



# Talents

NOM Absentéisme
DESCRIPTION Le Pokémon n'attaque qu'un tour sur deux.
NOM Absorb Eau
DESCRIPTION Les attaques de type Eau reçues par le Pokémon régénèrent 1/4 de ses PV.
NOM Absorb Volt
DESCRIPTION Les attaques de type Électrik reçues par le Pokémon régénèrent 1/4 de ses PV.
NOM Acharné
DESCRIPTION Statistiques : Monte l'Attaque du Pokémon de deux niveau si l'une de ses statistiques est baissée par l'adversaire.
NOM Adaptabilité
DESCRIPTION STAB : Si ce Pokémon utilise une attaque de son type, la puissance de l'attaque est multipliée par 2 au lieu de 1.5.
NOM Agitation
DESCRIPTION Statistiques : Augmente l'attaque de 50% mais baisse la précision de 20%.
NOM Ailes Bourrasque
DESCRIPTION Augmente la priorité des capacités de type Vol.
NOM Air Lock
DESCRIPTION Annule les effets du climat.
NOM Alerte Neige
DESCRIPTION Le Pokémon déclenche une grêle lorsqu'il est envoyé au combat.
NOM Amour Filial
DESCRIPTION Permet au lanceur de porter deux coups par tour au lieu d'un, le deuxième coup fera deux fois moins de dégâts que le premier.
NOM Analyste
DESCRIPTION Si le Pokémon frappe en dernier durant le tour, la puissance de son attaque est augmentée de 30%.
NOM Animacœur
DESCRIPTION Augmente l'Attaque Spéciale lorsqu'un Pokémon est mis hors combat.
NOM Annule Garde
DESCRIPTION Toutes les attaques du Pokémon et de son adversaire ont une précision de 100%.
NOM Anti-Bruit
DESCRIPTION Annule les effets dus à une attaque sonore.
NOM Anticipation
DESCRIPTION Alerte et protège lorsque le Pokémon adverse possède certaines attaques.
NOM Aquabulle
DESCRIPTION Réduit la puissance des capacités Feu subies, immunise contre les brûlures et double la puissance des capacités Eau
NOM Armumagma
DESCRIPTION Immunise contre le gel.
NOM Armurbaston
DESCRIPTION Annule les chances de coups critiques du Pokémon ennemi.
NOM Armuroillée
DESCRIPTION Statistiques : Le Pokémon touché par une attaque physique voit sa défense diminuer d'un niveau et sa vitesse augmenter d'un niveau.
NOM Aroma-Voile

DESCRIPTION	Protège les Pokémon alliés des capacités ayant un effet sur l'état mental tels que Attraction ou Tourmente.
NDM	Attention
DESCRIPTION	Immunise contre la peur.
NDM	Aura Féérique
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Fée des Pokémon présents sur le terrain.
NDM	Aura Inversée
DESCRIPTION	Inverse les effets des talents Aura.
NDM	Aura Ténébreuse
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Ténèbres des Pokémon présents sur le terrain.
NDM	Baigne Sable
DESCRIPTION	Statistiques : Double la Vitesse du Pokémon lors d'une tempête de sable. Immunise contre les dégâts de la tempête.
NDM	Bajoues
DESCRIPTION	Lorsque le Pokémon mange une Baie, il obtient ses effets et regagne des PV en plus.
NDM	Banc
DESCRIPTION	Permet de changer de forme (sous certaines conditions).
NDM	Battant
DESCRIPTION	Augmente l'Attaque Spéciale par deux niveaux lorsque n'importe quelle stat est baissée par un Pokémon adverse.
NDM	Batterie
DESCRIPTION	Augmente la puissance des capacités spéciales des alliés.
NDM	Benêt
DESCRIPTION	Immunise contre le charme. À partir de la 6ème génération, ce talent immunise aussi contre la provocation.
NDM	Boom Final
DESCRIPTION	Enlève 1/4 des PV totaux du Pokémon ennemi mettant K.O. par contact.
NDM	Boost Chimère
DESCRIPTION	Augmente la stat la plus élevée du Pokémon quand il met K.O. un autre Pokémon.
NDM	Bouclier-Carcan
DESCRIPTION	Confère une bonne défense et protèges des altérations de statuts tant que les PV sont au-dessus de la moitié.
NDM	Boule de Poils
DESCRIPTION	Divise par 2 les capacités directes mais multiplie par 2 si elle sont de type Feu.
NDM	Brasier
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Feu de 50% lorsque le Pokémon a moins d'1/3 de ses PV totaux.
NDM	Brise Moule
DESCRIPTION	Peut toucher un Pokémon adverse malgré son talent.
NDM	Cacophonie
DESCRIPTION	Annule les effets dus à une attaque sonore.
NDM	Calque
DESCRIPTION	Copie le talent du Pokémon adverse.
NDM	Chanceux
DESCRIPTION	Double les chance de porter un coup critique.
NDM	Chasse-Neige
DESCRIPTION	Double la Vitesse sous la grêle.
NDM	Cherche Miel
DESCRIPTION	—

NOM	Chlorophylle
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente la vitesse au soleil.
NOM	Ciel Gris
DESCRIPTION	Annule les effets du climat.
NOM	Colérique
DESCRIPTION	Statistiques : L'attaque du Pokémon est fortement augmentée lorsqu'il subit un coup critique.
NOM	Coloforce
DESCRIPTION	Statistiques : Double l'attaque du Pokémon.
NOM	Contestation
DESCRIPTION	Statistiques : Inverse les effets des attaques modifiant les statistiques.
NOM	Coque Armure
DESCRIPTION	Annule les chances de coups critiques du Pokémon ennemi.
NOM	Corps Ardent
DESCRIPTION	30% de chance de provoquer une brûlure sur le Pokémon adverse ayant attaqué.
NOM	Corps Coloré
DESCRIPTION	Empêche l'adversaire d'utiliser des attaques de priorité.
NOM	Corps Gel
DESCRIPTION	Régénère 1/16ème des PV par temps de grêle. Immunise les Pokémon n'ayant pas le type Glace contre la grêle.
NOM	Corps Maudit
DESCRIPTION	Toute attaque portée par l'adversaire a 30% de chance de s'entraver.
NOM	Corps Sain
DESCRIPTION	Statistiques : Empêche la diminution de statistiques par le Pokémon adverse.
NOM	Corrosion
DESCRIPTION	Permet d'empoisonner n'importe quel Pokémon quelque soit son type.
NOM	Crachin
DESCRIPTION	Fait tomber la pluie tant que le Pokémon est en jeu.
NOM	Cran
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente de 50% l'attaque du Pokémon s'il subit un changement de statut.
NOM	Créa-Brume
DESCRIPTION	Pose un Champ Brumeux qui diminue la puissance des attaques Dragon et empêche les altérations de statuts.
NOM	Créa-Élec
DESCRIPTION	Pose un Champ Électrifié qui augmente la puissance des attaques Électrik et empêche le sommeil.
NOM	Créa-Herbe
DESCRIPTION	Pose un Champ Herbu qui restaure 1/16 des PV max.
NOM	Créa-Psy
DESCRIPTION	Pose un champ psychique qui bloque toute attaque de priorité.
NOM	Cruauté
DESCRIPTION	Inflige toujours des coups critiques à un ennemi empoisonné.
NOM	Cuvette
DESCRIPTION	Régénère 1/16ème des PV par temps de pluie.
NOM	Cœur de Coq
DESCRIPTION	Empêche la défense du Pokémon d'être baissée par les attaques adverses.

NOM	Cœur Noble
DESCRIPTION	Statistiques : Si le Pokémon est touché par une attaque de type Ténèbres, son attaque augmente d'un niveau.
NOM	Cœur Soin
DESCRIPTION	À la fin de chaque tour, le Pokémon a 30% de chance de guérir ses alliés d'une altération d'état en combat double ou triple.
NOM	Danseuse
DESCRIPTION	Le Pokémon reproduit les capacités de danse de l'adversaire.
NOM	Début Calme
DESCRIPTION	Statistiques : Divise par deux l'attaque et la vitesse du Pokémon pendant 5 tours.
NOM	Déclic Tactique
DESCRIPTION	Change la forme du Pokémon selon le combat.
NOM	Défaitiste
DESCRIPTION	Statistiques : Divise par deux l'attaque et l'attaque spéciale du Pokémon s'il a moins de la moitié de ses PV totaux.
NOM	Déguisement
DESCRIPTION	Change le type du Pokémon en celui de la dernière attaque subie.
NOM	Délestage
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente la vitesse lorsqu'un objet tenu est utilisé, lancé ou perdu.
NOM	Don Floral
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque et la défense spéciale de 50% par temps ensoleillé.
NOM	Dracolère
DESCRIPTION	Augmente l'attaque spéciale du Pokémon lorsqu'il perd plus de la moitié de ses PV.
NOM	Écaille Spéciale
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente la défense de 50% lorsque le Pokémon subit un changement de statut.
NOM	Échauffement
DESCRIPTION	Immunise contre la paralysie.
NOM	Écran Fumée
DESCRIPTION	Empêche la diminution de statistiques par le Pokémon adverse.
NOM	Écran Poudre
DESCRIPTION	Empêche les effets secondaires des attaques subies.
NOM	Endurance
DESCRIPTION	Augmente la Défense lorsque le Pokémon est touché par une attaque.
NOM	Engrais
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Plante de 50% lorsque le Pokémon a moins d'1/3 de ses PV totaux.
NOM	Envelope
DESCRIPTION	Immunise contre les dégâts causés par la grêle et les tempêtes de sable.
NOM	Épine de Fer
DESCRIPTION	Retire 1/8ème de ses PV à l'adversaire lorsque celui-ci porte une attaque physique.
NOM	Escampette
DESCRIPTION	Permet la fuite ou le switch si le Pokémon perd plus de la moitié de ses PV.
NOM	Esprit Vital
DESCRIPTION	Empêche le Pokémon d'être endormi.
NOM	Essaim
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Insecte de 50% lorsque le Pokémon a moins d'1/3 de ses PV totaux.

NOM	Expert Acier
DESCRIPTION	Augmente la puissance des capacités de type Acier.
NOM	Expuls'Organes
DESCRIPTION	Inflige des dégâts équivalents aux PV restants après le coup de grâce.
NOM	Fantômasque
DESCRIPTION	Le premier coup porté au lanceur est absorbé par le déguisement.
NOM	Farceur
DESCRIPTION	Augmente la priorité des attaques de statut d'un niveau.
NOM	Fermeté
DESCRIPTION	Immunise contre les attaques OHKO. À partir de la 5ème génération, ce talent fait aussi conserver 1 PV au Pokémon même après une attaque qui aurait dû le terrasser, s'il a tous ses PV.
NOM	Feuille Garde
DESCRIPTION	Soigne les altérations d'état par temps ensoleillé.
NOM	Filature
DESCRIPTION	Inflige le double de dégâts aux Pokémon arrivant au milieu d'un combat.
NOM	Filtre
DESCRIPTION	Retire 1/4 des dégâts subits lors d'une attaque super efficace.
NOM	Flora-Voile
DESCRIPTION	Empêche la diminution des statistiques des alliés de type Plante par les Pokémon adverses.
NOM	Force Pure
DESCRIPTION	Statistiques : Double l'attaque du Pokémon.
NOM	Force Sable
DESCRIPTION	Lors d'une tempête de sable, la puissance des attaques de type Acier, Roche et Sol augmente de 30 %.
NOM	Force Soleil
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque spéciale de 50% par temps ensoleillé, mais diminue les PV de 1/8ème par tour.
NOM	Fouille
DESCRIPTION	Permet de connaître l'objet tenu d'un Pokémon adverse.
NOM	Frein
DESCRIPTION	Le Pokémon attaque toujours en second pour deux attaques de même priorité.
NOM	Fuite
DESCRIPTION	Assure la fuite contre les Pokémon sauvages.
NOM	Garde Amie
DESCRIPTION	Réduire de 25% les dégâts infligés aux alliés en combat double ou triple.
NOM	Garde Magik
DESCRIPTION	Le Pokémon ne subit de dégâts que lors d'attaques directes.
NOM	Garde Mystik
DESCRIPTION	Ne subit que les dégâts d'attaques super efficaces.
NOM	Glissade
DESCRIPTION	Statistiques : Double la vitesse par temps de pluie.
NOM	Gloutonnerie
DESCRIPTION	Le Pokémon utilise la baie portée lorsque les PV descendent en dessous de 50%.
NOM	Gluco-Voile
DESCRIPTION	Empêche les Pokémon alliés de s'endormir.

NOM	Glue
DESCRIPTION	Empêche la perte de l'objet tenu.
NOM	Griffe Dure
DESCRIPTION	Augmente d'un tiers la puissance des attaques directes.
NOM	Heavy Metal
DESCRIPTION	Double la masse du Pokémon.
NOM	Herbivore
DESCRIPTION	Statistiques : Si le Pokémon est touché par une attaque de type Plante, son attaque augmente d'un niveau.
NOM	Hydratation
DESCRIPTION	Soigne les altérations d'état par temps de pluie.
NOM	Hyper Cutter
DESCRIPTION	Statistiques : Empêche la diminution d'attaque du Pokémon.
NOM	Hypersommeil
DESCRIPTION	Empêche de subir toute altération de statut autres que le sommeil.
NOM	Ignifu-Voile
DESCRIPTION	Immunise contre la brûlure.
NOM	Ignifuge
DESCRIPTION	Divise par 2 les dégâts des attaques de type Feu et les effets de brûlure subis par le Pokémon.
NOM	Illusion
DESCRIPTION	Lorsqu'il entre en combat, le Pokémon prend l'apparence du dernier Pokémon de l'équipe.
NOM	Impassible
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente d'un niveau la vitesse du Pokémon lorsqu'il est apeuré.
NOM	Imposteur
DESCRIPTION	Le Pokémon entrant en combat prend automatiquement l'apparence du Pokémon adverse.
NOM	Impudence
DESCRIPTION	Statistiques : Monte l'attaque du Pokémon d'un niveau lorsqu'il met un adversaire K.O.
NOM	Inconscient
DESCRIPTION	Ignore les améliorations de statistiques du Pokémon adverse, à l'exception de sa Vitesse.
NOM	Infiltration
DESCRIPTION	Empêche les attaques de protection adverses tels que Protection ou Mur Lumière de fonctionner. N'influe pas sur Détection et Abri.
NOM	Insomnia
DESCRIPTION	Empêche le Pokémon d'être endormi.
NOM	Intimidation
DESCRIPTION	Statistiques : Diminue d'un niveau l'attaque du Pokémon adverse.
NOM	Isograisie
DESCRIPTION	Les dégâts provoqués par les attaques des types Feu ou Glace sont divisés par 2.
NOM	Joli Sourire
DESCRIPTION	A 30% de chance de provoquer l'attirance du Pokémon adverse ayant attaqué.
NOM	Lavabo
DESCRIPTION	Attire toutes les attaques de type Eau. À partir de la 5ème génération, ce talent augmente aussi l'attaque spéciale du Pokémon recevant l'attaque.
NOM	Lentiteintée
DESCRIPTION	Double les dégâts des attaques peu efficaces portées au Pokémon adverse.



