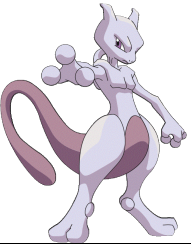












PV 200		Les pokémons légendaires n'évoluent pas.		
ATT 0				
#144 Artikodin		Type		
		Avantage		
		Résistance		
		Faiblesse		
			 	
Pouv. Pokémon : Blizzard divin. Chaque tour, Artikodin récupère 30 PV.				
		Tempête neige	Tous les pokémons adverses perdent 30PV par tour	
Dure D tours				
		Aéroblast	90	
		Blizzard	80	
1/ 2 de geler				
		Laser Glace	150	
2 chances sur 3 de geler				

PV 180	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.		
ATT 0			
#145 Elektor		Type	  
	Avantage		
	Résistance		
	  		
Pouv. Pokémon : Tonnerre des cieux. Chaque tour, Elektor peut prendre une énergie attachée à un des pokémons adverses.			
	Eclair	+15 par énergie sur le terrain	45
 	Mise à terre	Elektor vole toutes les énergies attachées au pkmn adv.	
 	Tonnerre	+15 par énergie sur le terrain	60
   	Fatal-Foudre	2 chances sur 3 de paralyser	150

PV 160		Les pokémons légendaires n'évoluent pas.		
ATT 0				
#146Sulfura				
		Type		  
		Avantage		
		Résistance		
Pouv. Pokémon : Feu Eternel. Chaque tour vous pouvez défausser votre main et piocher jusqu'à 5 cartes				
	Feu Sacré		La prochaine attaque physique de l'adversaire le rend brûlé.	
	Piqué		Attaque de l'adversaire + la quantité de PV que Sulfura a perdu.	
		Lance-Flammes 1/2 de brûler	80	
		Déflagration 2 chances sur 3 de brûler	150	

PV 250	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.		
ATT 0			
#150 Mewtwo		Type	<div>★</div> <div>★</div> <div>★</div>
		Avantage	
		Résistance	
		<p>Pouv. Pokémon : Psychopompe. Chaque tour vous Mewtwo peut prendre une énergie au pkmn. adv.</p>	
	Prescience	Attachez jusqu'à 2 cartes énergie de votre pile de défausse à Mewtwo.	
	Bouclier	Dégâts divisés par 2 (pendant 3 tours).	
	Psyko	+20 par énergie du pkmn adv.	80+
	Ultralaser	150	

PV 300	Les pokémons légendaires n'évoluent pas.		
ATT 0			
	Type		  
	Avantage		
	Résistance		
Pouv. Pokémon : Originel. Choisissez quatre attaques existantes pour Mew (permanentes). Il lance toutes ses attaques gratuitement.			

PV 150	Les pokémons BUG n'évoluent pas.		
ATT 0			
	Type		Pouvoir Pokémon : Random. Lancez un dé. Le chiffre qui sort détermine quelle attaque ci-dessous est lancée.
	BUG		
	Avantage		
	BUG		
	Résistance		
	BUG		
1	Les deux Pokémon sont mis K.O.		
2	Vous défaussez toute votre main.		
3	Les deux joueurs mélangent leur main et leurs Pkmn en jeu avec leur deck et piochent 7 cartes.		
4	Missingno est mis K.O., et toute votre pile de défausse est désormais inaccessible.		
5	Pokémon adverse mis K.O.		
6	Piochez 10 cartes		