

 **GRIMER** 

TOXICURACIÓN 30

    Si el turno anterior ejecutaste con éxito "Gas venenoso", recupera 30 de vida.

EBW01-053

 **GRIMER** 

CERCO LODOSO 30

   Inutiliza un movimiento del oponente.

EBW01-054

 **GRIMER** 

PUÑO VENENO 40

  Causa 30 de daño adicional.

EBW01-055

 **GRIMER** 

DESLIZ TÓXICO 20

    Tu oponente tira su Chara Koro. Si obtiene     , causas 20 de daño adicional.

EBW01-057

 **GRIMER** 

BOMBA TÓXICA 30

   Si el turno anterior ejecutaste con éxito "Gas venenoso", causa 30 de daño adicional.

EBW01-058

 **GRIMER** 

PLACAJE LODOSO 20

   Causa 40 de daño adicional.
  Sufres 20 de daño.

EBW01-059

 **GRIMER** 

VENENO INSIDIOSO 20

   Si tu oponente falló su movimiento, causa 50 de daño adicional.

EBW01-060

 **MOLTRES** 

ALAS DE FUEGO 30

  Causa 30 de daño adicional.
  Sufres 20 de daño.

EBW01-011

 **MOLTRES** 

ONDA ÍGNEA 30

   Causa 20 de daño adicional.

EBW01-012

 **MOLTRES** 

LANZALLAMAS 40

  Causa 40 de daño adicional.
    El siguiente turno tiras 2 Ene Koro menos.

EBW01-013

 **MOLTRES** 

ENVITE ÍGNEO 50

   Causa 40 de daño adicional.
   Sufres 40 de daño.

EBW01-014

 **MOLTRES** 

VENDAVAL 20

 Causa 60 de daño adicional.

EBW01-015

 **MOLTRES**   **GIRO FUEGO** 

  Causa 40 de daño adicional.

    El siguiente turno tiras 2 Ene Koro menos.

EBW01-016

 **MOLTRES**    **ALIENTO ÍGNEO** 

  Causa 40 de daño adicional.

  Sufres 30 de daño.

EBW01-017

 **MOLTRES**     **LLAMA FINAL** 

   Este movimiento falla.

EBW01-018

 **MOLTRES**  **ARREMETIDA AÉREA** 

    Causa 10 de daño adicional.

EBW01-019

 **MOLTRES**    **VUELO** 

   En el turno del oponente no recibes daño.

   Este movimiento falla.

EBW01-020

 **ONIX**   **PLACAJE ROCOSO** 

En el turno del oponente recibes 10 de daño menos.

   En el turno del oponente recibes 20 de daño menos.

EBW01-041

 **ONIX**    **LANZARROCAS** 

  Causa 30 de daño adicional.

EBW01-042

 **ONIX**    **MURO DE ROCA** 

    En el turno del oponente recibes 30 de daño menos.

EBW01-043

 **ONIX**     **IMPACTO BRUTAL** 

   Causa 30 de daño adicional.

 El siguiente turno tiras 1 Ene Koro menos.

EBW01-044

 **ONIX**    **GIRO BOLA** 

Tu oponente tira su Chara Koro. Si obtiene  , causas 20 de daño adicional.

EBW01-045

 **ONIX**  **EMBESTIDA** 

   Causa 10 de daño adicional.

EBW01-046

 **ONIX**   **AVALANCHA** 

   Causa 20 de daño adicional.

EBW01-047

ONIX

CARGA SALVAJE 30

Causa 20 de daño adicional.

Sufres 20 de daño.

EBW01-048

ONIX

BARRERA ROCOSA 40

En el turno del oponente recibes 50 de daño menos.

EBW01-049

ONIX

COLA FERREA 20

En el turno del oponente recibes 10 de daño menos.

EBW01-050

PINSIR

CONCENTRACIÓN

El siguiente turno tiras 2 Ene Koro más.

EBW01-001

PINSIR

AGUANTE

En el turno del oponente recibes 20 de daño menos.

En el turno del oponente recibes 20 de daño menos.

EBW01-002

PINSIR

CORNADA 20

Causa 30 de daño adicional.

EBW01-003

PINSIR

GUILLOTINA

Causa 150 de daño.

EBW01-004

PINSIR

DEMOLICIÓN 20

Causa 20 de daño adicional.

EBW01-005

PINSIR

PINZAS CARGADAS 20

El siguiente turno tiras 1 Ene Koro más.

EBW01-006

PINSIR

GOLPE FURIOSO 10

Si el turno anterior fallaste tu movimiento, causa 40 de daño adicional.

EBW01-007

PINSIR

ASALTO 30

Causa 20 de daño adicional.

Sufres 20 de daño.