NOM	Lévitation
DESCRIPTION	Immunise contre les attaques de type Sol.
NOM	Light Metal
DESCRIPTION	Divise par deux la masse du Pokémon.
NOM	Lumiattirance
DESCRIPTION	—
NOM	Lunatique
DESCRIPTION	Statistiques : Aléatoirement, à la fin de chaque tour, une statistique du Pokémon augmente de deux niveaux, et une autre baisse d'un niveau (précision et esquive comprises).
NOM	Magicien
DESCRIPTION	Vole l'objet d'une cible après l'avoir touché avec une attaque directe.
NOM	Magnépiège
DESCRIPTION	Empêche la fuite et le changement des Pokémon de type Acier.
NOM	Maladresse
DESCRIPTION	Empêche l'utilisation et/ou ignore l'effet des objets tenus en combat.
NOM	Marque Ombre
DESCRIPTION	Empêche la fuite des Pokémon sauvage et le changement du Pokémon adverse.
NOM	Matinal
DESCRIPTION	Réduit le nombre de tours de sommeil du Pokémon.
NOM	Mauvais Rêve
DESCRIPTION	Fait perdre 1/8ème de ses PV au Pokémon adverse s'il est endormi.
NOM	Mèche Rebelle
DESCRIPTION	Baisse la Vitesse de l'attaquant lorsque le Pokémon subit une attaque directe.
NOM	Médecin Nature
DESCRIPTION	Le Pokémon est soigné de toute altération d'état lorsqu'il est changé ou en fin de combat.
NOM	Méga Blaster
DESCRIPTION	Un Pokémon doté de ce talent verra la puissance de ses capacités d'aura augmentée.
NOM	Mer Primaire
DESCRIPTION	Fait tomber une Pluie ne pouvant être annulée par capacité ou talent tant que le Pokémon est en jeu. Annule toutes les capacités de type Feu.
NOM	Métallo-Garde
DESCRIPTION	Empêche la réduction de statistiques imposées par l'adversaire (que ce soit par capacités ou talents).
NOM	Météo
DESCRIPTION	Change le type et la forme du Pokémon selon le climat.
NOM	Minus
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque spéciale de 50% en match double, si le partenaire à le talent Plus.
NOM	Miroir Magik
DESCRIPTION	Retourne les attaques de statut contre l'adversaire.
NOM	Mode Transe
DESCRIPTION	Le Pokémon change de forme et modifie la répartition de ses statistiques lorsque ses PV sont inférieurs à 50%.
NOM	Moiteur
DESCRIPTION	Empêche l'utilisation d'attaques auto-destructrices par le Pokémon adverse.
NOM	Momie
DESCRIPTION	Si le Pokémon subit une attaque de contact, le talent de l'adversaire devient Momie. Ce talent est sans effet en lui-même.



NOM	Motorisé
DESCRIPTION	Immunise le Pokémon contre les attaques de type Électrik et augmente la vitesse du Pokémon d'un niveau par attaque Électrik subie.
NOM	Mue
DESCRIPTION	À chaque tour, le Pokémon a 33% de chance d'être soigné d'une altération d'état.
NOM	Multi-Coups
DESCRIPTION	Utilise toujours le nombre de coups maximum d'une attaque.
NOM	Multiécaille
DESCRIPTION	Si le Pokémon possède 100% de ses PV, alors les dégâts infligés par l'adversaire sont divisés par deux.
NOM	Multitype
DESCRIPTION	Le type et la forme du Pokémon changent en fonction de la plaque qu'il porte.
NOM	Normalise
DESCRIPTION	Toutes les attaques du Pokémon sont considérées comme étant de type Normal.
NOM	Osmose
DESCRIPTION	Obtient le Talent du Pokémon allié tombé K.O.
NOM	Paratonnerre
DESCRIPTION	Attire toutes les attaques de type Électrik. À partir de la 5ème génération, ce talent augmente aussi l'attaque spéciale du Pokémon recevant l'attaque.
NOM	Pare-Balles
DESCRIPTION	Protège contre les capacités balles et bombes, par exemple Balle Graine ou Canon Graine.
NOM	Peau Céleste
DESCRIPTION	Transforme les capacités de type Normal en type Vol et augmente leur puissance de 20% (30% dans la Génération VI).
NOM	Peau Dure
DESCRIPTION	Fait perdre 1/16è des PV du Pokémon adverse ayant lancé une attaque de contact.
NOM	Peau Électrique
DESCRIPTION	Transforme les capacités de type Normal en type Électrik et augmente leur puissance de 20%.
NOM	Peau Féérique
DESCRIPTION	Transforme les capacités de type Normal en type Fée et augmente leur puissance de 20% (30% dans la Génération VI).
NOM	Peau Gelée
DESCRIPTION	Transforme les capacités de type Normal en type Glace et augmente leur puissance de 20% (30% dans la Génération VI).
NOM	Peau Miracle
DESCRIPTION	50% de chance de faire échouer les attaques de statut portées par l'adversaire.
NOM	Peau Sèche
DESCRIPTION	Les attaques de type Eau soignent le Pokémon, qui regagne 1/4 de ses PV totaux. Par temps de pluie, il gagne 1/8ème de ses PV par tour. Les attaques de type Feu infligent 25% de dégâts en plus. Par temps ensoleillé, il perd 1/8ème de ses PV par tour.
NOM	Phobique
DESCRIPTION	Statistiques : Si le Pokémon est touché par une attaque de type Insecte, Spectre ou Ténèbres, sa vitesse augmente d'un niveau.
NOM	Pickpocket
DESCRIPTION	Si le Pokémon subit une attaque physique, il récupère l'objet tenu par son adversaire.
NOM	Pied Confus
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'esquive de 20% lorsque le Pokémon est confus.
NOM	Pied Véloce
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente la vitesse de 50% lorsque le Pokémon subit une altération d'état.
NOM	Piège
DESCRIPTION	Empêche la fuite et le changement du Pokémon adverse, s'il est au sol.

NOM	Plus
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque spéciale de 50% en match double, si le partenaire à le talent Minus.
NOM	Poing de Fer
DESCRIPTION	Augmente de 20% la puissance des attaques de "Poing".
NOM	Point Poison
DESCRIPTION	30% de chance de provoquer l'empoisonnement du Pokémon adverse ayant lancé une attaque de contact.
NOM	Poisseux
DESCRIPTION	Baisse la Vitesse des Pokémon qui touchent ce Pokémon avec une attaque directe.
NOM	Pose Spore
DESCRIPTION	30% de chance de provoquer l'empoisonnement, le sommeil ou la paralysie du Pokémon adverse ayant lancé une attaque de contact.
NOM	Prédiction
DESCRIPTION	Alerte le Pokémon de l'attaque la plus puissante du Pokémon adverse.
NOM	Pression
DESCRIPTION	Double l'utilisation de PP des attaques offensives du Pokémon adverse.
NOM	Prestance Royale
DESCRIPTION	Empêche l'adversaire d'utiliser des attaques de priorité.
NOM	Prioguérison
DESCRIPTION	Donne la priorité aux capacités de soin.
NOM	Prisme-Armure
DESCRIPTION	Réduit de 1/4 les dégâts subis lorsque le Pokémon est touché par une capacité super efficace.
NOM	Prognathe
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques à base de morsures.
NOM	Protéen
DESCRIPTION	Change le type du Pokémon en celui de toute capacité qu'il utilise.
NOM	Puanteur
DESCRIPTION	Les attaques physiques ont 10% d'apeurer la cible. Uniquement à partir de la 5ème génération.
NOM	Querelleur
DESCRIPTION	Permet de toucher les Pokémon de type Spectre avec des attaques de type Normal ou Combat.
NOM	Rage Brûlure
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque spéciale du Pokémon de 50% en cas de brûlure.
NOM	Rage Poison
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque du Pokémon de 50% en cas d'empoisonnement.
NOM	Ramassage
DESCRIPTION	Donne une chance au Pokémon de ramasser un objet après un combat.
NOM	Rassemblement
DESCRIPTION	Lorsque Zygarde possède moins de la moitié de ses PV, il peut accéder à la Forme Parfaite.
NOM	Receveur
DESCRIPTION	Obtient le Talent du Pokémon allié tombé K.O.
NOM	Récolte
DESCRIPTION	Une baie consommée par le Pokémon a 50% de chances d'être récupérée à la fin de chaque tour.
NOM	Regard Vif
DESCRIPTION	Statistiques : Empêche la perte de précision.

NOM	Régé-Force
DESCRIPTION	Restaure 1/3 des PV totaux si le Pokémon est retiré du combat.
NOM	Repli Tactique
DESCRIPTION	Fuit le combat ou échange sa place avec un autre Pokémon de l'équipe si le Pokémon perd plus de la moitié de ses PV.
NOM	Rideau Neige
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'esquive de 20% par temps de grêle. Immunise les Pokémon n'ayant pas le type Glace contre la grêle.
NOM	Rivalité
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque et l'attaque spéciale de 25% si le Pokémon adverse est de même sexe. Les diminue s'il est de sexe opposé.
NOM	Sable Humide
DESCRIPTION	Augmente la défense du Pokémon de deux crans s'il est touché par une attaque de type Eau.
NOM	Sable Volant
DESCRIPTION	Déclenche une tempête de sable tant que le Pokémon est en jeu.
NOM	Sans Limite
DESCRIPTION	Augmente de 30% la puissance des attaques pouvant avoir un effet secondaire. L'effet secondaire est annulé.
NOM	Sécheresse
DESCRIPTION	Crée un temps ensoleillé tant que le Pokémon est en jeu.
NOM	Sérénité
DESCRIPTION	Double les chances de réussite des effets secondaires des attaques.
NOM	Simple
DESCRIPTION	Double les effets des modifications de statistiques, positives ou négatives.
NOM	Sniper
DESCRIPTION	Triple la puissance des coups critiques.
NOM	Soin Poison
DESCRIPTION	Le Pokémon récupère 1/8e de ses PV par tour lors d'un empoisonnement.
NOM	Solide Roc
DESCRIPTION	Retire 1/4 des dégâts subits si le Pokémon reçoit une attaque super efficace.
NOM	Souffle Delta
DESCRIPTION	Annule tout effet de climat, même Mer Primaire et Terre Finale. Annule les faiblesses du type Vol.
NOM	Spectro-Bouclier
DESCRIPTION	Réduit les dégâts infligés par une capacité si les PV sont au maximum.
NOM	Statik
DESCRIPTION	30% de chance de provoquer la paralysie du Pokémon adverse ayant lancé une attaque de contact.
NOM	Suintement
DESCRIPTION	Les attaques absorbantes du Pokémon adverse lui font perdre des PV.
NOM	Surf Caudal
DESCRIPTION	Double la vitesse du Pokémon lorsqu'il y a un Champ Électrifié.
NOM	Symbiose
DESCRIPTION	Passé un objet tenu à un Pokémon allié lorsque l'allié utilise son objet.
NOM	Synchro
DESCRIPTION	Toute altération d'état subie est transmise au Pokémon adverse.
NOM	Synergie
DESCRIPTION	Le Pokémon change de forme et la puissance de l'attaque Sheauriken augmente après avoir mis K.O. un Pokémon adverse.

NOM	Système Alpha
DESCRIPTION	Permet de changer de type selon l'objet tenu.
NOM	Technicien
DESCRIPTION	Augmente de 50% la puissance des attaques dont la puissance est inférieure ou égale à 60.
NOM	Télécharge
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'attaque ou l'attaque spéciale du Pokémon, selon la statistique de défense la plus faible du Pokémon adverse.
NOM	Télépathe
DESCRIPTION	Anticipe et évite les attaques des alliés en combat double ou triple.
NOM	Téméraire
DESCRIPTION	Augmente de 20% la puissance des attaques infligeant des dégâts de recul.
NOM	Tempo Perso
DESCRIPTION	Immunise contre la confusion.
NOM	Tension
DESCRIPTION	Empêche l'adversaire de consommer sa baie.
NOM	Téra-Voltage
DESCRIPTION	Peut toucher un Pokémon adverse malgré son talent.
NOM	Terre Finale
DESCRIPTION	Crée un temps ensoleillé ne pouvant être annulé par capacité ou talent tant que le Pokémon est en jeu. Annule toutes les capacités de type Eau.
NOM	Tête de Roc
DESCRIPTION	Le Pokémon ne subit pas de dégâts de contrecoup.
NOM	Toison Épaisse
DESCRIPTION	Divise par deux les dégâts reçus lors d'une attaque physique.
NOM	Toison Herbue
DESCRIPTION	Augmente la Défense lorsque Champ Herbu est en vigueur.
NOM	Torche
DESCRIPTION	Annule les dégâts des attaques de type Feu subies et augmente de 50% la puissance des attaques de type Feu lancées.
NOM	Torrent
DESCRIPTION	Augmente la puissance des attaques de type Eau de 50% lorsque le Pokémon a moins d'1/3 de ses PV totaux.
NOM	Toxitouche
DESCRIPTION	Peut empoisonner l'adversaire après lui avoir porté une attaque physique.
NOM	Turbo
DESCRIPTION	Statistiques : La vitesse du Pokémon augmente à chaque tour.
NOM	TurboBrasier
DESCRIPTION	Peut toucher un Pokémon adverse malgré son talent.
NOM	Vaccin
DESCRIPTION	Immunise contre l'empoisonnement.
NOM	Ventouse
DESCRIPTION	Empêche d'être changé de force par une attaque adverse.
NOM	Victorieux
DESCRIPTION	Statistiques : Monte de 10% la précision des alliés en combat double ou triple.
NOM	Voile Sable
DESCRIPTION	Statistiques : Augmente l'esquive de 20% lors d'une tempête de sable et immunise contre ses dégâts.

