Nombre: A bocajarro

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

Damage: 6A+I

Precision: 3

PP: 6

Efecto: El usuario penaliza su Defensa y Def. Especial igual a I tantos turnos como B. El Pokemon se posiciona muy cerca de su rival y aprovecha para propinar una lluvia de golpes de forma rapida y energica. Ejecutar este movimiento es algo muy exigente para el fisico del Pokemon, por lo que, durante tantos turnos como B, su Defensa y Defensa especial se veran penalizadas tantos puntos como I.

Nombre: Absorber

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Planta

Damage: A

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. A traves de energia natural, el Pokemon conecta brevemente con su rival y absorbe parte de su energia vital. Ademas del damage infligido, el usuario recuperara tantos PS como la mitad del damage redondeado a la baja.

Nombre: Acido

Movimiento: Especial

PP: 2

Tipo: Veneno

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. El usuario expulsa un chorro de acido pestilente. Si obtiene doble 6 en la prueba, el objetivo vera penalizada su Defensa especial tanto como B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Acua cola

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Agua

Damage: 5A+B

Precision: 7

Efecto: El Pokemon crea un torbellino de agua alrededor de su cola y ataca con esta.

Nombre: Acua jet

Movimiento: Fisico

Tipo: Agua

Damage: 2A+B

Precision: 3

PP: 2

Efecto: Aumenta el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Este veloz ataque envuelve al Pokemon en un manto de agua que le proporciona una forma muy aerodinamica, convirtiendolo en un torpedo de agua. La velocidad a la que ataca es tal que en el siguiente asalto tendra un bonificador a su Impulso igual a B

Nombre: Agilidad

Movimiento: Estado

Tipo: Psiquico

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Velocidad igual a I tantos turnos como I. Concentrando su energia, el Pokemon consigue mejorar su rapidez y su percepcion. Adquiere un bonificador a su Velocidad igual a I durante tantos turnos como I.

Nombre: Agua Lodosa

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Agua

Damage: 5A+B

Precision: 8

Efecto: Con D3 penaliza la Precision igual a B tantos turnos como B. Este movimiento crea una ola de agua mezclada con tierra que cae sobre el objetivo. Si obtiene doble 3, la Precision del rival se vera penalizada igual a B durante tantos turnos como B.

Nombre: Aguijon letal

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

PP: 3

Damage: 2A+I

Precision: 3

Efecto: Si vence a un Pokemon, bonifica su Ataque igual a A en el siguiente turno. Al ejecutar este movimiento, el Pokemon pretende poner fin al combate. Si lo consigue, entrara en un estado de euforia momentanea y, en su siguiente turno, su Ataque tendra un bonificador igual a A.

Nombre: Amnesia

Movimiento: Estado

PP: 3

Tipo: Psiquico

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Def. Especial igual a I tantos turnos como I. Con esta tecnica, el Pokemon protege su mente dejandola en blanco. Gracias a ello, su Defensa especial aumenta tanto como I durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Amortiguador

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 0

PP: 6

Efecto: Sana 5A+1 por nivel, pudiendo sanar a otros aliados. Aunque no es el unico Pokemon que puede utilizarlo, este movimiento es conocido principalmente por Chansey. Concentrando su energia en su piedra oval, la luz que emite tiene efectos sanadores. Gracias a ello, el Pokemon recuperara tantos PS como 5A+1 por nivel. Este movimiento tambien puede utilizarlo para sanar a otros Pokemon, pero debera sacrificar los mismos PS que desee sanar. Tras realizar la prueba, puede elegir sanar tantos PS como el maximo que haya obtenido o menor siempre y cuando tenga una reserva de PS igual o superior.

Nombre: Antiaereo

Movimiento: Fisico

PP: 3

Tipo: Roca

Damage: 2A+I

Precision: 3

Efecto: El objetivo cae al suelo tantos turnos como B. Con Antiaereo, el usuario lanza un proyectil que consigue hacer caer a su objetivo al suelo. Si el rival afectado es de tipo volador o esta bajo los efectos de Leviton, durante tantos turnos como B sera vulnerable a los ataques de tipo tierra. Esta vulnerabilidad sera neutra con excepcion de si su otro tipo (en caso de tenerlo) es resistente o debil, en cuyo caso se aplicaran las modificaciones pertinentes al damage.

