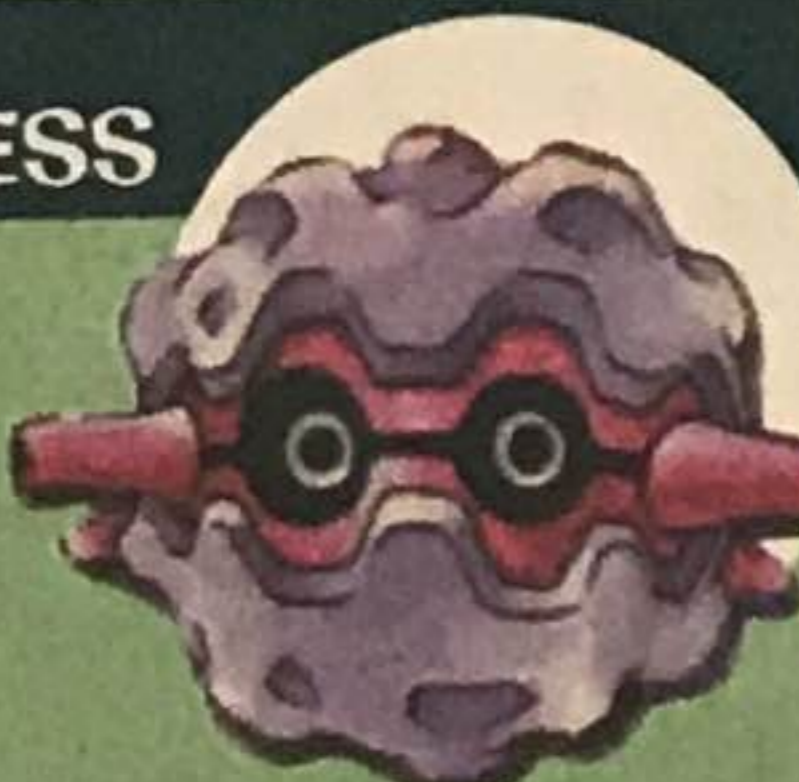
FAMILLE : Strident

♂ 50%   ♀ 50%

**Fréquence, Lieu de Capture et Niveau :**  
 OA : peu (nuit), Grotte Argentée, niv 45  
 Info : La rencontre d'un Feuforève se transforme rapidement en cauchemar  
**Sensibilité aux attaques ennemies :**  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Spectre, Ténèbres  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Plante, Psy, Roche, Sol, Vol  
 Résistant : Insecte, Poison  
 Inefficace : Combat, Normal  
 Pension avec : 088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219  
**Attaques Obtenues :** Grincement, Prlv Destin

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Rugissement	Normal
0	Vague Psy	Psy
6	Dépit	Spectre
12	Onde Folie	Spectre
19	Regard Noir	Normal
27	Rafale Psy	Psy
36	Balance	Normal
46	Requiem	Normal

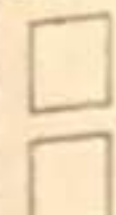
**CT/CS**  
 CT : 02, 03, 06, 07, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 25, 27, 29, 30, 32, 34, 35, 39, 40, 42, 44 à 46, 50  
 CS : 05

		D/A		Nom de l'attaque		Type
		D		Puiss. Cachée		Normal
<p><b>201 ZARBI</b></p> <p><input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé</p> <p>Nom US : Unow Nom Jap : Annon</p> <p>TAILLE : 0,5 m POIDS : 5 kg TYPE : Psy FAMILLE : Symbolique ÉVO : aucune PV : 48 à 299 Pas de genre</p> 	<p><i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : nombreux, Ruine d'Alpha, niv 5 <i>Info</i> : Les formes ressemblent à celles des hiéroglyphes qui se trouvent sur les murs des Ruines d'Alpha. Il semblerait que les deux soient en rapport. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Insecte, Spectre, Ténèbres Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol Résistant : Combat, Psy Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : aucun <i>Attaques obtenues</i> : aucune</p>					CT/CS aucun
<p><b>202 QULBUTOKE</b></p> <p><input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé</p> <p>Nom US : Wobuffet Nom Jap : Soonasu</p> <p>TAILLE : 1,3 m POIDS : 28,5 kg TYPE : Psy FAMILLE : Patient ÉVO : aucune PV : 190 à 583 ♂ 50 % ♀ 50 %</p> 	<p><i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : nombreux, Ruines d'Alpha, niv 20 à 25 <i>Info</i> : Il déteste la lumière et se cache dans les ténèbres, le plus souvent possible. De nature calme, il n'attaque jamais le premier. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Insecte, Spectre, Ténèbres Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol Résistant : Combat, Psy Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : aucun <i>Attaques obtenues</i> : aucune</p>					D Riposte Combat D Voile Miroir Psy D Rune Protect Normal D Priv.Destin Spectre CT/CS aucun
<p><b>203 GIRAFARIG</b></p> <p><input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé</p> <p>Nom US : Girafarig Nom Jap : Kirinriki</p> <p>TAILLE : 1,5 m POIDS : 41,5 kg TYPE : Normal/Psy FAMILLE : Long-Cou ÉVO : aucune PV : 70 à 343 ♂ 50 % ♀ 50 %</p> 	<p><i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : commun, Route 37, 43, niv 15 <i>Info</i> : Sa queue possède un cerveau indépendant qui réagit et attaque tout seul s'il sent une odeur suspecte. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Insecte, Ténèbres Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Roche, Sol, Vol Résistant : Psy Inefficace : Spectre <i>Pension avec</i> : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.</p>					D Charge Normal D Rugissement Normal 7 Choc Mental Psy 13 Écrasement Normal 20 Hâte Psy 30 Relais Normal 41 Rafale Psy Psy 54 Machouille Ténèbres <i>Attaques obtenues</i> : Bélier, Amnésie, Baston, Clairvoyance, Préscience CT/CS CT : 02, 03, 06 à 11, 13, 17, 20, 21, 23, 25 à 27, 29 à 32, 34 à 36, 39, 42, 44 à 46, 50 CS : 04
<p><b>204 POMDEPIK</b></p> <p><input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé</p> <p>Nom US : Pineco Nom Jap : Kunugidama</p> <p>TAILLE : 0,6 m POIDS : 7,2 kg FAMILLE : Ver Caché TYPE : Insecte ÉVO : Pomdepik =&gt; Foretress niv 31 PV : 50 à 303 ♂ 50 % ♀ 50 %</p> 	<p><i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : peu, (utilise la CT02 Coup'd'Boule sur les arbres), Route 26-27-31-34 à 39, Écorcia, Lac Colère, Bois aux Chênes <i>Info</i> : Il se tient aux arbres et attaque tous les insectes volants qui passent à sa portée pour s'en nourrir. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien Vulnérable : Feu, Roche, Vol Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres Résistant : Combat, Plante, Sol Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214. <i>Attaques obtenues</i> : Fléau, Météores, Dard-Nuée, Protection</p>					D Charge Normal D Boul'armure Normal 8 Destruction Normal 15 Bélier Normal 22 Tour Rapide Normal 29 Patience Normal 36 Explosion Normal 43 Picots Sol 50 Damoclès Normal CT/CS CT : 02 à 04, 06, 08, 10 à 13, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45 CS : 04
<p><b>205 FORETRESS</b></p> <p><input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé</p> <p>Nom US : Forretress Nom Jap : Fuoretosu</p> <p>TAILLE : 1,2 m POIDS : 125,8 kg TYPE : Insecte / Acier FAMILLE : Ver Caché ÉVO : Pomdepik =&gt; Foretress niv 31 PV : 75 à 353 ♂ 50 % ♀ 50 %</p> 	<p><i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : aucun, doit évoluer ou être échangé <i>Info</i> : Entièrement protégé par une carapace dure comme du fer, seuls ses yeux dépassent. Le reste de son anatomie est un mystère. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Feu Vulnérable : Rien Sensible : Combat, Électrik, Roche, Sol, Vol Résistant : Acier, Dragon, Glace, Insecte, Eau, Normal, Plante, Psy, Spectre, Ténèbres Inefficace : Poison <i>Pension avec</i> : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214. <i>Attaques obtenues</i> : aucune</p>					D Charge Normal D Boul'armure Normal D Destruction Normal D Bélier Normal D Tour Rapide Normal D Patience Normal 36 Explosion Normal 43 Picots Sol 50 Damoclès Normal CT/CS CT : 02 à 04, 06, 08, 10 à 13, 15, 17, 19 à 22, 27, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45 CS : 04

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		



### 206 INSOLOURDO



Nom US : Dunsparce  
Nom Jap : Nokocchi

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 19 kg 31.0 lb  
TYPE : Normal  
ÉVO : aucune  
PV : 100 à 403



FAMILLE : Serpent

♂ 50 % ♀ 50 %

Fréquence, lieu de capture et niveau

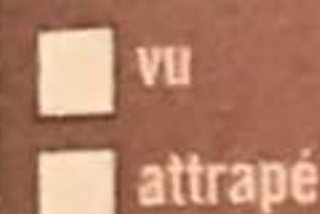
OA : rare, Antre Noire, niv 4  
**Info** : Lorsqu'il est surpris, ce Pokémon utilise sa queue pour se cacher sous terre. Ses petites ailes lui permettent de flotter quelques secondes en l'air.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien    Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien    Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Frénésie	Normal
5	Boul'Armure	Normal
13	Intimidation	Normal
18	Dépit	Spectre
26	Poursuite	Ténèbres
30	Grincement	Normal
38	Bélier	Normal

Attaques obtenues : Éboulement, Patience, Morsure, Pouv.Antique

CT/CS  
CT : 02 à 04, 06 à 11, 13, 17, 18, 20 à 23, 25, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 40, 42, 44, 45, 46, 50  
CS : 04

### 207 SCORPLANE



Nom US : Gligar  
Nom Jap : Guraiga

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 64,8 kg  
TYPE : Sol / Vol  
FAMILLE : Scorpivol  
ÉVO : aucune  
PV : 65 à 333



♂ 50 % ♀ 50 %

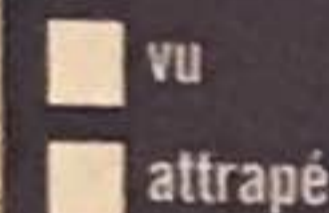
Fréquence, lieu de capture et niveau

D : peu, Route 45, niv 24  
A : aucun, doit être échangé  
**Info** : Il attend au sommet des falaises pour surprendre ses proies en plongeant dessus. Il les maintient avec ses pinces et utilise son dard pour leur injecter du poison.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Glace    Vulnérable : Eau  
Sensible : Acier, Dragon, Feu, Normal, Plante, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Poison  
Inefficace : Électrik, Sol  
Pension avec : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214.  
Attaques obtenues : Riposte, Coupe-Vent, Cru-Aile, Griffe Acier

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Dard-Venin	Poison
6	Jet-de-Sable	Sol
13	Armure	Normal
20	Vive Attaque	Normal
28	Feinte	Ténèbres
36	Tranche	Normal
44	Grincement	Normal
52	Guillotine	Normal

CT/CS  
CT : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 23, 27, 32, 34 à 37, 39, 43 à 46, 49  
CS : 01, 04

### 208 STEELIX



Nom US : Steelix  
Nom Jap : Haganeru

TAILLE : 9,2 m  
TYPE : Acier / Sol  
FAMILLE : Serpenfer  
ÉVO : 095 Onix => Steelix (échange avec Peau Métal)  
PV : 75 à 353



POIDS : 400 kg

♂ 50 % ♀ 50 %

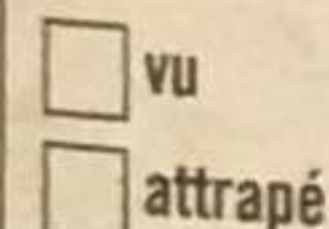
Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info** : On dit que seuls les Onix qui vivent plus de cent ans prennent cette forme.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Eau, Feu, Sol  
Sensible : Glace, Plante  
Résistant : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Inefficace : Électrik, Poison  
Pension avec : 074 à 076, 095, 185, 208.  
Attaques obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Grincement	Normal
10	Patience	Normal
14	Jet-Pierres	Roche
23	Armure	Normal
27	Frénésie	Normal
36	Tempête Sable	Roche
40	Souplesse	Normal
49	Machouille	Ténèbres

CT/CS  
CT : 02 à 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 23, 24, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45  
CS : 01, 04

### 208 SNUBULL



Nom US : Snubbull  
Nom Jap : Buru

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 7,8 kg  
TYPE : Normal  
ÉVO : Snubbull => Granbull niv 23  
PV : 60 à 323



FAMILLE : Fée

♂ 25 % ♀ 75 %

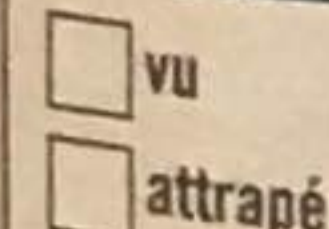
Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : rare, Route 38, niv 13  
**Info** : Bien qu'il ait l'air effrayant, il est gentil et affectueux. Il est joueur et plein de vie, très apprécié des jeunes filles.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien    Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien    Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 040, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111 à 113, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 176, 179 à 181, 183, 184, 187 à 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 242.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
4	Mimi-Queue	Normal
8	Charm	Normal
13	Morsure	Ténèbres
19	Léchouille	Spectre
26	Rugissement	Normal
34	Frénésie	Normal
43	Bélier	Normal

Attaques obtenues : Glas de Soins, Machouille, Feinte, Groz'Yeux, Cadeau, Métronome, Protection  
CT/CS  
CT : 01 à 03, 05 à 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 30 à 36, 40, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04

### 210 GRANBULL



Nom US : Granbull  
Nom Jap : Guranburu

TAILLE : 1,4 m  
TYPE : Normal  
ÉVO : Snubbull => Granbull niv 23  
PV : 90 à 383



POIDS : 48,7 kg  
FAMILLE : Fée

♂ 25 % ♀ 75 %

Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info** : Timide et facilement effrayé, il fuit pour esquiver l'attaque de son adversaire.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien    Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien    Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 040, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111 à 113, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 176, 179 à 181, 183, 184, 187 à 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241, 242.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Mimi-Queue	Normal
D	Charme	Normal
D	Morsure	Ténèbres
9	Léchouille	Spectre
28	Rugissement	Normal
38	Frénésie	Normal
51	Bélier	Normal

Attaques obtenues : aucune  
CT/CS  
CT : 01 à 03, 05 à 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 25, 27, 30 à 36, 40, 41, 43 à 46, 48 - CS : 04

211  
QWILFISH

vu  
 attrapé

Nom US : Qwilfish  
Nom Jap : Harisen

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 3,5 kg  
TYPE : Eau / Poison  
ÉVO : aucune  
PV : 65 à 333



FAMILLE : Bouboule

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : peu, (pêche) Route 12-32, niv 10  
*Info* : Pour lancer ses piquants empoisonnés, il se gonfle en absorbant plus de 7 litres d'eau en une seule fois.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Rien Vulnérable : Électrik, Psy, Sol  
Sensible : Dragon, Normal, Plante, Roche, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Glace, Insecte, Poison  
Inefficace : Rien  
*Pension avec* : 118, 119, 129, 130, 170, 171, 211, 223, 224.  
*Attaques obtenues* : Buée Noire, Fléau, Supersonic, Bulles d'O

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Dard-Venin	Poison
10	Armure	Normal
10	Minimize	Normal
19	Pistolet à 0	Eau
28	Pin Missile	Insecte
37	Bélier	Normal
46	Hydrocanon	Eau

*CT/CS*  
CT : 02 à 04, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 32, 34 à 36, 39, 40, 44, 45  
CS : 03, 06, 07

212  
CIZAYOX

vu  
 attrapé

Nom US : Scizor  
Nom Jap : Hassamu

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 118 kg  
TYPE : Insecte / Acier  
FAMILLE : Ciseaux  
ÉVO : 123 Insécateur => Cizayox (échange avec Peau Métal)  
PV : 70 à 343



FAMILLE : Ciseaux

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : aucune, doit évoluer ou être échangé  
*Info* : Il utilise les yeux dessinés sur ses pinces pour faire fuir ses attaquants en leur faisant croire qu'il possède 3 têtes. Ses ailes ne lui servent pas à voler, mais lui permettent de réguler sa température corporelle lorsqu'il les fait battre rapidement.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Feu  
Vulnérable : Rien  
Sensible : Combat, Électrik, Roche, Sol, Vol  
Résistant : Acier, Dragon, Glace, Insecte, Normal, Eau  
Plante, Psy, Spectre, Ténèbres  
Inefficace : Poison  
*Pension avec* : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214.  
*Attaques obtenues* : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Vive Attaque	Normal
0	Groz'Yeux	Normal
6	Puissance	Normal
12	Poursuite	Ténèbres
18	Faux-Charge	Normal
24	Hâte	Psy
30	Griffe Acier	Acier
36	Tranche	Normal
42	Danse-Lames	Normal
48	Reflet	Normal

*CT/CS*  
CT : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 32, 34, 35, 37, 39, 43 à 47, 49  
CS : 01, 04

213  
CARATROC

vu  
 attrapé

Nom US : Shuckle  
Nom Jap : Tsubotsubo

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 20,5 kg  
TYPE : Insecte / Roche  
ÉVO : aucune  
PV : 20 à 243



FAMILLE : Pourri

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : peu, (CT 08 Éclate-Roc) Route 40, Irisia  
*Info* : Il entrepose des baies dans sa coquille et les laisse se décomposer en un jus poisseux dont il se nourrit. Il se cache entre les pierres et reste complètement immobile dès qu'un danger survient.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Acier, Eau, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Plante, Psy, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Normal, Poison - Inefficace : Rien  
*Pension avec* : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214.  
*Attaques obtenues* : Doux Parfum

