

BASIS

Galar-Arktos **V**

KP 210

**Fähigkeit****Rekonfigurieren**

Du musst 2 Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Einmal während deines Zuges kannst du 1 Karte ziehen.

**Psychein**

110

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche × 2

Resistenz -30

Rückzug

Illustr. Uta



E

170/198

**V-Regel**

Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 2 Preiskarten.

POKÉMON™



POKÉMON™