Nombre: Anulacion

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Impide el uso de un movimiento. Este curioso movimiento afecta de una forma muy determinada a la mente del Pokemon rival, eliminando momentaneamente de su memoria la ejecucion de un movimiento concreto. La PJ que utilice Anulacion escribira en un papel, o de cualquier otra forma que pueda ocultar, el movimiento que desea anular. Si mientras Anulacion este activo el rival intenta usar ese movimiento, la PJ revelara su papel y el Pokemon afectado se quedara en blanco. Anulacion se mantiene activo tantos turnos como el usuario desee, pero al final de su turno debera gastar 3 PP para mantenerlo un asalto mas.

Nombre: Aranazo

Movimiento: Fisico

PP: 1

Tipo: Normal

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Gracias a sus garras, el Pokemon propina un aranazo al objetivo.

Nombre: Armadura acida

Movimiento: Estado

PP: 3

Tipo: Veneno

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Defensa igual a I tantos turnos como I. El cuerpo del usuario supura un acido que se solidifica en su piel y ofrece una defensa adicional de forma momentanea. Durante tantos turnos como I, el Pokemon adquiere un bonificador a su Defensa igual a I.

Nombre: Aromaterapia

Movimiento: Estado

Tipo: Planta

PP: 6

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Sana los estados alterados y los evita durante tantos turnos como A. Evaporando los aceites esenciales que segrega su cuerpo, el Pokemon crea un rico aroma con propiedades sanadoras. Cualquier estado alterado que posean los Pokemon en el campo de batalla sanara inmediatamente. Esto no incluye los cambios de caracteristicas. Aromaterapia se mantendra en el ambiente tantos turnos como A, en los cuales no se podran adquirir estados alterados

Nombre: Asalto estelar

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Lucha

Damage: 8A

Precision: 3

Efecto: El usuario penaliza su Impulso igual a A en el siguiente asalto. Cuando un Sirfetch'd puede realizar Asalto estelar, hablamos de un Pokemon realmente peligroso. Utilizando su puerro a modo de lanza, y haciendo un movimiento de justa, ataca al Pokemon ensartandolo y sometiendolo a un gran damage. Sin embargo, este movimiento exige mucho del Pokemon y lo dejara cansado, por lo que en el siguiente asalto tendra un penalizador a su Impulso igual a A.

Nombre: Ascuas

Movimiento: Especial

Tipo: Fuego

Damage: 2A+B

PP: 2

Precision: 3

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. Al generar fuego en su interior, el Pokemon puede lanzar una pequena bola de fuego que impacta en el rival. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de su turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Ataque ala

Movimiento: Fisico

Tipo: Volador

PP: 2

Damage: 3A+B

Precision: 3

Efecto: Este sencillo ataque se trata de un golpe con una extremidad alada del Pokemon.

Nombre: Ataque arena

Movimiento: Estado

Tipo: Tierra

PP: 4

Damage: -

Precision: 4

Efecto: Penaliza la Precision igual a B tantos turnos como I. El Pokemon provoca que el polvo se convierta en una pequena nube alrededor de su objetivo. Durante tantos turnos como I, el Pokemon rival tendra un penalizador a su Precision igual a B.

Nombre: Ataque furia

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: I

Precision: 8

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un mismo turno. De forma rapida y usando habitualmente alguna parte del cuerpo punzante, el Pokemon ataca con gran velocidad tantas veces como puede. En la primera prueba se calculara el primer ataque y, en caso de acertar, el resultado de I dictara cuantas veces mas atacara. Cada ataque tiene su propia precision, pero el Pokemon no parara de atacar, aunque falle algun ataque a partir del segundo

Nombre: Ataque rapido

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Bonifica el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Este golpe se ejecuta tan rapido que el Pokemon usuario puede adquirir ventaja cuando realice su siguiente movimiento. En el calculo de Impulso del siguiente asalto, el Pokemon tendra un bonificador igual a B.

Nombre: Atizar

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: 4A+I

Precision: 9

Efecto: El usuario ejecuta un golpe fuerte y seco, normalmente con su cola.

