

EAU 1



AQUALI

Ses nageoires et ses branchies qui lui permettent de vivre dans les fonds marins. Ce Pokémon peut contrôler l'eau à volonté.

EAU 2



CARAPUCE

Sa carapace ne sert pas qu'à le protéger. Grâce à la forme ronde et les rainures de sa carapace, ce Pokémon nage extrêmement vite.

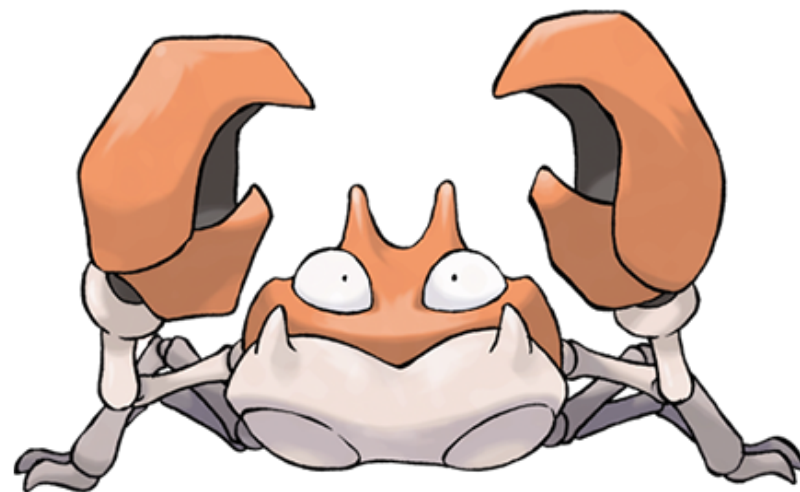
EAU 3



HYPOTREMPE

Il mange des petits insectes et de la mousse trouvée sur les cailloux. Lorsque les courants océaniques sont trop forts, ce Pokémon peut s'ancrer en accrochant sa queue aux rochers.

EAU 4



KRABBY

Il vit sur les plages, enterré dans le sable. Sur les plages où on trouve peu de nourriture, on peut voir ces Pokémon se disputer pour défendre leur territoire.

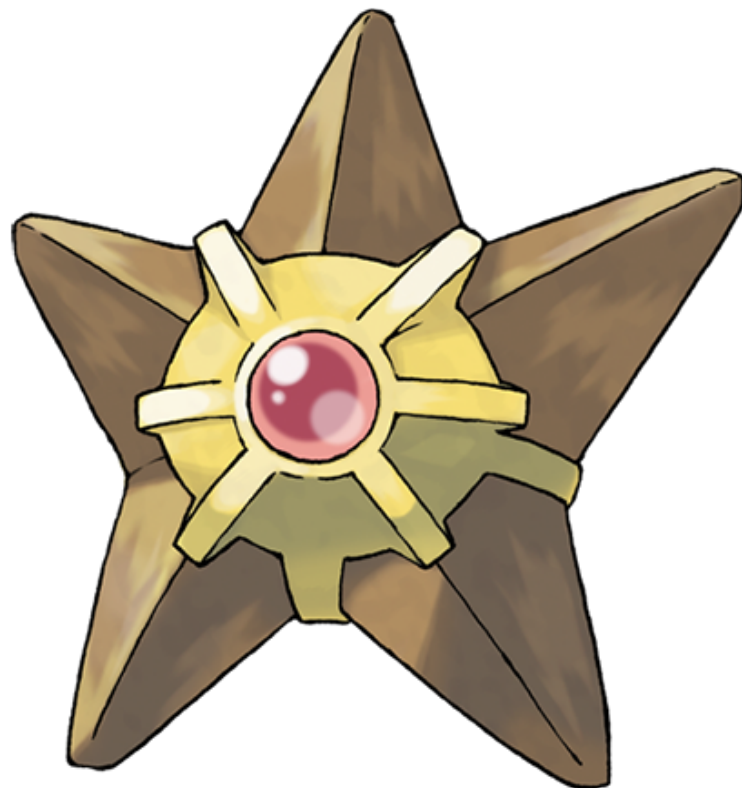
EAU 5



POISSIRÈNE

Voici un Pokémon magnifique doté de nageoires qui ondulent élégamment dans les profondeurs. Mais attention, il peut charger avec sa puissante corne !