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Constriction	Normal
0	Repli	Eau
14	Encore	Normal
23	Rune Protect	Normal
28	Patience	Normal
37	Repos	Psy

*CT/CS*  
CT : 02 à 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 28, 31, 32, 34 à 37, 40, 44, 45  
CS : 04, 05

214  
SCARHINO

vu  
 attrapé

Nom US : Heracross  
Nom Jap : Herakurosu

TAILLE : 1,5 m  
POIDS : 54 kg  
TYPE : Insecte / Combat  
FAMILLE : Unicorne  
ÉVO : aucune  
PV : 80 à 363



FAMILLE : Unicorne

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : rare (CT02 Coup' Boule sur les arbres), Route 29 à 33-42 à 46  
*Info* : Ce puissant Pokémon place son énorme corne sous ses adversaires afin de les soulever et les projeter au loin. De nature placide, il pourchassera les imprudents qui l'auraient dérangé alors qu'il se délectait de miel.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Vol - Vulnérable : Feu, Psy  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Normal, Poison, Roche, Spectre, Vol  
Résistant : Combat, Insecte, Plante, Sol, Ténèbres  
Inefficace : Rien  
*Pension avec* : 010 à 015, 046 à 049, 123, 127, 165 à 168, 193, 204, 205, 207, 212 à 214.  
*Attaques obtenues* : Armure, Patience, Fléau

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Groz'Yeux	Normal
6	Koud'Kerne	Normal
12	Tenacité	Normal
19	Furie	Normal
27	Riposte	Combat
35	Bélier	Normal
44	Contre	Combat
54	Megacorne	Insecte

*CT/CS*  
CT : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 32, 34, 35, 43 à 46, 49  
CS : 01, 04

215  
FARFURET

vu  
 attrapé

Nom US : Sneasel  
Nom Jap : Nyuura

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 28 kg  
TYPE : Ténèbres / Glace  
ÉVO : aucune  
PV : 55 à 313



FAMILLE : Grifacérée

♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : commun, Route 28 (la nuit), niv.38 à 42  
*Info* : Vieux de nature, il fait fuir les Roucool de leur nid afin de se nourrir de leurs œufs. S'il est attaqué, il utilisera ses griffes acérées et extensibles pour effrayer ses ennemis.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Combat  
Vulnérable : Acier, Feu, Insecte, Roche  
Sensible : Dragon, Eau, Normal, Plante, Poison, Sol, Vol  
Résistant : Glace, Spectre, Ténèbres - Inefficace : Psy  
*Pension avec* : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Griffe	Normal
0	Groz'Yeux	Normal
9	Vive Attaque	Normal
17	Grincement	Normal
25	Feinte	Ténèbres
33	Combo-Griffes	Normal
41	Hâte	Psy
49	Tranche	Normal
57	Baston	Ténèbres

*Attaques obtenues* : Dépît, Riposte, Morsure, Clairvoyance, Protection  
*CT/CS*  
CT : 01 à 03, 06, 08 à 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 23, 27, 28, 30 à 35, 39, 40, 42 à 50  
CS : 01, 03, 04

**216 TEDDIURSA**

vu  
 attrapé

Nom US : Teddiursa  
Nom Jap : Himeguma

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 8,8 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Mini Ours  
ÉVO : Teddiursa => Ursaring niv 30  
PV : 60 à 363 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, lieu de capture et niveau**

O : commun, Route 45, niv 20  
A : aucun, doit être échangé  
**Info** : S'il trouve du miel, la tache en forme de croissant sur son front rayonnera. Il se lèche toujours les pattes car elle sont couvertes de miel. Avant que n'arrive l'hiver, il entrepose de la nourriture dans de nombreuses cachettes.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien - Inefficace : Spectre  
**Pension avec** : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231 à 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
8	Léchouille	Spectre
15	Combo-Griffes	Normal
22	Feinte	Ténèbres
29	Repos	Psy
36	Tranche	Normal
43	Ronflement	Normal
50	Mania	Normal

**Attaques obtenues** : Riposte, Machouille, Puissance, Frappe Atlas, Béliér

**CT/CS**  
CT : 01 à 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26 à 28, 31 à 35, 39 à 41, 44 à 46, 48, 49  
CS : 01, 04

**217 URSARING**

vu  
 attrapé

Nom US : Ursaring  
Nom Jap : Ringuma

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 125,8 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Hibernant  
ÉVO : Teddiursa => Ursaring niv 30  
PV : 90 à 383 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, lieu de capture et niveau**

O : commun, Route 28, Route Victoire, Mont Silver  
A : aucun, doit être échangé  
**Info** : Bien que bon grimpeur, il préfère frapper les arbres avec ses pattes avant afin de manger les baies qui en tombent. Son odorat très fin lui permet de trouver à coup sûr de la nourriture enterrée profondément.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien - Inefficace : Spectre  
**Pension avec** : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Griffe	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Léchouille	Spectre
D	Combo-Griffes	Normal
D	Feinte	Ténèbres
D	Repos	Psy
39	Tranche	Normal
49	Ronflement	Normal
59	Mania	Normal

**Attaques obtenues** : aucune

**CT/CS**  
CT : 01 à 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26 à 28, 31 à 35, 39 à 41, 44 à 46, 48, 49  
CS : 01, 04

**218 LIMAGMA**

vu  
 attrapé

Nom US : Slugma  
Nom Jap : Magumaggu

TAILLE : 0,7 m  
TYPE : Feu  
ÉVO : Limagma => Volcaropod niv 38  
PV : 40 à 283 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, lieu de capture et niveau**

OA : peu, Routes 15 à 17, niv 25 à 29  
**Info** : On le trouve souvent près des volcans. Il se déplace lentement de point chaud en point chaud. Il ne dort jamais car, si par malheur il s'arrêtait, le magma de son corps s'écoulerait et durcirait.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
**Pension avec** : 088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219.  
**Attaques obtenues** : Acidarmure :

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Purédpois	Poison
8	Flammèche	Feu
15	Jet Pierres	Roche
22	Armure	Normal
29	Amnésie	Psy
36	Lance-Flammes	Feu
43	Éboulement	Roche
50	Plaquage	Normal

**CT/CS**  
CT : 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 45  
CS : 04

**219 VOLCAROPOD**

vu  
 attrapé

Nom US : Magcargo  
Nom Jap : Magukarugo

TAILLE : 0,8 m  
TYPE : Feu / Roche  
ÉVO : Limagma => Volcaropod niv 38  
PV : 50 à 303 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, lieu de capture et niveau**

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info** : La coquille sur son dos n'est que du magma durci : le moindre choc peut le briser. Des flammes s'échappent occasionnellement de sa coquille et circulent le long de son corps.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Eau, Sol - Vulnérable : Combat, Roche  
Sensible : Acier, Dragon, Électrik, Plante, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Glace, Insecte, Normal, Poison, Vol  
Inefficace : Rien  
**Pension avec** : 088, 089, 092 à 094, 109, 110, 200, 202, 218, 219.  
**Attaques obtenues** : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Purédpois	Poison
D	Flammèche	Feu
D	Jet Pierres	Roche
D	Armure	Normal
D	Amnésie	Psy
D	Lance-Flammes	Feu
48	Éboulement	Roche
60	Plaquage	Normal

**CT/CS**  
CT : 03, 04, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 38, 40, 44, 45  
CS : 04

**220 MARCACRIN**

vu  
 attrapé

Nom US : Swinub  
Nom Jap : Urimu

TAILLE : 0,4 m  
TYPE : Glace / Sol  
ÉVO : Marcacrin => Cochignon niv 33  
PV : 50 à 303 ♂ 50% ♀ 50%



**Fréquence, lieu de capture et niveau**

OA : Beaucoup, Route de Glace, niv 21 à 23  
**Info** : Il utilise son groin pour fouiller le sol, à la recherche de sa nourriture et met parfois à jour des sources chaudes. S'il sent quelque chose digne d'intérêt, il foncera en découvrir la source.  
**Sensibilité aux attaques ennemies**  
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Acier, Combat, Eau, Plante  
Sensible : Dragon, Feu, Glace, Insecte, Normal, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Poison - Inefficace : Électrik  
**Pension avec** : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231 à 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
10	Poudreuse	Glace
19	Ténacité	Normal
28	Béliér	Normal
37	Brume	Glace
46	Blizzard	Glace

**Attaques obtenues** : Éboulement, Morsure, Pouvoir Antique, Plaquage

**CT/CS**  
CT : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 45  
CS : 04

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		



### 221 COCHIGNON

vu  
attrapé

Nom US : Piloswine  
Nom Jap : Inomu

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 55,8 kg  
TYPE : Glace / Sol  
FAMILLE : Porc  
ÉVO : Marcacrin => Cochignon niv 33  
PV : 100 à 403



♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, lieu de capture et niveau**  
 OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
 Info : Du fait des longs poils qui couvrent son corps, il ne voit pas grand-chose. Par contre, son ouïe est très fine et c'est au bruit qu'il localise ses ennemis. Juste avant de charger, les poils de son dos se hérissent, comme un avertissement à ses adversaires.  
 Sensibilité aux attaques ennemies  
 Très vulnérable : Rien  
 Vulnérable : Acier, Combat, Eau, Plante  
 Sensible : Dragon, Feu, Glace, Insecte, Normal, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Poison - Inefficace : Électrik  
 Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Poudreuse	Glace
D	Ténacité	Normal
D	Bélier	Normal
33	Furie	Normal
42	Brume	Glace
56	Blizzard	Glace

Attaques obtenues : aucune

CT/CS  
 CT : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 13, à 18, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 40, 43 à 45  
 CS : 04

### 222 CORAYON

vu  
attrapé

Nom US : Corsola  
Nom Jap : Saniigo

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 5 kg  
TYPE : Eau / Roche  
FAMILLE : Corail  
ÉVO : aucune  
PV : 55 à 313



♂ 25 % ♀ 75 %

**Fréquence, lieu de capture et niveau**  
 OA : rare (pêche), Routes 19 à 21-34-40-41, Ville Griotte, Oliville, Irisia  
 Info : Il grandit et grossit tout au long de sa vie jusqu'à atteindre des tailles gigantesques. Dans les îles du sud, des communautés entières se sont développées sur le dos de tels Pokémon.  
 Sensibilité aux attaques ennemies  
 Très vulnérable : Plante  
 Vulnérable : Combat, Électrik, Sol  
 Sensible : Dragon, Eau, Insecte, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Acier, Feu, Glace, Normal, Poison, Vol  
 Inefficace : Rien  
 Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 072, 073, 079, 080, 086, 087, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
7	Armure	Normal
13	Écume	Eau
19	Soin	Normal
25	Bulles D'O	Eau
31	Picanon	Normal
37	Voile Miroir	Psy
43	Pouv.Antique	Roche

Attaques obtenues : Grincement, Éboulement, Brume, Rune Protect, Amnésie

CT/CS  
 CT : 02, 03, 04, 06, 08 à 11, 13, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45  
 CS : 03, 04, 06

### 223 REMORAID

vu  
attrapé

Nom US : Remoraid  
Nom Jap : Teppouo

TAILLE : 0,6 m  
TYPE : Eau  
ÉVO : Remoraid => Octillery niv 25  
PV : 35 à 273



POIDS : 12 kg  
FAMILLE : Jet

♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, lieu de capture et niveau**  
 OA : peu, (pêche), Route 44  
 Info : Il possède une grande précision et les jets d'eau qu'il tire peuvent même toucher des proies en mouvement à plus de 100 mètres. Il utilise sa nageoire dorsale pour s'accrocher à des Demanta et il se nourrit de leurs restes.  
 Sensibilité aux attaques ennemies  
 Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
 Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace - Inefficace : Rien  
 Pension avec : 007, 008, 009, 054, 055, 060, 061, 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 118, 119, 129, 130, 131, 138, 139, 140, 141, 147, 148, 149, 158, 159, 160, 170, 171, 183, 184, 186, 199, 211, 222, 223, 224, 225, 226, 230.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Pistolet à D	Eau
11	Verrouillage	Normal
22	Bulles D'O	Eau
22	Rafale Psy	Psy
22	Onde Boréale	Glace
33	Puissance	Normal
44	Laser glace	Glace
55	Ultralaser	Normal

Attaques obtenues : Grincement, Octazooka, Buée Noire, Supersonic


CT/CS  
 CS : 03, 06, 10, 13, 17, 18, 20, 21, 27, 31 à 35, 39, 40, 44 à 46  
 CS : 03, 06

### 224 OCTILLERY

vu  
attrapé

Nom US : Octillery  
Nom Jap : Okutan

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 28,5 kg  
TYPE : Eau  
ÉVO : Remoraid => Octillery niv 25  
PV : 75 à 353



FAMILLE : Jet

♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, lieu de capture et niveau**  
 OA : aucune, doit évoluer ou être échangé  
 Info : Il attrape ses proies à l'aide de ses tentacules couverts de ventouses et les assomme à l'aide de sa tête dure comme de la pierre. Il se cache, d'instinct, dans des trous et, s'il a envie de dormir, il vole le trou d'un autre Octillery.  
 Sensibilité aux attaques ennemies  
 Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante  
 Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol  
 Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace - Inefficace : Rien  
 Pension avec : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116 à 119, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 170, 171, 183, 184, 186, 199, 211, 222 à 226, 230.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Pistolet à D	Eau
D	Constriction	Normal
D	Rafale Psy	Psy
D	Onde Boréale	Glace
D	Bulles D'O	Eau
25	Octazooka	Eau
38	Puissance	Normal
54	Laser glace	Glace
70	Ultralaser	Normal

Attaques obtenues : aucune


CT/CS  
 CT : 03, 06, 10, 13, 15, 17, 18, 20, 21, 27, 31 à 35, 39, 40, 44 à 46  
 CS : 03, 06

### 225 CADOIZO

vu  
attrapé

Nom US : Delibird  
Nom Jap : Deribaado

TAILLE : 0,9 m  
POIDS : 16 kg  
TYPE : Glace / Vol  
FAMILLE : Livraison  
ÉVO : aucune  
PV : 45 à 293



♂ 50 % ♀ 50 %

**Fréquence, lieu de capture et niveau**  
 O : aucun, doit être échangé  
 A : peu, Route de Glace, niv 22 à 24  
 Info : Il transporte toujours de la nourriture sur lui et on raconte que des personnes égarées furent sauvées par ces Pokémon. Il fait son nid à flanc de falaise et transporte de la nourriture toute la journée pour ses oisillons affamés.  
 Sensibilité aux attaques ennemies  
 Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Feu, Roche, Vol  
 Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres  
 Résistant : Combat, Plante, Sol - Inefficace : Rien  
 Pension avec : 007 à 009, 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 062, 077 à 080, 083, 086, 087, 111, 112, 116, 117, 128, 131, 133 à 136, 138 à 141, 147 à 149, 155 à 162, 179 à 181, 183, 184, 186, 190, 194 à 197, 199, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220 à 226, 228, 229 à 232, 234, 235, 241.

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Cadeau	Normal

Attaques obtenues : Onde Boréale, Tour Rapide, Vive Attaque, Trempette, Préscience

CT/CS  
 CT : 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 46  
 CS : 02



# 226 DEMANTA



vu  
attrapé  
Nom US : Mantine  
Nom Jap : Maintain

TAILLE : 2,1 m  
POIDS : 220 kg  
TYPE : Eau / Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 65 à 333

FAMILLE : Cervolant

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, lieu de capture et niveau

O : peu, (pêche) Route 41, niv 18  
A : aucune, doit être échangé  
**Info** : Nageant majestueusement dans les eaux, il ne tient absolument pas compte du Remoraid qui se nourrit de ses restes. Il peut très bien sauter en dehors de l'eau si sa vitesse est suffisante.

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Électrik - Vulnérable : Roche  
Sensible : Dragon, Glace, Normal, Plante, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Eau, Feu, Insecte  
Inefficace : Sol  
**Pension avec** : 007 à 009, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230.

D/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
D	Écume	Eau
10	Supersonic	Normal
18	Bulles D'O	Eau
25	Bélier	Normal
32	Hâte	Psy
40	Cru-Aile	Vol
49	Onde Folie	Spectre

**Attaques obtenues** : Buée Noire, Souplesse, Ouragan, Hydrocanon

### CT/CS

CT : 02, 03, 06, 10, 13, 14, 16 à 18, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 06, 07

# 227 AIRMURE



vu  
attrapé  
Nom US : Skarmory  
Nom Jap : Eamudo

TAILLE : 1,7 m  
POIDS : 50,5 kg  
TYPE : Acier / Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 65 à 333

FAMILLE : Armoiseaux

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, lieu de capture et niveau

O : aucune, doit être échangé  
A : peu, Route 45, niv 27  
**Info** : Bien que ses ailes de métal semblent lourdes, elles sont en fait creuses et légères, lui permettant de voler librement dans le ciel. Après avoir fait son nid dans les ronces, la peau de ses petits s'épaissit à force d'être tout le temps éraflée.

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Feu  
Sensible : Combat, Eau, Glace, Roche  
Résistant : Acier, Dragon, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol, Plante - Inefficace : Poison, Sol  
**Pension avec** : 016 à 018, 021, 022, 041, 042, 083 à 085, 142, 163, 164, 169, 176 à 178, 198, 227.

D	Nom de l'attaque	Type
D	Groz'Yeux	Normal
D	Picpic	Vol
13	Jet-de-Sable	Sol
19	Météores	Normal
25	Hâte	Psy
37	Furie	Normal
49	Aile d'acier	Acier

**Attaques obtenues** : Poursuite, Bec Vrille, Cyclone

### CT/CS

CT : 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43 à 47  
CS : 01, 02

# 228 MALOSSE



vu  
attrapé

Nom US : Houndour  
Nom Jap : Derubiru

TAILLE : 0,6 m  
POIDS : 10,8 kg  
TYPE : Ténèbres / Feu  
ÉVO : Malosse => Démolosse niv 24  
PV : 45 à 293

FAMILLE : Sombre

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : peu, Route 7 (la nuit), niv 15  
**Info** : Il utilise toutes sortes de cris pour communiquer avec les autres Malosse et poursuivre les proies. Afin de traquer leurs proies, les Malosse utilisent des aboiements qu'eux seuls comprennent.

