



























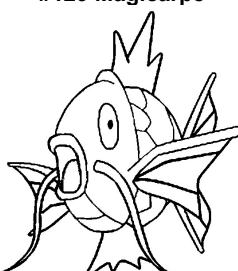





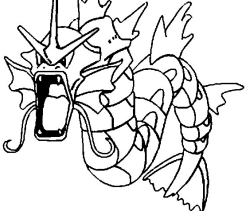










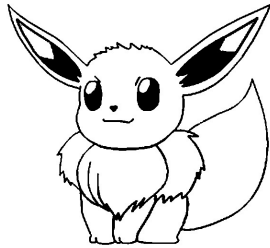







PV 80	84	88	92	96	100	104	108	112	116
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#124 Lippoutou						Type			
						Faiblesse			
									
						Avantage	Résist.		
									
		Grobisou					Pkmn adv. endormi		
		Blizzard					40		
		Si pkmn défenseur est de type FEU lancez un dé. Si 5 ou 6, mettez le immédiatement KO.							
 		Laser Glace					80		
		1/2 de Paralyser							
  		Lilliput				L'adv. doit faire 5 ou 6 pour toucher.			

PV	90	94	98	102	106	110	114	118	120	120	
ATT	0	5	10	15	15	20	20	25	25	30	
#126 Magmar							Type				
											
							Faiblesse				
							Avantage		Résistance		
											
 			Eruption				30				
				Inflige 15 dégâts à tous les pkmn du banc adverse.							
  			Lance-flammes (1/2 de brûler)				75				
 			Puredpois				50+ (1/2 de PSN)				
				Inflige dix dégâts de plus pour chaque énergie FEU sur le terrain.							
			Tranche				30				










PV	10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
#129 Magikarp							Type			
										
							Faiblesse			
							Avantage	Résist.		
							Trempette	Rien ne se passe		
							Charge	15.		



PV	90	110	130	150	170	190	210	230	250	270
ATT	10	30	50	70	90	110	130	150	170	190
#130 Leviator							Type	<div>★</div> <div>★</div> <div>★</div>		
							Faiblesse			
							<div>x4</div>			
							Avantage	Résist.		
										
<div></div>		Hydrocanon					120			
<div><div>★</div><div>★</div></div>		Ultralaser					150			
Gratuit		Dracorage					40			
<div>★</div>		Mania Leviator ne peut pas s'empêcher de lancer cette attaque jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie. Elle inflige dix dégâts de plus chaque tour.					50+			

???????????		???????????????	
#132 Métamorph		Type :	Resistance :
			?
		Faiblesse :	
		?	 ?
		Avantage :	
		?	
Pouv. Pkmn : Morphing			
Metamorph a les mêmes attaques, faiblesses, résistances, coût de retraite et statistiques que le pokémon adverse en jeu quand il arrive sur le terrain, à l'exception près que son <b>attaque</b> est divisée par deux. Il peut toutefois « payer » ses attaques avec n'importe quel type d'énergie pourvu qu'il complète le nombre juste d'énergies à avoir / à défausser. Si le pkmn adv. est mis KO métamorph garde son apparence tout au long de la partie, et ce même s'il est ramené sur le banc.			
Il est impossible de le faire monter de niveau.			

PV 50	Evoli ne peut pas monter de niveau, il peut seulement évoluer à l'aide de pierres d'évolution		
ATT 0			
#133 Evoli		Type	
			
		Avantage	
		Faiblesse	
		Charge	15
 		Signe d'Evolution.	Allez chercher un Aquali, un Voltali ou un Pyroli dans votre Deck.

PV	110	130	150	170	190	210	230	250	270	290
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#134 Aquali							Type			
							Avantage			
							Faiblesse	Résistance		
										
		Vibraqua					30			
  		Noyade Attaques d'Aquali +10.					Si l'adversaire ne met pas Aquali KO dans 4 tours, il est mis KO lui-même.			
  		Hydrocanon					120			
 		Tsunami Votre adversaire peut vous laisser piocher					Pour chaque carte qu'il refuse de vous laisser prendre, infligez 10 dégâts			

PV	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
ATT	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
#135 Voltali							Type			
										
							Avantage			
										
							x2 contre volatiles			
							Faiblesse	Resistance		
										
							<b>Eclair</b> +15 par energie attachée à l'adversaire		<b>30+</b>	
							<b>Tonnerre</b> +20 par energie attachée à l'adversaire		<b>60+</b>	
							<b>Fatal-foudre</b>		<b>150</b>	
							<b>Cage-éclair</b>		<b>Paralyse</b>	

PV	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
ATT	0	5	10	15	15	20	20	25	25	30
#136 Pyroli							Type			
										
							Avantage			
							Faiblesse	Résistance		
 							FIRE BURNIM :	Pyroli a une chance sur trois de faire brûler l'adversaire quand il lui fait perdre des dégâts. Le cas échéant., en plus des points de vie, il perd une carte énergie par tour.		
 							Feu sacré	La prochaine attaque physique de l'adversaire le rend brûlé.		
   							Déflagration	150		
 							Flammèche	30		
  							Purification	Pyroli annule tout changement de statut, protection ou altération de capacités.		