NOM Œil Composé

DESCRIPTION Statistiques : Double la précision du Pokémon.

# Attaques

NOM À la Queue	TÉNÉBRES	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Force la cible à attaquer en dernier.						
NOM Abîme	SOL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION -	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 0
DESCRIPTION Met les cibles KO. Précision = (Niveau du lanceur - Niveau de la cible) + 30						
NOM Aboiement	TÉNÉBRES	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 95	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 6
DESCRIPTION Baisser la Concentration de la cible de -1.						
NOM Abri	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Protège de tout effet, direct ou indirect, d'une attaque de la cible. Si réutilisé, 50% de chances de réussite, puis 25% et enfin 12.5%. À la cinquième utilisation successive, Abri échouera systématiquement.						
NOM Acidarmure	POISON	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Augmente l'Endurance du lanceur de +2. Max 3 fois.						
NOM Acide	POISON	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 4
DESCRIPTION Baisse la Volonté de la cible de -1.						
NOM Acrobatie	VOL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 6
DESCRIPTION L'attaque est de 6 si le lanceur ne tient pas d'objet sinon elle est de 11.						
NOM Acupression	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Augmente une Stats du lanceur choisie au hasard de +2.						
NOM Aéroblast	VOL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 95	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 10
DESCRIPTION Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.						
NOM Aéropique	VOL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 6
DESCRIPTION La technique n'échoue jamais, excepté si la cible est dans le premier tour d'attaques comme Plongée ou Tunnel.						
NOM Affilage	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 0	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Le lanceur se concentre pour être sûr de porter un coup critique au tour suivant						
NOM Affutage	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Augmente la Force du lanceur de +1.						
NOM Aiguïsage	TÉNÉBRES	ÉNERGIE 2	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Augmente la Force du lanceur de +1 et sa Précision de +10%.						
NOM Aile D'Acier	ACIER	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 90	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 7
DESCRIPTION Sur 10 augmente l'Endurance du lanceur de +1.						
NOM Air Veinard	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Tous les Alliés	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Empêche les adversaires de réaliser des coups critiques sur l'ensemble des Pokémon de l'équipe pendant 5 tours						
NOM Aire d'Eau	EAU	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION Une masse d'eau s'abat sur l'ennemi. Si utilisé dans le même tour qu'Aire d'Herbe : Baisse la Dextérité des adversaires de -1 et inflige 15 de Plante au lieu de 8 d'Eau. Si utilisé dans le même tour qu'Aire de Feu : Double la zone de réussite des effets (confusion, paralysie etc) et inflige 15 au lieu de 8.						
NOM Aire d'Herbe	PLANTE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION Une masse végétale s'abat sur l'ennemi. Si utilisé dans le même tour qu'Aire d'Eau : Baisse la Dextérité des adversaires de -1 et inflige 15 au lieu de 8. Si utilisé dans le même tour qu'Aire de Feu : les ennemis dans la zone perdent 1/8 de leur vitalité max et inflige 15 de dégâts de Feu supplémentaire au lieu de 8 de Plante.						
NOM Aire de Feu	FEU	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8

DESCRIPTION Une masse de feu s'abat sur l'ennemi. Si utilisé dans le même tour qu'Aire d'Eau : Double la zone de réussite des effets (confusion, paralysie etc) et inflige 15 d'Eau au lieu de 8 de Feu. Si utilisé dans le même tour qu'Aire d'Herbe : les ennemis dans la zone perdent 1/8 de leur vitalité max et inflige 15 de dégâts supplémentaire au lieu de 8.

NOM Allègement ACIER ÉNERGIE 2 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Augmente la Dextérité du lanceur de +2. Rend le lanceur plus léger de 100kg.

NOM Amass'sable SOL ÉNERGIE 3 PRÉCISION 0 PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Soigne 50% des PV du lanceur, soigne plus si une tempête de sable est en place

NOM Amnésie PSY ÉNERGIE 1 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Augmente la Volonté du lanceur de +2.

NOM Ampleur SOL ÉNERGIE 1 PRÉCISION 100 PORTÉE Zone CATÉGORIE Physique DÉGATS 0

DESCRIPTION Les dégâts de l'attaque sont aléatoires, entre 2 et 12. (Lancer 2 dés 6)

NOM Ancrage ACIER ÉNERGIE 2 PRÉCISION 100 PORTÉE Cible CATÉGORIE Physique DÉGATS 8

DESCRIPTION Empêche l'ennemi de fuir

NOM Anneau Hydro EAU ÉNERGIE 1 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Restaure 1/10 de la Vitalité max du lanceur à chaque tour.

NOM Anti-Air ROCHE ÉNERGIE 2 PRÉCISION 100 PORTÉE Cibles CATÉGORIE Physique DÉGATS 5

DESCRIPTION Rend les Pokémon de type vol ainsi que ceux possédant les effets de type vol sensibles aux attaques Sol.

NOM Anti-Brume VOL ÉNERGIE 2 PRÉCISION - PORTÉE Zone CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Baisse le Dextérité des Pokémon autour de -1. la Dextérité des Pokémon dans la zone pour esquiver et annule des techniques de zone créant des brouillards, etc.

NOM Anti-Soin PSY ÉNERGIE 2 PRÉCISION 100 PORTÉE Tous les Adversaires CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Le lanceur empêche la cible de récupérer de la vitalité à l'aide de capacités, talents ou objets tenus, pendant cinq tours.

NOM Appel Attak INSECTE ÉNERGIE 2 PRÉCISION 100 PORTÉE Cibles CATÉGORIE Physique DÉGATS 9

DESCRIPTION Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.

NOM Appel Défens INSECTE ÉNERGIE 3 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Augmente l'Endurance et la Volonté du lanceur de +1.

NOM Appel Soins INSECTE ÉNERGIE 3 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Restaure la moitié de la Vitalité max du lanceur.

NOM Après Vous NORMAL ÉNERGIE 2 PRÉCISION - PORTÉE Cible CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION La cible agit juste après le lanceur.

NOM Aqua-brèche EAU ÉNERGIE 3 PRÉCISION 100 PORTÉE Cible CATÉGORIE Physique DÉGATS 9

DESCRIPTION Peut baisser la défense ennemie

NOM Aqua-Jet EAU ÉNERGIE 1 PRÉCISION 100 PORTÉE Rayon CATÉGORIE Physique DÉGATS 4

DESCRIPTION Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.

NOM Aria de l'écume EAU ÉNERGIE 3 PRÉCISION 100 PORTÉE Cible CATÉGORIE Spéciale DÉGATS 9

DESCRIPTION Soigne la brulure

NOM Armure NORMAL ÉNERGIE 1 PRÉCISION - PORTÉE Personnel CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Augmente l'Endurance du lanceur de +1.

NOM Aromathérapie PLANTE ÉNERGIE 6 PRÉCISION - PORTÉE Cible CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Soigne les problèmes de statut de tous les Pokémon de l'équipe du lanceur d'Aromathérapie.

NOM Arrogance TÉNÉBRES ÉNERGIE 3 PRÉCISION 100 PORTÉE Cible CATÉGORIE Physique DÉGATS 2

DESCRIPTION Ivre de puissance, le lanceur attaque de toutes ses forces. Plus ses stats ont été augmentées, plus la puissance de l'attaque est élevée

NOM Assistance NORMAL ÉNERGIE 1 PRÉCISION - PORTÉE Cible CATÉGORIE Autre DÉGATS 0

DESCRIPTION Utilise aléatoirement une attaque connue par un équipier.

NOM Assurance	TÉNÉBRES	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 12 si la cible a déjà encaissé des dégâts durant ce tour, sinon ils sont de 6.						
NOM Astuce Force	PSY	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Le lanceur échange son Endurance et sa Force.						
NOM Atout	NORMAL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 12 si la cible a déjà perdu plus de la moitié de son Énergie, sinon ils sont de 6.						
NOM Atterrissage	VOL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur. Pendant ce tour si le type du lanceur est Vol celui-ci devient Normal.						
NOM Attraction	NORMAL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Attraction rend la cible amoureuse si celle-ci est de sexe opposé. La cible n'a qu'une chance sur deux d'attaquer le lanceur.						
NOM Attrition	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 7
DESCRIPTION Inflige des dégâts sans tenir compte des changements de stats sauf s'il a reçu jet de sable.						
NOM Aurasphère	COMBAT	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION N'échoue jamais sauf si la cible utilise Abri ou Détection ou encore si elle se trouve dans le premier tour de Rebond, Plongée, Tunnel, Vol, Hantise ou Revenant (Giratina).						
NOM Aurore	NORMAL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur en journée et sous des conditions météo normales, 2/3 si le Soleil brille et 1/4 sous les autres conditions météorologiques.						
NOM Avalanche	GLACE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 12 si le lanceur a déjà encaissé des dégâts durant ce tour, sinon ils sont de 6.						
NOM Avale	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Restaure 25% de la vitalité max du lanceur si Stockage a été lancée 1 fois, 50% si 2, 100% si 3. Après avoir lancé Avale, il faudra à nouveau utiliser Stockage au moins une fois.						
NOM Babil	VOL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Sonore	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
DESCRIPTION Rend les cibles confuses.						
NOM Bâillement	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Cible sauf lanceur	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Fait bâiller la cible, qui s'endort au tour suivant.						
NOM Bain de Smog	POISON	ÉNERGIE 2	PRÉCISION -	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 5
DESCRIPTION Les changements de stats de la cible sont annulés.						
NOM Balance	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible sauf lanceur	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Ajoute la Vitalité du lanceur à celle de la cible et la partage équitablement.						
NOM Balayage	COMBAT	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 0
DESCRIPTION Si le poids de la cible est inférieur ou égal à 10kg les dégâts sont de 2; 25kg = 4; 50kg = 6; 100kg = 8 ; 200kg = 10; plus 12						
NOM Balayette	COMBAT	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 7
DESCRIPTION Baisse la Dextérité de la cible de -1.						
NOM Ball'Brume	PSY	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
DESCRIPTION Sur 6-10 baisse la Concentration de la cible de -1.						
NOM Ball'Glace	GLACE	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 90	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 0
DESCRIPTION Pendant 5 tours le lanceur fait cette attaque. Au premier tour, inflige 3 puis double à chaque tour à moins que celle-ci ne rate ou soit interrompue.						
NOM Ball'Météo	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 0
DESCRIPTION Dans des conditions normales, inflige 5 de dégâts de type Normal à la cible. S'il pleut ou qu'il fait grand Soleil, inflige 10 de dégâts de type Eau ou Feu à la cible.						
NOM Ball'Ombre	SPECTRE	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION Sur 9-10 baisse la Volonté de la cible de -1.						
NOM Balle Graine	PLANTE	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 3



Description Le lanceur attaque de 2 à 5 fois sur jusqu'à 5 cibles.							
NOM	Bang Sonique	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Sonore	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 14
Description Attaque les Pokémon alentour grâce à une onde sonore assourdissante qui détruit tout sur son passage.							
NOM	Barrage	NORMAL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Empêche la cible de bouger.							
NOM	Baston	TÉNÉBRES	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 1
Description Attaque de l à X, avec X le nombre de pokémon dans l'équipe.							
NOM	Bec Vrille	VOL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 8
Description Un coup de bec.							
NOM	Bec-canon	VOL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 10
Description Attaque à la fin du tour, si un adversaire touche le Pokémon pendant le tour, il devient brûlé							
NOM	Bélier	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 85	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 9
Description Le lanceur subit 1/4 des dégâts infligés en tant que dégâts de recul. Si le lanceur possède Tête de Roc il ne subit pas les dégâts de recul.							
NOM	Berceuse	NORMAL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 55	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Endort la cible.							
NOM	Blabla Dodo	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Le lanceur utilise une technique au hasard parmi toutes les techniques existantes s'il est endormi. Aucune énergie n'est utilisée pour lancer la technique au hasard.							
NOM	Blizzard	GLACE	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 70	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 11
Description Sur 10 gèle la cible. S'il gèle sur le terrain, le précision ce l'attaque passe à 100% et a 30% de chance de passer au travers d'Abri ou de Détection.							
NOM	Blockhaus	POISON	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 0	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Protège et empoisonne tout ennemi touchant le Pokémon							
NOM	Bluff	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 4
Description Ne peut être utilisée qu'au tour d'arrivée du lanceur. Initiative de +10 pendant ce tour et apeure la cible.							
NOM	Bomb'Deuf	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 75	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 10
Description Un jet d'œuf sur la cible.							
NOM	Bomb-Beurk	POISON	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 9
Description Sur 8-10 empoisonne la cible.							
NOM	Bombaimant	ACIER	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 6
Description La technique n'échoue jamais, excepté si la cible est dans le premier tour d'attaques comme Plongée, Tunnel, Vol, Rebond ou si la cible a utilisé Abri ou Rebond.							
NOM	Bombe Acide	POISON	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 4
Description Baisse la Volonté de la cible de -2.							
NOM	Boost	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Copie les changements de Stats de la cible.							
NOM	Botte sucrette	PLANTE	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 7
Description Baisse l'attaque ennemie							
NOM	Bouclier	PSY	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Augmente l'Endurance du lanceur de +2.							
NOM	Bouclier Royal	ACIER	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Le lanceur ne reçoit aucun dégât durant le tour où cette capacité est utilisée. Baisse la Force de -1 de tout Pokémon rentrant en contact avec le lanceur.							
NOM	Bouclier Royal	ACIER	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 0	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
Description Protège le pokémon des dégâts reçus et diminue l'Attaque de tout autre pokémon touchant le lanceur de deux niveaux.							
NOM	Boue-Bombe	SOL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 85	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
Description Sur 8-10 baisse la précision de la cible de -10%.							