EAU 6



STARI

À son centre se trouve un organe rouge et brillant appelé le cœur. À la fin de l'été, sur les plages, les cœurs de ces Pokémon brillent comme les étoiles dans le ciel.

ÉLECTRIK 1



ÉLECTRODE

Il mange l'électricité qui se trouve dans l'atmosphère. Les jours d'orage, on peut voir ce Pokémon exploser sans arrêt parce qu'il a avalé trop d'électricité.

ÉLECTRIK 2



ÉLEKID

Il stocke de l'électricité dans son corps. S'il touche du métal et décharge sans le faire exprès son électricité, ce Pokémon fait des cercles avec ses bras pour se recharger.

ÉLECTRIK 3



PICHU

Il se charge plus facilement en électricité les jours d'orage ou lorsque l'air est très sec. On peut entendre le crépitement de l'électricité statique générée par ce Pokémon.

ÉLECTRIK 4



RAIKOU

Il incarne la vitesse de l'éclair. Les rugissements de ce Pokémon libèrent des ondes de choc provenant du ciel et frappant le sol avec la puissance de la foudre.

ÉLECTRIK 5



VOLTALI

Il peut envoyer des éclairs. Sa fourrure hérissée est faite d'aiguilles chargées d'électricité.

ÉLECTRIK 6



WATTOUAT

Son épaisse fourrure cotonneuse se charge d'électricité lorsqu'on la frotte. Plus elle est chargée, plus l'ampoule au bout de sa queue est lumineuse.

FEU 1



CANINOS

Il a un odorat très développé et l'utilise pour deviner les émotions des autres créatures vivantes. Ce Pokémon n'oublie jamais un parfum, quel qu'il soit.

FEU 2



GOUIPIX

À sa naissance, il a une queue blanche, qui se divise ensuite en six si le Pokémon reçoit de l'amitié de la part de son Dresseur. Les six queues sont courbées et magnifiques.

FEU 3



MAGMAR

Lorsqu'il se bat, il fait jaillir des flammes de son corps pour intimider son adversaire. Les explosions enflammées de ce Pokémon déclenchent des vagues de chaleur qui embrasent la végétation environnante.

FEU 4



PONYTA

À sa naissance, il est très faible et peut à peine tenir debout. Ce Pokémon se muscle en trébuchant et en tombant, lorsqu'il essaie de suivre ses parents.

FEU 5



PYROLI

La fourrure soyeuse de Pyroli rejette la chaleur dans l'air pour que son corps ne surchauffe pas. La température du corps de ce Pokémon peut atteindre 900 °C.

FEU 6



SALAMÈCHE

La flamme qui brûle au bout de sa queue indique son humeur. Elle vacille lorsqu'il est content, mais lorsqu'il s'énervé, elle prend de l'importance et brûle plus ardemment.

INSECTE 1



CHENIPAN

Il a un appétit d'ogre. Il peut engloutir des feuilles plus grosses que lui. Les antennes de ce Pokémon dégagent une odeur particulièrement entêtante.

INSECTE 2



CHENIPOTTE

À l'aide de ses pointes arrière, il déchire l'écorce des arbres et mange la sève qui coule dessus. Ses pattes sont dotées de coussinets à ventouses pour adhérer aux parois en verre sans en glisser.

INSECTE 3



CHENITI

Pour se protéger des vents glacés de l'hiver, il s'est tissé une cape de feuilles et de brindilles.

INSECTE 4



CRIKZIK

Il communique au son de ses antennes qui s'entrechoquent. Ce son marque l'arrivée de l'automne.

INSECTE 5



LUMIVOLE

Elle peut attirer un essaim de Muciole grâce à son doux parfum, puis diriger cette nuée lumineuse et lui fait dessiner des figures géométriques dans la nuit étoilée.

INSECTE 6



POMDEPIK

Il s'accroche à une branche d'arbre et attend patiemment que sa proie passe. S'il est dérangé pendant qu'il mange par quelqu'un qui secoue son arbre, il tombe au sol et explose sans prévenir.

POISON 1



ABO

Abo s'enroule en spirale pour dormir. Sa tête reste relevée pour qu'il puisse réagir rapidement si une menace survenait.

POISON 2



AVALTOUT

Lorsqu'il repère une proie, une substance terriblement toxique sort de sa peau. Il en enduit son ennemi pour l'affaiblir et l'avale ensuite d'un coup dans sa gigantesque bouche.

