
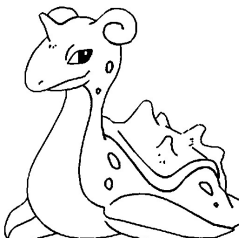






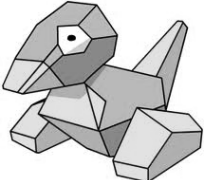

















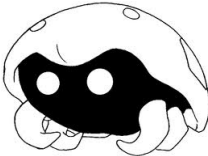






























PV 10	30	50	70	90	110	130	150	170	190
ATT 0	5	10	15	15	20	20	25	25	30
#131 Lokhlass						Type			
						Faiblesse			
						Avantage			
						Résistance		e	
		Plongée Comme tunnel, plonge un tour puis lance.				100			
		Onde boréale X2 contre plantes				30 1/2 de paralyser			
		Plaquage 1/2 de paralyser				80			
		Danse pluie				Attaques EAU +10 attaques FEU -10 Pdt 5 tours.			

















PV	10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
#137 Porygon							Type			
										
							Avantage			
							?			
							Faiblesse	Résistance		
							?	?		
Pouv. Pokémon : adaptation. Quand porygon entre en jeu, il choisit un avantage une résistance et une faiblesse. Il ne peut plus les changer après.										
							Triplattaque	60		
							Lancez un dé. Si 4, elle paralyse. Si 5, elle brûle. Si 6, elle gèle.			
							Binaire	50		
							Une chance sur deux de marcher, sinon elle rend porygon confus.			
							6° dimension	300		

PV 50	Amonita ne peut pas monter de niveau et évolue en Amonistar avec une pierre lune.				
ATT 0					
#138 Amonita			Type :	Resistance :	
					
			Faiblesse :	  	
			Avantage :		
					
Pouv. Pkmm : Clairvoyance. Tant qu'Amonita est en jeu ou sur le banc, votre adversaire joue avec sa main découverte.					
	Tourbillon Dure tant qu'Amonita est sur le terrain			Tout Pkmm de type non-eau perd 10 PV/tour	
	Pistolet à O.			20	
Pouv. Antique Lancez un dé. De 1 à 2, piochez une carte, de 3 à 4, piochez en deux, de 5 à 6, votre adversaire en pioche une.			10		
 					

PV 80	Amonistar ne peut pas monter de niveau		
ATT 15			
#139 Amonistar		Type :	Resistance :
			
		Faiblesse :	★
			★
		Avantage :	★
			
Pouv. Pkmm : Sagesse antique : Tant qu'Amonistar est en jeu, vous piochez deux cartes au lieu d'une.			
		Laser Glace 1chance/2 de paralyser la cible. x2 contre les plantes	100
		Siphon	50
		Pouv. Antique II Piochez trois cartes	100
		Ampleur	Deux dés X 10

PV 80	Kabuto ne peut pas monter de niveau. Il évolue en Kabutops avec une pierre lune.		
ATT 0			
<div>#140 Kabuto</div> 		Type : 	Resistance : 
		Faiblesse : 	  
		Avantage : 	
		Pouv. Pkmm : carapace. Dégats infligés à Kabuto divisés par deux.	
		Vol-vie Récupère la moitié des dégâts infligés	30
		Tranche	35
		Pouv. Antique : 1chance/3 de faire le double de dégâts	50

PV 120	Kabutops ne peut pas monter de niveau.			
ATT 0				
#140 Kabutops		Type	Resist.	
				
		Faiblesse :	 	  
		Avantage :		
Pouv. Pkmm : Danse-lames. L'attaque de Kabutops augmente de 10 chaque tour.				
 	Combo-lames		Dx15	
 				
 	Plaie-Croix		50	
 	Pouv. Antique : 1chance/3 de multiplier l'attaque de kabutops par deux.		60	
   	Hydrocanon Attaque Considérée comme type eau		100	

90	Ptera ne peut pas évoluer ou monter de niveau		
0			
#142 Ptera		Type : 	Resistance 
		Faiblesse :  	 
		Avantage : 	
		Pouv. Pkmm : préhistoire: Aucune carte évolution ne peut être jouée tant que Ptera est sur le terrain..	
 		Jet-Pierre x2 si la cible a des ailes	60
   		Ultralaser	120
 		Pouv. Antique Lancez un dé. De 1 à 2, piochez une carte, de 3 à 4, piochez en deux, de 5 à 6, votre adversaire en pioche une.	60

PV 120	140	160	180	200	220	240	260	280	300
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#143 Ronflex						Type	<div><div>★</div><div>★</div><div>★</div><div>★</div></div>		
						Avantage			
						Faiblesse			
<div><div>★</div><div>★</div></div>						<div><div>✊</div></div>			
Pouv. Pokémon : Restes. Enlevez dix dégâts OU BIEN attachez une énergie de votre pile de défausse à Ronflex chaque tour.									
<div><div>★</div><div>★</div></div>		Repos Ronflex s'endort deux tours				Récupère tous ses PVs			
<div><div>★</div><div>★</div></div>		Ronflement Ne marche que si ronflex SOM				70			
<div><div>★</div><div>★</div><div>★</div></div>		Plaquage 1/2 de paralysier				80			
<div><div>★</div><div>★</div><div>★</div><div>★</div></div>		Ultralaser				150			