NOM	Boul'Armure	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente l'Endurance du lanceur de +2.											
NOM	Boule Élek	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si la Dextérité de la cible est inférieur ou égale à 25% de la Dextérité du lanceur, les dégâts de l'attaque sont de 15; Entre 25% et 33% : 12; Entre 33 et 50% : 8; Supérieure à 50% : 6.											
NOM	Boule pollen	INSECTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Soigne la cible à la place si c'est un allié											
NOM	Boule Roc	ROCHE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Le lanceur attaque de 2 à 5 fois sur jusqu'à 5 cibles.											
NOM	Bourdon	INSECTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 baisse la Volonté des cibles de -1.											
NOM	Boutefeu	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Une charge qui fait perdre un dixième de la Vitalité du lanceur à chaque coup infligé. Sur 10 brûle la cible.											
NOM	Brouhaha	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Une technique sonore qui dure 3 tours et empêche les cibles de s'endormir.											
NOM	Brouillard	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Précision des Pokémon dans la zone de -10%.											
NOM	Brume	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les modifications de Statistiques sont annulées sur toute la zone concernée. Sauf les modifications déjà présentes.											
NOM	Brume Capiteuse	FÉE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Volonté d'un allié de +1.											
NOM	Buée Noire	GLACE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les modifications de condition sont annulées sur toute la zone concernée.											
NOM	Bulldoboule	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible, sauf si celle-ci est derrière un clone. La puissance de Bulldoboule passe à 13 si l'adversaire a utilisé Lilliput.											
NOM	Bulles D'O	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 abaisse la Dextérité des cibles de -1.											
NOM	Cadeau	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Sur 1 inflige 12 dégâts à la cible, sur 2-4 inflige 8, sur 5-8 inflige 4 sur 9-10 soigne de 8 la cible.											
NOM	Cage-Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Paralyse la cible sauf si celle-ci est déjà victime d'un problème de statut majeur ou si elle se trouve derrière un clone. Cette attaque ne fonctionne pas contre les Pokémon de type Électrik.											
NOM	Calcination	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Rend la baie ou le joyau tenue par la cible inutilisable.											
NOM	Calinerie	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 baisse la Force de la cible de -1.											
NOM	Camaraderie	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Force de la cible de -1. N'échoue jamais.											
NOM	Camouflage	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Change le type du Pokémon selon le terrain.											
NOM	Canicule	FEU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Sur 10 brûle les cibles.											
NOM	Canon floral	FÉE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13

Description Envoi un rayon laser dévastateur. Baisse beaucoup l'Attaque Spéciale du lanceur												
NOM	Canon Graine	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
Description Le lanceur fait pleuvoir un déluge de graines explosives sur l'ennemi.												
NOM	Carapiège	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	15
Description Ne fait des dégats que si un ennemi touche le Pokémon pendant le tour												
NOM	Carnareket	ACIER	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	14
Description Deux tours après le lancement de Carnareket, l'adversaire subira des dégâts. Même si Carnareket est de type Acier, les faiblesses, résistances et immunités seront ignorées par l'attaque.												
NOM	Cascade	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
Description Sur 9-10 appeure la cible.												
NOM	Casse-Brique	COMBAT	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
Description Annule les effets de Mur Lumière et/ou de Protection même si Casse-Brique échoue sauf si la cible est de type Spectre.												
NOM	Cauchemar	SPECTRE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Retire 1/4 de la Vitalité maximale de la cible si elle est endormie.												
NOM	Cavalerie lourde	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
Description												
NOM	Célébration	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	0	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Ne fait rien d'autre que féliciter le joueur.												
NOM	Centrifugifle	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
Description												
NOM	Champ Brumeux	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Pendant 5 tours, le terrain aux pieds du lanceur se couvre de brume. Les Pokémon au sol (ne possédant ni le type Vol ni le Talent Lévitacion) ne peuvent pas subir d'altération de statut. (Divise aussi les dégâts des attaques Dragon par 2).												
NOM	Champ Électrifié	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Empêche pendant 5 tours les Pokémon au sol d'être endormis. Augmente la puissance des Attaques électriques de 50%.												
NOM	Champ Herbu	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Pendant 5 tours, le terrain aux pieds du lanceur se transforme en gazon. Les Pokémon au sol récupérerent 1/4 de leur vitalité Max à chaque tour. (Les Attaques plante voient leur Puissance augmentée de 50%.)												
NOM	Champ psychique	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	0	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Installe un champ psy sur le terrain												
NOM	Change Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
Description Change de Pokémon si l'attaque atteint sa cible et que vous avez au minimum un Pokémon à envoyer sur le terrain												
NOM	Chant Antique	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	8
Description Sur 10 endort la cible.												
NOM	Chant Canon	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
Description Si plusieurs Pokémon utilisent l'attaque pendant le tour, l'attaque double à chaque utilisation pendant ce même tour.												
NOM	Charge	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
Description Une attaque en charge.												
NOM	Charge-Os	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
Description Le lanceur attaque la cible entre 2 et 5 fois.												
NOM	ChargeFoudre	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	85	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	13
Description Sur 9-10 paralyse la cible.												
NOM	Chargeur	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
Description Double la puissance de l'attaque Electrique lancée au tour suivant. Augmente la Volonté du lanceur de +1.												

NOM	Charme	FÉE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Charme la cible et baisse sa Force de -2.											
NOM	Châtiment	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Double la puissance de l'attaque si l'adversaire est Brûlé, Paralysé, Empoisonné, Endormi ou Gelé.											
NOM	Chatouille	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Fait rire la cible et baisse sa Force et son Endurance de -1.											
NOM	Chgt Vitesse	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force de lanceur de +1 et sa Dextérité de +2.											
NOM	Choc Mental	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Sur 10 rend la cible confuse.											
NOM	Choc météore	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Ignore le talent de la cible											
NOM	Choc Psy	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Inflige des dégâts basés sur l'Endurance et non la Volonté de la cible.											
NOM	Choc Venin	POISON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	La puissance de l'attaque est doublée si l'adversaire est empoisonné.											
NOM	Chute Glace	GLACE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible.											
NOM	Chute Libre	VOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Emporte l'adversaire dans les airs au premier tour l'empêchant d'atatquer, puis le fait tomber au second.											
NOM	Clairvoyance	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Annule le type Spectre de la cible et permet de l'attaquer avec des attaques de type Normal ou Combat. La cible de peut plus esquiver.											
NOM	Claquoir	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	L'attaque dure 4 à 5 tour empêchant la cible de se déplacer et lui infligeant à chaque tour -1/10 de sa Vitalité max. (Au premier tour 4 + 1/10 de Vitalité max.)											
NOM	Clepto-Mânes	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le lanceur vole les augmentations de stats de la cible puis lance une attaque.											
NOM	Clonage	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Sacrifie 25% de la Vitalité max pour crée un clone identique à lui même mais possédant 25% de la Vitalité max du lanceur.											
NOM	Close Combat	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Baisse la Volonté et l'Endurance du lanceur de -1.											
NOM	Cogne	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible entre 2 et 5 fois.											
NOM	Cognobidon	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +5 et sacrifie la moitié de sa Vitalité maximale.											
NOM	Colère	DRAGON	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible aléatoire	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	La technique dure pendant 2 à 3 tours et rend le lanceur confus au troisième tour sauf si l'attaque échoue avant ou est interrompue.											
NOM	Combo-Griffe	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	80	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible entre 2 et 5 fois.											
NOM	Confidence	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Concentration de la cible de -1. N'échoue jamais.											
NOM	Constriction	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Inflige 1 dénat et lui retire un dixième de sa Vitalité maximale pendant 5 tours. Sur 10 baisse la Dextérité de la cible de -1.											

NOM	Contre	COMBAT	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si la vitalité du lanceur est supérieure à 70% il inflige 2 dégâts, à 36% 4; à 21% 8; à 11% 10; à 5% 15 et en dessous 20.											
NOM	Conversion	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur change son type pour celui de sa première attaque.											
NOM	Conversion 2	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Permet de résister au type de la dernière attaque.											
NOM	Conversion2	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Change le type du lanceur pour le rendre résistant à celui de la dernière attaque utilisée par la cible.											
NOM	Copie	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Copie imite la dernière attaque de la cible pour la durée du combat et disparaît si le lanceur de Copie tombe K.O. ou se retire.											
NOM	Copie Type	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur devient du même type que la cible. Copie Type peut traverser Illusion, mais échoue face à un Pokémon possédant Multitype.											
NOM	Coquilame	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 6-10 baisse l'Endurance de la cible de -1.											
NOM	Corps Perdu	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Corps Perdu n'échoue jamais mais frappe en dernier.											
NOM	Cotogarde	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente l'Endurance du lanceur de +3.											
NOM	Coud'Boue	SQL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Baisse la précision de la cible de -10%.											
NOM	Coud'Krane	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Le lanceur se recule au premier tour et frappe la cible au second.											
NOM	Coup Bas	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	La technique échoue si la cible ne prépare pas d'attaque durant ce tour. Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.											
NOM	Coup D'Boule	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 8-10 appeure la cible.											
NOM	Coup d'jus	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 8-10 paralyse la cible.											
NOM	Coup D'Main	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente les dégâts de l'attaque du partenaire de 50 %.											
NOM	Coup Double	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Un coup qui frappe la cible deux fois.											
NOM	Coup varia-type	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le Pokémon s'entoure d'une puissante énergie avant de foncer sur sa cible. Le type de la capacité dépend de la RDM installée											
NOM	Coup Victoire	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	18
DESCRIPTION	Réduit la défense, la défense spéciale et la vitesse de l'utilisateur.											
NOM	Coup-Croix	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Coupe	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Coupe l'ennemi.											
NOM	Coupe Psycho	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											

NOM	Coupe-Vent	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur génère une bourrasque de vent qui frappe les cibles dans la zone concernée au tour prochain.											
NOM	Cradovague	POISON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Sur 10 empoisonne la cible.											
NOM	Crève-cœur	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible.											
NOM	Croc De Mort	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 10 apeure la cible.											
NOM	Croc Fatal	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Un coup de crocs qui retire la moitié de la Vitalité courante de la cible.											
NOM	Crochet Venin	POISON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Sur 6-10 empoisonne gravement la cible.											
NOM	Croco Larme	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Volonté de la cible de -2.											
NOM	Crocs Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 paralyse la cible. Sur 10 apeure la cible si le lanceur attaque en premier.											
NOM	Crocs Feu	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 brûle la cible. Sur 10 apeure la cible si le lanceur attaque en premier.											
NOM	Crocs Givre	GLACE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 gèle la cible. Sur 10 apeure la cible si le lanceur attaque en premier.											
NOM	Croissance	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Concentration et la Force du lanceur de +1. En cas d'Ensoleillement +2.											
NOM	Cru-Aile	VOL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Un coup d'ailes.											
NOM	Cyclone	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Épargille les Pokémon dans la zone. Cela peut mettre fin au combat contre un Pokémon sauvage ou de remplacer le Pokémon adverse par l'un des autres Pokémon de son équipe (choisi aléatoirement).											
NOM	Damoclès	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Une charge qui retire un dixième de la Vitalité du lanceur à chaque coup infligé en tant que dégâts de recul.											
NOM	Danse Draco	DRAGON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force et la Dextérité du lanceur de +1.											
NOM	Danse du Feu	FEU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 6-10 augmente la Concentration du lanceur de +1.											
NOM	Danse éveil	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le type de l'attaque dépend du type de l'utilisateur											
NOM	Danse Flamme	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Le lanceur encercle la cible dans un tourbillon de flammes et lui retire un dixième de sa Vitalité pendant 5 tours.											
NOM	Danse-Fleur	PLANTE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	La technique dure pendant 3 tours et rend le lanceur confus au troisième tour.											
NOM	Danse-Folle	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Rend confus tous les Pokémon de la zone sauf le lanceur.											
NOM	Danse-Lames	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +2.											

NOM	Danse-Lune	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur tombe KO et le pokémon qui le remplace est totalement soigné (Condition + Vitalité).											
NOM	Danse-Pluie	EAU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	La pluie tombe pendant 5 tours (8 tours si Roche Humide est tenu). Augmente les dégâts des techniques de type Eau de 50% et baisse ceux du type Feu de 50%.											
NOM	Danse-Plume	VOL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Force de la cible de -2.											
NOM	Danse-Plume	VOL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Enveloppe l'ennemi de duvet et baisse l'Attaque de l'adversaire de deux niveaux.											
NOM	Dard Mortel	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +2 si un ennemi est mis K.O. avec cette capacité.											
NOM	Dard-Nuée	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Le lanceur attaque 2 à 5 fois sur jusqu'à 5 cibles.											
NOM	Dard-Venin	POISON	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Sur 8-10 empoisonne la cible.											
NOM	Dark lariat	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Ignore les changements de stats de l'adversaire											
NOM	Déflagration	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	85	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION	Sur 10 brûle les cibles.											
NOM	Dégommage	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si le lanceur tient un objet, il le lance sur la cible et lui inflige 10 dégâts si l'objet n'est pas une Baie, sinon ils sont de 5.											
NOM	DélugePlasmique	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Diffuse des particules saturées d'électricité qui transforment les capacités de type normal en capacités de type électrique.											
NOM	Demi-Tour	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible et peut être échangé avec un autre Pokémon de l'équipe.											
NOM	Dépît	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Retire 4 d'Énergie à la cible.											
NOM	Dernier Mot	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Force et la Concentration de la cible de -1. Autorise le dresseur du lanceur à changer de Pokémon gratuitement.											
NOM	Dernier Recours	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	14
DESCRIPTION	Ne peut être utilisé que si le lanceur a déjà lancé 3 attaques différentes au moins une fois pendant le combat.											
NOM	Destruction	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	20
DESCRIPTION	Le lanceur est mis KO.											
NOM	Destruction	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	20
DESCRIPTION	Inflige de sérieux dégâts, mais met le lanceur K.O. La défense du Pokémon défenseur n'est prise en compte qu'à moitié.											
NOM	Détection	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Esquive une attaque de la cible. Si réutilisé, 50% de chances de réussite, puis 25% et enfin 12.5%. À la cinquième utilisation successive, Détection échouera systématiquement.											
NOM	Détrempage	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	La cible devient de type Eau.											
NOM	Détricanon	POISON	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Sur 8-10 empoisonne la cible.											
NOM	Détritus	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 8-10 empoisonne la cible.											