Nombre: Autodestruccion

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 10

Damage: 9A+1

Precision: 3

Efecto: Tras ejecutar el movimiento, el usuario se debilita. Concentrando todo su poder dentro de su cuerpo, el usuario brilla y genera un gran estallido. Al usar todo su poder para ello, el Pokemon perdera todos sus PS y caera debilitado tras ejecutar Autodestruccion.

Nombre: Avalancha

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Roca

Damage: 4A+B

Precision: 7

Efecto: Con D3 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Dependiendo del Pokemon y de sus circunstancias de combate, este movimiento puede ejecutarse de distintas formas, pero el resultado siempre sera el mismo: grandes rocas que se dirigiran contra su rival como si de una avalancha se tratase. Este movimiento es tan impresionante que, si el usuario obtiene un doble 3, conseguira que su rival se amedrente y obtenga un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Avivar

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica el Ataque y Ata. Especial igual a B tantos turnos como I. Esta tecnica permite que el Pokemon concentre sus sentidos en su poder de ataque, por lo que su Ataque y Ataque especial obtendran un bonificador igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Beso amoroso

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 5

Damage: -

Precision: 9

Efecto: Duerme tantos turnos como I. Este es un movimiento caracteristico de Jynx. Concentrando la energia en sus labios, este Pokemon puede lanzar un beso que se convierte en una onda. Al entrar en contacto con el objetivo, este adquirira el estado dormido durante tantos turnos como I.

Nombre: Bofeton lodo

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Tierra

Damage: A

Precision: 3

Efecto: Penaliza la Precision igual a B tantos turnos como B. La energia que lanza el Pokemon en forma de proyectiles se mezcla con tierra, dando como resultado una pequena cantidad de disparos de lodo. Siempre que el movimiento acierte, el Pokemon afectado vera penalizada su Precision tanto como B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Bola sombra

Movimiento: Especial

Tipo: Fantasma

Damage: 4A+1

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D4 penaliza la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. Esta bola creada de energia fantasmal se lanza directamente contra el rival. Si el usuario obtiene un doble 4 en la prueba, el objetivo vera su Defensa especial penalizada tantos puntos como B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Bomba acida

Movimiento: Especial

Tipo: Veneno

Damage: 2A+B

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Penaliza la Def. Especial igual a I tantos turnos como B. Utilizando el acido de su cuerpo, el Pokemon lo lanza en forma de proyectiles que explotan al contacto con el rival. Ademas del damage infligido, este movimiento penaliza la Defensa especial del objetivo tanto como I durante tantos turnos como B.

Nombre: Bomba germen

Movimiento: Fisico

Tipo: Planta

PP: 4

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: El Pokemon lanza unas enormes semillas que explotan al contacto con el objetivo.

Nombre: Brillo magico

Movimiento: Especial

Tipo: Hada

Damage: 4A+I

Precision: 3

PP: 4

Efecto: La luz que emite el cuerpo del Pokemon se hace tangible y golpea a todo quien le rodee.

Nombre: Cabeza de hierro

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Acero

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. La parte frontal de la cabeza del Pokemon se vuelve tan dura como el hierro, propinando un cabezazo que a menudo deja aturdido al rival de forma momentanea. Si obtiene un doble 6, el objetivo quedara aturdido y su Impulso se vera penalizado tanto como B en el siguiente asalto.

Nombre: Cabezazo

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Normal

Damage: 7A+B

Precision: 3

Efecto: Aumenta la Defensa igual a B en el primer turno y ataca en el segundo. Cabezazo se ejecuta en dos turnos. En el primero, el Pokemon adopta una postura adecuada para propinar el cabezazo, adquiriendo un bonificador a Defensa igual a B; en el segundo turno pierde este bonificador y ataca con toda su fuerza.

Nombre: Cabezazo zen

Movimiento: Fisico

Tipo: Psiquico

PP: 4

Damage: 4A

Precision: 7

Efecto: Con D4 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Aunque los movimientos psiquicos son habitualmente de caracter especial, al realizar este movimiento el Pokemon con- centra su poder psiquico en su cabeza para propinar un duro ataque. Gracias a este poder psiquico, si el usuario obtiene un doble 4, el objetivo quedara atontado y su Impulso se vera penalizado tanto como B en el siguiente asalto.

