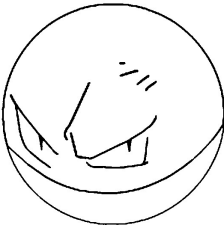






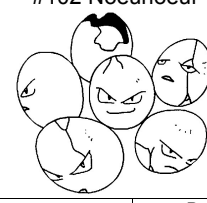

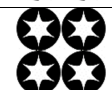

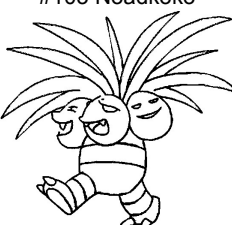
















PV 15	17	19	21	23	25	28	30	32	35
ATT 0	0	2	2	2	3	4	5	5	5
<div>#100 Voltorbe</div>  <div> <div>Type</div> <div>Avantage</div> <div>Résistance</div> </div> <div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
<b>Pouv. Pkmn : Elektrik.</b> Quand vous le voulez, sauf si Voltorbe est KO, vous pouvez changer Voltorbe en carte énergie du type que vous souhaitez et l'attacher à un de vos pokémons.									
		Sonicboom						20	
		<b>Destruction</b> Inflige 20 dégâts à tous les pokémons du banc adverse. Voltorbe est mis KO.						150	






PV 40	45	50	55	60	65	70	75	80	90
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
<div>#101 Electrode</div>  <div> <div>Type</div> <div>Avantage</div> <div>Résistance</div> </div> <div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
<b>Pouv. Pkmn : Elektrik.</b> Quand vous le voulez, sauf si Electrode est KO, vous pouvez changer Electrode en carte énergie du type que vous souhaitez et l'attacher à un de vos pokémons.									
		Sonicboom II						35	
		<b>Explosion</b> Inflige 40 dégâts à tous les pokémons du banc adverse. Electrode est KO.						300	
		<b>Eclair</b> +10/énergie attachée au pkmn défenseur						60+	






PV 10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT 0	0	2	2	2	3	4	5	5	5
<div>#102 Noeuneuf</div>  <div> <div>Type :</div> <div>Faiblesse :</div> <div>Avantage :</div> </div> <div> <div>Resistance :</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
		<b>Bomb'œuf</b> +10/pokemon KO cette partie.						30+	
		<b>Destruction</b> Mettez Noeuneuf KO 10 dégâts aux pokemons du banc.						150	
		<b>Vampigraine</b>						Le pokémon infecté donne 10 pv/tour à Noeuneuf	

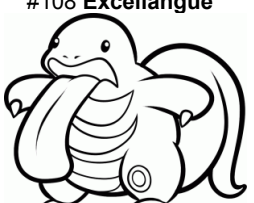




PV 60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
<div>#103 Noadkoko</div>  <div> <div>Type :</div> <div>Faiblesse :</div> <div>Avantage :</div> </div> <div> <div>Resistance :</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
		<b>Bomb'œuf</b> +10/pokemon KO cette partie.						40+	
		<b>Explosion</b> Mettez Noadkoko KO 20 dégâts aux pokemons du banc.						300	
		<b>Vampigraine</b>						Le pokémon infecté donne 10 pv/tour à Noadkoko	
		<b>Pilonnage</b>						40 + D10	

PV 10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT 0	0	2	2	2	3	4	5	5	5
<div>#104 Osselaït</div>  <div> <div>Type :</div> <div>Faiblesse :</div> <div>Avantage :</div> </div> <div> <div>Resistance :</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
<b>Pouv. Pkmn :</b> Fossoyeur. A chaque K.O.(y compris celui d'osselaït lui-même) piochez deux cartes.									
		<b>Mass d'os</b>						50	
		<b>Coup d'boule</b> 1chance sur 2 que l'adversaire ne puisse pas attaquer au prochain tour.						40	
		<b>Jet de boue</b>						20	
		<b>Détrousseur de cadavres</b>						Prenez une carte énergie de votre pile de défausse et attachez-la à osselaït	

PV 10	20	25	30	35	40	45	50	55	60
ATT 0	0	2	2	2	3	4	5	5	5
<div>#105 Ossateur</div>  <div> <div>Type :</div> <div>Faiblesse :</div> <div>Avantage :</div> </div> <div> <div>Resistance :</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
<b>Pouv. Pkmn :</b> Nécromant. Pour chaque ennemi mis K.O. par ossateur, vous pouvez récupérer un des pokémons de votre pile de défausse et le remettre sur votre banc									
		<b>Osmerang</b> Inflige 20 fois le nombre de pokemon KO dans cette partie						20X	
		<b>Coup d'crane</b> Lancez un dé, si 1, 2, 3 ou 4 le pkmn déf. Ne peut pas attaquer au prochain tour.						70	
		<b>Séisme</b>						100	
		<b>Détrousseur de cadavres</b>						Prenez une carte énergie de votre pile de défausse et attachez-la à Ossateur	

PV 70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
ATT 0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
<div>#106 Kicklee</div>  <div> <div>Type</div> <div>Avantage</div> <div>Résistance :</div> </div> <div> <div>★</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
		<b>Balai-rage</b> 10 dégâts de plus par marquer de dégâts sur Kicklee						50+	
		<b>Pied voltige</b> lancez une pièce. Si face, elle n'inflige plus que 10.						80-	
		<b>Ultimawashi</b>						160	
		<b>Double pied</b> Lancez deux pièces.						Nb de faces x 50	

PV 90	94	98	102	106	110	114	118	120	120
ATT 0	6	12	18	24	30	36	42	48	54
<div>#107 Tygnon</div>  <div> <div>Type</div> <div>Avantage</div> <div>Résistance :</div> </div> <div> <div>★</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
L'attaque poing de feu est considérée comme type feu, et poing éclair comme électrique.									
		<b>Poing comète.</b> Lancez des dés tant que le chiffre est pair. 10 x la somme							
		<b>Poing de feu</b> Lancez un dé, si 5 ou 6, brûle.						60	
		<b>Poinglace</b> Lancez un dé, si 5 ou 6, gèle. x2 contre les plantes, volatiles et dragons.						60	
		<b>Poing-éclair</b> Lancez un dé, si 5 ou 6, paralyse.						60	

PV 80	84	88	92	96	100	104	108	112	116
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
<div>#108 Excellangue</div>  <div> <div>Type</div> <div>Avantage</div> <div>Résistance :</div> </div> <div> <div>★</div> <div>★</div> <div>★</div> </div>									
<b>Pouv. Pokémon :</b> Bavouille. Excellangue récupère 10PV par tour.									
		<b>Roulade</b> Lancez l'attaque pendant D tours						40	
		<b>Léchouille</b> Lancez un dé, si 5 ou 6, brûle.						50	
		<b>Coup d'Boule</b> Lancez un dé, si 5 ou 6, pkmn adverse ne peut pas attaquer						80	
		<b>Souplesse</b>						ATT d'Excellangue + ATT du pkmn adv..	