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Eau, Roche, Sol  
Sensible : Dragon, Électrik, Insecte, Normal, Poison, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Plante, Spectre, Ténèbres  
Inefficace : Psy  
**Pension avec** : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231 à 235, 241.

D	Nom de l'attaque	Type
D	Groz'Yeux	Normal
D	Flammèche	Feu
7	Rugissement	Normal
13	Purédpois	Poison
20	Morsure	Ténèbres
27	Feinte	Ténèbres
35	Lance-Flammes	Feu
43	Machouille	Ténèbres

**Attaques obtenues** : Frénésie, Dépit, Poursuite, Riposte, Contre, Baston, Danseflamme

### CT/CS

CT : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20 à 23, 27, 30 à 32, 34 à 36, 38, 39, 42 à 46, 50  
CS : 04

# 229 DÉMOLOSSE



vu  
attrapé

Nom US : Houndoom  
Nom Jap : Heruga

TAILLE : 1,4 m  
POIDS : 35 kg  
TYPE : Ténèbres / Feu  
ÉVO : Malosse => Démolosse niv 24  
PV : 75 à 353

FAMILLE : Sombre

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info** : Si tu es brûlé par la flamme qu'il crache de sa bouche, la douleur ne partira jamais. Lorsqu'ils entendent ses hurlements sinistres, les autres Pokémon se terrent dans leurs nids.

### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat, Eau, Roche, Sol  
Sensible : Dragon, Électrik, Insecte, Normal, Poison, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Plante, Spectre, Ténèbres  
Inefficace : Psy  
**Pension avec** : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231 à 235, 241.

D	Nom de l'attaque	Type
D	Groz'Yeux	Normal
D	Flammèche	Feu
D	Rugissement	Normal
D	Purédpois	Poison
D	Morsure	Ténèbres
30	Feinte	Ténèbres
41	Lance-Flammes	Feu
52	Machouille	Ténèbres

**Attaques obtenues** : aucune

### CT/CS

CT : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20 à 23, 27, 30 à 32, 34 à 36, 38, 39, 42 à 46, 50  
CS : 04

# 230 HYPOROI



vu  
attrapé

Nom US : Kingdra  
Nom Jap : Kingudora

TAILLE : 1,8 m  
POIDS : 152 kg  
TYPE : Eau / Dragon  
ÉVO : 116 Hypotrempe => 117 Hypocéan niv 32  
=> Hyporoi (échangé avec Écailldraco)  
PV : 75 à 353

FAMILLE : Dragon

♂ 50 %   ♀ 50 %

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
**Info** : Il est dit qu'il se cache généralement au plus profond des caves sous-marines et qu'il peut créer des tourbillons rien qu'en baillant. Il peut dormir au fond des océans pour accumuler de la puissance et son réveil provoque des tornades.

### Sensibilité aux attaques ennemies

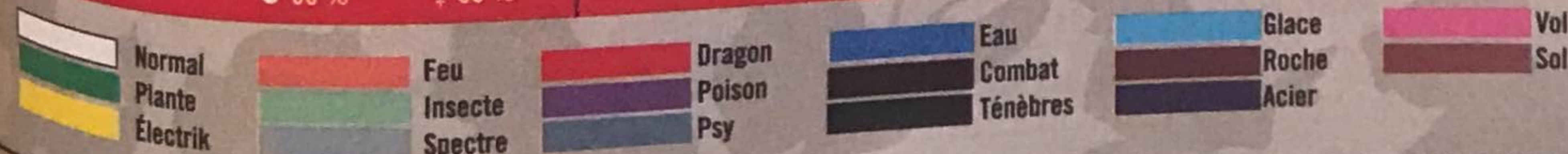
Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Dragon  
Sensible : Combat, Électrik, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Sol  
Résistant : Acier, Eau, Feu - Inefficace : Rien  
**Pension avec** : 004 à 009, 023, 024, 054, 055, 060 à 062, 079, 080, 086, 087, 116, 117, 129 à 131, 138 à 141, 147 à 149, 158 à 160, 183, 184, 186, 194, 195, 199, 222 à 226, 230.

D	Nom de l'attaque	Type
D	Écume	Eau
D	Brouillard	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
D	Pistolet à 0	Eau
29	Ouragan	Dragon
40	Hâte	Psy
51	Hydrocanon	Eau

**Attaques obtenues** : aucune

### CT/CS

CT : 02, 03, 06, 10, 13 à 18, 20, 21, 24, 27, 32, 34, 35, 39, 44, 45  
CS : 03, 06, 07



### 231 PHANPY

- vu
- attrapé

Nom US : Phanpy  
Nom Jap : Gomazou

TAILLE : 0,5 m  
POIDS : 33,5 kg  
TYPE : Sol  
FAMILLE : Long-Nez  
ÉVO : Phanpy => Donphan niv 25  
PV : 90 à 383



♂ 50 %      ♀ 50 %

#### Fréquence, lieu de capture et niveau

O : aucun, doit être échangé  
A : commun, Route 45, niv 20

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol, Sol, Feu  
Résistant : Poison, Roche  
Inefficace : Électrik

Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

Attaques obtenues : Puissance, Pouvoir Antique, Plaquage

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Charge	Normal
0	Rugissement	Normal
9	Boul'Armure	Normal
17	Fléau	Normal
25	Bélier	Normal
33	Roulade	Roche
41	Ténacité	Normal
49	Damoclès	Normal

Info : Il balance sa trompe pour s'amuser, mais elle est si puissante que cela peut devenir dangereux pour ceux qui se trouvent autour.

CT/CS  
CT : 02 à 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45  
CS : 04

### 232 DONPHAN

- vu
- attrapé

Nom US : Donphan  
Nom Jap : Donfuan

TAILLE : 1,1 m  
POIDS : 120 kg  
TYPE : Sol  
FAMILLE : Armure  
ÉVO : Phanpy => Donphan niv 25  
PV : 90 à 383



♂ 50 %      ♀ 50 %

#### Fréquence, lieu de capture et niveau

O : aucun, doit être échangé  
A : peu, Route 28, Route Victoire, Mont Argent, niv.25  
Info : Il possède de grandes défenses et une peau très épaisse. On dit que sa charge peut détruire une maison.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Glace, Plante  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Insecte, Normal, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol, Sol, Feu  
Résistant : Poison, Roche - Inefficace : Électrik

Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

#### Attaques obtenues : aucune

0	Charge	Normal
0	Rugissement	Normal
0	Boul'Armure	Normal
0	Fléau	Normal
25	Furie	Normal
33	Roulade	Roche
41	Tour Rapide	Normal
49	Séisme	Sol

CT/CS  
CT : 02 à 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 21, 26, 27, 31, 32, 34, 35, 37, 40, 44, 45  
CS : 04

### 233 PORYGON 2

- vu
- attrapé

Nom US : Porygon 2  
Nom Jap : Porigon 2

TAILLE : 0,6 m POIDS : 32,5 kg  
FAMILLE : Virtuel  
TYPE : Normal  
ÉVO : 137 Porygon => Porygon 2 (échangé avec Évolutor)  
PV : 85 à 373  
Pas de genre



#### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
Info : Cette version supérieure de Porygon est faite pour explorer l'espace. Il est incapable de voler.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre

Pension avec : 132  
Attaques obtenues : aucune

0	Adaptation2	Normal
0	Charge	Normal
0	Adaptation	Normal
9	Hâte	Psy
12	Rafale Psy	Psy
20	Soin	Normal
24	Boul'Armure	Normal
32	Verrouillage	Normal
36	Triplattaque	Normal
44	Élécanon Électrik	Normal

CT/CS  
CT : 03, 06, 07, 09, 10, 11, 13 à 18, 20, 21, 23, 25, 27, 29, 32, 34, 35, 39, 40, 42, 44, 46, 50  
CS : 05

### 234 CERFROUSSE

- vu
- attrapé

Nom US : Stantler  
Nom Jap : Odoshishi

TAILLE : 1,4 m POIDS : 71,2 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Maxi Corne  
ÉVO : aucune  
PV : 73 à 349



♂ 50 %      ♀ 50 %

#### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : commun, Route 36, 37, niv 13  
Info : Les courbes de ses bois changent subtilement le flux de l'air, ce qui crée une zone où l'espace est distordu.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien  
Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179, 180, 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

#### Attaques obtenues : Dépit, Entrave, Morsure, Mur Lumière, Protection

0	Charge	Normal
8	Groz'Yeux	Normal
15	Hypnosis	Psy
23	Écrasement	Normal
31	Jet-de-Sable	Sol
40	Bélier	Normal
49	Onde Folie	Spectre

CT/CS  
CT : 02, 03, 05, 06, 09 à 11, 13, 17, 18, 20, 21, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 39, 42 à 46, 50  
CS : 05

### 235 QUEULORIOR

- vu
- attrapé

Nom US : Smeargle  
Nom Jap : Doburu

TAILLE : 1,2 m POIDS : 58 kg  
TYPE : Normal  
FAMILLE : Peintre  
ÉVO : aucune - PV : 55 à 313 - ♂ 50 %      ♀ 50 %



#### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : commun, à l'entrée des Ruines d'Alpha à l'ouest, niv 20 à 22  
Info : Un fluide spécial recouvre les poils de sa queue qu'il utilise comme un pinceau et répand un peu partout ce fluide.

#### Sensibilité aux attaques ennemies

Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol  
Résistant : Rien - Inefficace : Spectre  
Pension avec : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241.

0	Gribouille	Normal
11	Gribouille	Normal
21	Gribouille	Normal
31	Gribouille	Normal
41	Gribouille	Normal
51	Gribouille	Normal
61	Gribouille	Normal
71	Gribouille	Normal
81	Gribouille	Normal
91	Gribouille	Normal

CT/CS aucun  
Attaques obtenues : aucune

## 236 DÉBUGANT



vu  
 attrapé  
Nom US : Tyrogue  
Nom Jap : Baruki

TAILLE : 0,7 m  
TYPE : Combat  
ÉVO : Debugant =>  
106 Kicklee niv 20, si ATT > DÉF  
107 Tygnon niv 20, si DÉF > ATT  
237 Kapoera niv 20 si ATT = DÉF  
PV : 35 à 273  
♂ 100% ♀ 0%

POIDS : 21 kg  
FAMILLE : Bagarreur

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : 1 seul, au fond du Mont Creuset, niv 15  
Info : Debordant d'énergie, il se bat sans cesse pour devenir plus fort, même s'il perd.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres  
Inefficace : Rien  
Pension avec : aucun  
Attaques obtenues : Tour Rapide, Lire-Esprit, Pied Vollige, Mach Punch

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Charge	Normal
<b>CT/CS</b>		
CT :	02 03 06 08 10 11 13 17 20 27 31 32 34 35 39 43 44 45 46	
CS :	04	

## 237 KAPOÉRA



vu  
 attrapé  
Nom US : Hitmontop  
Nom Jap : Kapoera

TAILLE : 1,4 m  
TYPE : Combat  
ÉVO : Debugant =>  
106 Kicklee niv 20, si ATT > DÉF  
107 Tygnon niv 20, si DÉF > ATT  
237 Kapoera niv 20 si ATT = DÉF  
PV : 50 à 303  
♂ 100% ♀ 0%

POIDS : 48 kg  
FAMILLE : Poirier

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : aucune, doit évoluer ou être échangé  
Info : Si tu fixes trop longtemps son souple et élégant jeu de jambes, tu risques d'en prendre pour ton grade.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Psy, Vol  
Sensible : Acier, Combat, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Normal, Plante, Poison, Sol, Spectre  
Résistant : Insecte, Roche, Ténèbres  
Inefficace : Rien  
Pension avec : 063 à 068, 096, 097, 106, 107, 122, 124 à 126, 237.  
Attaques obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
0	Mawashi Geri	Combat
7	Puissance	Normal
13	Poursuite	Ténèbres
19	Vive Attaque	Normal
25	Tour Rapide	Normal
31	Riposte	Combat
37	Hâte	Psy
43	Détection	Combat
49	Triple Pied	Combat

**CT/CS**  
CT : 02, 03, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 20, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 39, 43 à 46  
CS : 04

## 238 LIPPOUTI



vu  
 attrapé  
Nom US : Smoochum  
Nom Jap : Muchuru

TAILLE : 0,4 m  
TYPE : Glace / Psy  
ÉVO : Lippouti => Lippoutou niv 30  
PV : 45 à 293  
♂ 0% ♀ 100%

POIDS : 6 kg  
FAMILLE : Bisou

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : rare, doit éclore d'un œuf conçu par un Lippoutou femelle (♀) et un Pokémon Mâle (♂), niv 5  
Info : Ses lèvres sont la partie la plus sensible de son corps. Elle les utilisera toujours en premier pour examiner quelque chose.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Acier, Feu, Insecte, Roche, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Électrik, Normal, Plante, Poison, Sol, Vol  
Résistant : Glace, Psy - Inefficace : Rien  
Pension avec : aucun  
Attaques obtenues : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Écras'Face	Normal
D	Léchouille	Spectre
9	Doux Baiser	Normal
13	Poudreuse	Glace
21	Choc Mental	Psy
25	Berceuse	Normal
33	Regard Noir	Normal
37	Psycho	Psy
45	Requiem	Normal
49	Blizzard	Glace

**CT/CS**  
CT : 01, 03, 06, 10, 12 à 14, 16 à 18, 20, 27, 29 à 35, 42, 44 à 46, 50  
CS : aucun

## 239 ÉLEKID



vu  
 attrapé  
Nom US : Elekid  
Nom Jap : Erekiddo

TAILLE : 0,6 m  
TYPE : Électrik  
ÉVO : Élekid => 125 Électek niv 30  
PV : 45 à 293  
♂ 75% ♀ 25%

POIDS : 23,5 kg  
FAMILLE : Électrique

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : rare, éclot d'un œuf conçu par un Électek Femelle (♀) et un Pokémon Mâle (♂), niv 5  
Info : Il fait tourner ses bras pour générer de l'électricité, mais comme il se fatigue vite, ses décharges sont très faibles.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Acier, Électrik, Vol - Inefficace : Rien  
Pension avec : aucun

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Vive Attaque	Normal
D	Groz'Yeux	Normal
9	Poing Éclair	Électrik
17	Mur Lumière	Psy
25	Météores	Normal
33	Grincement	Normal
41	Tonnerre	Électrik
49	Fatal-Foudre	Électrik

**Attaques obtenues** : Poing-Karaté, Bouclier, Mawashi Geri, Yoga  
**CT/CS**  
CT : 01 à 03, 06, 07, 10, 13, 17, 18, 20, 25, 27, 29, 31 à 35, 39, 41 à 46, 48 - CS : 05

## 240 MAGBY



vu  
 attrapé  
Nom US : Magby  
Nom Jap : Bubbii

TAILLE : 0,7 m  
TYPE : Feu  
ÉVO : Magby => 126 Magmar niv 30  
PV : 45 à 293  
♂ 75% ♀ 25%

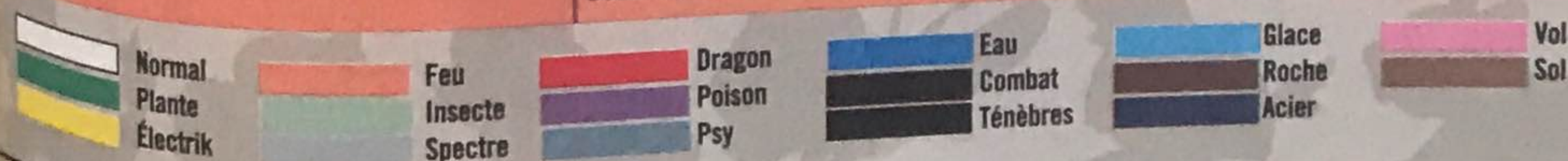
POIDS : 21,4 kg  
FAMILLE : Charbon

### Fréquence, lieu de capture et niveau

OA : rare, éclot d'un œuf conçu par un Magmar Femelle (♀) et un Pokémon Mâle (♂), niv 5  
Info : À chaque fois qu'il inspire et expire, des braises ardentes sortent de sa bouche et de ses narines.  
Sensibilité aux attaques ennemies  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Eau, Roche, Sol  
Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante  
Inefficace : Rien  
Pension avec : aucun  
Attaques obtenues : Grincement, Poing-Karaté, Bouclier, Ultimapoing

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Flammèche	Feu
7	Groz'Yeux	Normal
13	Purédpois	Poison
19	Poing de Feu	Feu
25	Brouillard	Normal
31	Zénith	Feu
37	Lance-Flammes	Feu
43	Onde Folie	Spectre
49	Déflagration	Feu

**CT/CS**  
CT : 01 à 03, 06, 10, 11, 13, 17, 20, 23, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 38, 41, 43 à 46, 48  
CS : aucun