Nombre: Canto

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

PP: 4

Precision: 11

Efecto: Duerme tantos turnos como I. El Pokemon utiliza su voz para entonar una nana magica que adormece a quien la escucha. Quien se vea afectado por Canto adquirira el estado dormido durante tantos turnos como I.

Nombre: Canto helado

Movimiento: Fisico

Tipo: Hielo

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Aumenta el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Con este movimiento, el Pokemon lanza pequenos trozos de hielo de forma muy rapida. Ademas del damage infligido, el usuario adquiere un bonificador a su Impulso igual a B en su siguiente asalto.

Nombre: Cara susto

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Penaliza la Velocidad igual a I tantos turnos como I. De la manera mas terrorifica que se le ocurre, el Pokemon consigue asustar al rival con su espantoso rostro, haciendo que el miedo lo desconcierte. Durante tantos turnos como I, el objetivo tendra un penalizador a su Velocidad igual a l.

Nombre: Carambano

Movimiento: Fisico

Tipo: Hielo

Damage: BA

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un mismo turno. El Pokemon lanza una serie de pequenos tempanos que vuelan hacia el rival con gran velocidad. En la primera prueba, el resultado de I sera el numero de ataques adicionales que se realizaran ademas del primero en el mismo turno. Cada ataque tiene su propio calculo de damage y precision.

Nombre: Carantona

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Hada

Damage: 5A+B

Precision: 7

Efecto: Con D6 penaliza el Ataque igual a B tantos turnos como B. Al ocultarlo bajo la accion de un jugueteo inocente, el rival no espera recibir una buena somanta de tortas. Este movimiento puede dejar tan perplejo y exhausto al objetivo que, si el usuario obtiene un doble 6 en su prueba, su Ataque se vera penalizado tanto como B y durante tantos turnos como B.

Nombre: Carga

Movimiento: Estado

Tipo: Electrico

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Def. Especial igual a B y potencia el siguiente ataque electrico. Una buena tactica para los Pokemon de tipo electrico es cargar su cuerpo con electricidad y mantenerla preparada para usarla como defensa o como una mejora de ataque. Al utilizar el movimiento, el Pokemon obtiene un bonificador a su Defensa especial igual a B y se mantendra tantos turnos como I. No obstante, si utiliza un movimiento de tipo electrico antes de que sus efectos desaparezcan, el damage de dicho ataque se vera bonificado tantos puntos como la mitad del nivel del Pokemon redondeando a la baja.

Nombre: Carga toxica

Movimiento: Especial

Tipo: Veneno

PP: 5

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: El damage sera 7A+B si el objetivo esta envenenado. El veneno que el Pokemon expulsa en este ataque se refuerza al contacto con el veneno del organismo del objetivo. Es por esta razon que, si el rival sufre el estado envenenado, el damage del ataque sera de 7A+B.

Nombre: Cascada

Movimiento: Fisico

Tipo: Agua

Damage: 4A+1

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D4 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. El Pokemon crea un torrente de agua alrededor del objetivo y nada en el para atacar por sorpresa despues. Si obtiene un doble 4, el Pokemon afectado quedara conmocionado por el movimiento y obtendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Cautivapor

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Hada

Damage: 5A+I

Precision: 6

Efecto: Con D4 confunde tantos turnos como B. Dadas sus caracteristicas, los Weezing de Galar pueden expulsar un chorro de vapor saturado de olores muy dulces. Ademas del damage, si obtiene un doble 4 en la prueba el objetivo adquirira el estado confuso durante tantos turnos como B.

Nombre: Chirrido

Movimiento: Estado

PP: 3

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 8

Efecto: Penaliza la Defensa igual a I tantos turnos como I. Produciendo un sonido muy agudo y desagradable, el Pokemon consigue que todo aquel que lo oiga pierda atencion en su defensa. Durante tantos turnos como I, los Pokemon afectados tendran un penalizador a su Defensa igual a I.

