







































































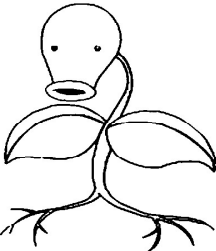









PV	60	67	74	81	88	90	90	90	90	
ATT	0	5	10	15	15	20	20	25	30	
<div>#64 Kadabra</div> <div></div>							<div>Type</div> <div></div>		<div>★</div> <div>★</div> <div>★</div>	
							<div>Avantage</div> <div></div>		<div>★</div> <div>★</div>	
							<div>Résistance :</div> <div></div>			
<div>Pouv. Pkmn : Soin : chaque tour, vous pouvez enlever 10 dégâts de Kadabra.</div>										
<div></div>		<div>Vague psy</div> <div>+10 dégâts pour chaque marqueur de dégâts sur le pkmn cible</div>						<div>50+</div>		
<div></div>		<div>Rafale psy.</div>						<div>70</div>		
<div></div>		<div>Méditation</div> <div>Prenez trois cartes énergie dans votre pile de défausse et attachez les à Kadabra</div>						<div>-</div>		
<div></div>		<div>Télékinésie</div>					<div>25</div>			


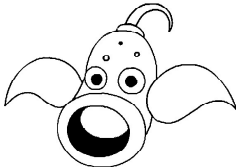
















PV	90	94	98	102	106	110	114	118	120	120	
ATT	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	
<div>#65 Alakazam</div> <div></div>							<div>Type</div> <div></div>		<div>★</div> <div>★</div> <div>★</div>		
							<div>Avantage</div> <div></div>				
							<div>Résistance ::</div> <div></div>				
<div>Pouv. Pkmn : Soin : chaque tour, vous pouvez enlever 10 dégâts de Alakazam.</div>											
<div> </div>		<div>Contrôle mental</div> <div>Prenez le contrôle du pkmn adv. Et utilisez le comme le votre, Pkmn adv. prend les dégâts.</div>					<div>Si pkmn contrôlé est mis K.O. ne pas le mettre au score.</div>				
<div></div>		<div>Psyko</div> <div>+10 dégâts pour chaque énergie attachée au pkmn adverse.</div>					<div>90+</div>				
<div> </div>		<div>Illusion</div> <div>Si endormi, l'attaque marche de toutes façons. Sinon lancez une pièce, si c'est pile, ça marche. Lancez un dé, ça indique le nombre de tours durant lequel le pkmn adv. se prend la moitié des dégâts de la dernière attaque reçue.</div>									
<div></div>		<div>Hypnose</div>							<div>Pkmn cible s'endort</div>		


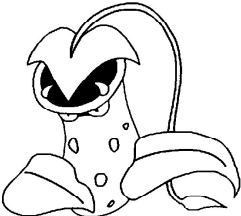



PV	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#066 Machoc							Type 		★ ★ ★	
							Avantage 		★ ★	
							Résistance :  		Faiblesse 	
 		Balayage					2x l'attaque du pkmn visé.			
 		Poing-karaté					25			
 		Puissance			Double la puissance de la prochaine attaque.					
		Charge						15		

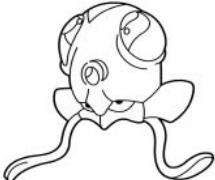



PV	60	67	74	81	88	95	102	109	116	120
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#067 Machopeur							Type 		★ ★ ★	
							Avantage 		★ ★	
							Résistance :  		Faiblesse 	
 		Frappe Atlas					3x l'attaque du pkmn visé.			
 		Sutemi					60 Machopeur perd la moitié des dégâts infligés.			
 		Projection Echange le pokémon visé avec un de ceux sur le banc. Si l'adv. N'a pas de pokémon sur le banc, l'attaque inflige 30 dégâts de plus.					40			
		Punch					20			

PV	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#068 Mackogneur							<div>Type</div> <div></div>		<div>★</div> <div>★</div> <div>★</div>	
							<div>Avantage</div> <div></div>			
							<div>Résistance :</div> <div></div>		<div>Faiblesse</div> <div></div>	
							Pouv. Pokémon : Cran . Les attaques infligent dix dégâts de plus si Mackogneur est paralysé, confus, brûlé ou empoisonné.			
 		<div>Ultimapoing(s)</div> <div>Inflige 15 dégâts de plus pour chaque  attachée en plus à Mackogneur</div>						50+		
 		<div>Sacrifice</div> <div>Mackogneur perd 60 PV</div>						200		
		MegaPunch						35		
   		<div>Abîme</div> <div>Lancez un dé si 5 ou 6 l'attaque réussit.</div>						Pkmn adv. KO		

PV	20	27	34	41	48	55	56	57	58	60
ATT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
#069 Chetiflor							Type			
							Faiblesse			
							Avantage			
							Resistance			
				Ligotage Lancez 4 pièces, infligez 5 dégâts de plus pour chaque pile.			15+			
				Fouet Lianes			20			
		Souplesse			15					
		Poudre Dodo			Le pkm défenseur est maintenant endormi					

PV	60	67	74	81	88	90	90	90	90			
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20		
#070 Boustiflor							Type					
							Faiblesse					
												
												
							Avantage					
												
								Résistance				
  							Acide 1/2 de PSN		50 Enlevez une énergie attachée au pokémon adverse			
 							Tranch'herbe		35			
  							Mildiou		40 (10 dégâts sur le banc)			
							Poudre Toxik		Le pkm défenseur est maintenant PSN			

PV	90	94	98	102	106	110	114	118	120	120						
ATT	0	2	4	6	8	10	12	14	16	20						
#071 Empiflor							Type 	★ ★ ★								
							Faiblesse 	★ ★ ★								
							Avantage 	Résistance 								
							Digestion							20		
							S'attache un nombre d' énergies(pile de défausse) équivalent au niveau d'évolution du pkmn. Adverse.									
							Tempêteverte							100		
Vomi acide							Enlevez trois cartes énergie au pokémon adverse.									
Lame feuille							60									
Lancez un dé, si 6, cette attaque inflige 50 dégâts de plus.																

PV 35	38	41	44	47	50	53	56	59	60
ATT 0	2	4	6	8	10	12	14	16	20
#072 Tentacool						Type		★	
						Faiblesse		★	
						Avantage		Résist.	
Pouv. Pokémon : Echappée. Vous pouvez reprendre Tentacool dans votre main à n'importe quel moment. Il ne conserve aucune trace de dégâts ou de changement de statut.									
		Acide 1/2 de PSN					30		
		Constriction Pour savoir combien de tour dure constriction, lancez un dé. Le pkmn adverse ne peut pas attaquer ou s'échapper.					10 Si pkmn adv PSN ou BRL, les dégâts sont infligés chaque tour, même s'il ne peut pas attaquer.		
		Pistolet à O					20		