				O/A	Nom de l'attaque	Type
<b>241</b> <b>ÉCREMEUH</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : commun, Routes 38-39, niv 13 à 15 <i>Info</i> : Son lait très riche est le principal breuvage lorsqu'on est malade ou fatigué. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol Résistant : Rien - Inefficace : Spectre <i>Pension avec</i> : 019, 020, 023 à 029, 032 à 034, 037, 038, 050 à 059, 077, 078, 083, 086, 087, 111, 112, 128, 133 à 136, 155 à 157, 161, 162, 179 à 181, 190, 194 à 197, 203, 206, 209, 210, 215 à 217, 220, 221, 225, 228, 229, 231, 232, 234, 235, 241. <i>Attaques obtenues</i> : Contre, Frappe Atlas, Cadeau		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Miltank Nom Jap : Mirutanku  TAILLE : 1,2 m TYPE : Normal ÉVO : aucune PV : 95 à 393	POIDS : 75,5 kg FAMILLE : Vachelait  ♂ 0 % ♀ 100 %	D Charge Normal 4 Rugissement Normal 8 Boul'Armure Normal 13 Écrasement Normal 19 Lait à Boire Normal 26 Patience Normal 34 Roulade Roche 43 Plaquage Normal 53 Glas de Soin Normal	<i>CT/CS</i> CT : 01 à 04, 06 à 08, 10 à 18, 20, 23, 25 à 27, 30 à 35, 37, 40, 41, 44, 45, 48 CS : 03, 04		
<b>242</b> <b>LEUPHORIE</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : aucune, doit évoluer ou être échangé <i>Info</i> : Quiconque mange, ne serait-ce qu'un morceau d'œuf de Leuphorie, devient plus aimable et plus gentil. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Combat Sensible : Acier, Dragon, Eau, Électrik, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Sol, Roche, Ténèbres, Vol Résistant : Rien - Inefficace : Spectre <i>Pension avec</i> : 025, 026, 035, 036, 039, 040, 113, 176, 183, 184, 187 à 189, 209, 210, 242. <i>Attaques obtenues</i> : aucune		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Blissey Nom Jap : Happinasu  TAILLE : 1,5 m TYPE : Normal ÉVO : 113 Leveinard => Leuphorie (si heureux) PV : 255 à 713	POIDS : 46,8 kg FAMILLE : Bonheur  ♂ 0 % ♀ 100 %	D Écras'Face Normal 4 Rugissement Normal 7 Mimi-Queue Normal 10 E Coque Normal 13 Torгноles Normal 18 Liliput Normal 23 Berceuse Normal 28 Bomb'Œuf Normal 33 Boul'Armure Normal 40 Mur Lumière Psy 47 Damoclès Normal	<i>CT/CS</i> CT : 01 à 04, 06 à 08, 10, 11, 13 à 18, 20, 22, 25, 27, 29 à 32, 34, 35, 37, 38, 40, 42, 44, 45 - CS : 04, 05		
<b>243</b> <b>RAIKOU</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : 1 seul, il apparaît aléatoirement dans les hautes herbes après que tu l'as réveillé au sous-sol de la Tour Cendrée de Rosalia, niv 40 <i>Info</i> : Le nuage qu'il transporte peut lâcher des éclairs à volonté. On dit que son cri ressemble au tonnerre. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Sol Sensible : Combat, Dragon, Eau, Feu, Glace, Insecte, Normal, Plante, Poison, Psy, Roche, Spectre, Ténèbres Résistant : Acier, Électrik, Vol Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : aucun - <i>Attaques obtenues</i> : aucune		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Raikou Nom Jap : Raikou  TAILLE : 1,9 m TYPE : Électrik ÉVO : aucune - PV : 90 à 383	POIDS : 178 kg FAMILLE : Foudre Pas de genre	D Morsure Ténèbres D Groz'Yeux Normal D Éclair Électrik D Rugissement Normal D Vive Attaque Normal 41 Étincelle Électrik 51 Protection Psy 61 Machouille Ténèbres 71 Fatal-Foudre Électrik	<i>CT/CS</i> CT : 02, 03, 05 à 11, 13, 15, 17, 18, 20, 23, 25, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44 CS : 01, 04, 05		
<b>244</b> <b>ENTEI</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : 1 seul, il apparaît aléatoirement dans les hautes herbes après que tu l'as réveillé au sous-sol de la Tour Cendrée de Rosalia, niv 40 <i>Info</i> : On dit que les volcans se réveillent lorsqu'il aboie et qu'un nouvel Entei naît à chaque fois qu'un volcan apparaît. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Eau, Roche, Sol Sensible : Combat, Dragon, Électrik, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol Résistant : Acier, Feu, Glace, Insecte, Plante Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : aucun - <i>Attaques obtenues</i> : aucune		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Entei Nom Jap : Entei  TAILLE : 2,1 m TYPE : Feu ÉVO : aucune - PV : 115 à 343	POIDS : 198 kg FAMILLE : Volcan Pas de genre	D Morsure Ténèbres D Groz'Yeux Normal D Flammèche Feu D Rugissement Normal D Danseflamme Feu 41 Écrasement Normal 51 Lance-Flammes Feu 61 Vantardise Normal 71 Déflagration Feu	<i>CT/CS</i> CT : 02, 03, 05, 06, 08 à 11, 13, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37 à 39, 43, 44 CS : 01, 04, 05		
<b>245</b> <b>SUICUNE</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : 1 seul, il apparaît aléatoirement dans les hautes herbes après que tu l'as réveillé au sous-sol de la Tour Cendrée de Rosalia, niv 40 <i>Info</i> : On dit que c'est la réincarnation du vent du nord. Il aurait aussi le pouvoir de purifier les eaux les plus polluées. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Rien - Vulnérable : Électrik, Plante Sensible : Combat, Dragon, Insecte, Normal, Poison, Psy, Roche, Sol, Spectre, Ténèbres, Vol Résistant : Acier, Eau, Feu, Glace - Inefficace : Rien <i>Pension avec</i> : aucun - <i>Attaques obtenues</i> : aucune		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Suicune Nom Jap : Suikun  TAILLE : 2,0 m TYPE : Eau ÉVO : aucune - PV : 100 à 403	POIDS : 187 kg FAMILLE : Aurore Pas de genre	D Morsure Ténèbres D Groz'Yeux Normal D Pistolet à O Eau D Rugissement Normal 31 Tornado Vol 41 Bulles D'O Eau 51 Brume Glace 61 Voile Miroir Psy 71 Hydrocanon Eau	<i>CT/CS</i> CT : 02, 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13 à 18, 20, 23, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 39, 43, 44 - CS : 01, 03, 06, 07		
<b>246</b> <b>EMBRYLEX</b>				<i>Fréquence, lieu de capture et niveau</i> OA : rare, Mont Argent, niv 15 à 20 <i>Info</i> : Il naît au plus profond de la Terre et se nourrit de rochers. <i>Sensibilité aux attaques ennemies</i> Très vulnérable : Eau, Plante Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol Inefficace : Électrik <i>Pension avec</i> : 001 à 009, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 246 à 248. <i>Attaques obtenues</i> : Poursuite, Puissance, Outrage, Pouv.Antique, Écrasement		
<input type="checkbox"/> vu <input type="checkbox"/> attrapé	Nom US : Larvitar Nom Jap : Yoogirasu  TAILLE : 0,6 m TYPE : Roche / Sol ÉVO : Embrylex => Ympect niv 30 => Tyrancif niv 55 PV : 50 à 303	POIDS : 72 kg FAMILLE : Peaupierre  ♂ 50 % ♀ 50 %	D Morsure Ténèbres D Groz'Yeux Normal 8 Tempête de Sable Roche 15 Grincement Normal 22 Éboulement Roche 29 Mania Normal 36 Grimace Ténèbres 43 Machouille Ténèbres 50 Séisme Sol 57 Ultralaser Normal	<i>CT/CS</i> CT : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 23, 24, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 43 à 45, 48 à 50 CS : 01, 03		

# 247 YMPHECT



vu  
 attrapé

Nom US : Pupitar  
Nom Jap : Sanagirasu

TAILLE : 1,2 m  
TYPE : Roche / Sol  
ÉVO : Embrylex => Ympect niv 30 => Tyranocif niv 55  
PV : 70 à 343

POIDS : 152 kg  
FAMILLE : Carapadure  
♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : aucune, doit évoluer ou être échangé  
*Info* : Son pouvoir est tellement immense qu'il peut détruire des montagnes d'un coup.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Eau, Plante  
Vulnérable : Acier, Combat, Glace, Sol  
Sensible : Dragon, Insecte, Psy, Spectre, Ténèbres  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Roche, Vol  
Inefficace : Électrik  
*Pension avec* : 001 à 009, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 246, 247, 248.  
*Attaques obtenues* : aucune

O/A	Nom de l'attaque	Type
D	Morsure	Ténèbres
D	Groz'Yeux	Normal
D	Tempête de Sable	Roche
D	Grincement	Normal
D	Éboulement	Roche
D	Mania	Normal
38	Grimace	Ténèbres
47	Machouille	Ténèbres
56	Séisme	Sol
65	Ultralaser	Normal

*CT/CS*  
CT : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 17, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 43 à 45, 48 à 50  
CS : 01, 03

# 248 TYRANOCIF



vu  
 attrapé

Nom US : Tyranitar  
Nom Jap : Bangirasu

TAILLE : 2 m  
POIDS : 202 kg  
TYPE : Roche / Ténèbres  
FAMILLE : Armure  
ÉVO : Embrylex => Ympect niv 30 => Tyranocif niv 55  
PV : 100 à 403

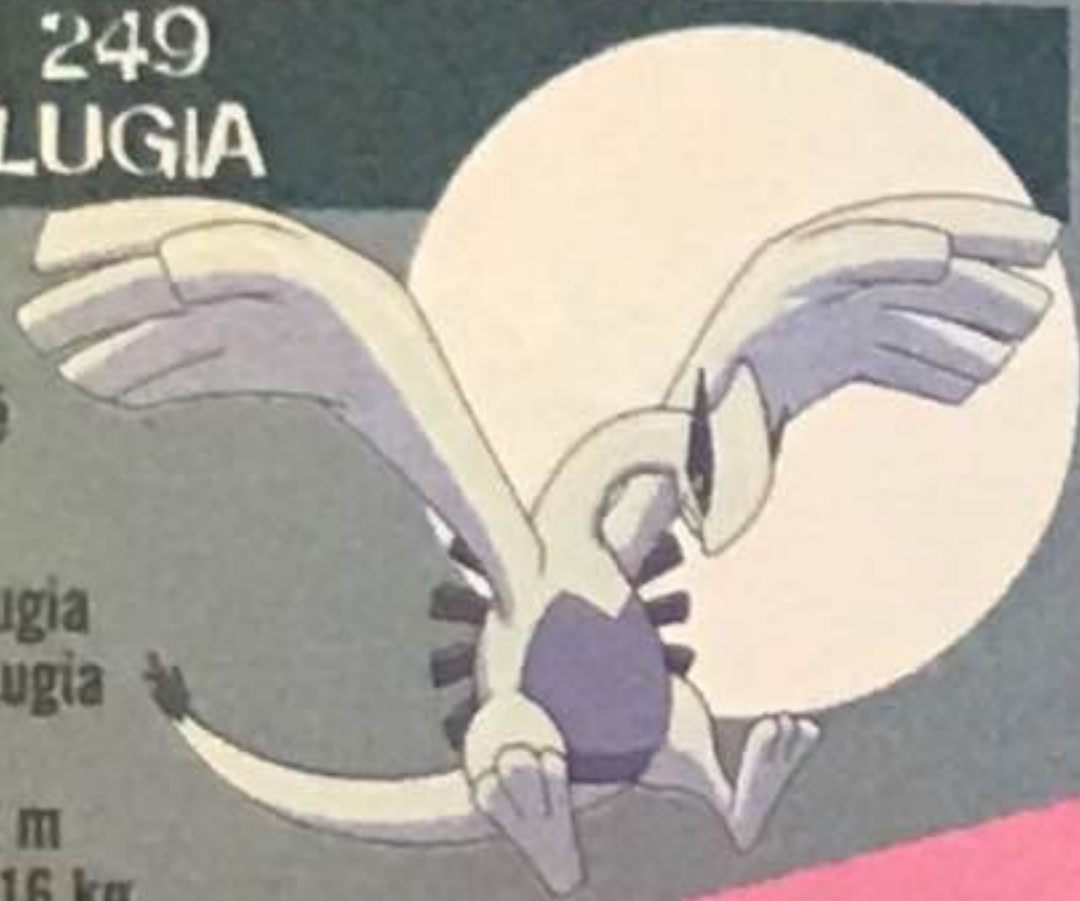
♂ 50 % ♀ 50 %

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : aucun, doit évoluer ou être échangé  
*Info* : Son corps est si dur qu'aucune attaque ne peut le blesser. Il est si puissant qu'il ne tient aucun compte des autres.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Combat  
Vulnérable : Acier, Eau, Insecte, Plante, Sol  
Sensible : Dragon, Électrik, Glace, Roche  
Résistant : Feu, Normal, Poison, Spectre, Ténèbres, Vol  
Inefficace : Psy  
*Pension avec* : 001 à 009, 029, 032 à 034, 079, 080, 104, 105, 108, 111, 112, 115, 131, 143, 152 à 154, 158 à 160, 179 à 181, 199, 246 à 248.  
*Attaques obtenues* : aucune

D	Morsure	Ténèbres
D	Groz'Yeux	Normal
D	Tempête de Sable	Roche
D	Grincement	Normal
D	Éboulement	Roche
D	Mania	Normal
D	Grimace	Ténèbres
D	Machouille	Ténèbres
61	Séisme	Sol
75	Ultralaser	Normal

*CT/CS*  
CT : 01 à 03, 05, 06, 08, 10, 11, 13, 15, 17, 18, 20, 23, 24, 26 à 28, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 43 à 45, 48 à 50  
CS : 01, 03, 04

# 249 LUGIA



vu  
 attrapé

Nom US : Lugia  
Nom Jap : Lugia

TAILLE : 5,2 m  
POIDS : 1 216 kg  
TYPE : Psy / Vol  
ÉVO : aucune  
PV : 106 à 415

FAMILLE : Plongeon  
Pas de genre

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
O : 1 seul, Tourb'Îles (Aile Argent à Argenta), niv 70  
A : 1 seul, Tourb'Îles (Aile Argent à la Tour Radio), niv 40  
*Info* : C'est le gardien des océans. On ne l'aperçoit que lors des plus grandes tempêtes.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Rien  
Vulnérable : Électrik, Glace, Roche, Spectre, Ténèbres  
Sensible : Acier, Dragon, Eau, Feu, Insecte, Normal, Poison, Vol  
Résistant : Combat, Plante, Psy  
Inefficace : Sol  
*Pension avec* : aucun  
*Attaques obtenues* : aucune

D	Aéroblast	Vol
11	Rune Protect	Normal
22	Tornado	Vol
33	Soin	Normal
44	Hydrocanon	Eau
55	Danse Pluie	Eau
66	Météores	Normal
77	Cyclone	Normal
88	Pouv.Antique	Roche
99	Préscience	Psy

*CT/CS*  
CS : 02, 03, 05 à 08, 10, 11, 13 à 20, 23 à 27, 29 à 32, 34, 35, 37, 39, 42 à 44, 47, 50  
CT : 02 à 04, 06, 07

# 250 HO-OH



vu  
 attrapé

Nom US : Ho-oh  
Nom Jap : Houou

TAILLE : 3,8 m  
POIDS : 1 199 kg  
TYPE : Feu / Vol  
FAMILLE : Arcenciel  
ÉVO : aucune  
PV : 106 à 415

Pas de genre

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
O : 1 seul, Tour Ferraille de Rosalia (Arcenci'Aile à la Tour Radio) niv 40  
A : 1 seul, Tour Ferraille de Rosalia (Arcenci'Aile à Argenta), niv 70  
*Info* : Son corps brille de 7 couleurs différentes et ses plumes créent un gigantesque arc-en-ciel.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Roche  
Vulnérable : Eau, Électrik  
Sensible : Dragon, Glace, Normal, Poison, Psy, Spectre, Ténèbres, Vol  
Résistant : Acier, Combat, Feu, Insecte, Plante  
Inefficace : Sol  
*Pension avec* : aucun  
*Attaques obtenues* : aucune

D	Feu Sacré	Feu
11	Rune Protect	Normal
22	Tornado	Vol
33	Soin	Normal
44	Déflagration	Feu
55	Zénith	Feu
66	Météores	Normal
77	Cyclone	Normal
88	Pouv.Antique	Roche
99	Préscience	Psy

*CT/CS*  
CT : 03, 05 à 08, 10, 11, 13, 15, 17 à 20, 22, 24 à 27, 29 à 32, 34, 35, 37 à 39, 42 à 44, 47, 50  
CS : 02, 04, 05

# 251 CÉLEBI



vu  
 attrapé

Nom US : Celebi  
Nom Jap : Serebii

TAILLE : 0,6 m  
TYPE : Psy / Plante  
Évolution : aucune  
PV : 100 à 403

Pas de genre

*Fréquence, lieu de capture et niveau*  
OA : aucun, ce Pokémon ne sera disponible que lors de concours organisés par Nintendo  
*Info* : Quand il passe près d'une forêt, elle fleurit. On dit aussi qu'il laisse derrière lui un œuf venant du futur.  
*Sensibilité aux attaques ennemies*  
Très vulnérable : Insecte  
Vulnérable : Feu, Glace, Poison, Spectre, Ténèbres, Vol  
Sensible : Acier, Dragon, Normal, Roche  
Résistant : Combat, Eau, Électrik, Plante, Psy, Sol  
Inefficace : Rien  
*Pension avec* : aucun  
*Attaques obtenues* : aucune

D	Vampigraine	Plante
D	Choc Mental	Psy
D	Glas de Soin	Normal
D	Soin	Normal
10	Rune Protect	Normal
20	Pouv.Antique	Roche
30	Préscience	Psy
40	Relais	Normal
50	Requiem	Normal

*CT/CS*  
CT : 03, 06, 09 à 13, 15, 17 à 22, 27, 29 à 32, 34, 35, 37, 39, 40, 42 à 44, 50  
CS : 05