Nombre: Chispa

Movimiento: Fisico

Tipo: Electrico

Damage: 3A+I

PP: 3

Precision: 3

Efecto: Con D3 paraliza tantos turnos como B. El Pokemon envuelve su propio cuerpo con una ligera corriente electrica y placa al objetivo. Si obtiene un doble 3, el rival adquirira el estado paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Chupavidas

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

PP: 5

Damage: 4A+1

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. A traves de una flebotomia, el Pokemon absorbe las energias de su rival provocandole un gran damage y fortaleciendose a si mismo al mismo tiempo. El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage infligido redondeado a la baja.

Nombre: Chuzos

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Hielo

Damage: 5A

Precision: 7

Efecto: Con D3 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Mediante un aire congelado, el Pokemon crea enormes carambanos de hielo que se elevan a gran altura y se precipitan contra el objetivo. En esta situacion tan peligrosa, si el movimiento acierta y obtiene doble 3 en la prueba, el objetivo quedara amedrentado por la situacion y su Impulso obtendra un penalizador igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Ciclon

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Dragon

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Con D4 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Al girar sobre si mismo concentrando su energia, el Pokemon consigue crear un torbellino que dirige hacia su objetivo para atraparlo y danarlo. Si el usuario obtiene un doble 4, el Pokemon afectado quedara tan atontado por el ciclon que su Impulso obtendra un penalizador igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Clonatipo

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

PP: 3

Precision: 0

Efecto: Copia los tipos del Pokemon objetivo. Al utilizar Clonatipo, el Pokemon usa su energia para analizar la composicion del cuerpo del objetivo, pudiendo desvelar sus tipos y modificar su propio cuerpo para copiarlos. De esta manera, el usuario adquiere los mismos tipos que el objetivo, ya sean uno o dos. Este movimiento se mantiene activo tantos turnos como el usuario desee, pero al final de su turno debera gastar 3 PP para mantenerlo un turno mas.

Nombre: Cola ferrea

Movimiento: Fisico

Tipo: Acero

PP: 4

Damage: 6A

Precision: 9

Efecto: Con D3 penaliza la Defensa del objetivo igual a B tantos turnos como B. El Pokemon endurece su cola y golpea con ella como si lo hiciera con una extremidad de hierro. Si obtiene un doble 3, el movimiento habra dejado sensible el cuerpo del objetivo y obtendra un penalizador a su Defensa igual a B durante tantos turnos como B

Nombre: Colmillo hielo

Movimiento: Fisico

Tipo: Hielo

PP: 4

Damage: 3A+I

Precision: 6

Efecto: Con D6 congela tantos turnos como B y si B+I=7 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Con este movimiento, el Pokemon ejecuta un mordisco con sus dientes helados. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado congelado durante tantos turnos como B. Por otro lado, si la suma de B e I es exactamente 7, el Pokemon rival se resentira del damage y obtendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Colmillo igneo

Movimiento: Fisico

Tipo: Fuego

PP: 4

Damage: 3A+1

Precision: 6

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B y si B+I=7 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Tras llenar su boca de fuego, el Pokemon se lanza a por el rival y le propina un mordisco. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de cada turno durante tantos turnos como B. Por otro lado, si la suma de B e I es exactamente 7, el Pokemon rival se resentira del damage y obtendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Colmillo rayo

Movimiento: Fisico

Tipo: Electrico

PP: 4

Damage: 3A+I

Precision: 6

Efecto: Con D6 paraliza tantos turnos como B y si B+I=7 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Antes de morder al objetivo, el Pokemon genera una corriente electrica en su propia boca. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado paralizado durante tantos turnos como B. Por otro lado, si la suma de B e I es exactamente 7, el Pokemon rival se resentira del damage y obtendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Colmillo veneno

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Veneno

Damage: 2A+I

Precision: 3

Efecto: Con D3 envenenara gravemente igual a B tantos turnos como B. Aunque el mordisco que ejecuta el usuario puede ser doloroso, el verdadero peligro reside en el potente veneno que inocula a traves de el. Si obtiene un doble 3, el objetivo adquirira el estado envenenado durante tantos turnos como B. Aunque en el primer turno perdera tantos PS como B, en los siguientes (si los hubiera) el damage se multiplicara por 2 con respecto al damage del anterior turno.