NOM	Dévorève	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Le lanceur récupère la moitié de la Vitalité qu'a perdu la cible. La technique ne fonctionne que si la cible est endormie.											
NOM	Direct Toxik	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 8-10 empoisonne la cible.											
NOM	Distorsion	PSY	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Inverse l'ordre dans lequel les Pokémon de la zone attaquent pendant 5 tours. Fait effet en dernier.											
NOM	Don naturel	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 10 si la cible utilise sa Baie, sinon ils sont de 5.											
NOM	Double Baffe	DRAGON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Frappe deux fois en un tour.											
NOM	Double Pied	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Frappe la cible deux fois.											
NOM	Double-Dard	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible deux fois. Sur 9-10 empoisonne la cible.											
NOM	Doux Baiser	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Inflige une confusion à la cible.											
NOM	Doux Parfum	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse le Dextérité des Pokémon autour de -2.											
NOM	Draco Ascension	VOL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Diminue la Volonté et l'Endurance du lanceur de 1.											
NOM	Draco Météor	DRAGON	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Baisse la Concentration du lanceur de -2.											
NOM	Draco-marteau	DRAGON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le lanceur utilise son corps comme un véritable marteau pour écraser la cible											
NOM	Draco-Queue	DRAGON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Met fin à un combat contre un Pokémon sauvage. Ne fonctionne pas contre une horde. Lors d'un duel remplace le Pokémon adverse par l'un des Pokémon de son équipe.											
NOM	Draco-Rage	DRAGON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur envoie des ondes de choc retirant 8 points de Vitalité.											
NOM	Dracocharge	DRAGON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	75	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Sur 9-10 apeure la cible.											
NOM	Dracochoc	DRAGON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Si le lanceur possède le talent Méga Blaster, la puissance de l'attaque est augmentée de 50%											
NOM	Dracogriffe	DRAGON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Un coup de griffes.											
NOM	Dracosouffle	DRAGON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 8-10 paralyse la cible.											
NOM	Dynamopoing	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	50	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Rend confus la cible.											
NOM	E-Coque	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur.											
NOM	E-Coque	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Regagne jusqu'à la moitié des PV max du lanceur.											

NOM	Éboulement	ROCHE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 8-10 apeure la cible.												
NOM	Ébullilave	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 8-10 brûle les cibles.												
NOM	Ébullition	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 8-10 brûle les cibles.												
NOM	Échange	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et la cible échangent leurs Capacités Spéciales.												
NOM	Échange Psy	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur transfère sa condition à la cible.												
NOM	Écho	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION À chaque fois que cette technique est réutilisée par le lanceur, les dégâts de base de la technique sont doublés, jusqu'à atteindre 20. L'effet est annulé si la lanceur rate son attaque ou en utilise une autre.												
NOM	Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION Sur 10 paralyse la cible.												
NOM	Éclair Croix	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Le pouvoir de l'attaque est doublé si Flamme croix a été utilisé par le lanceur au tour précédent.												
NOM	Éclair Fou	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Le lanceur reçoit 1/4 des dégâts infligés.												
NOM	Éclair Gelé	GLACE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	14
DESCRIPTION Sur 10-8 Paralyse la cible. L'attaque nécessite un tour de chargement (utiliser Herbe Pouvoir annule ce tour).												
NOM	Éclat Magique	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION Libère une puissante décharge lumineuse qui inflige des dégâts à l'ennemi.												
NOM	Éclate Griffes	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 6-10 baisse l'Endurance de la cible de -1.												
NOM	Éclate-Roc	COMBAT	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Sur 6-10 baisse l'Endurance de la cible de -1.												
NOM	Éclats Glace	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.												
NOM	Éco-Sphère	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 10 baisse la Volonté de la cible de -1.												
NOM	Écras'Face	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Ecrase l'ennemi.												
NOM	Écrasement	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION Sur 8-10 apeure la cible.												
NOM	Écume	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION Sur 10 baisse la Dextérité de la cible de -1.												
NOM	Effort	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Réduit la Vitalité de la cible à celle du lanceur. Echoue si le lanceur à plus de Vitalité que la cible.												
NOM	Élécanon	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	50	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION Paralyse la cible.												
NOM	Électacle	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION Le lanceur électrifie son corps avant de charger. Le choc blesse aussi beaucoup le lanceur.												

NOM	Electrikipik	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Peut apeurer											
NOM	Électrisation	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si le lanceur attaque avant l'ennemi, les capacités seront de type électrique jusqu'à la fin du tour.											
NOM	Embargo	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empêche la cible d'utiliser un objet tenu et son Dresseur d'utiliser un objet sur lui pendant 5 tours.											
NOM	Empal'Korne	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Précision = (Niveau du Lanceur - Niveau de la cible) + 30 Si l'attaque passe, la cible est KO.											
NOM	Encore	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Oblige la cible à répéter sa dernière action pendant 3 tours.											
NOM	Encornebois	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Soigne le lanceur avec la moitié des dégâts infligés.											
NOM	Engrenage	ACIER	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Change de réglage pour augmenter l'Attaque et l'Attaque spéciale des alliés ayant les talents Plus ou Moins											
NOM	Enroulement	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force, l'Endurance et la Précision du lanceur de +1.											
NOM	Entrave	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empêche l'ennemi d'employer à nouveau sa dernière attaque. Dure entre 2 et 8 tours. Si la cible n'a pas encore attaqué, Entrave échouera.											
NOM	Ère Glaciaire	GLACE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Baisse la Dextérité de la cible de -1.											
NOM	Éructation	POISON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Ne fonctionne que si le lanceur consomme ou a consommé une baie pendant ce combat.											
NOM	Éruption	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 15 si le lanceur a plus de la moitié de sa Vitalité maximale, sinon ils sont de 8.											
NOM	Escalade	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 9-10 rend la cible confuse.											
NOM	Escarmouche	INSECTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Ne peut être utilisée que le tour où le Pokémon entre dans le combat											
NOM	Essorage	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 10 si la cible a plus de la moitié de sa Vitalité maximale, sinon ils sont de 5.											
NOM	Estocorne	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	0	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Ne peut pas échouer											
NOM	Étincelle	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 8-10 paralyse la cible.											
NOM	Étonnement	SPECTRE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible.											
NOM	Étreinte	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	La technique retire un dixième de la Vitalité maximale de la cible pendant 5 tours et l'empêche de se déplacer.											
NOM	Étrennes	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Double la somme d'argent gagnée à la fin du combat. (Cumulable avec la Pièce Rune ou l'Encens Chance, non cumulable avec lui-même)											
NOM	Exécu-son	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Empêche l'ennemi d'utiliser des attaques sonores pendant deux tours											

NOM	Exploflorece	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	70	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION Sur 9-10 abaisse la Volonté de la cible de -1.												
NOM	Explonuit	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 7-10 baisse la Précision de la cible de -10%.												
NOM	Explosion	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	25
DESCRIPTION Le lanceur est mis KO.												
NOM	Extrasenseur	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 10 apeure la cible.												
NOM	Exuviation	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse l'Endurance et la Volonté du lanceur de -1, mais augmente la Force, la Concentration et la Dextérité du lanceur de +2.												
NOM	Façade	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si le lanceur est brûlé, paralysé ou empoisonné les dégâts sont de 14. Sinon les dégâts sont de 7.												
NOM	Fatal-Foudre	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	70	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION Dans des conditions normales, la précision est de 70%. Sous la pluie, la précision est de 100%. En plein Soleil la précision est de 50%. Sur 8-10 paralyse la cible.												
NOM	Faux-Chage	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Si la technique devait mettre KO la cible, à la place sa Vitalité reste à 1.												
NOM	Feinte	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION La technique n'échoue jamais, excepté si la cible est dans le premier tour d'attaques comme Plongée, Tunnel ou Vol.												
NOM	Fertilisation	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Force et la Concentration des Pokémon de type plante de +1.												
NOM	Feu d'Enfer	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	50	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION Brûle la cible.												
NOM	Feu Ensorcelé	FEU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION Baisse la Concentration de la cible de -1.												
NOM	Feu Follet	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Inflige une brûlure à la cible. L'attaque est sans effet sur les types Feu.												
NOM	Feu Glacé	GLACE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	14
DESCRIPTION Sur 10-8 Brûle la cible. L'attaque nécessite un tour de chargement (utiliser Herbe Pouvoir annule ce tour).												
NOM	Feu Sacré	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Sur 6-10 brûle les pokémons adverses dans la zone.												
NOM	Feuillage	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION												
NOM	Feuille Magik	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION N'échoue jamais, sauf face à un adversaire au premier tour de Plongée, Tunnel ou Vol.												
NOM	Fil toxique	POISON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Tisse un fil imprégné de venin. Empoisonne la cible et baisse sa Vitesse												
NOM	Flair	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible sauf lanceur	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Permet de toucher un Pokémon Spectre avec n'importe quelle capacité ou de toucher un ennemi insaisissable.												
NOM	Flamme Bleue	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	85	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13
DESCRIPTION Sur 9-10 brûle la cible.												
NOM	Flamme Croix	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION Le pouvoir de l'attaque est doublé si éclair croix a été utilisé par le lanceur au tour précédent.												

NOM	Flamme ultime	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Le Pokémon se consume et les flammes de son corps infligent des dégâts élevés à la cible. Le lanceur perd le type Feu											
NOM	Flammèche	FEU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Sur 10 brûle la cible.											
NOM	Flash	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	70	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Précision des Pokémon dans la zone de -10%.											
NOM	Flatterie	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Concentration de la cible de +2 et lui inflige une confusion.											
NOM	Fléau	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 5 si la cible a plus de la moitié de sa Vitalité, sinon ils sont de 10.											
NOM	Flying Press	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Une attaque en piqué depuis le ciel, à la fois de type Combat et de type Vol.											
NOM	Force	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur cogne l'ennemi de toutes ses forces.											
NOM	Force Ajoutée	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts sont égaux à 2 + ((total IV + total EV)/10)											
NOM	Force Cachée	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 8-10 change le statut de la cible.											
NOM	Force Chthonienne	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Utilise la puissance du sol et la concentre sur l'ennemi pour infliger des dégâts.											
NOM	Force Chthonienne	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Inflige des dégâts sans effet particulier.											
NOM	Force Cosmik	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente l'Endurance et la Volonté du lanceur de +1.											
NOM	Force Poigne	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Un coup de pince.											
NOM	Force-Nature	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Toutes les attaques lancées sont spéciales et dépendent du lieu.											
NOM	Forte-Paume	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 8-10 paralyse la cible.											
NOM	Fouet de Feu	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	1
DESCRIPTION	Inflige des dégâts et baisse d'un niveau la Défense de la cible.											
NOM	Fouet Lianes	PLANTE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Un coup de lianes.											
NOM	Fracass'Tête	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	15
DESCRIPTION	Le lanceur perd un quart de sa Vitalité maximale.											
NOM	Frappe Atlas	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Inflige 1/6 de la Vitalité max de la cible.											
NOM	Frappe Psy	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Inflige des dégâts basés sur l'Endurance et non la Volonté de la cible.											
NOM	Frénésie	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +1 à chaque coup reçu pendant ce tour.											

NOM	Frotte-Frimousse	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Paralyse la cible.											
NOM	Frustration	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont égaux à la Soumission du Pokémon.											
NOM	Fulmifer	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur attaque le dernier ennemi l'ayant blessé durant le même tour en lui infligeant 1,5 fois les dégâts de l'attaque adverse.											
NOM	Fulguraine	PLANTE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	85	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Sur 7-10 baisse la Volonté des cibles de - 2.											
NOM	Furie	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible entre 2 et 5 fois.											
NOM	Furie Dimension	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	L'attaque passe à travers les capacités de protection (Détection, Abri, Pico-Défense et Bouclier Royal). Baisse l'Endurance du lanceur de -1.											
NOM	Furie-bond	INSECTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Peut baisser l'attaque ennemie											
NOM	Garde Florale	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente l'Endurance de tous les Pokémon de type plante participant au combat de +1.											
NOM	Garde Large	ROCHE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Protège toute l'équipe des attaques ciblant toute l'équipe pour un tour. Au premier tour la Précision est de 100%, au second 50% puis 25% puis 12,5% et échoue au 5ème tour.											
NOM	Gaz Toxik	POISON	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empoisonne les Pokémon de la zone.											
NOM	Géo-Contrôle	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur absorbe de l'énergie au premier tour et augmente sa Concentration, sa Volonté et sa Dextérité de +2 au second tour.											
NOM	Giclédo	EAU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 15 si le lanceur a plus de la moitié de sa Vitalité maximale, sinon ils sont de 8.											
NOM	Giga Impact	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	15
DESCRIPTION	Une charge qui oblige le lanceur à se reposer au tour suivant.											
NOM	Giga-Sangsue	PLANTE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur récupère la moitié de la Vitalité qu'a perdu la cible.											
NOM	Glaciation	GLACE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Précision = (Niveau du lanceur - Niveau de la cible) + 30 Si elle réussie, met l'adversaire KO.											
NOM	Glas De Soin	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Carillon apaisant qui soigne toute condition de tous les Pokémon présent dans l'équipe du lanceur.											
NOM	Gonflette	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente l'Endurance et la Force du lanceur de +1.											
NOM	Gravité	PSY	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Dure cinq tours, annule les capacités volantes et Lévitiation les rendant sensibles aux attaques de type Sol, aux Picots, aux Pics Toxik et au talent Piège. Multiplie par 1,67 la précision des attaques.											
NOM	Grêle	GLACE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	La grêle tombe pendant 5 tours (8 tours si Roche Glace est tenu). À chaque tour, les Pokémon qui ne sont pas de type glace perdent 1/10 de leur Vitalité maximale.											
NOM	Gribouille	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Copie la dernière attaque utilisée par la cible et remplace Gribouille dans la liste des attaques du lanceur.											
NOM	Griffe	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Un coup de griffes.											

NOM	Griffe Acier	ACIER	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION Sur 10 augmente la Force du lanceur de +1.												
NOM	Griffe Ombre	SPECTRE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.												
NOM	Grimace	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Effraie la cible et baisse sa Dextérité de -2.												
NOM	Grincement	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	85	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse l'Endurance des Pokémon autour de -2.												
NOM	Grobisou	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Endort la cible.												
NOM	Grandement	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Force du lanceur de +1.												
NOM	Groz'Yeux	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse l'Endurance de la cible de -1.												
NOM	Guillotine	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION La précision = (Niveau du lanceur - Niveau de la cible) + 30 Si l'attaque passe, la cible tombe KO.												
NOM	Gyroball	ACIER	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de base de la technique sont de 12 si la Dextérité du lanceur est inférieure à celle des cibles, sinon ils sont de 6.												
NOM	Halloween	SPECTRE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Insuffle à la cible le type Spectre en plus de ses types actuels.												
NOM	Hantise	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Le lanceur disparaît au premier tour, devenant invulnérable, puis frappe au second tour. Cette attaque ignore les protections tel que Abri ou Détection.												
NOM	Harcèlement	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	2
DESCRIPTION La cible perd 1/8 de sa Vitalité Max pendant 5 tours. La cible ne peut ni se retirer ni fuir.												
NOM	Hâte	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Dextérité du lanceur de +2.												
NOM	Hurle-Temps	DRAGON	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	15
DESCRIPTION Le lanceur doit se reposer au tour suivant sauf si l'attaque échoue.												
NOM	Hurlement	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Met fin à un combat contre un Pokémon sauvage. Ne fonctionne pas contre une horde. Lors d'un duel remplace le Pokémon adverse par l'un des Pokémon de son équipe.												
NOM	Hydroblast	EAU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	15
DESCRIPTION Le lanceur doit se reposer au tour suivant sauf si l'attaque échoue.												
NOM	Hydrocanon	EAU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION Un puissant jet d'eau sur un rayon.												
NOM	Hydroqueue	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Une charge qui génère une vague derrière le lanceur.												
NOM	Hypnose	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	60	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Endort la cible.												
NOM	Imitation	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Remplace la Capacité Spéciale du lanceur par celle de la cible.												
NOM	Implore	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Le lanceur vole l'objet de la cible.												