	Normal		Feu		Dragon		Eau		Glace		Vol
	Plante		Insecte		Poison		Combat		Roche		Sol
	Électrik		Spectre		Psy		Ténèbres		Acier		

# NOUVELLE FORMULE

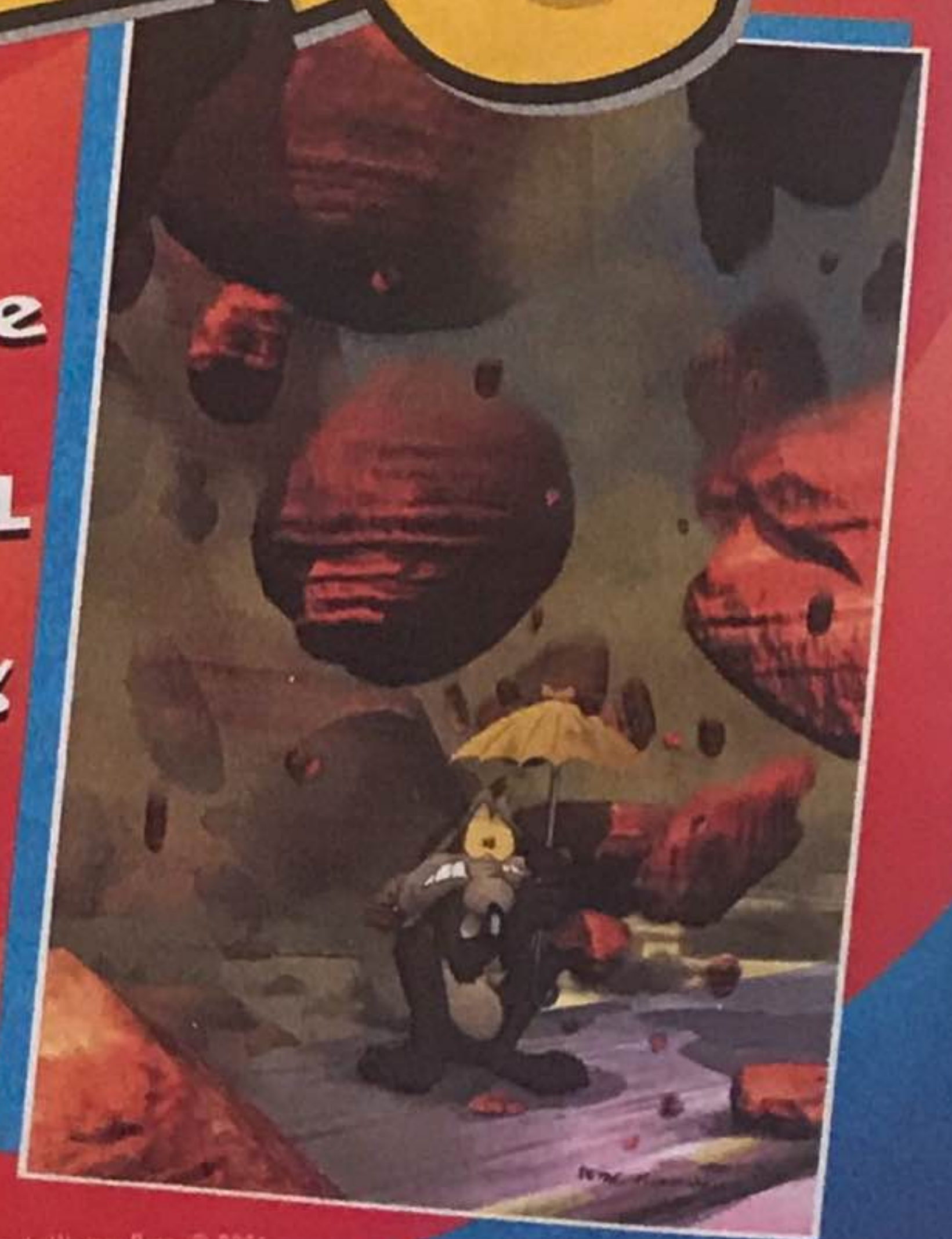
132 MAXI PAGES DE BD, JEUX **18 F**



Retrouve  
chaque mois  
les maxi aventures,  
les maxi blagues,  
les maxi jeux  
et les maxi délires  
des Looney Tunes  
dans

# maxi TOONS

Et collectionne  
un nouveau  
dessin des toons  
dans chaque  
numéro !



L'histoire d'un mythe

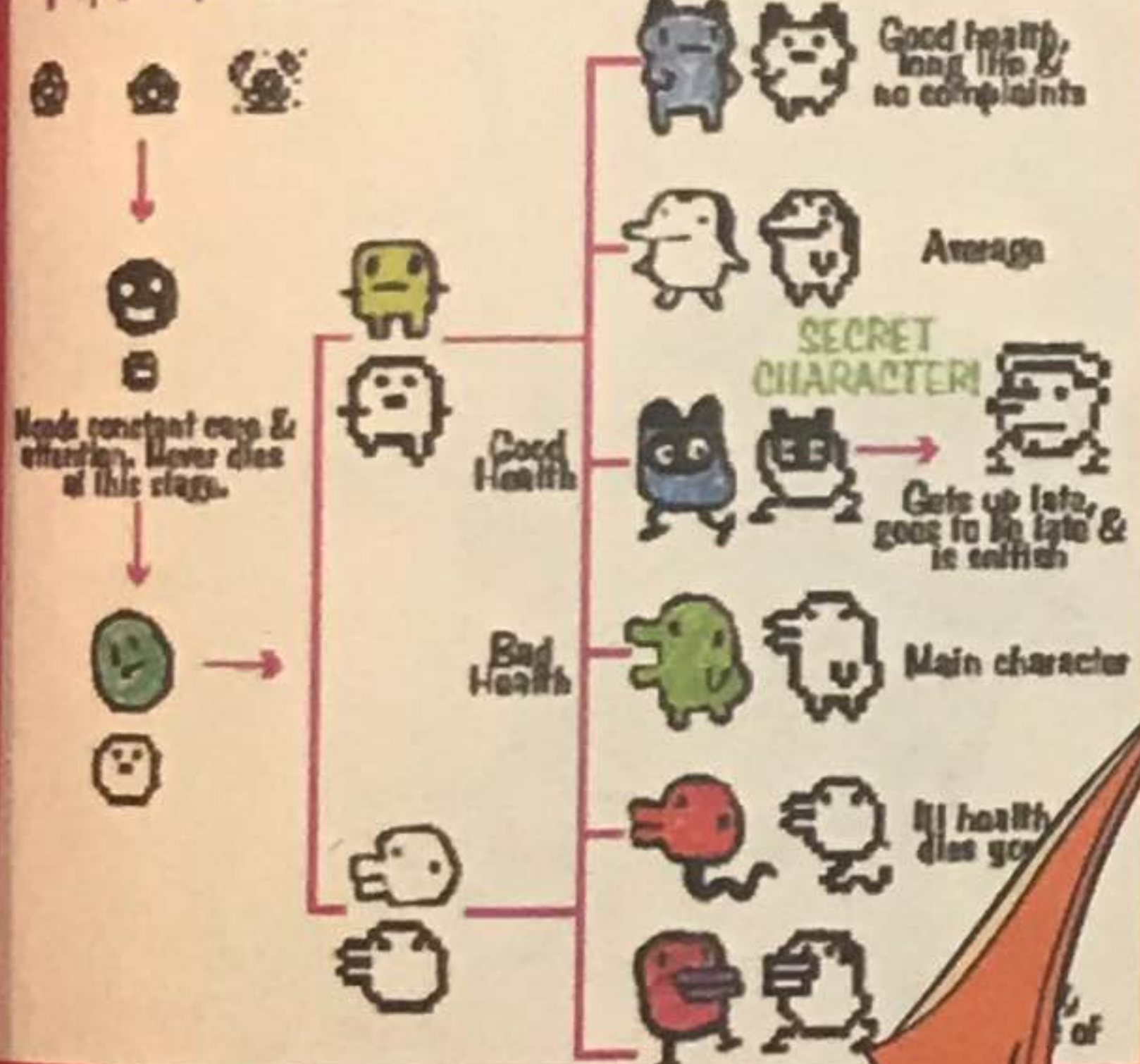


# LES SUCCÈS

Gros succès au Japon et aux États-Unis, les Digimon sont déjà adorés par de nombreux enfants en France ! Les Pokémon n'ont plus qu'à bien se tenir !



TAMAGOTCHI



## D'où viennent les Digimon ?

✘ Avant de devenir un dessin animé à succès, les Digimon ont vu le jour sous forme de petits jeux électroniques. Le principe des Digimon est directement inspiré de celui du Tamagotchi, animal virtuel qui se présente sous la forme d'un œuf coloré avec un petit écran à cristaux liquides et trois boutons. Dans la version Digimon, l'œuf laisse place à une forme rectangulaire... La nouveauté consiste à pouvoir connecter deux de ces petits appareils pour effectuer des combats entre copains ! Digital Monster est vite rebaptisé Digimon, et Agumon engage ses premiers combats ! Puisque les Digimon font fureur, et que les Pokémon cartonnent sur Game Boy, Bandai adapte son dernier "gadget" en jeu vidéo, puis en dessin animé. Dans la foulée, un film sort sur grand écran, de nombreux produits dérivés sont commercialisés.

## Ça cartoon !

✘ À peine arrivés, les Digimon cartonnent déjà ! On peut trouver tout un tas de Digiproducts dérivés... Des cartes, des vêtements, des sacs à dos, des baskets, des ballons... Bandai a largement mis l'accent sur les jouets (la firme excelle dans ce domaine !).

## Le dessin animé

✘ Si le dessin animé des Digimon propose la même recette que celui des Pokémon : "Des enfants possèdent des créatures qu'ils font combattre contre d'autres créatures" (seuls le scénario et l'univers diffèrent), c'est surtout au niveau des jeux vidéo que l'on remarque une véritable différence ! Ils possèdent chacun leur propre principe !

## Un jeu vidéo ?

✘ À l'heure actuelle, il existe déjà deux jeux Digimon sur PS one au Japon ! En France, le premier devrait enfin être disponible. Ce n'est vraiment pas juste ! Espérons que le distributeur ne tarde pas autant avant de sortir la deuxième version...



## Digimon versus Pokémon

# LE DUEL!

Pokémon et Digimon...  
Deux énormes succès  
planétaires que l'on compare  
inévitablement !

Est-ce que les deux phénomènes  
se ressemblent vraiment ?  
Détail des points communs  
et différences.



### ... Un succès en attire un autre !

**W** Parents, profs, analystes, ils sont tous largués ! Même à leur époque, Batman et ses potes super héros n'avaient pas déclenché un raz-de-marée comparable à celui des Pokémon ! Pikachu et sa clique sévissent depuis environ 6 ans au Japon et déjà presque 2 ans en France ! Un dessin animé, puis toute une série de jouets, jeux, vêtements et autres BD voient le jour à l'effigie de nos héros ! Les Pokémon ont même détrôné Dragon Ball Z dans le cœur des enfants... Pikachu a vaincu Sangoku ! Bandai, qui sort d'une situation financière délicate à cause de son Tamagochi, observe le phénomène Pokémon... Et lance sur le marché japonais un nouveau petit jeu électronique, le Digital Monster (Digimon), mélange de Tamagochi et de Pokémon. Le succès est au rendez-vous et Bandai en fait un jeu vidéo : Digimon World... Dans la foulée, une série télé et tout un tas de gadgets sont diffusés. Le combat est engagé entre le titre de Nintendo et celui de Bandai !

### ... Un rival de marque !


**W** Depuis l'arrivée des Pokémon, aucune autre série animée n'a réussi à faire le poids... La recette du succès est simple : des tas de créatures super sympathiques, ainsi qu'un héros et une trame classique mais efficace. Mais les Digimon arrivent en force et sont actuellement les seuls à pouvoir faire de l'ombre aux Pokémon ! Contrairement à Pikachu et toute la clique, certains d'entre-eux, comme Devimon et Kuwagamon, sont loin d'être mignons ! Les Digimon possèdent tous un design qui leur est propre ! Et surtout, Bandai s'appuie sur un principe unique, celui du Tamagochi, le premier animal virtuel ! Le Tamagochi a été maintes fois copié, mais jamais égalé ! Même Nintendo s'y est essayé avec une version à la sauce Pikachu...




Dragon Ball Z



## Poké et Digi animé !

 Les dessins animés des Pokémon et des Digimon se ressemblent uniquement sur la forme ! Les 2 séries proposent les mêmes éléments. On y retrouve des enfants, leurs compagnons qui sont de gentils monstres et des combats entre créatures. Mais chaque série possède une histoire qui lui est propre ! Pokémon te permet de suivre les tribulations de Sacha, un enfant qui part à l'aventure pour devenir le meilleur dresseur de Pokémon au monde. Il devra capturer des Pokémon et surtout affronter de redoutables dresseurs tout en se méfiant de la diabolique Team Rocket. L'histoire du dessin animé Digimon conte les aventures de 7 enfants emportés dans un monde virtuel par le biais de Digivice (des petits appareils électroniques). C'est alors qu'ils font connaissance avec des Digimon. Ensemble, ils devront lutter contre de mauvais Digimon et mettre fin aux forces noires et à Devimon ! Si la série télé Pokémon est fidèle aux jeux sortis sur Game Boy Color et Nintendo 64, ce n'est pas le cas de Digimon. L'histoire a été créée spécialement pour sa diffusion télé de manière à pouvoir tenir tête au dessin animé des Pokémon !

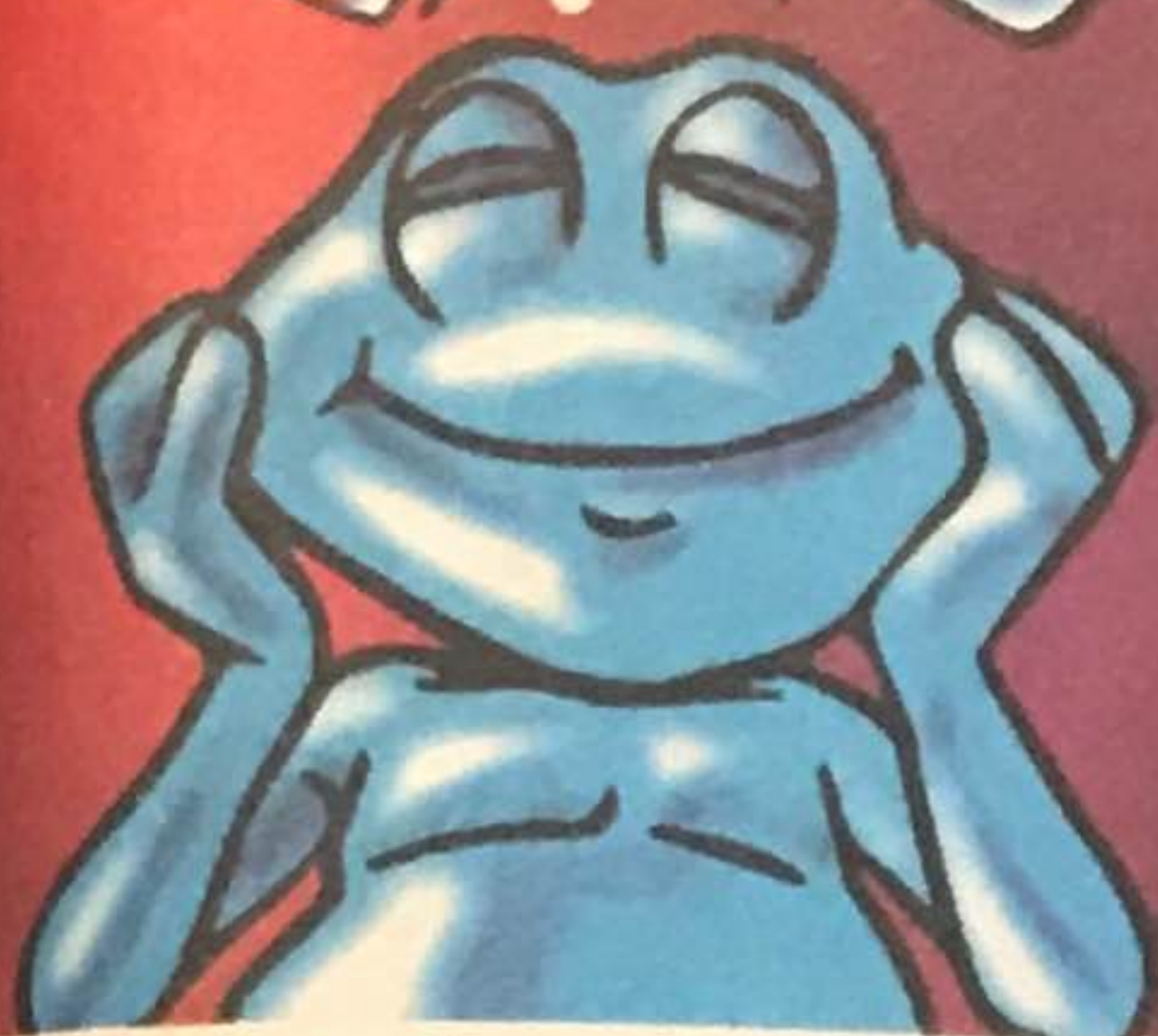
## Tout est dans les jeux !

 La saga Pokémon a vu le jour sur Game Boy. Le jeu se présente sous deux "couleurs" : Rouge et Bleu. Les deux versions sont identiques et comprennent toutes les deux 139 Pokémon... Seule différence : la version bleue et la version rouge possèdent 11 Pokémon qui leur sont propres ! Ainsi, pour obtenir tous les Pokémon (151 !), tu dois te linker avec un copain qui possède une version différente de la tienne... Le jeu est une bombe, tous ceux qui s'y essaient tombent sous le charme de ce nouveau principe... S'ensuivent alors des versions Jaune, Argent et Or en plus d'un tas de titres inspirés par l'univers unique des Pokémon !