POISON 3



NIDORAN

Elle est couverte de pointes qui sécrètent un poison puissant. Lorsqu'elle est en colère, une horrible toxine sort de sa corne.

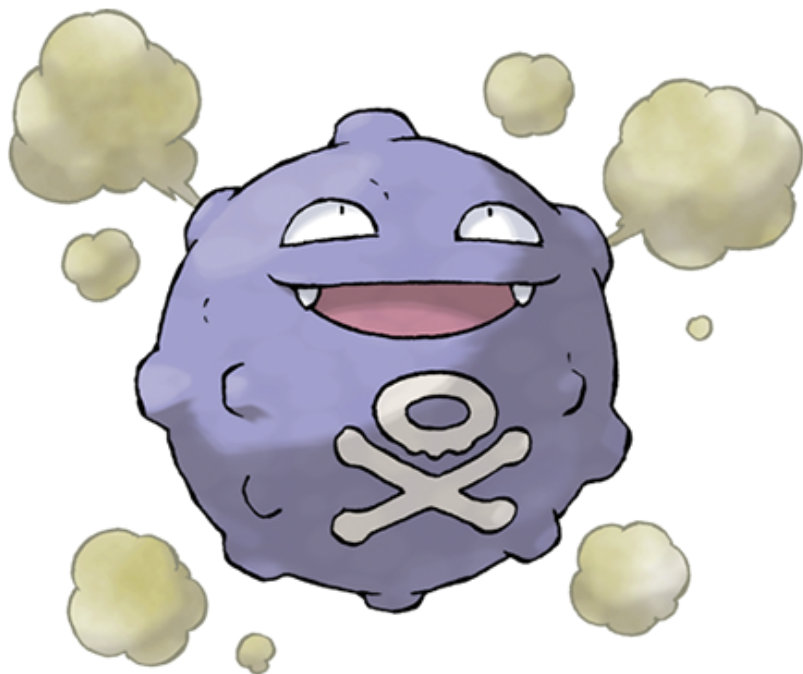
POISON 4



SÉVIPER

Ses cicatrices sont les preuves de ses nombreux combats. Ce Pokémon attaque à l'aide de sa queue, aiguisée comme une épée.

POISON 5



SMOGO

Lorsqu'il s'agit, la toxicité de ses gaz internes augmente. Il les projette ensuite par les nombreux orifices de son corps. Ce Pokémon peut aussi gonfler son corps et le faire exploser.

POISON 6



TADMORV

Son corps boueux et gélatineux peut s'enfoncer dans n'importe quelle ouverture, même la plus petite. Ce Pokémon se promène dans les tuyaux des égouts pour boire de l'eau croupie.

PSY 1



CRÉHELF

On l'appelle « être du savoir ». On raconte que son regard a le pouvoir d'effacer la mémoire.

PSY 2



ÉOKO

Il fait résonner son cri dans son corps creux. Lorsque ce Pokémon est en colère, les échos de son cri envoient voler ses ennemis.

PSY 3



KADABRA

Il émet une onde alpha si particulière qu'elle donne mal à la tête. Seuls les gens avec un psychisme puissant peuvent espérer devenir Dresseur de ce Pokémon.

PSY 4



MEW

Il peut se rendre invisible à sa guise, ce qui lui permet de ne pas se faire remarquer quand il s'approche des gens.

PSY 5



MUNNA

Il apparaît aux humains et aux Pokémon qui font des mauvais rêves et mange leurs cauchemars pour les en libérer.

PSY 6



SOPORIFIK

Lorsque les enfants ont le nez qui les démange en dormant, c'est que ce Pokémon se tient au-dessus de leur oreiller, afin d'essayer de manger leurs rêves par leurs narines.