NOM	Incendie	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Sur 8-10 brûle la cible.											
NOM	Intervention	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Intervention permet de changer sa position avec un allié, au cours d'un combat double ou triple. Le lanceur augmente son Initiative de +10 pendant ce tour.											
NOM	Ire de la nature	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Réduit de 50% les PV de la cible											
NOM	Ire de la Nature	FÉE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur déchaîne toute la colère de la nature pour baisser les PV de la cible de moitié.											
NOM	Jackpot	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Une charge qui fait apparaître 15 Poké \$ à chaque cible atteinte.											
NOM	Jet De Sable	SQL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la précision de la cible de -10%.											
NOM	Jet de Sable	SQL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Lance du sable et baisse la précision de l'ennemi.											
NOM	Jet De Vapeur	EAU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION	Sur 10-8 Brûle la cible, Dégèle la cible si celle-ci était gelée.											
NOM	Jet-Pierres	ROCHE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Le lanceur ne charge pas de cible et envoie des rochers sur un rayon.											
NOM	Jugement	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Le type de la technique s'adapte pour être efficace sur toutes les cibles.											
NOM	Koud'Korne	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Un coup de cornes.											
NOM	Lait à Boire	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur.											
NOM	Lame d'Air	VOL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible.											
NOM	Lame de Roc	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	La difficulté du jet de dégâts est réduite pour cette attaque.											
NOM	Lame Ointe	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Inflige des dégâts basés sur l'Endurance et non la Volonté de la cible.											
NOM	Lame Pangéenne	SQL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Le Pokémon transforme la puissance de la terre et attaque la cible avec une lame acérée.											
NOM	Lame Sainte	COMBAT	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Inflige des dégâts en ignorant les changement de stats adverses.											
NOM	Lame solaire	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Attaque en deux tours											
NOM	Lame-Feuille	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Lance-Boue	SQL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts causés par les attaques de type Électrique sont réduits de moitié.											
NOM	Lance-Flammes	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 brûle la cible.											

NOM	Lance-Soleil	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Le lanceur accumule de l'énergie au premier tour et envoie un rayon au second. Si le soleil brille fortement, le lanceur peut accumuler l'énergie et la relâcher en un seul tour.											
NOM	Lancécrou	ACIER	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Frappe 2 fois en un tour.											
NOM	Larcin	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Le lanceur vole l'objet de la cible.											
NOM	Larme à l'oeil	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse l'attaque et l'attaque spéciale ennemie											
NOM	Laser Glace	GLACE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 gèle la cible.											
NOM	Laser Prisme	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	16
DESCRIPTION	Le lanceur utilise la puissance d'un prisme pour envoyer un laser destructeur, mais il doit se reposer au tour suivant											
NOM	Léchouille	SPECTRE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Sur 8-10 paralyse la cible.											
NOM	Lévinésie	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	La cible est soulevée dans les airs pendant 3 tours. Elle est immunisée aux attaques de type Sol, à picots, pics Toxik et piège. En revanche les attaques qu'elle subit de peuvent pas échouer.											
NOM	Ligotage	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	La technique retire un dixième de la Vitalité maximale de la cible pendant 5 tours et l'empêche de se déplacer.											
NOM	Lilliput	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Divise la taille du lanceur par 2. Augmente la Dextérité du lanceur de +2.											
NOM	Lire-Esprit	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur analyse les mouvements de l'ennemi pour être sûr de toucher au coup suivant.											
NOM	Lumi-Éclat	PSY	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 6-10 baisse la Volonté des cibles de -1.											
NOM	Lumière du Néant	FÉE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	14
DESCRIPTION	Inflige au lanceur la moitié des dégâts infligés en moyenne.											
NOM	Luminocanon	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 10 abaisse la Volonté des cibles de -1.											
NOM	Lumiqueue	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Concentration du lanceur de +3.											
NOM	Lutte	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Coup de base qui fait perdre un dixième de sa Vitalité maximale au lanceur. Cette technique est connue par tous les Pokémon et peut être utilisé quand le lanceur n'a plus d'énergie.											
NOM	Lyophilisation	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 gèle la cible. C'est la seule attaque de type Glace super efficace contre les Pokémon de type Eau.											
NOM	Mach Punch	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Si la cible n'utilise pas d'attaque à priorité, le lanceur attaque en premier quelque soit son initiative.											
NOM	Machination	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Concentration du lanceur de +2.											
NOM	Mâchouille	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 9-10 baisse la Volonté de la cible de -1.											
NOM	Magné-Contrôle	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0

DESCRIPTION Augmente l'Endurance et la Volonté des Pokémon alliés dotés du talent Plus ou du talent Minus.						
NOM Mains jointes	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 0	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Le lanceur et un allié se tiennent la main, cela les rend plus heureux.						
NOM Malédiction	SPECTRE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Si le lanceur est de type spectre, il sacrifie la moitié de sa Vitalité maximale pour maudire une cible qui perd 1/4 de sa Vitalité à chaque tour. Sinon augmente la Force et l'Endurance du lanceur de +1 et baisse sa Dextérité de -1.						
NOM Maléfice Sylvain	PLANTE	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Zone	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Insuffle à la cible le type Plante en plus de ses types actuels.						
NOM Maléfice Sylvain	PLANTE	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION La cible devient de type Plante.						
NOM Mania	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 12
DESCRIPTION La technique dure pendant 3 tours et rend le lanceur confus au troisième tour.						
NOM Marteau de glace	GLACE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 90	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 10
DESCRIPTION Baisse la vitesse du lanceur						
NOM Marto-Poing	COMBAT	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 90	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 10
DESCRIPTION Baisse la Dextérité du lanceur de -1.						
NOM Martobois	PLANTE	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 12
DESCRIPTION Le lanceur perd un quart de sa Vitalité maximale.						
NOM Massd'Os	SOL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 85	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 7
DESCRIPTION Sur 10 appeure la cible.						
NOM Mawashi Gari	COMBAT	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 85	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 6
DESCRIPTION Sur 8-10 appeure la cible.						
NOM Méga-Sangsue	PLANTE	ÉNERGIE 0	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 4
DESCRIPTION Le lanceur récupère la moitié de la Vitalité qu'a perdu la cible.						
NOM Mégacorne	INSECTE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 85	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 12
DESCRIPTION Une attaque en charge.						
NOM Méga fouet	PLANTE	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 85	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 12
DESCRIPTION Un coup de lianes.						
NOM Mégaphone	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Sonore	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 9
DESCRIPTION Une technique sonore.						
NOM Météores	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 6
DESCRIPTION Ne rate jamais.						
NOM Métronome	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Le lanceur utilise une technique au hasard parmi toutes les techniques existantes.						
NOM Mimi-Queue	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Baisse l'Endurance de la cible de -1.						
NOM Mimique	VOL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Contrecarre une attaque de la cible avec la même attaque.						
NOM Miroir-Tir	ACIER	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 85	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
DESCRIPTION Sur 8-10 abaisse la Précision de la cible de -10%.						
NOM Mitra-Poing	COMBAT	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 15
DESCRIPTION Si le lanceur est touché par une attaque avant d'utiliser cette technique, il est déconcentré et ne peut pas attaquer.						
NOM Moi d'abord	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0

DESCRIPTION Le lanceur utilise la technique préparée par la cible et l'utilise avant lui avec des dégâts doublés.												
NOM	Morphing	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur devient une copie quasi parfaite de l'ennemi et obtient la même palette de capacités.												
NOM	Morsure	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Sur 8-10 appeure la cible.												
NOM	Mort-Ailes	VOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION Soigne le lanceur en lui redonnant 75% des dégâts qu'il a infligés.												
NOM	Mur De Fer	ACIER	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente l'Endurance du lanceur de +2.												
NOM	Mur Lumière	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Divise par 2 la Concentration des Pokémons adverses pendant 5 tours (8 tours si Lumargile est tenu).												
NOM	Nitrocharge	FEU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION Augmente la Dextérité du lanceur de +1.												
NOM	Noeud'Herbe	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de la technique dépendent de son poids : moins de 10kg inflige 2 dégâts ; de 10,1 à 25kg : 4; de 25,1 à 50 : 6; de 50,1 à 100 : 8; de 100,1 à 200 : 10; plus de 200,1 kg : 12. Les cibles dans la zone concernée sont immobilisées pendant 5 tours.												
NOM	Nuée de Poudre	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si un ennemie utilise une capacité de type Feu lors du même tour, le nuage explose et lui inflige 25% de sa Vitalité max.												
NOM	Ocroupi	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 8-10 baisse la Précision de la cible de de -10%.												
NOM	Octazooka	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION Sur 8-10 baisse la Précision de la cible de -10%.												
NOM	Ombre Nocturne	SPECTRE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION Inflige 1/6 de la Vitalité max de la cible.												
NOM	Ombre Portée	SPECTRE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION La technique ne peut pas être esquivée. Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.												
NOM	Onde Boréale	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION Sur 10 baisse la Force de la cible de -1.												
NOM	Onde De Choc	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION N'échoue jamais, sauf si la cible est de type Sol ou dans le premier tour d'attaques comme Plongée, Tunnel ou Vol.												
NOM	Onde Folie	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Inflige une confusion à la cible.												
NOM	Onde Originelle	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION D'innombrables rayons lumineux d'un bleu étincelant s'abattent sur la cible.												
NOM	Onde Vide	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.												
NOM	Ondes étranges	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse la Concentration de la cible de -2.												
NOM	Orage Adamantin	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Sur 10 augmente l'Endurance du lanceur.												
NOM	Os'Ombre	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Le lanceur frappe avec un os possédé par l'âme d'un défunt. Peut aussi baisser la Défense de la cible												
NOM	Osmerang	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5

DESCRIPTION Lance un boomerang qui frappe 2 fois la cible.												
NOM	Duragan	DRAGON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si Duragan est utilisé contre un Pokémon situé dans les airs (premier tour de Vol ou Rebond), il inflige 8 sinon 4. Sur 9-10 apeure les cibles.												
NOM	Papillodanse	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Concentration, la Volonté et la Dextérité du lanceur de +1.												
NOM	Par Ici	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Attire l'attention des cibles qui n'attaquent que le lanceur. Rajoute +10 à initiative.												
NOM	Para-Spore	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	75	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Paralyse les Pokémon de la zone. Ne fonctionne pas si la cible est déjà victime d'un problème de statut majeur.												
NOM	Parabocharge	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION Soigne l'utilisateur pour la moitié des dégâts infligés à l'ennemi.												
NOM	Parabocharge	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION Soigne le pokémon de la moitié des dégâts infligés à la cible.												
NOM	Paresse	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur.												
NOM	Partage Force	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Additionne la Force et la Concentration du lanceur avec celles de l'adversaire, et les divise par deux.												
NOM	Partage Garde	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Additionne l'Endurance et la Volonté du lanceur avec celles de l'adversaire, et les divise par deux.												
NOM	Passe-Cadeau	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Donne l'objet tenu par le lanceur à la cible. Si celle-ci tient un objet, est derrière un clone ou si le lanceur tient une Lettre, Passe-Cadeau échouera.												
NOM	Passe-Passe	TÉNÈBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et la cible échangent leurs objets.												
NOM	Patience	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur encaisse des attaques sur 2 tours sans riposter et inflige le double de dégâts à la cible sans tenir compte des types.												
NOM	Peignée	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION Le lanceur reçoit 1/4 des dégâts infligés.												
NOM	Permucœur	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et la cible échangent leurs changements de Stats.												
NOM	Permuforce	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et la cible échangent leurs modifications de Force et de Concentration.												
NOM	Permugarde	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible sauf lanceur	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et la cible échangent leurs modifications d'Endurance et de Volonté.												
NOM	Permuvitesse	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	0	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Echange sa vitesse avec celle de la cible												
NOM	Photocopie	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur imite la dernière attaque utilisée par la cible.												
NOM	Phytomixeur	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	7
DESCRIPTION Sur 8-10 baisse la Précision de la cible de -10%.												
NOM	Picanon	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION Le lanceur fait 5 attaques sur jusqu'à 5 cibles.												
NOM	Pico-Défense	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Protège des attaques et inflige 1/8 del a Vitalité max aux pokémons attaquant le lanceur.												

