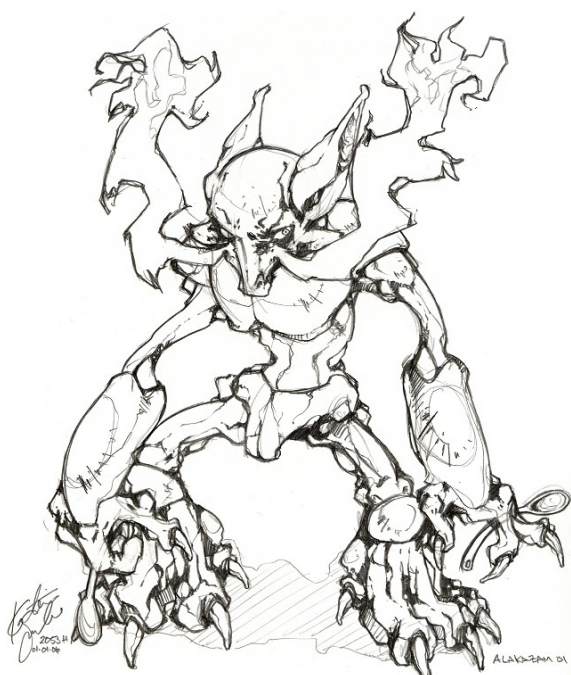






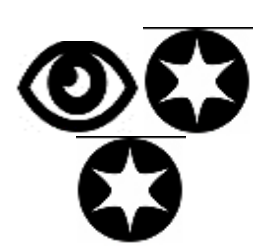



PV 90	94	98	102	106	110	114	118	120	120
ATT 0	5	10	15	20	25	30	35	40	45
<div>#65 Alakazam</div> <div></div>						Type		<div></div>	
						Avantage			
						Résistance ::			
						<div></div> <div></div> <div></div>			
<div>Pouv. Pkmn : Soin : chaque tour, vous pouvez enlever 10 dégâts de Alakazam.</div>									
<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 controlé 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 <b>endormi</b>, 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>			