Les Digimon sévissent sur PS one ! En France, le jeu Digimon World devrait être disponible. Au Japon, on peut déjà trouver Digimon World 1 et 2, ainsi qu'une version sur WonderSwan (la console portable de Bandai). Plusieurs fois annoncé et toujours en attente de sa sortie française, le jeu Digimon World se fait désirer. Ces nombreux reports jouent en sa faveur, puisque les joueurs sont de plus en plus impatients et les magasins passent des pré-commandes importantes ! La sortie risque de faire un carton !

## Pikachu vs Agumon

Le combat est engagé et pour l'instant, Pikachu et sa bande restent en pole position ! Ce qui n'empêche pas les Digimon de rencontrer un vrai succès ! Mais il en faudrait bien plus pour détrôner le roi Pikachu ! Pikachu est petit, mignon, il paraît inoffensif. Agumon, lui, est un tantinet plus agressif, peut-être est-ce dû à sa ressemblance avec un T-Rex ou bien à ses longues griffes... Ils reflètent très bien l'esprit de leurs séries respectives. Pikachu est adoré des petits comme des plus grands, alors qu'Agumon touche surtout les jeunes adolescents... Les Pokémon et les Digimon sont de faux jumeaux ! Ils se ressemblent sur bien des aspects surtout en tant que dessin animé, mais chacun s'appuie sur un principe particulier et intéressant lorsqu'il s'agit des jeux. Les Pokémon auront probablement toujours la première place, même si les Digimon n'ont pas dit leur dernier mot ! Mais désormais, il faudra compter sur une nouvelle adversaire de taille... Sakura, la chasseuse de cartes !



Sakura, la chasseuse de cartes.



# Fans-clubs et sites à gogo !



# LES FANS

La folie Digimon est certes plus récente en France que la fureur Pokémon, mais tu peux déjà trouver plein de sites et de fans-clubs dédiés à cet univers sur le Net !

## Le site officiel !

Bien évidemment, Digimon possède son propre site officiel ! Tu y trouveras tout ce que tu désires savoir sur les personnages de la série, tes Digimon favoris et même le film ! En bonus, tu pourras participer à des petits jeux (comme un Tétris), mais aussi télécharger des fonds d'écrans et visionner la Digivolution des Digimon ! Petit oubli : Le site ne te propose pas de résumés des épisodes de la série. Le site officiel Digimon : Digital Monster l'ouvrira ses pages à l'adresse suivante : <http://www.foxkids.fr/digimon>



## Fans-clubs sur le Net !

Voici les adresses des meilleurs sites de passionnés. Bon surf...!

### Digimon-Univers <http://www.digimon-univers.com>

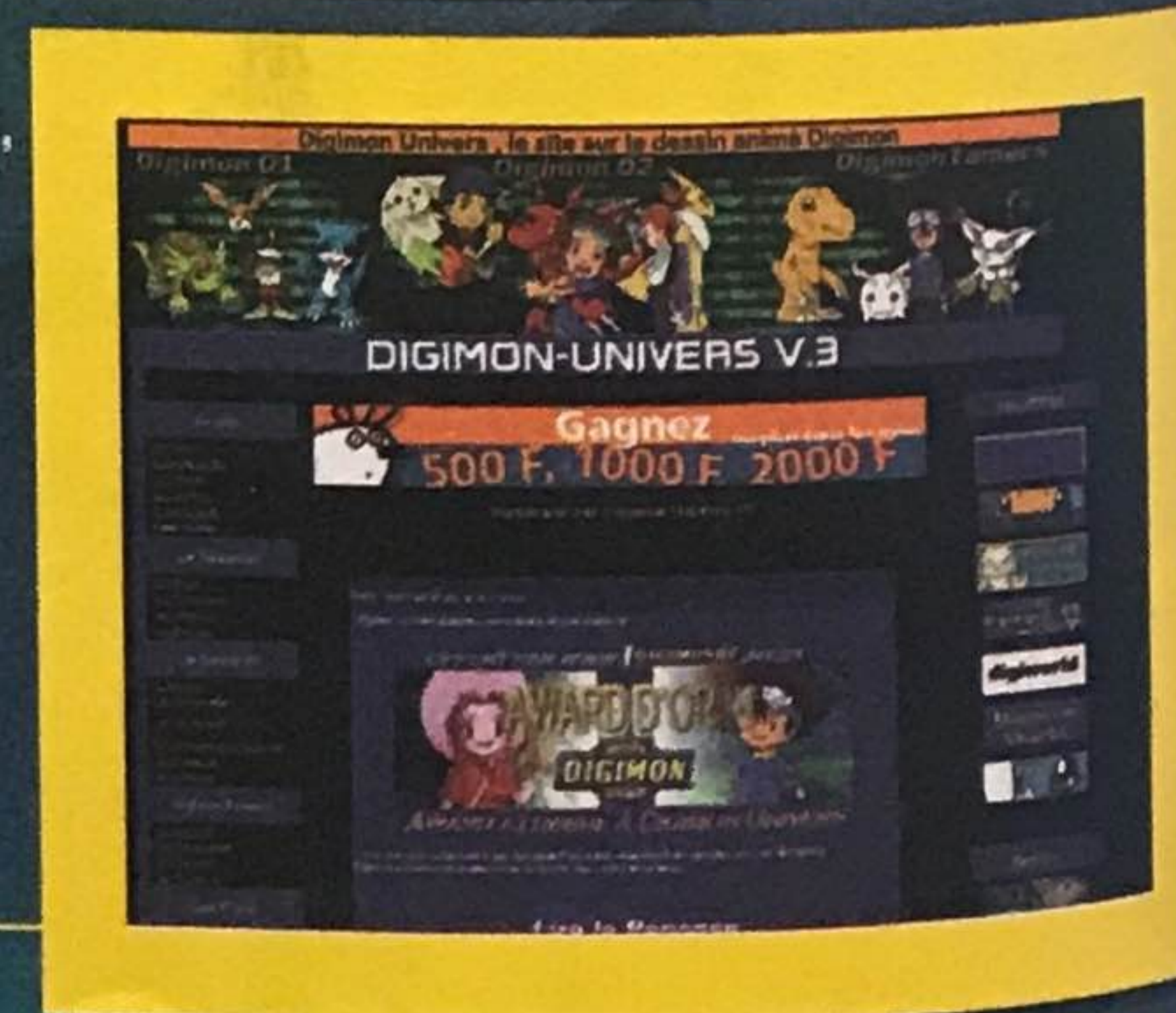
Un site très sympa. Ne te laisse pas décourager par son design sobre, car son contenu est super fourni ! Tu y trouves tous les résumés des 2 premières saisons, ainsi qu'un tas d'infos sur la troisième !!! Il propose aussi un chat et un forum pour le dialogue entre fans !

### DigimonPlus <http://digimonplus.free.fr/>

Carrément excellent et complet, ce site te propose des résumés, des fonds d'écrans, des dessins de fans, des infos, un forum, des tests de jeux... bref, la totale !!! En revanche, niveau esthétique, ce n'est pas le top !

### All-Digimon <http://www.multimania.com/alldigimon/>

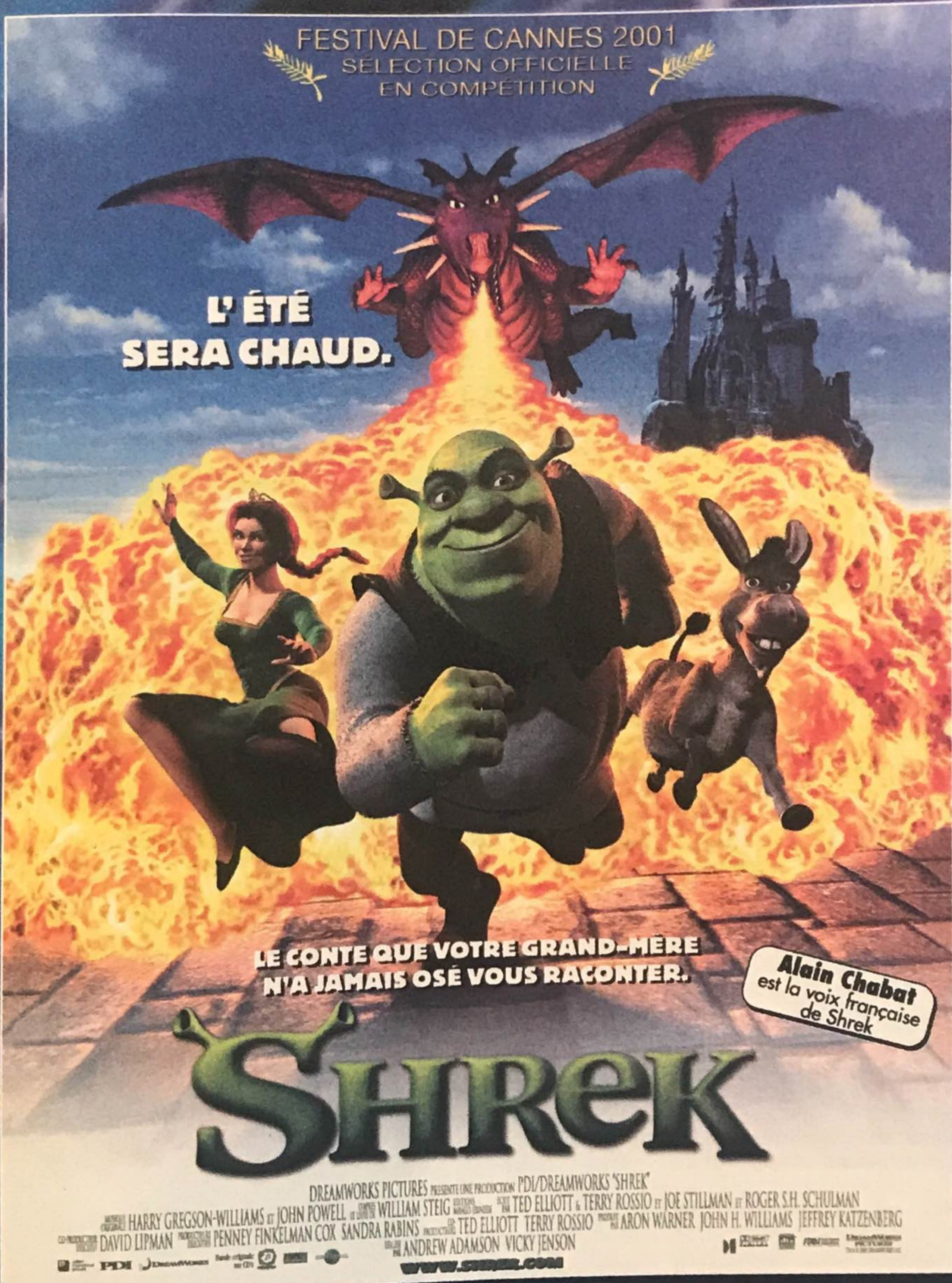
Alldigimon possède une interface très claire. Il contient plein d'infos sur la série, ainsi que des tests de Digimon World (que l'on attend encore en France) et de Digimon World 2 (déjà sorti au Japon). Malheureusement, le site ne semble pas être réactualisé régulièrement.



À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM SHREK

**Kids' mania** HORS SÉRIE

Tout sur le film, l'histoire en images,  
1 poster géant, des jeux...



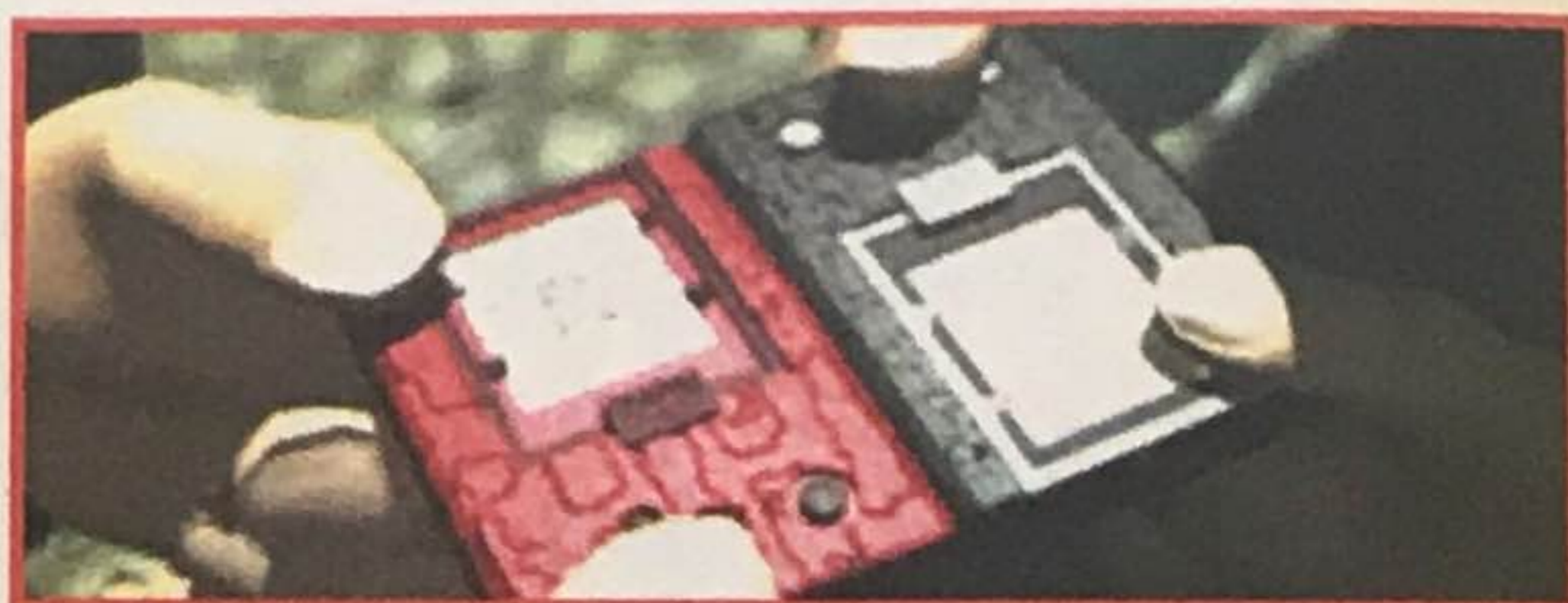
Shrek™ & © 2001 DreamWorks L.L.C.

29 F chez ton marchand de journaux



# DIGITAL DIGIMON MONSTERS™

Déjà sorti au Japon et aux États-Unis, Digimon le jeu doit enfin arriver en France (date de sortie maintes fois repoussée) sur ta PlayStation... Il fallait être patient !



## Un terrible handicap...

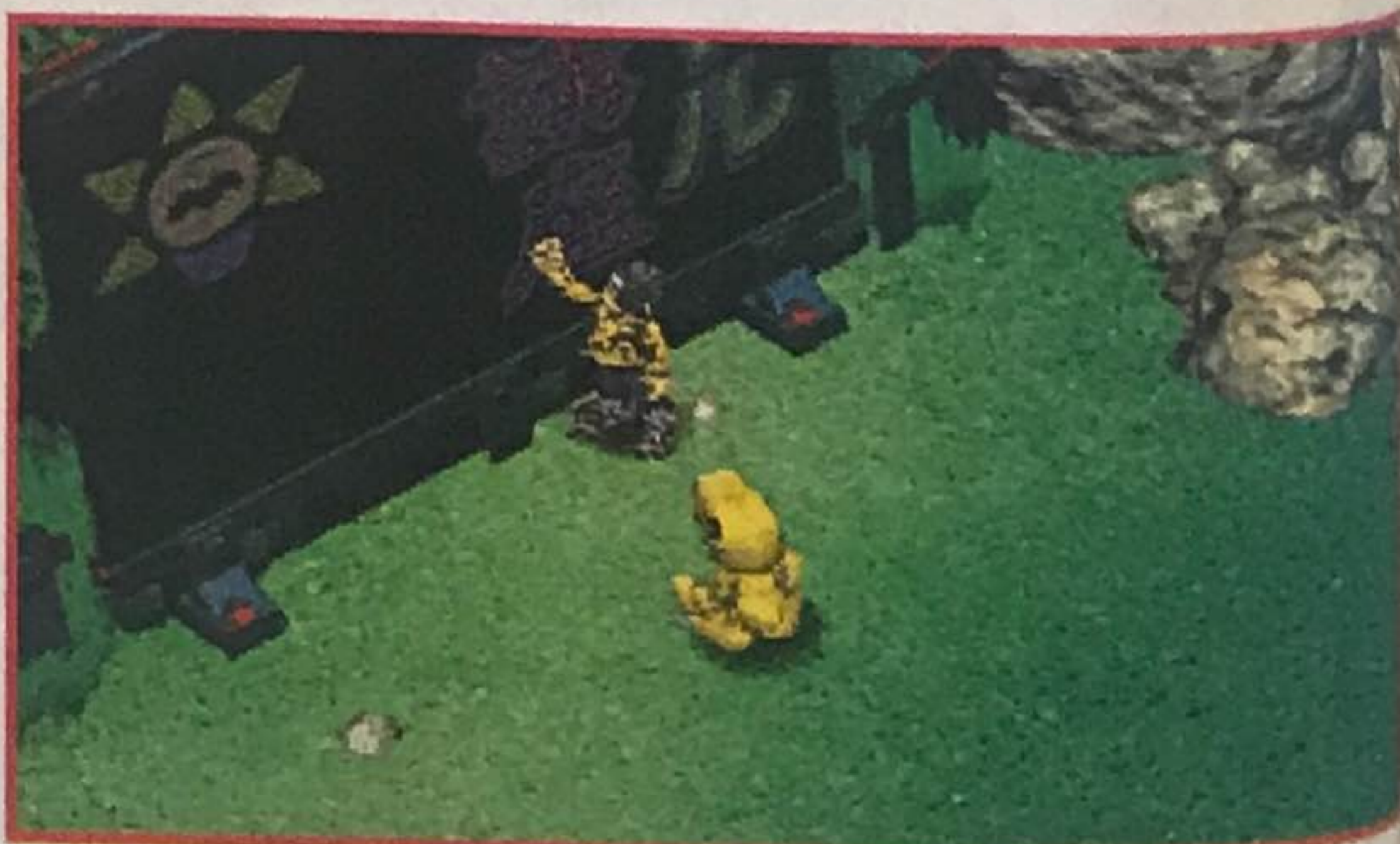
► Tu as sûrement connu les Digimon et appris à les apprécier par le biais du dessin animé diffusé sur TF1 chaque samedi matin... Tu t'es attaché à Tai, Sora, Matt et toute la bande ! Tu attendais probablement l'arrivée d'un jeu sur console reprenant l'univers de tes héros et de leurs Digimon ! Incarner Tai et Agumon aurait été sympa ! Mais Digimon sur PS one n'est pas une adaptation de l'univers animé de nos héros. C'est plutôt une évolution du "jeu électronique" Digital Monster ! Ne t'attends pas à retrouver Tai et tous les personnages de la télé et de la BD... Ici, le héros est un parfait inconnu et l'univers qui l'entoure est assez différent de celui que tu connais... Seuls les Digimon te seront familiers, bien qu'ils évoluent de manière différente...