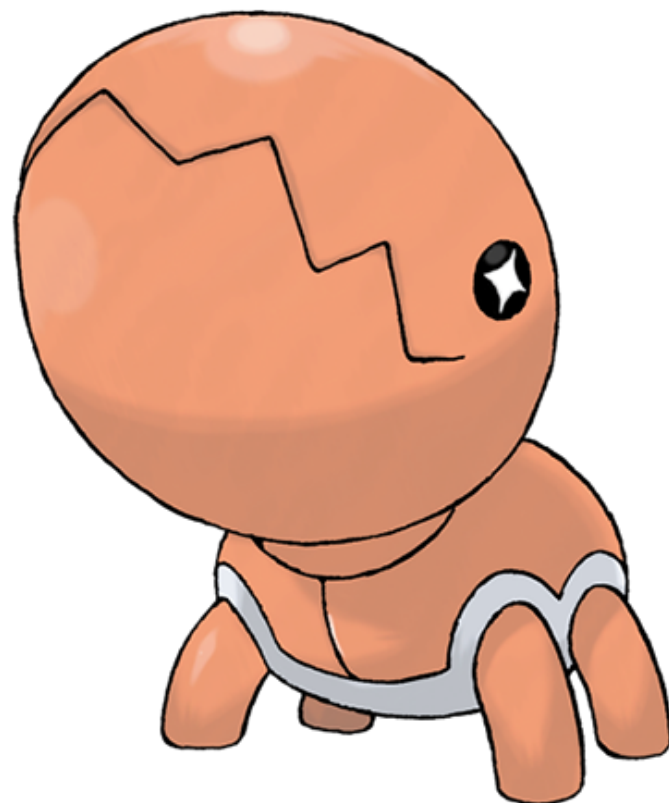
SOL 1



HIPPOPOTAS

Il vit dans des endroits arides. Il exsude du sable granuleux au lieu de transpirer.

SOL 2



KRAKNOIX

Son nid consiste en un trou en pente creusé dans le sable, comme une cuvette. Ce Pokémon attend patiemment que sa proie tombe dedans. Ses gigantesques mâchoires sont assez puissantes pour croquer des rochers.

SOL 3



OSSELAIT

Sa maman lui manque terriblement et il ne la reverra jamais. La lune le fait pleurer, car elle lui rappelle sa mère. Les taches sur le crâne que porte ce Pokémon sont les marques de ses larmes.

SOL 4



PHANPY

Pour faire son nid, il creuse un trou au bord d'une rivière. Il délimite la zone autour avec sa trompe pour prévenir les autres que ce territoire est le sien.

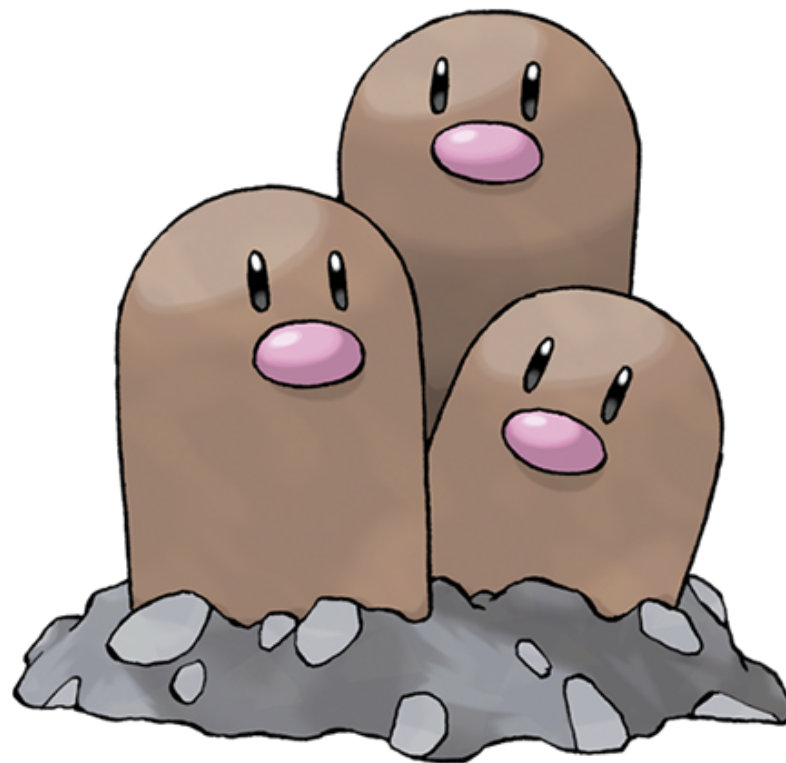
SOL 5



SABELETTE

Son corps lui permet d'économiser l'eau qu'il absorbe, afin de survivre longtemps dans le désert. Ce Pokémon s'enroule sur lui-même pour se protéger de ses ennemis.

SOL 6



TRIOPIKEUR

Ce sont en fait des triplés qui ont émergé du même corps. C'est pourquoi chaque triplé pense exactement comme les deux autres. Ils creusent inlassablement, dans une coopération parfaite.