NOM	Picore	VOL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si la cible tient un baie les dégâts sont de 12 et le lanceur vole la Baie de la cible et s'appliquant ses effets. Sinon inflige 6 dégâts à la cible.												
NOM	Picots	SOL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Inflige 4 dégâts de type Sol aux Pokémon se déplaçant dans la zone. Si Picots est lancé 2 fois inflige 8, si 3 fois 12 si plus ne fait rien de plus.												
NOM	Picpic	VOL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Un coup de bec.												
NOM	Pics Toxik	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Empoisonne les Pokémon se déplaçant dans la zone. Si Pics Toxik est lancé 2 fois les empoisonne gravement.												
NOM	Pied Brûleur	FEU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 10 brûle la cible. La difficulté du jet de dégâts est réduite pour cette attaque.												
NOM	Pied Sauté	COMBAT	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Un coup de pied sauté qui, s'il est raté, fait perdre au lanceur la moitié de sa Vitalité maximale.												
NOM	Pied Voltage	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	13
DESCRIPTION Un coup de pied sauté. Peut blesser le lanceur si raté.												
NOM	Pied Voltage	COMBAT	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	13
DESCRIPTION Si l'attaque échoue, le lanceur perd la moitié de sa Vitalité max.												
NOM	Piège de Roc	ROCHE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	4
DESCRIPTION Inflige 4 dégâts de type Roche aux Pokémon se déplaçant dans la zone.												
NOM	Piège de Venin	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse la Force, la Concentration et la Dextérité de la cible de -1 si elle est empoisonnée.												
NOM	Piétisol	SOL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Baisse la Dextérité de la cible de -1.												
NOM	Pilonnage	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION Le lanceur fait 5 attaques sur jusqu'à 5 cibles.												
NOM	Pince-Masse	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.												
NOM	Piqué	VOL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	14
DESCRIPTION Le Pokémon s'envole au premier tour et attaque au second. Sur 8-10 appeure la cible. Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.												
NOM	Piqûre	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Si la cible tient une Baie, le lanceur la vole à la cible bénéficie de ses effets.												
NOM	Pisto-Poing	ACIER	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Augmente l'initiative de +10 pendant ce tour.												
NOM	Pistolet à O	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION Un jet d'eau sur un rayon.												
NOM	Plaie-Croix	INSECTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION Le lanceur taillade la cible.												
NOM	Plaquage	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 8-10 paralyse la cible.												
NOM	Plénitude	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Concentration et la Volonté du lanceur de +1.												
NOM	Plongée	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION Au premier tour le lanceur plonge sous l'eau et devient invulnérable aux attaques infligeant des dégâts, sauf Surf, Siphon et Balayage dont les dégâts seront doublés. Attaque au second tour.												

NOM	Plumo-Queue	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Frappe 2 à 5 fois en un tour.											
NOM	Poing Boost	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +1 à chaque utilisation.											
NOM	Poing Comète	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur attaque de 2 à 5 fois.											
NOM	Poing Dard	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 8-10 appeure la cible.											
NOM	Poing De Feu	FEU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 9-10 brûle la cible.											
NOM	Poing Météor	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Sur 9-10 augmente la Force du lanceur de +1.											
NOM	Poing Ombre	SPECTRE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	La technique n'échoue jamais, excepté si la cible est de type Normal ou dans le premier tour d'attaques comme Plongée, Tunnel ou Vol.											
NOM	Poing-Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	10 % de chance de paralyser le Pokémon défenseur.											
NOM	Poing-Éclair	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 10 paralyse la cible sauf si celle-ci est déjà victime d'un problème de statut majeur ou derrière un clone.											
NOM	Poing-Glace	GLACE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 10 gèle la cible sauf si celle-ci est déjà victime d'un problème de statut majeur ou derrière un clone.											
NOM	Poing-Karaté	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Poison-Croix	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 10 empoisonne la cible. La difficulté du jet de dégâts est réduite pour cette attaque.											
NOM	Poliroche	ROCHE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Dextérité du lanceur de +2.											
NOM	Possessif	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Adversaires	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empêche les cibles d'utiliser des techniques connues par le lanceur.											
NOM	Poudre Dodo	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	75	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Endort les Pokémon de la zone. Ne fonctionne pas si la cible est déjà victime d'un problème de statut majeur ou derrière un clone.											
NOM	Poudre Fureur	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Redirige les attaques ennemies vers le lanceur. Le lanceur augmente son Initiative de 10 pendant ce tour.											
NOM	Poudre Toxik	POISON	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	75	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empoisonne les Pokémon de la zone s'ils ne sont pas de type Acier ou Poison.											
NOM	Poudreuse	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Sur 10 gèle la cible.											
NOM	Poursuite	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 8 si la cible est remplacée par un autre Pokémon durant ce tour, sinon ils sont de 4.											
NOM	Pouv.Antique	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Une attaque pouvant augmenter toutes les stats.											
NOM	Pouvoir Antique	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6



DESCRIPTION Sur 10, le lanceur augmente toutes ses Stats de +1.												
NOM	Pouvoir Lunaire	FÉE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION Sur 8-10 baisse la Concentration de la cible de -1.												
NOM	Prescience	PSY	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION Frappe l'adversaire à la fin du troisième tour de chargement.												
NOM	Presse	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 10 si la cible a plus de la moitié de sa Vitalité, sinon ils sont de 5.												
NOM	Prévention	COMBAT	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Protège toute l'équipe des attaques de priorité. Au premier tour la Précision est de 100%, au second 50% puis 25% puis 12,5% et échoue au 5ème tour.												
NOM	Prlv't Destin	SPECTRE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si le lanceur tombe KO pendant ce tour, la cible tombera elle aussi KO.												
NOM	Projecteur	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Redirige les attaques vers la cible												
NOM	Projection	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Met fin à un combat contre un Pokémon sauvage. Ne fonctionne pas contre une horde. Lors d'un duel remplace le Pokémon adverse par l'un des Pokémon de son équipe.												
NOM	Protection	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Divise par 2 la Force des Pokémon adverses pendant 5 tours (8 tours si Lumargile est tenu).												
NOM	Provoc	TÉNÈBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Provoque la cible et l'oblige à n'utiliser que des attaques pendant trois tours. Provoc empêche la cible d'utiliser des attaques de statut.												
NOM	Psycho Boost	PSY	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	14
DESCRIPTION Baisse la Concentration du lanceur de -2.												
NOM	Psycho-croc	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION Détruit Voile aurore, Mur Lumière et Protection												
NOM	Psyko	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION Sur 10 baisse la Volonté de la cible de -1.												
NOM	Psykoud'Boul	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION Sur 9-10 appeure la cible.												
NOM	Puissance	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour la prochaine attaque.												
NOM	Puissance Cachée	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION Le type de la technique est définie la première fois qu'elle est utilisée. Lancer 2 dés 8 et le type est égal au résultat - 1 : 1:Combat; 2:Vol; 3 Poisson; 4:Sol; 5:Roche; 6:Insecte; 7:Spectre; 8:Acier; 9:Feu; 10:Eau; 11:Plante; 12:Electrique; 13:Psy; 14:Glace; 15:Dragon; 16:Ténèbres.												
NOM	Punition	TÉNÈBRES	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 12 si la cible a déjà augmenté au moins une de ses Stats, sinon ils sont de 6.												
NOM	Purédpois	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	70	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	3
DESCRIPTION Sur 7-10 empoisonne les cibles.												
NOM	Purification	POISON	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Soigne le statut de la cible, et soigne les PV du lanceur												
NOM	Queue De Fer	ACIER	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION Sur 10 baisse l'Endurance de la cible de -1.												
NOM	Queue-Poison	POISON	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	5
DESCRIPTION Sur 10 empoisonne la cible. La difficulté du jet de dégâts est réduite pour cette attaque.												
NOM	Racines	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0

DESCRIPTION Restaure 1/10 de la Vitalité maximale du lanceur mais l'empêche de bouger.						
NDM Rafale Feu	FEU	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 90	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 15
DESCRIPTION Le lanceur doit se reposer au tour suivant sauf si l'attaque échoue.						
NDM Rafale Psy	PSY	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
DESCRIPTION Sur 10 rend la cible confuse.						
NDM Râle Mâle	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Baisse la Force et la Concentration de la cible de -1.						
NDM Rancune	SPECTRE	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Si le lanceur tombe KO pendant ce tour, la cible perd la moitié de son Énergie.						
NDM Rapace	VOL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 12
DESCRIPTION Enlève un dixième de la Vitalité maximale du lanceur.						
NDM Rayon Chargé	ÉLECTRIK	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 90	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 5
DESCRIPTION Sur 3-70 augmente la Concentration du lanceur de +1.						
NDM Rayon Gemme	ROCHE	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION Un rayon composé de bijoux.						
NDM Rayon Lune	NORMAL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur de nuit et sous des conditions météo normales, 2/3 si le Soleil brille et 1/4 sous les autres conditions météorologiques.						
NDM Rayon Signal	INSECTE	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 8
DESCRIPTION Sur 10 rend la cible confuse.						
NDM Rayon Simple	NORMAL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Change la capacité de la cible pour Simple (double les modifs de Stats avec un min de -6 et un max de +6)						
NDM Rayon spectral	SPECTRE	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 10
DESCRIPTION Ignore le talent de la cible						
NDM Rebond	VOL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 85	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Physique	DÉGATS 9
DESCRIPTION Le Pokémon bondit au premier tour, attaque au second. Sur 8-10 paralyse la cible.						
NDM Rebondifeu	FEU	ÉNERGIE 2	PRÉCISION 100	PORTÉE Cibles	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 7
DESCRIPTION Frappe toute l'équipe adverse et leur retire 1/10 de leur Vitalité max.						
NDM Recyclage	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Applique les effets d'un objet à usage unique sans le consommer.						
NDM Reflet	NORMAL	ÉNERGIE 2	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Augmente la Dextérité de +1.						
NDM Reflet Magik	PSY	ÉNERGIE 2	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Renvoie les effets spéciaux vers le lanceur.						
NDM Regard Médusant	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Paralyse la cible.						
NDM Regard Noir	NORMAL	ÉNERGIE 6	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible sauf lanceur	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Empêche la cible de bouger.						
NDM Regard Touchant	FÉE	ÉNERGIE 1	PRÉCISION 100	PORTÉE Cible	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION Sur 10 Baisse la Force de la cibléd e -1. Agit toujours en premier.						
NDM Régénération	NORMAL	ÉNERGIE 1	PRÉCISION -	PORTÉE Personnel	CATÉGORIE Autre	DÉGATS 0
DESCRIPTION La condition du lanceur retourne à la normale.						
NDM Relâche	NORMAL	ÉNERGIE 3	PRÉCISION 100	PORTÉE Rayon	CATÉGORIE Spéciale	DÉGATS 0

DESCRIPTION Fonctionne uniquement si Stockage a été utilisé juste avant : 1 fois 10 dégâts; 2 fois 20; 3 fois 30; plus 30 Après avoir lancé Relâche, il faudra à nouveau utiliser Stockage au moins une fois.												
NOM	Relais	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Permet d'échanger le lanceur avec un autre Pokémon de l'équipe tout en conservant les changements de Stats.												
NOM	Rengorgement	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente la Force et la Concentration du lanceur de +1.												
NOM	Renversement	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Inverse les changements de Stats déjà actifs sur la cible.												
NOM	Repli	EAU	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Augmente l'Endurance du lanceur de +1.												
NOM	Repos	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur dort pendant trois tours. Il regagne sa Vitalité maximale et sa condition.												
NOM	Représailles	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont de 10 si la cible a déjà utilisé une technique sur le lanceur durant ce tour, sinon ils sont de 5.												
NOM	Requiem	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et les Pokémon entendant ce Requiem sont tous mis KO après 3 tours.												
NOM	Retenue	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION Une attaque qui laisse au moins 1 PV à l'ennemi.												
NOM	Retour	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Les dégâts de base de l'attaque sont égaux à la Confiance du Pokémon.												
NOM	Réveil Forcé	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION Si la cible est endormie, les dégâts de base de la technique sont de 14 et elle est réveillée, sinon ils sont de 7.												
NOM	Revenant	SPECTRE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION Le lanceur disparaît au premier tour le rendant invulnérable et réapparaît au second pour frapper une zone. La technique ne peut pas être esquivée ou évitée par les techniques Abri ou Détection.												
NOM	Riposte	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION Si le lanceur est touché par une attaque physique ce tour-ci, il inflige deux fois les dégâts subit, sans tenir compte des types.												
NOM	Roc-Boulet	ROCHE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	80	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	15
DESCRIPTION Le lanceur doit se reposer au tour suivant.												
NOM	Ronflement	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION Sur 8-10 apeure la cible.												
NOM	Roue De Feu	FEU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION Sur 10 brûle la cible.												
NOM	Roulade	ROCHE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION Dure cinq tours, doublant sa puissance à chaque tour. (revient à 3 après les cinq tours, ou si l'attaque échoue). La puissance est doublée si le lanceur a utilisé Boul'Armure précédemment pendant le combat.												
NOM	Rugissement	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Baisse la Force de la cible de -1.												
NOM	Rune Protect	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION Le lanceur et ses alliés sont protégés contre les changements de condition.												
NOM	Ruse	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION Le lanceur est capable de toucher un ennemi qui utilise Détection ou Abri et la technique annule leurs effets.												
NOM	Sabotage	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION Un coup de base qui rend inutilisable l'objet de la cible.												

NOM	Sacrifice	COMBAT	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	80	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Une charge qui retire un dixième de la Vitalité du lanceur à chaque coup infligé.											
NOM	Saisie	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Acquière les effets des capacités de soin ou de changement de stats utilisés par l'ennemi.											
NOM	Saumure	EAU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts de base de l'attaque sont de 14 si la cible a moins de la moitié de sa Vitalité maximale, sinon ils sont de 7.											
NOM	Sécrétion	INSECTE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Enduit la cible d'une substance collante et baisse sa Dextérité de -2. Sécrétion échouera si la Dextérité de la cible est déjà à -10, si celle-ci est derrière un clone ou sous l'effet de Brume.											
NOM	Séduction	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si la cible est du sexe opposé au lanceur, sa Concentration baisse de -2.											
NOM	Séisme	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Les dégâts sont doublés si l'attaque est utilisée durant le tour où l'adversaire est sous terre quand il utilise Tunnel.											
NOM	Sheauriken	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Frappe deux à cinq fois d'affilée en un tour. Le lanceur augmente son Initiative de +10 pendant ce tour.											
NOM	Siffi'Herbe	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	55	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Endort la cible.											
NOM	Siffi'Herbe	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	55	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Endort l'ennemi en sifflant une douce mélodie.											
NOM	Siphon	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Le lanceur piège la cible dans un tourbillon qui lui fait perdre un dixième de sa Vitalité maximale pendant 5 tours.											
NOM	Soin	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur.											
NOM	Soin floral	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	0	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Soigne 50% des PV du lanceur, soigne plus si un champ herbu est en place											
NOM	Sommaton	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Oblige la cible à lancer à nouveau la dernière capacité qu'elle a utilisée											
NOM	Sonicboom	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	90	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Une onde de choc retirant 2 points de Vitalité aux cibles.											
NOM	Sonicboom	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Envoie des ondes de choc infligeant 5 PV de dégâts.											
NOM	Soucigraine	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Soucigraine change temporairement le talent de la cible par Insomnie. La cible ne pourra plus s'endormir ou se réveillera si elle était déjà endormie.											
NOM	Souffle Glacé	GLACE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Tous les coups sont des coups critiques.											
NOM	Souplesse	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Un coup de base.											
NOM	Souvenir	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur tombe KO. Baisse laForce et la Concentration de la cible de -50%.											
NOM	Spatio-Rift	DRAGON	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Spore	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Endort les Pokémon de la zone. Ne fonctionne pas si la cible est déjà victime d'un problème de statut majeur.											