## Une réalisation correcte...

► Digimon est un jeu techniquement réussi... Les graphismes sont plutôt jolis, même si notre petite PS one est capable de faire mieux ! La maniabilité est bonne et tu prendras plaisir à te balader dans le Digimonde ! L'animation est correcte et les bruitages sympas... Ne t'emballe pas sur la réalisation, elle ne te fera pas tomber à la renverse. Le jeu est déjà sorti au Japon depuis un petit moment (même le n°2 est disponible là-bas !).

## La Digivolution !

► Dans la série, la Digivolution de nos amis Digimon s'effectue en fonction de leur espèce... Agumon, qui ressemble à un petit tyrannosaure, ressemblera après sa Digivolution à un gros T-Rex à corne (Greymon). Il change de forme, mais il reste de la même espèce. En revanche, dans le jeu, la digivolution s'effectue selon l'apprentissage que tu transmets à ta créature.





## Un principe excellent !

➔ Même si Digimon le jeu n'a rien à voir avec la série et qu'il est techniquement moyen, le principe reste cool ! Devoir élever et entraîner son Digimon pour le rendre plus fort et le faire évoluer est un concept vraiment génial. Ton rôle consiste à t'occuper de lui comme d'une véritable créature ! Tu devras le nourrir, l'emmener aux toilettes, le féliciter ou le gronder, lui donner des cours, l'entraîner à la course, etc. Et selon ton éducation, il poussera des grognements de colère ou de joie, il deviendra sale ou propre, il te demandera à manger, il te fera même savoir qu'il a sommeil lorsqu'il veut dormir !

## CARTE D'IDENTITÉ

**Développeur :** Bandai  
**Éditeur :** Bandai  
**Distributeur :** Infogrames  
**Genre :** Élevage de Digimon  
**Joueurs :** 1 à 2  
**Prix :** environ 300 F (environ 45 euros)  
**Niveaux de difficulté :** 1  
**Difficulté :** facile  
**Sauvegardes :** oui  
**Continues :** oui  
**Mots de passe :** non  
**Accessoires :** aucun  
**Textes :** français  
**Voix :** aucune



## Digiverdict !

➔ Ce jeu s'adresse aux fans des Digimon, mais aussi à tous ceux qui rêvent d'élever des créatures virtuelles et de vivre des aventures avec elles ! On est certes très loin de la série, mais le jeu a été créé selon le principe d'origine des Digimon... Seuls les combats manquent parfois de pêche selon l'évolution de ton Digimon. Le jeu dispose aussi d'un mode 2 joueurs qui te permet d'affronter les Digimon de tes copains !

Note  
15/20

Souhaitons qu'au moment où tu lis ces lignes, le jeu soit enfin sorti dans le commerce... En effet, lors du test de Kids'mania n° 18, la sortie du titre était annoncée pour le 27 avril 2001 pour finalement être encore repoussée...



Digimon à la télévision



# LES SÉRIES



Dans la foulée du succès Pokémon, les Digimon se sont vite imposés en concurrents redoutables et bien décidés à faire vaciller le trône de leurs aînés. Pour atteindre cet objectif, il fallait dégainer l'arme absolue : les médias. Télé, ciné et vidéo entre autres. Pas de doute, la guerre est déclarée !

## ... OÙ ET QUAND ?

Comme leurs petits cousins Pokémon, tu peux retrouver les Digimon sur les deux mêmes chaînes. Sur TF 1, rendez-vous hebdomadaire dans TF1 Jeunesse dès 8h35 avec un épisode le samedi. Les jours fériés, ils diffusent aussi un épisode. Sur Fox Kids, à l'instar des Poké, un lot de 5 épisodes t'attend. Deux en semaine (12h00 et 18h10) et trois les mercredis et week-ends (8h35, 12h00 et 18h10).



# COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Le principe est identique aux exploits des Pokémon : à savoir, une longue série d'aventures découpées en saisons. Le Japon en a déjà produit deux (une troisième ne va pas tarder) mais, pour l'heure, seule la saison 1 bénéficie des honneurs du petit écran en France. Comme tu dois piaffer d'impatience, le Schmurtz, toujours aussi royal, a quand même décidé de te faire un topo détaillé grâce aux infos récoltées sur les trois périodes d'aventures digimonesques !

## La saison 1 ...

### EN 2 MOTS

En plein mois de juillet, 7 copains (5 garçons et 2 filles) qui passent tranquillement l'été dans un camp de vacances se retrouvent brutalement transportés dans un univers étrange et coloré. Ils y font la connaissance de gentils petits monstres digitaux appelés les Digimon qui vont leur servir de guide et les protéger contre de méchants Digimon.



### LES PERSONNAGES

**TAI** : sportif et courageux. C'est le chef de la bande.  
**MATT** : n'en fait qu'à sa tête. Rebelle et sensible.  
**JOE** : c'est l'angoissé permanent.  
**T.K** : frère de Matt. Doux et généreux.  
**IZZY** : supercrack en technologie. Très imaginaire.  
**SORA** : c'est la sage du groupe. Aventurière.  
**MIMI** : un peu extravagante et égocentrique.

### ATTENTION !

N'oublie pas qu'il existe un 8e personnage : Kari. Elle devait faire partie de la première Digidestinée, mais une grippe d'enfer l'a clouée au lit, lui interdisant de partir avec les autres. Elle les rejoindra plus tard.  
 Kari : petite sœur de Tai. Gentille, un peu naïve. Ne pense qu'à faire le bien autour d'elle.

### QUELQUES DIGIMON INCONTOURNABLES

Les gentils :

- Agumon
- Gomamon
- Gabumon
- Biyomon
- Palmon
- Patamon

Les méchants :

- Shellmon
- Seadramon
- Leomon
- Kuwagamon
- Devimon



# La saison 2

## EN 2 MOTS

➔ L'action se déroule 3 ans plus tard. Au nombre des digisauveurs de la saison 1 s'ajoutent 3 nouveaux venus. Tous ensemble, ils vont entamer une confrontation à très haut risque avec l'Empereur, un personnage maléfique et sans pitié qui veut prendre le contrôle du monde virtuel. Dans sa quête pour le pouvoir absolu, il est secondé par son Digimon perso, Leafmon dont, d'ailleurs, il se désintéresse plus qu'autre chose. Les nouveaux élus en culottes courtes vont tout apprendre des anciens qui finiront par quitter la série. La particularité de ces digisauveurs 2e mouture, c'est qu'ils peuvent voyager entre le monde réel et le monde virtuel au moyen d'une porte miracle qui change les vêtements des héros sitôt qu'ils la franchissent. N'oublions pas une nouvelle race de Digimon qui se digivolvent grâce à des Digi-œufs appelés aussi Digiementals. À la suite d'un ultime combat entre les kids et l'empereur, un nouveau méchant prendra la relève ! Les digisauveurs vont avoir du boulot... Voici donc ce qui t'attend prochainement sur ta Digitélévision.



### LES PERSONNAGES

**DAVIS** : fan de Tai. Amoureux de Kari. Jaloux de T.K. Téméraire et sportif.

**YOLIE** : fan de Mimi. Amoureuse de Ken. Calme et sincère.

**CODY** : cadet de la bande. Expert en arts martiaux. Bizarre et solitaire. Intelligent et pacifiste.

### QUELQUES DIGIMON INCONTOURNABLES

Les gentils :

- Hawkmon
- Armadilliomon
- Raidramon
- Nefertymon

Les méchants :

- Digimon Kaizer
- Chimeramon
- Monochromon
- Leafmon







## La saison 3

### EN 2 MOTS

➡ Cette saison ressemble à un mystère savamment entretenu car elle n'a même pas encore été diffusée au Japon ! Mais tu le sais, pour toi Schmurtz adore se transformer en détective 3 étoiles. Voici donc la brouette d'infos secret défense que ton Columbo bleu ciel est parvenu à extorquer. D'abord, l'histoire de base des Digimon est complètement différente des deux précédentes saisons puisqu'on ne retrouverait aucun des personnages auxquels on était habitué ! On sait que cette saison new-look s'intitule Digimon Teamers (littéralement : Les équipiers Digimon) et que les digisauveurs sauce 2001 possèdent un digivice qui ressemble à une carte du ciel. Une bonne partie de l'histoire se situe dans le monde réel avec, tout de même, quelques voyages vers le Digimonde c'est un minimum ! Trois enfants, fans de Digimon comme toi, introduiront leur carte dans un lecteur similaire à un digivice et se retrouveront soudain catapultés dans un monde d'aventures extrêmes.

#### LES PERSONNAGES

NOMS UNIQUEMENT EN JAPONAIS POUR L'INSTANT

**TAKATO MATSUDA** : 10 ans. Porte des lunettes de piscine. Adore dessiner.

**LEE ZENYRA** : 10 ans. Rebelle comme Matt.

**RUKI MAKINO** : la seule fille. Très active. Un peu garçon manqué comme Sora mais avec un caractère très différent.

#### QUELQUES DIGIMON INCONTOURNABLES

Gillmon  
Renamon  
Terriermon  
Kurumon



# Digimon sur Grand Écran

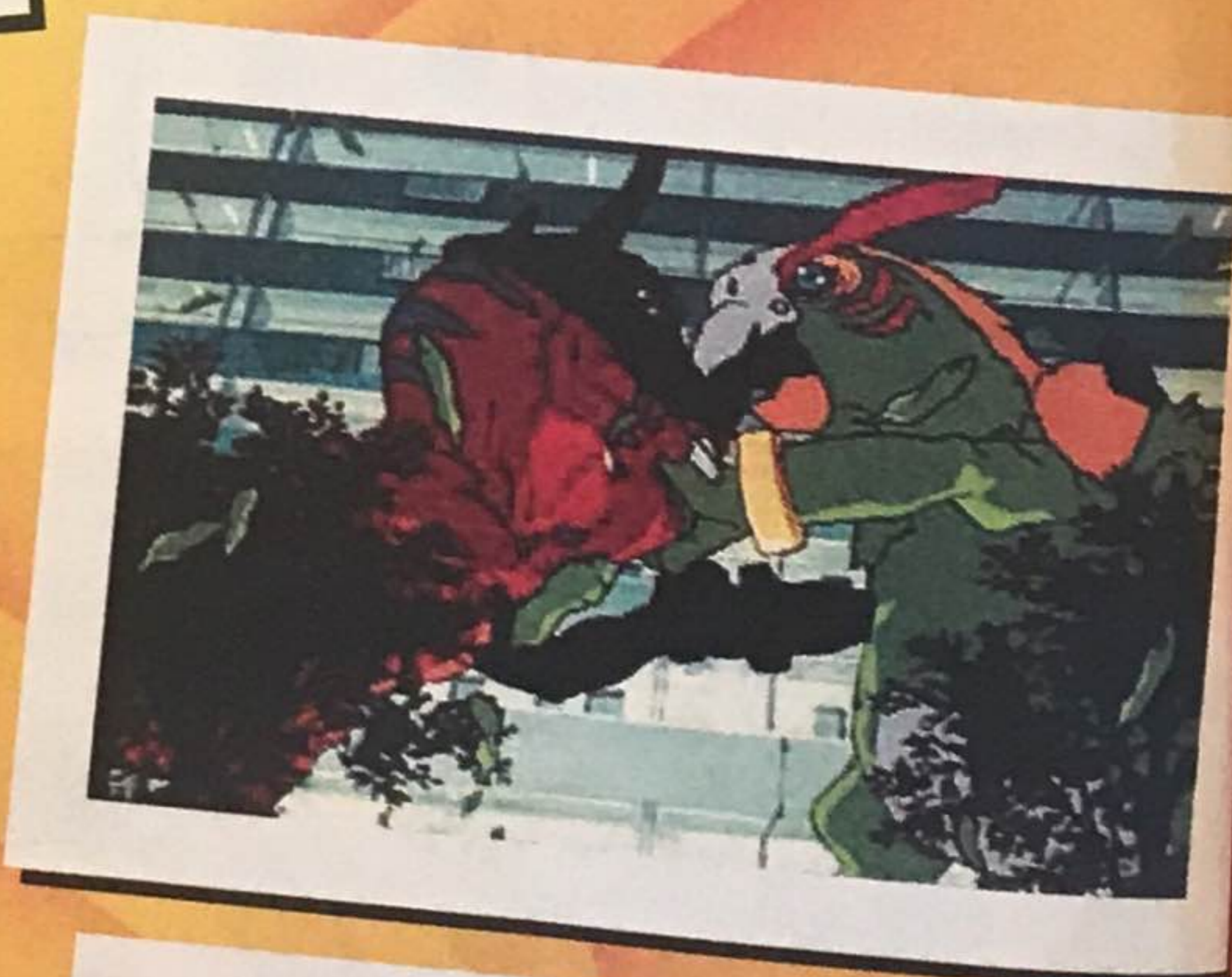
# LES FILMS



Tai et ses amis repartent au combat pour l'aventure de leur vie. Affrontant Diabormon, un monstre venu d'Internet, ils vont devoir réunir leurs digi-forces les plus folles pour court-circuiter un projet de guerre nucléaire entre les États-Unis et le Japon !

## Son histoire

☆ Alerte, alerte ! Un nouveau Digimon à la hotte remplie de super-pouvoirs sort de son œuf et engloutit un maximum de données virtuelles qui le transforment illico en redoutable Diabormon. Ce monstre de l'Internet arrive à contrôler tous les moyens de communication de la planète et s'apprête à déclencher une guerre nucléaire entre les États-Unis et le Japon. Seuls les efforts combinés d'un réseau international d'enfants, épaulés par un nouveau méga héros Digimon baptisé Omnimon peuvent empêcher ce désastre grosse peinture.



## L'impact du film

☆ Au Top Ten des bides de l'année, Digimon, le film se taille une place de choix sur le podium. Sorti dans la honte, presque en cachette, le film a quitté l'affiche avant même qu'elle soit collée. Seules une ou deux salles généreuses prolongent la carrière sous oxygène de ce long-métrage faiblard. Malgré son rythme effréné, le film n'est, en fait, qu'un remontage hasardeux et précipité de deux courts-métrages japonais inédits en France. Résultat : histoire confuse, pleine de trous d'air et surtout, la cerise sur le gâteau que n'ont pas digéré les fans : le style du dessin n'a rien à voir avec celui de la série.

Date de sortie : 4 avril 2001 Durée : 82 minutes  
Encore en salles : Oui VHS/DVD : Non



# Digimon en vidéo

★ Les Digimon font, eux aussi, une très belle carrière en vidéo. Depuis le 7 mars dernier, une première série de 3 K7 (12 épisodes en tout) a envahi les rayonnages des magasins. Digimonde, nous voilà !, Les Digisauveurs et Vers le mont de l'Infini sont disponibles au prix de 99 F l'unité, VHS ou DVD. Et depuis le 13 juin, grâce aux volumes 4, 5 et 6 (La Légende des Digimon, Les Prisonniers de la pyramide, et Rencontre avec Kari), l'aventure repart de plus belle avec, en prime, des digivolutions en 3D. Et comme pour la première fournée, les exploits des gentils monstres existent aussi en DVD. Prix identique pour les deux supports : 99 F.



## La saison 2 te salue bien

★ Les auteurs du film sont des petits malins : ils n'ont pas seulement monté ce long-métrage pour augmenter leur compte en banque, mais s'en sont aussi servis pour te présenter en douce la saison 2 avec personnages et monstres inédits. D'abord Cody et son Armadillimon, puis Davis flanqué de Veemon, ensuite Yoleï accompagnée d'Hawkmon. Ils ont aussi créé Wallace, l'ami américain qui va filer un coup de main à nos héros via le Net et qui ne se sépare jamais d'Omnimon, une sacrée bestiole qui n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pattes.





# LES CARTES

À jouer et à collectionner .....

Surfant sur la vague des cartes Pokémon de Wizards, Bandai propose son propre système avec les cartes à jouer Digimon !  
Explications du principe.



Des cartes pas .....

## comme les autres !

- ◆ On est très loin des habituels jeux de cartes avec lesquels tu joues à la bataille ! Ici, à chaque carte correspond un Digimon (ou un objet) avec ses propres caractéristiques qui te permettent d'affronter un adversaire selon des règles bien précises...
- ◆ Les cartes sont vendues sous 2 formes : Le "jeu de départ" comprend 62 cartes (toutes différentes !) dont 3 sont holographiques. Un tapis de jeu et 2 compteurs de points sont fournis, ainsi que les règles du jeu !