Nombre: Comesuenos

Movimiento: Especial

Tipo: Psiquico

PP: 4

Damage: 6A

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. Solo funciona contra objetivos dormidos. El usuario es capaz de lanzar una proyeccion psiquica de si mismo que se introduce en los suenos del objetivo y se alimenta de su energia. De esta forma, el Pokemon recuperara tantos PS como la mitad del damage infligido redondeado a la baja. Sin embargo, este movimiento solo funcionara mientras el objetivo sufra el estado dormido.

Nombre: Confusion

Movimiento: Especial

PP: 2

Tipo: Psiquico

Damage: 2A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 confunde tantos turnos como B. Este movimiento ataca directamente a la mente del objetivo a traves de los poderes psiquicos del Pokemon. Si obtiene doble 6, el objetivo adquirira el estado confuso durante tantos turnos como B.

Nombre: Constriccion

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: I

Precision: 7

PP: 3

Efecto: Repite el mismo damage tantos turnos como I. Ya sea con su propio cuerpo o con una parte flexible del mismo, el usuario atrapa al Pokemon enrollandose alrededor del mismo. Esto no evita que tanto el usuario como el objetivo puedan utilizar movimientos, pero este ultimo sufrira el damage infligido por Constriccion nuevamente al final de su turno durante tantos turnos como I.

Nombre: Cornada

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 2

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: El Pokemon lanza una punzada utilizando su cuerno.

Nombre: Corpulencia

Movimiento: Estado

Tipo: Lucha

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica el Ataque y la Defensa igual a B tantos turnos como I. Al utilizar parte de su energia para fortalecer su cuerpo, el Pokemon crece en tamano y hace que sus musculos se vuelvan mas duros. Esto le proporciona un bonificador a su Ataque y Defensa igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Corte furia

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

Damage: 2A+B

PP: 3

Precision: 6

Efecto: Su damage se duplica en cada turno posterior. Utilizando sus garras cortantes o algun tipo de arma de estas caracteristicas, el Pokemon ataca sin cesar y se crece en cada turno. Aunque en el primer ataque su damage sea el original, si lo ejecuta con exito una segunda vez, este se multiplicara por 2, multiplicandose hasta por 4 una tercera vez. Esta consecucion termina cuando el Pokemon deja de usar Corte furia o si falla un ataque.

Nombre: Cuchillada

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: 4A

Precision: 3

Efecto: Con D5 sera un golpe critico. Este aranazo esta cargado con la energia del Pokemon, lo que hace que sus garras sean especialmente afiladas. Si obtiene un doble 5, el movimiento se considerara un golpe critico igual que si hubiese obtenido un resultado triple.

Nombre: Danza aleteo

Movimiento: Estado

PP: 5

Tipo: Bicho

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica Ata. Especial, Def. Especial y Velocidad igual a B tantos turnos como I. Tras realizar un pequeno baile con sus alas, el Pokemon no solo adquiere soltura fisica, sino la relajacion necesaria para potenciar sus poderes especiales. Durante tantos turnos como I, el usuario adquiere un bonificador igual a B a Ataque especial, Defensa especial y Velocidad.

Nombre: Danza dragon

Movimiento: Estado

Tipo: Dragon

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica Ataque y Velocidad igual a B tantos turnos como I. Durante un momento, el Pokemon rompe sus propios limites y tanto su fuerza como sus sentidos se vuelven mas vivos. Durante tantos turnos como I, el Pokemon bonifica su Ataque y su Velocidad igual a B.

Nombre: Danza espada

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 0

PP: 3

Efecto: Bonifica Ataque igual a I tantos turnos como l. Tras realizar esta danza guerrera, el Pokemon adquiere una fuerza sobrenatural. Durante tantos turnos como I, el Pokemon adquiere un bonificador a su Ataque igual a I.

