






















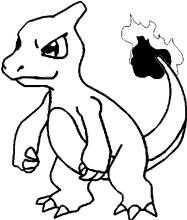















PV25	29	33	37	41	45	49	53	57	61
ATT0	1	2	3	4	5	6	7	8	10
#1 BULBIZARRE							Type	★	
							Faiblesse	★	
							★		
							Avantage	Resistance	
									
							Vampigraine chaque tour adverse, prenez 10PV au pkm touché et transférez-les à Bulbizarre		10
							Fouet Lianes		20
							Charge		15
							Poudre Toxik		Le pkm défenseur est maintenant em- poisonné (10/tour)


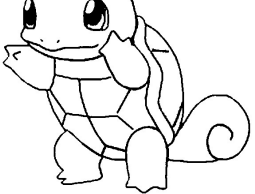






PV45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
ATT0	1	2	3	4	5	6	7	8	10
#2 Herbizarre							Type	★	
							Faiblesse	★	
							Avantage	★	
							Résistance	★	
		Chlorophylle					Prenez deux cartes énergie de votre pile de défausse et attachez les à Herbizarre.		
		Tranch'herbe					30		
		Méga-sangsue récupérez autant de PV que le nb de dégâts infligés par cette attaque.					45		
		Morsure +10 dégâts contre les pkmn psys					20		


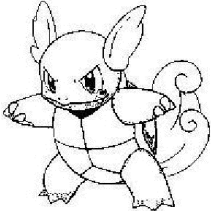








PV90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
ATT0	1	2	3	4	5	6	7	8	10
#3 Florizarre							Type	★	
							Faiblesse	★	
							Avantage	★	
							Resistance	★	
		Lance Soleil					150		
		Se concentre un tour puis lance. Si Zenith lancez tout de suite.							
		Danse fleur					35		
		Lancez une pièce. Si face, il lance cette attaque trois tours de suite, sinon, seulement deux tours (sans repayer)					Adv. Confus		
		Giga-sangsue					60		
		récupérez la moitié des PV infligés par cette attaque.							
		Bélier					50		
		Florizarre perd 1/3 des dégâts infligés							

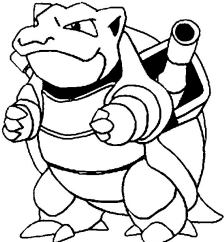













PV20	27	34	41	48	55	56	57	58	60
ATT0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
#004 Salamèche							Type	☆	
							Faiblesse	☆	
							Avantage	★	
							Resistance	☆	
									
		Flammèche					15		
		Fouet-Queue					20		
		(1/2 de brûler)							
		Griffe					15		

PV 60	67	74	81	88	90	90	90	90	90
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	18
#005 Reptincel									
									
									
									
			Boules de feu				D10+15		
			Lance-flammes (1/2 de brûler)				75		
			Frénésie Reptincel ne peut pas s'arrêter de lancer cette attaque jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie.				50+ Inflige dix dégâts de plus pour chaque fois où reptincel a été attaqué.		
			Tranche				30		

PV 90	94	98	102	106	110	114	118	120	120
ATT0	3	6	9	12	15	18	21	24	27
#006 Dracaufeu							Type	★	
							Faiblesse	★	
							Avantage	★	
							Resistance	e	
							Déflagration		120
							Aile d'acier		60
		Surchauffe		10x					
		Inflige dix dégâts multipliés par le nombre d'énergies FEU sur le terrain.		(N'appliquez pas la résistance)					
		Danseflamme		Inflige dix dégâts par tour aux pokm adverse (+banc)					
		Lancez deux dés, ça indique combien de temps dure l'attaque.							

PV 35	39	43	47	51	55	59	63	67	71
ATT0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
#007 Carapuce						Type			
						Faiblesse			
									
						Avantage			
						Résist.			
		Pistolet à O						20	
		Coup d'Boule 1/2 d'intimider l'adversaire						15	
		Ecume						30	

PV 70	74	78	82	86	90	94	98	100	100
ATT 0	1	2	3	4	5	6	7	7	7
#008 Carabaffe						Type			
						Faiblesse			
									
						Avantage			
							Résist.		
						Bulles d'O		35	
						Combo-griffes		Dx10	
						Danse pluie		Augmente de 10 les attaques eau, baisse de 10 les attaques feu pdt 5 tours	
						Trombes d'eau		Enlevez 80PV au plus haut LVL de l'adversaire	

PV 100	105	110	115	120	125	130	135	140	150
ATT 0	1	2	3	4	5	6	7	8	15
#009 Tortank						Type	★		
						Faiblesse	★		
						 		★	
						Avantage	Résist.		
									
 		Hydrocanon					120		
 		Lame de fond					Dx10+5		
		Si pkmn défenseur est de type FEU lancez un dé. Si 5 ou 6, mettez le immédiatement KO.					0		
 		Plaquage					60		
		1/2 de Paralyser							
  		Ultimapoing					90		