NOM	Spore Coton	PLANTE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse le Dextérité des Pokémons autour de -2.											
NOM	Stalagmite	GLACE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	3
DESCRIPTION	Le lanceur fait 5 attaques sur jusqu'à 5 cibles.											
NOM	Stimulant	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si la cible est paralysée, les dégâts sont de 12 et elle perd sa paralysie, sinon ils sont de 6.											
NOM	Stimulant	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Double de puissance si la cible est paralysée qui sera guérie											
NOM	Stimulant	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Double de puissance si la cible est paralysée qui sera guérie											
NOM	Stockage	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur accumule de l'énergie pour la réutiliser plus tard. Augmente la Volonté et l'Endurance du lanceur de +1 (Si Relâche ou Avale est utilisé, ces modifications s'annule).											
NOM	Stratopercut	COMBAT	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Touche les adversaires en train d'utiliser Vol ou Rebond.											
NOM	Strido-Son	ACIER	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	85	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Volonté des Pokémons autour de -2.											
NOM	Suc Digestif	POISON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur répand un fluide sur la cible qui annule sa Capacité Spéciale.											
NOM	Surchauffe	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Baisse la Concentration du lanceur de -2.											
NOM	Surf	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le lanceur crée une vague d'eau qui s'abat sur les cibles dans la zone concernée.											
NOM	Surpuissance	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Baisse la Force et l'Endurance du lanceur de -2.											
NOM	Survinsecte	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Baisse la Concentration de la cible de -1.											
NOM	Synchropeine	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Blesse tous les Pokémon adjacents au lanceur ayant le même type que lui.											
NOM	Synthèse	PLANTE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Restaure la moitié de la Vitalité maximale du lanceur en journée et sous des conditions météo normales, 2/3 si le Soleil brille et 1/4 sous les autres conditions météorologiques.											
NOM	Tacle Feu	FEU	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Plus l'adversaire est lourd, plus la puissance de l'attaque est grande.											
NOM	Tacle lourd	ACIER	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si le poids de la cible est inférieur ou égal à 20% du poids du lanceur les dégâts sont de 12; Entre 20% et 25% = 10; Entre 25% et 33% = 8. Entre 33% et 50% = 6; Supérieur à 50% = 4.											
NOM	Taillade	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	À chaque fois que cette technique est réutilisée par le lanceur, les dégâts de base de la technique sont doublés, jusqu'à atteindre 16. L'effet est annulé si la lanceur rate son attaque ou en utilise une autre.											
NOM	Tatamigaeshi	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Protège le lanceur et ses alliés des attaques physiques et spéciales. N'a pas d'effet sur les attaques de statut.											
NOM	TechnoBuster	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Le lanceur projette un rayon lumineux sur l'ennemi.											

NOM	Télékinésie	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	80	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la précision de la cible de -10%.											
NOM	Téléport	PSY	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur se téléporte. Il peut quitter un combat contre un Pokémon Sauvage de cette manière. Echoue face à un dresseur.											
NOM	Telluriforce	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 baisse la Volonté de la cible de -1.											
NOM	Tempête de Sable	ROCHE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Dure 5 tours. À chaque tour, retire 1/10 de la Vitalité max à tous les Pokémon sur le terrain qui ne sont pas de type Roche, Sol ou Acier. Augmente de 50% la Volonté des Pokémon de type Roche sous Tempête de Sable.											
NOM	Tempête Florale	PLANTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Déclenche une violente tempête de fleurs qui inflige des dégâts à tous les Pokémon alentour.											
NOM	Tempête Verte	PLANTE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	13
DESCRIPTION	Baisse la Concentration du lanceur de -2.											
NOM	Ten-danse	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Change la capacité de la cible en celle du lanceur.											
NOM	Ténacité	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Si le lanceur devait tomber KO ce tour-ci, à la place sa Vitalité tombe à 1.											
NOM	Ténèbres	SPECTRE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Inflige 1/6 de la Vitalité max de la cible.											
NOM	Tête de Fer	ACIER	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 8-10 apeure la cible.											
NOM	Tir De Boue	SOL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Baisse la Dextérité de la cible de -1.											
NOM	Tisse ombre	SPECTRE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Empêche l'ennemi de fuir											
NOM	Toile	INSECTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Crée une toile empêchant l'adversaire de bouger.											
NOM	Toile Élek	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Baisse la Dextérité de la cible de -1.											
NOM	Toile Gluante	INSECTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Baisse la Dextérité de -1 aux Pokémon se déplaçant dans la zone. Si Toile gluante est lancé 2 fois baisse de -2, si 3 fois -3 etc.											
NOM	Tomberoché	ROCHE	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	La Dextérité de la cible baisse de -1.											
NOM	Tonnerre	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Sur 10 paralyse la cible.											
NOM	Torgnoles	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur attaque la cible entre 2 et 5 fois.											
NOM	Tornado	VOL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Sa puissance double si l'adversaire est en train d'utiliser Vol ou Rebond.											
NOM	Tour Rapide	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Annule les effets secondaires des attaques bloquantes, des attaques de pièges et de Vampigraine.											
NOM	Tourbi-Sable	SOL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	0
DESCRIPTION	L'attaque dure 4 à 5 tour infligeant à la cible et à chaque tour -1/10 de sa Vitalité max. (Au premier tour 4 + 1/10 de Vitalité max.)											

NOM	Tourmagik	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur et la cible échangent leurs objets.											
NOM	Tourmente	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empêche la cible de réutiliser une attaque deux fois de suite.											
NOM	Tourniquet	EAU	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Réduit de 67% tous les dégâts de type Feu pendant 5 tours.											
NOM	Tout ou Rien	COMBAT	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur est mis KO et inflige à son adversaire autant de dégâts que le lanceur avait Vitalité.											
NOM	Toxik	POISON	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Empoisonne gravement la cible qui perdra 1/16 de ses PV maximum à la fin du tour puis 2/16 au tour suivant puis 3/16 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle tombe K.O. ou qu'elle soit soignée.											
NOM	Tranch'Air	VOL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Tranch'Herbe	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	95	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Tranche	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Ajoute +2 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Tranche-Nuit	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Trempette	NORMAL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur barbote et éclabousse les environs. Cette capacité n'a aucun effet.											
NOM	Trépignement	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur attaque en utilisant sa frustration. S'il a utilisé une capacité qui a échoué au tour précédent, la puissance de Trépignement est doublée											
NOM	Tricherie	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Les dégâts sont basés sur la stat d'Attaque de la cible. A partir de 10, ajoute 1 dégâts tous les 5 points de force.											
NOM	Triplattaque	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 9-10 inflige un effet à la cible. Sur un dé 3 si 3 brûle la cible, 2 gèle la cible et sur 1 paralyse la cible.											
NOM	Triple Pied	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cibles	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	1
DESCRIPTION	Un triple coup de pied qui cible jusqu'à 3 Pokémon au contact. A chaque coup réussi les dégâts doublent pour le prochain coup (max 4).											
NOM	Trou Noir	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	5	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Endort les Pokémon dans la zone.											
NOM	TrouDimensionnel	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	L'attaque passe à travers les capacités de protection (Détection, Abri, Pico-Défense et Bouclier Royal).											
NOM	Tunnel	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur creuse la terre au premier tour et attaque la cible au second.											
NOM	Tunnelier	SOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Ajoute +1 sur le résultat du dé 10 pour cette attaque.											
NOM	Ultimapoing	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	85	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Un coup de poing.											
NOM	Ultimawashi	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	12
DESCRIPTION	Un coup de pied.											
NOM	Ultralaser	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	15
DESCRIPTION	Un rayon d'énergie pur. Le lanceur doit se reposer au tour suivant.											

NOM	Ultrason	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	55	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Rend confus les Pokémon entendant les ultrasons.											
NOM	Uppercut	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Sur 9-10 rend la cible confuse.											
NOM	Vague Psy	PSY	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les dégâts sont égaux au nombre d'xp dépensés pour la dernière attaque apprise par le lanceur divisé par 10.											
NOM	Vampibaiser	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	5
DESCRIPTION	Soigne le lanceur de 75% des dégâts infligés.											
NOM	Vampigraine	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Plante une graine qui draine 1/8 de la Vitalité de la cible vers le lanceur chaque tour.											
NOM	Vampipoing	COMBAT	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Le lanceur regagne en Vitalité la moitié des dégâts infligés.											
NOM	Vampirisme	INSECTE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur récupère la moitié de la Vitalité perdue par la cible.											
NOM	Vantardise	NORMAL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force de la cible de +2 et lui inflige une confusion.											
NOM	Végé-Attaq	PLANTE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	90	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	15
DESCRIPTION	Le lanceur doit se reposer au tour suivant sauf si l'attaque échoue.											
NOM	Vendetta	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Si le lanceur est touché par une attaque avant d'utiliser cette technique, les dégâts de base de l'attaque sont doublés.											
NOM	Vengeance	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	7
DESCRIPTION	Si un Pokémon de l'équipe a été mis K.O. au tour d'avant, la puissance est doublée.											
NOM	Vent Argenté	INSECTE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 10 augmente toutes les Stats du lanceur de +1.											
NOM	Vent Arrière	VOL	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Génère une rafale de vent qui double la Dextérité des cibles pendant 4 tours.											
NOM	Vent Féérique	FÉE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Le lanceur crée une bourrasque féérique et frappe la cible avec.											
NOM	Vent Glace	GLACE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Baisse la Dextérité des cibles de -1.											
NOM	Vent Mauvais	SPECTRE	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 10 augmente toutes les Stats du lanceur.											
NOM	Vent Violent	VOL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	70	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION	Sur 8-10 rend la cible confuse. La précision passe à 100% sous la pluie et à 50% sous le soleil.											
NOM	Verrou Enchanté	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	10	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	En verrouillant le champ de bataille, le lanceur empêche tous les Pokémon sur le terrain de s'enfuir au prochain tour.											
NOM	Verrouillage	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	La précision de toutes les technique de la cible passent à 100%. Enlève l'immunité d'un pokémon à un type.											
NOM	Vibra Soin	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Redonne 50% de ses PVs à la cible.											
NOM	Vibraqua	EAU	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Sur 9-10 rend la cible confuse.											



NOM	Vibrécaille	DRAGON	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Sonore	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	11
DESCRIPTION	Baisse la défense du lanceur											
NOM	Vibrobscur	TÉNÉBRES	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Sur 9-10 apeure les cibles.											
NOM	Vif roc	ROCHE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Attaque toujours en premier											
NOM	Vigilance	FÉE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Alliée	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Utilise une force mystérieuse pour protéger l'équipe des attaques de statut.											
NOM	Vitesse Extrême	NORMAL	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	100	PORTÉE	Rayon	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	8
DESCRIPTION	Le lanceur augmente son Initiative de 20 pendant ce tour.											
NOM	Vive-Attaque	NORMAL	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Le lanceur augmente son Initiative de +10 pendant ce tour.											
NOM	Voeu	NORMAL	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Après deux tours, le Pokémon au combat récupère la moitié de la Vitalité maximale du lanceur.											
NOM	Voeu Soin	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Tous les Alliés	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur tombe KO et le pokémon qui le remplace est totalement soigné (Condition + Vitalité).											
NOM	Voile aurore	GLACE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	0	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Réduit les dégâts causés par les capacités physiques et spéciales durant 5 tours. Ne peut être utilisé que lorsqu'il grêle											
NOM	Voile Miroir	PSY	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Annule une attaque de catégorie spéciale envoyée par la cible et lui inflige le double des dégâts que le lanceur aurait reçu.											
NOM	Voix Enjôleuse	FÉE	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone Ennemie	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	4
DESCRIPTION	Elle n'échoue jamais.											
NOM	Vol	VOL	ÉNERGIE	2	PRÉCISION	95	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	9
DESCRIPTION	Le lanceur s'envole au premier tour et fait une attaque en charge au second.											
NOM	Vol Magnétique	ÉLECTRIK	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le lanceur lévite et devient immunisé aux attaques de type Sol, aux Picots et aux Pics Toxik pendant 5 tours.											
NOM	Vol-force	PLANTE	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Se soigne et baisse l'attaque ennemie											
NOM	Vol-Vie	PLANTE	ÉNERGIE	1	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	2
DESCRIPTION	Le lanceur récupère la moitié de la Vitalité qu'a perdu la cible.											
NOM	Vortex Magma	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	75	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Spéciale	DÉGATS	10
DESCRIPTION	Le lanceur encercle la cible dans un tourbillon de flammes et lui retire un dixième de sa Vitalité pendant 5 tours.											
NOM	Yama Arashi	COMBAT	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	100	PORTÉE	Cible	CATÉGORIE	Physique	DÉGATS	6
DESCRIPTION	Si l'attaque réussie, c'est un coup critique automatiquement, sauf contre les possesseurs de Coque Armure et Armurbaston ou contre les cibles sous l'effet d'Air Veinard.											
NOM	Yoga	PSY	ÉNERGIE	0	PRÉCISION	-	PORTÉE	Personnel	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Augmente la Force du lanceur de +1.											
NOM	Zénith	FEU	ÉNERGIE	6	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Le soleil brille fortement pendant 5 tours. Augmente les dégâts des techniques de type Feu de 50% et baisse ceux du type Eau de 50%.											
NOM	Zone Étrange	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Tous les Pokémon voient leur Endurance et leur Volonté inversées pendant 5 tours.											
NOM	Zone Magique	PSY	ÉNERGIE	3	PRÉCISION	-	PORTÉE	Zone	CATÉGORIE	Autre	DÉGATS	0
DESCRIPTION	Les objets sont inutilisables durant 5 tours.											

NOM Eil Miracle

PSY

ÉNERGIE 0

PRÉCISION -

PORTÉE Zone

CATÉGORIE Autre

DÉGATS 0

**DESCRIPTION** Annule les augmentations de Dextérité actuelles et futures. Annule l'insensibilité des Pokémon de type Ténèbres aux techniques Psy.