Nombre: Danza lluvia

Movimiento: Estado

Tipo: Agua

PP: 6

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Genera una lluvia que dura tantos turnos como A. De formas muy diversas, un Pokemon puede canalizar su energia para crear un aguacero sobre el campo de batalla. Esta lluvia torrencial se mantendra durante tantos turnos como A excepto si es usado en interiores, donde durara tantos turnos como B

Nombre: Danza petalo

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Planta

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: Ataca 2 o 3 turnos y causa confusion al usuario. Este ataque se ejecuta realizando un baile en el que el Pokemon gira sobre si mismo a gran velocidad y lanza petalos que danan al rival. Si en la primera prueba de pokedados la suma es de 10 o menos, Danza petalo se realizara obligatoriamente una segunda vez en el siguiente asalto, mientras que si se obtiene 11 o mas, se ejecutara una tercera vez. Al terminar este baile, el Pokemon estara desorientado y adquirira el estado confuso tantos turnos como el resultado de B del ultimo ataque.

Nombre: Danza pluma

Movimiento: Estado

Tipo: Volador

PP: 3

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Penaliza el Ataque igual a I tantos turnos como I. El Pokemon se deshace de algunas de sus plumas y las dirige hacia el rival para que dificulten sus movimientos y lo agoten fisicamente. Durante tantos turnos como I, el objetivo obtiene un penalizador a su Ataque igual a l.

Nombre: Defensa ferrea

Movimiento: Estado

Tipo: Acero

Damage: -

Precision: 0

PP: 3

Efecto: Aumenta la Defensa igual a I tantos turnos como I. El cuerpo del Pokemon se endurece como el mismo hierro, adquiriendo asi un bonificador a su Defensa igual a I durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Demolicion

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Lucha

Damage: 4A+B

Precision: 3

Efecto: Elimina efectos de barreras defensivas. Igual que las personas que llegan a hacer cosas increibles a traves de las artes marciales, el Pokemon que usa Demolicion concentra mucha de su energia en su mano y su golpe no solo provocara damage, sino que destruira las barreras magicas que protegian al objetivo. Si el rival estaba bajo los efectos de Reflejo, Pantalla de luz o Velo aurora, estos quedaran eliminados tras sufrir el damage del movimiento.

Nombre: Derribo

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 5A+B

Precision: 8

PP: 3

Efecto: El usuario pierde PS igual a BA. Al ejecutar este movimiento, el Pokemon ataca de una forma tan brusca que su propia integridad se ve afectada. Por esta razon, el usuario pierde tantos PS como BA. Este damage es fijo y el usuario no podra mitigarlo con sus defensas.

Nombre: Desarrollo

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Aumenta el Ataque y el Ata. Especial igual a B tantos turnos como I. Gracias a la clorofila de su organismo, el Pokemon puede adquirir mayor fuerza, aumentando su Ataque y Ataque especial igual a B tantos turnos como I. Si hay un sol imponente en el campo de batalla, este aumento sera igual a l.

Nombre: Descanso

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 6

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Cura 2A+B +1 por nivel por turno, pero adquiere el estado dormido durante tantos turnos como I. Para curar sus heridas de forma muy eficaz, el Pokemon puede recurrir a este movimiento. Durante tantos turnos como I, el Pokemon recuperara en cada turno tantos PS como 2A+B +1 por nivel. No obstante, el cuerpo del Pokemon necesita ahorrar tantas energias que adquirira el estado dormido durante todos estos turnos. Al tener que concentrar su energia para sanar sus heridas, el usuario no podra realizar el movimiento Ronquido.

Nombre: Deseo cura

Movimiento: Estado

PP: 20

Tipo: Psiquico

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Sana todos los PS, PP y estados alterados de un aliado, pero cae debilitado. El Pokemon concentra sus ultimas energias para ofrecerlas a otro ser y, de esta manera, sanar cualquier problema que sufra su cuerpo. El objetivo de Deseo cura sanara todos sus PS, PP y cualquier estado alterado que sufra. Sin embargo, este movimiento deja sin energia al usuario, perdiendo asi todos sus PS y cayendo debilitado.

Nombre: Deslumbrar

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Paraliza tantos turnos como I. La mirada del Pokemon emite luces de distintos colores que emboban a quien las mira fijamente, afectando a partes de su cerebro e impidiendole moverse con normalidad. Durante tantos turnos como I, el objetivo adquirira el estado paralizado.

Nombre: Destructor

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 1

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Se trata de un simple golpe. ¡Quizas su nombre suene demasiado alarmista!