- ◆ Les cartes booster sont vendues par pochette. Une pochette comprend 3 cartes... En les achetant, tu obtiens de nouveaux Digimon (et objets), qui augmentent tes possibilités de jeu ! Mais surtout, ces cartes te permettent d'agrandir ta collection ! En effet, les cartes Digimon ne servent pas seulement à jouer, elles sont aussi à collectionner !

5 NOUVEAUTES

62 cartes de jeu, 1 tapis de jeu et 2 compteurs de points



De nouvelles cartes sont disponibles dans la boîte Extension Méga Pack (comme le "jeu de départ"), qui contient notamment des cartes exclusives comme WarGreymon et MetalGarurumon ! Et de nouvelles séries de cartes booster.



## Les règles !.....

- Passons maintenant à l'explication des différentes règles du jeu. Pour pouvoir jouer aux cartes Digimon, il te faut impérativement un "jeu de départ" ou bien "l'Extension Méga Pack".
- Le jeu permet à 2 joueurs de s'affronter dans des duels sans merci. L'aspect tactique est assez développé, et il te faut bien réfléchir avant d'exécuter une action ! Le joueur qui parvient à totaliser 1 000 points remporte la partie.

# Opération à carte ouverte .....

Sur les cartes Digimon, tu trouves différentes indications... En voici une brève explication :

**Type du Digimon**  
Rouge = Antivirus  
Vert = Données  
Jaune = Virus

**Nom du Digimon**

**Techniques de combats**

**Puissance du Digimon**

**Score**  
(selon la digivolution de l'adversaire)  
D = Discipline  
C = Champion  
U = Ultime - M = Méga

**Numéro de la carte**

**Exigences Digivolves**  
(Indique, entre autres le nombre de cartes à payer. C'est-à-dire le nombre de cartes à déconnecter pour son utilisation).

**Illustration du Digimon**

**Groupe du Digimon**

**Type du Digimon**

**Actions et aptitudes particulières**



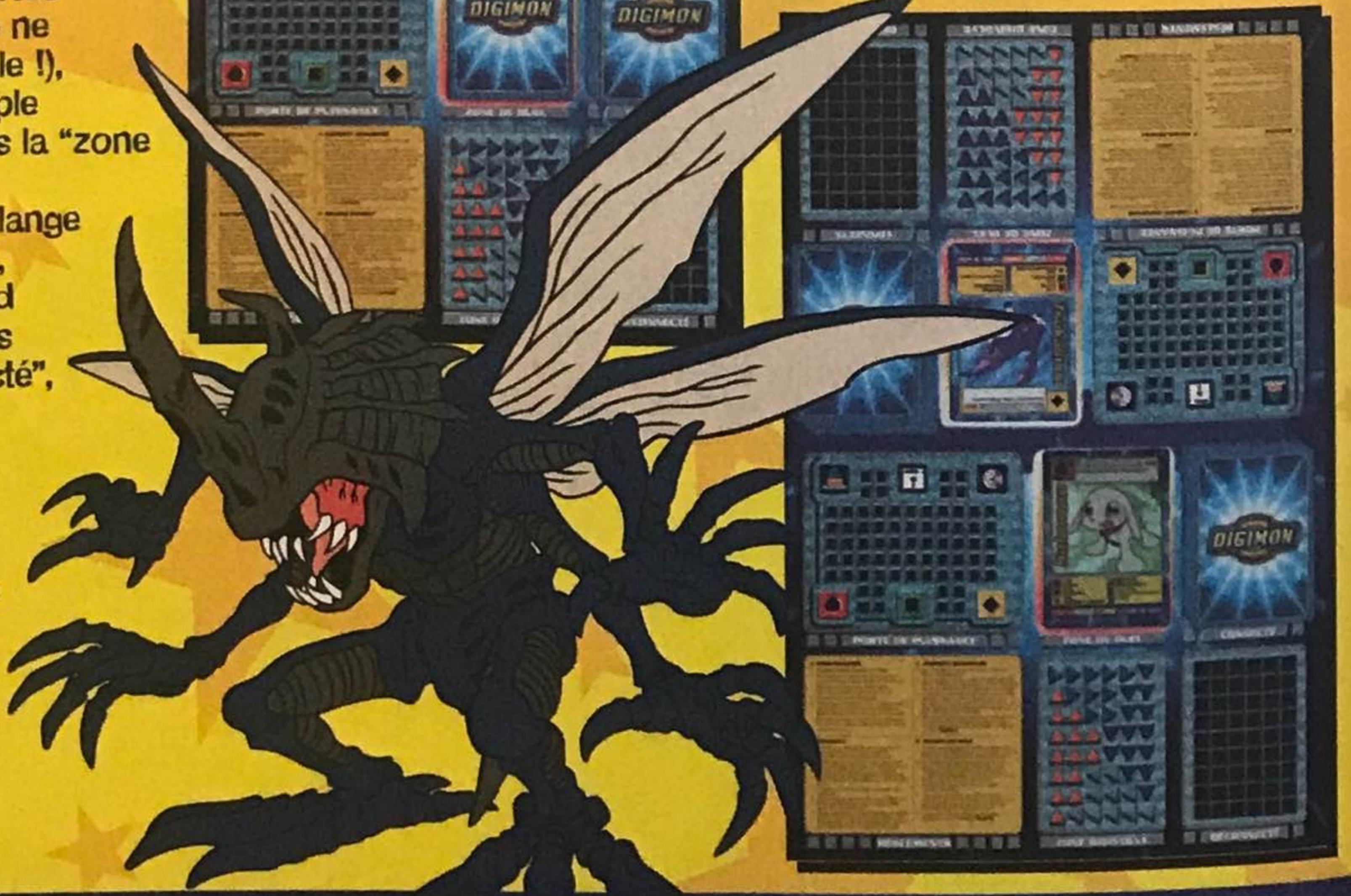
## Prépare le jeu !

Avant d'entamer une partie, il te faut tout d'abord préparer le jeu... Après avoir tiré à pile ou face le joueur qui aura la main (qui commencera), choisissez, chacun votre tour 30 cartes... Une fois que toi et ton adversaire possédez chacun 30 cartes (attention, aucune carte ne doit apparaître en double !), chacun choisit un disciple Digimon et le place dans la "zone de duel", face cachée. Chacun des joueurs mélange ses 29 cartes restantes, puis en tire 10 au hasard et pose ses 19 dernières cartes sur la case "connecté", face cachée.


Ensuite, si possible, tu places le champion Digimon qui permettra à ton disciple Digimon de digivoler dans la "zone digivolve"... Assure-toi de la compatibilité entre les 2 cartes !



Tu retournes alors la carte disciple de ton adversaire et il fait la même chose. Ensuite, vous devez comparer la puissance Digimon des 2 cartes en fonction des couleurs : jaune, vert et rouge... À chaque couleur correspond une famille, ainsi, jaune = virus, vert = données et rouge = vaccin. En règle générale, les cartes de couleur jaune sont supérieures aux vertes, les vertes sont plus fortes que les rouges, et les rouges sont parfois plus fortes que les jaunes !




# Fais digivolver ton Digimon !


 Quand le tout est mis en place, la partie peut commencer ! Vous jouez de nouveau à pile ou face pour savoir qui de toi ou de ton adversaire prend la main ! Le premier joueur tire alors une carte de la "zone digivolve" et la place dans la "zone de duel". Le deuxième joueur fait de même. Si un joueur ne possède pas de carte de champion pour digivolver, il peut passer son tour. Il est aussi possible de s'aider d'une carte option de puissance Digivolution. Le combat peut alors commencer !




## Bataille de Digimon !


 C'est lors de cette phase que vont servir les cartes Option de Puissance Atomiseur... Chacune de ces cartes peut augmenter la puissance du Digimon... Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes jusqu'à épuisement, ou bien passer leur tour. Il suffit ensuite de comparer la puissance des Digimon (en n'oubliant pas de prendre en compte les cartes Option de Puissance Atomiseur utilisées)... Le gagnant récolte alors le nombre de points indiqué sur la ligne Score de la carte Digimon de son adversaire.



## Le regroupement...


 Le regroupement permet aux 2 joueurs de se préparer pour le prochain combat ! Dans un premier temps, tirez chacun des cartes dans la pile posée dans la zone "connecté", pour rétablir votre jeu de 10 cartes ! Vous pouvez aussi jeter dans la zone "déconnecté" des cartes que vous préférez changer et en tirer de nouvelles dans la zone "connecté" ! C'est aussi le moment, si tu veux, de changer de disciple Digimon !



Une fois le regroupement terminé, la partie reprend à partir de l'étape de Digivolution...

## Fais le plein de digicadeaux !

Gagne des peluches, des figurines, des jeux vidéo... en jouant par téléphone !



# 08 36 68 29 28

Sur les tirelires, les tentes, les jeux, tes Digimon s'affichent sur tout et n'importe quoi. Sélection des produits Digi les plus sympas.



La grande braderie

# ESHOPPING



TOP  
Génial

## Seconde peau

Cool ! Des tee-shirts Digimon avec des couleurs qui boostent bien ! Mais comme pour les tee-shirts Pokémon, le prix fait mal à la tirelire : 119 francs. Cinéstore. Tél. : 08 91 67 00 01.

## Sable fin

Camion, brouette, seau... l'été est là, le sable aussi ! Si ce kit te semble un peu trop junior, tu as sûrement un petit frère ou un cousin avec qui partager des délires de sable fin. Le camion ou la brouette Favre : 170 francs chacun, le kit pelle et seau : 59 francs environ, Berchet.



TOP  
Fun



TOP  
Génial

## Digibanque

Ce sont les deux tirelires Digimon les plus sympas et les plus demandées. Elles te permettent de mettre un minimum de francs et un max d'euros de côté... histoire de faire des économies ! 149 francs chacune, Zavico chez Cath'art. Tél. : 01 48 04 80 10.

## Home Sweet Home

Une envie d'indépendance, de squatter le fond du jardin pour y trouver un peu d'intimité et de calme ? Voici TA nouvelle maison garantie 100 % cool, mais avec "sans pour sans" de chauffage... Un problème pour les fraîches soirées ! 102 x 76 cm 280, francs, César.



TOP  
Fou



## Collec 1

Il existe 21 figurines de 4 cm à collectionner. Elles sont vendues par boîte de 4 ou de 6. À toi maintenant de ranger ta chambre et dégager une étagère ! Une sympathique collection, 75 francs le pack, Bandai.

## Collec 2, le retour

Ces figurines 6 cm sont plus grandes, mais surtout, sont articulées. Très logiquement, elles sont plus (un peu trop !) chères... 50 francs pièce, Bandai.



TOP  
Fun

## Import

Nous te parlions le mois dernier de quatre jeux LCD, nous avons oublié de te montrer ce jeu de combat entre Ex Veemon & Stingmon. Comme les autres, il n'est vendu qu'aux États-Unis (ça craint !) contre environ 25 dollars... Si tu vas là-bas, pense à nous ! Tiger.

TOP  
Fun



## Sacamon !

Que tu choisisses le sac matelot avec son cordon de serrage ou le plus "classique", c'est ton dos qui va être content ! Des clips, des zips, des poches... Il y a tout pour y ranger tes petites affaires. 90 francs environ chacun, collection Kid Maniak, Lansay.



## Panoplies

Mardi gras est fini depuis longtemps, mais rien ne t'empêche de te déguiser et de te marrer ! Pour cela, deux masques et costumes - Tai et Agumon - s'offrent à toi. Enfin, il faudra quand même les payer ! 198 francs chaque déguisement, César.

TOP  
Fou

Vos plus beaux Digidessins

# THE BEST OF


Diablo et moi avons sélectionné un petit best of des dessins Digimon ! Si le tien en fait partie, tu peux frimer, car la concurrence était sauvage.

## Petits amis

 Nos amis Agumon et Tai plus vrais que nature et aux crayons de couleur en plus ! Beau travail !  
Thomas, Dachstein (67).




## Jolie gouache

 Félicitations pour ton œuvre à la gouache. Le résultat est vraiment sympa !  
Bertrand, Vignory (52).



## Digipanoplie

 Super mon déguisement, avec ça je suis prêt pour aller voir mon ami DiabloSchmurtz ! Nous avons à parler lui et moi...  
Marc, Bordeaux (33).

## Chevauchée de Digimon

**Roi du Digimonde,** rien que ça ! Oui, en fait ça me va plutôt bien !

En plus, je suis sûr que DiaboloSchmurtz sera jaloux !  
Erwann, St-Noff (56).



## Un peu jaloux

Je me demande si cet Agumon n'est pas un peu jaloux d'un certain Pikachu ! En tout cas, ils sont de la même couleur...

Anonyme.

## Agumon

Bravo ! Belle illustration d'Agumon dans le feu de l'action ! Il a l'air plutôt pressé, mieux vaut ne pas le déranger...

Camille, Agneaux (50).



## Grosse colère

Je ne sais pas qui est la cible, mais je n'aimerais pas être à sa place. Il a l'air féroce et très en colère !

Émille, Broué (28).

## Vite

Eh oui, dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde ! Même les Digimon lisent Kids'mania, c'est cool !

Do, Cluses (74).



Mickaël Fresta, 10 ans  
Chandon, 42

À L'ATTAQUE GREYMON!

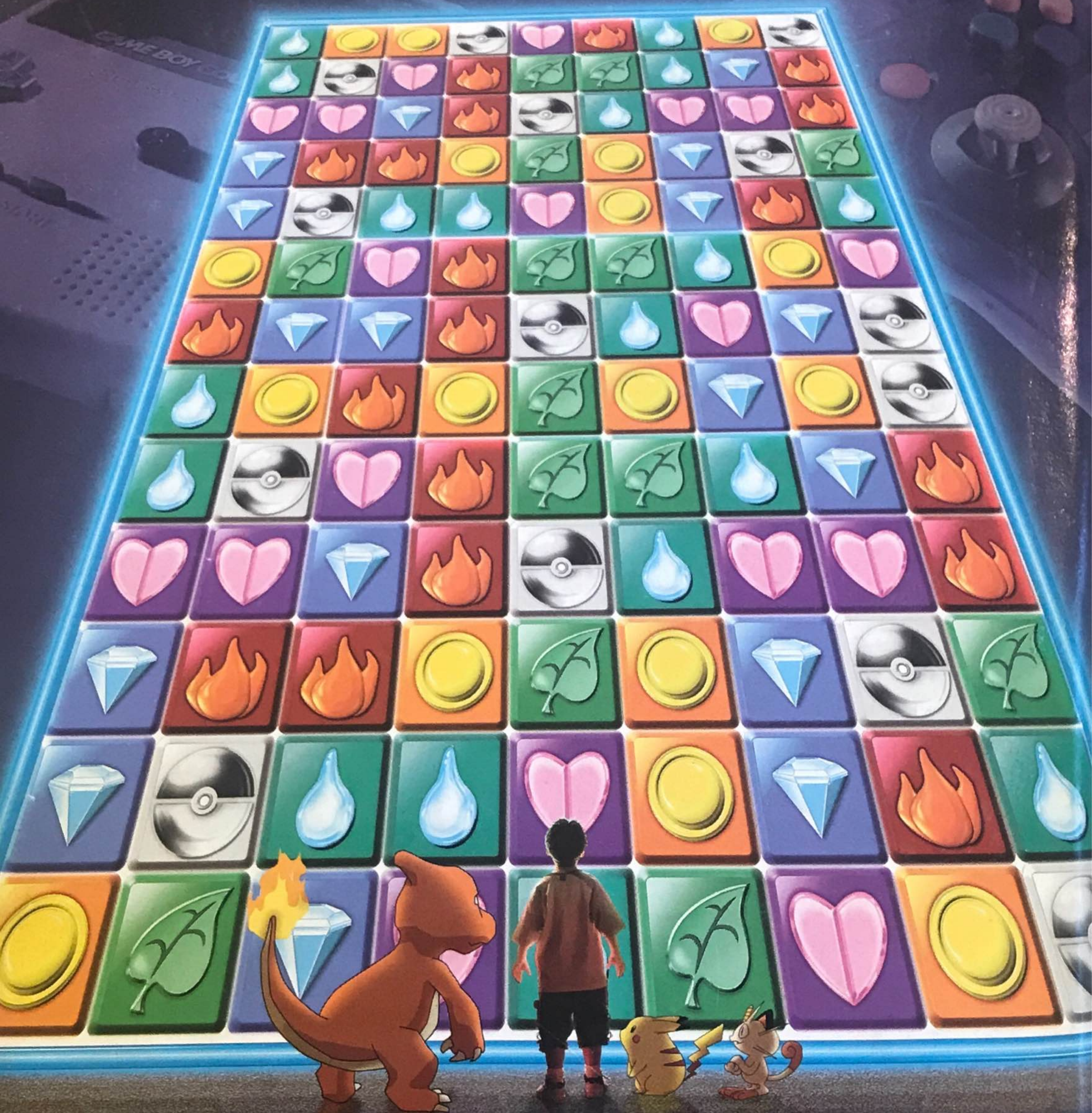
DIGIMON TAG et GREYMON

## Vivons cachés

Ils me cherchent tous. Pas moyen d'avoir la paix.. Enfin, je vais leur envoyer DiaboloSchmurtz, ça les occupera pour un temps... Mickaël.



# ÊTES-VOUS PRÊT À AFFRONTER LE MUR ?



L'ultime défi est de devenir le maître de Pokémon Puzzle. Sur Nintendo 64 et Game Boy Color.



## POKÉMON

[www.pokemon.tm.fr](http://www.pokemon.tm.fr)



GAME BOY COLOR

Nintendo

NINTENDO 64