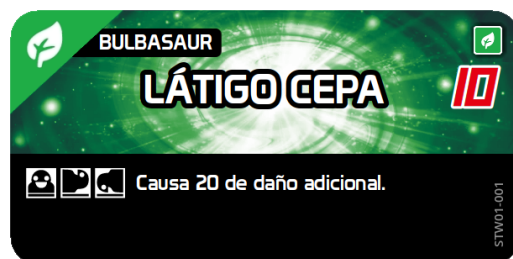
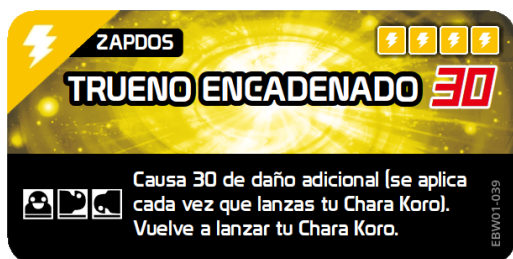
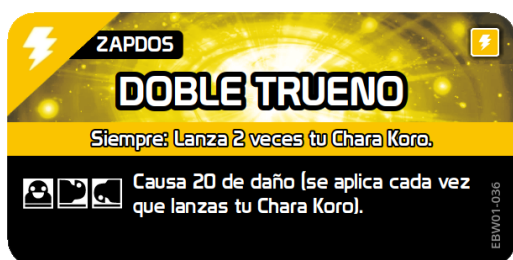
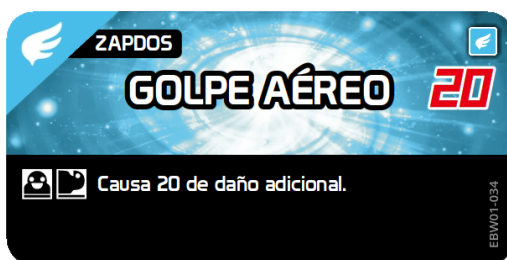
EBW01-008

PINSIR

PINZA MORTAL 20

Causa 80 de daño adicional.

EBW01-009



BULBAUR

HOJA AFILADA

20

Causa 20 de daño adicional.

STW01-002

BULBAUR

DRENADORAS

10

Tu oponente tira 1 Ene Koro menos.
El siguiente turno tiras 1 Ene Koro más.

STW01-003

BULBAUR

HIERBA LAZO

30

Inutiliza un movimiento del oponente.

STW01-004

BULBAUR

ASALTO

30

Causa 40 de daño adicional.

Sufres 30 de daño.

STW01-005

BULBAUR

GIGADRENADO

40

Recupera 40 de vida.

STW01-006

BULBAUR

BOMBA ÁCIDA

10

Causa 20 de daño adicional.

STW01-007

BULBAUR

AROMATORMENTA

30

Recupera 50 de vida.

STW01-008

CHARMANDER

ASCUAS

20

Causa 20 de daño adicional.

STW02-001

CHARMANDER

CALOR INTENSO

10

El siguiente turno tiras 2 Ene Koro más.

STW02-002

CHARMANDER

LANZALLAMAS

40

Causa 20 de daño adicional.

El siguiente turno tiras 1 Ene Koro menos.

STW02-003

CHARMANDER

COLMILLO ÍGNEO

30

Causa 30 de daño adicional.

STW02-004

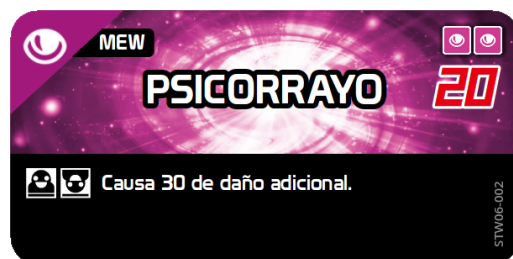
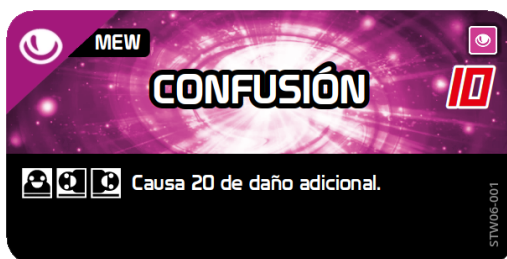
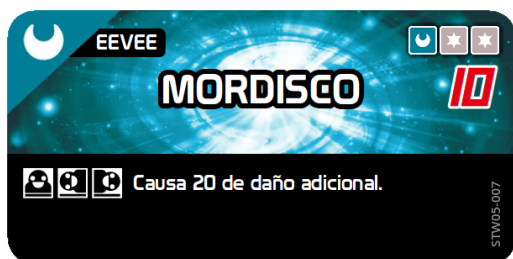
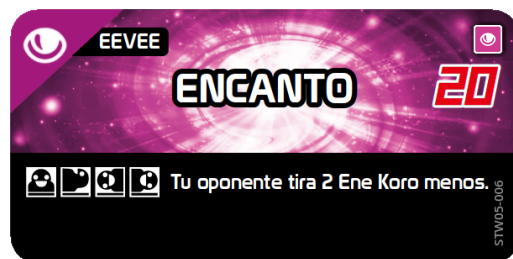
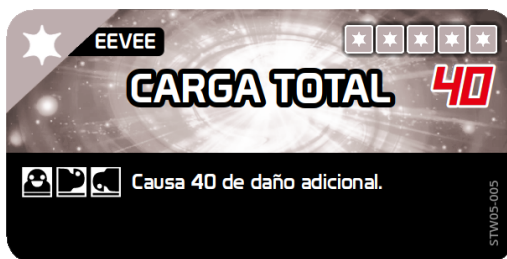
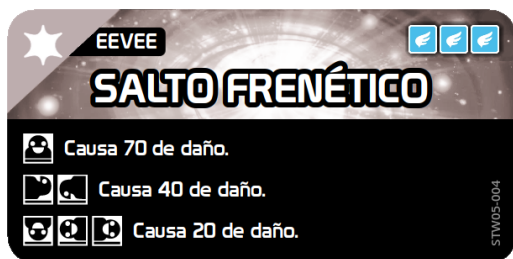
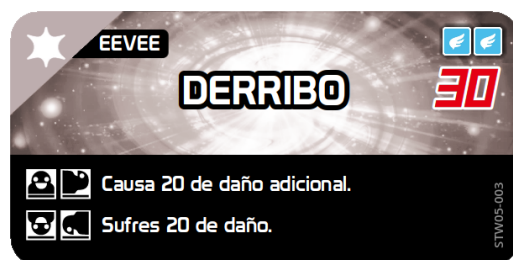
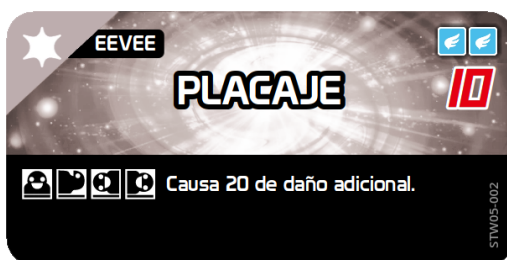
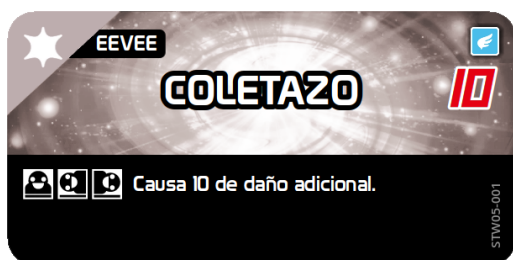
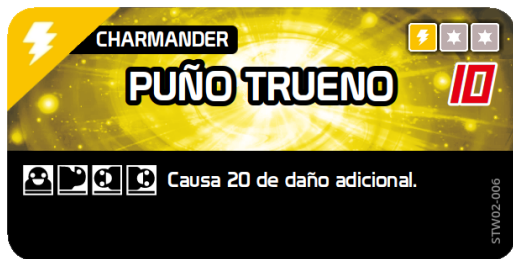
CHARMANDER

TORMENTA ÍGNEA

20

Causa 10 de daño adicional por cada energía generada.

STW02-005



 **MEW**  

BARRERA

En el turno del oponente recibes 20 de daño menos.

  En el turno del oponente recibes 30 de daño menos adicional.

STW06-003

 **MEW**  

LAGUNA MENTAL 20

   Inutiliza un movimiento del oponente.

STW06-004

 **MEW**   

PSICOCARGA 30

    Causa 20 de daño adicional.

STW06-005

 **MEW**   

PSÍQUICO 20

Tu oponente tira sus 3 Ene Koro. Causa 10 de daño adicional por el Tipo de Energía que más veces aparezca.

STW06-006

 **MEW**    

REFLEJO

Causa el daño indicado en el último movimiento jugado por tu oponente (ignora el resto de efectos)

   El daño causado se duplica.

STW06-007

 **PIKACHU** 

ROER 10

  Causa 30 de daño adicional.

STW04-001

 **PIKACHU**  

IMPAGTRUENO 10

    Causa 20 de daño adicional.

STW04-002

 **PIKACHU**  

CARGA ELÉCTRICA 20

Este movimiento no tiene en cuenta las debilidades

  Ejecuta este movimiento de nuevo (no hay límite al número de ejecuciones).

STW04-003

 **PIKACHU**   

RAYO 30

   Causa 20 de daño adicional.

   El siguiente turno tiras 2 Ene Koro menos.

STW04-004

 **PIKACHU**   

TRUENO 20

 Causa 60 de daño adicional.

STW04-005

 **PIKACHU**    

PLACAJE ELÉCTRICO 40

Sufres 30 de daño

   Causa 40 de daño adicional.

STW04-006

 **PIKACHU** 

COLA FERREA 20

   En el turno del oponente recibes 10 de daño menos.

STW04-007