Nombre: Disparo demora

Movimiento: Estado

Tipo: Bicho

PP: 2

Damage: -

Precision: 6

Efecto: Penaliza la Velocidad igual a I tantos turnos como I. Con este movimiento caracteristico de los tipo bicho, el Pokemon lanza una seda pegajosa que se enrolla en el cuerpo del rival y dificulta sus movimientos. El objetivo obtiene un penalizador a su Velocidad igual a I durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Dia de pago

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Dia de pago es un movimiento caracteristico de Meowth. Para atacar utiliza la moneda de su cabeza como proyectil, la cual volvera a el como un bumeran.

Nombre: Dia soleado

Movimiento: Estado

Tipo: Fuego

Damage: -

Precision: 0

PP: 6

Efecto: Genera potentes rayos de sol que duran tantos turnos como A. Ya sea a traves de su cuerpo o proyectandolos en el cielo, el campo de batalla se ve envuelto en potentes rayos de sol. Esta condicion se mantendra durante tantos turnos como A excepto si es usado en interiores, donde durara tantos turnos como B.

Nombre: Doble equipo

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 4

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Evasion igual a B tantos turnos como I. Este movimiento crea la falsa ilusion de que el Pokemon se clona varias veces, pero solo son ilusiones. No obstante, quien quiera atacar debera decidirse por una de ellas. A efectos del juego, el usuario gana un bonificador a su Evasion igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Doble filo

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 6A+I

Precision: 3

PP: 4

Efecto: El usuario pierde PS igual a 2A+B. El Pokemon ejecuta un placaje tras cargar su cuerpo con mucha energia. Este golpe dana tambien el cuerpo del usuario, perdiendo asi tantos PS como 2A+B. Este damage es fijo y no puede reducirse con sus defensas.

Nombre: Doble golpe

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 5

Damage: 2A

Precision: 7

Efecto: Ataca 2 veces en el mismo turno. ¿Por que golpear con una extremidad cuando puedes hacerlo con dos a la vez? Esta es la filosofia del Pokemon que aprende este movimiento. En un mismo turno, el Pokemon realizara dos ataques en los que se calculara la precision y el damage por separado.

Nombre: Doble patada

Movimiento: Fisico

PP: 2

Tipo: Lucha

Damage: IA

Precision: 3

Efecto: Ataca 2 veces en el mismo turno. Este ataque digno de un artista marcial o de un fuerte cuadrupedo hace que el Pokemon golpee propinando una patada con cada una de sus piernas. Se ejecutaran dos ataques en el mismo turno, haciendo su propio calculo de precision y damage para cada uno.

Nombre: Dragoaliento

Movimiento: Especial

Tipo: Dragon

Damage: 3A+B

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Con D3 paraliza tantos turnos como B. Este movimiento consiste en lanzar un rayo de la energia ancestral de los dragones. Si el usuario obtiene un doble 3, el objetivo quedara paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Drenadoras

Movimiento: Estado

Tipo: Planta

Damage: -

PP: 6

Precision: 7

Efecto: Absorbe tantos PS como B cada asalto. Al expulsar sus pequenas semillas, el Pokemon infecta a su rival y estas conectan a ambos Pokemon bajo tierra. Al finalizar cada asalto, el Pokemon afectado pierde tantos PS como B, los cuales recuperara el usuario.

Nombre: Dulce aroma

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Reduce la Evasion igual a B tantos turnos como I. Gracias a este movimiento, el Pokemon puede invadir el ambiente de un olor empalagoso que embota los sentidos. Los Pokemon afectados son penalizados en su Evasion tantos puntos como B durante tantos turnos como I.

Nombre: Eco metalico

Movimiento: Estado

Tipo: Acero

PP: 2

Damage: -

Precision: 8

Efecto: Penaliza la Def. Especial igual a I tantos turnos como I. Haciendo vibrar con mucha rapidez una parte metalica de su cuerpo, el usuario provoca un sonido que entra con mucha profundidad en los oidos y la mente de los Pokemon cercanos. Durante tantos turnos como I, los Pokemon afectados tendran un penalizador a su Defensa especial igual a l.

Nombre: Electrocanon

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Electrico

Damage: 6A+I

Precision: 11

Efecto: Paraliza tantos turnos como B. Cuando usa Electrocanon, el Pokemon libera una gran cantidad de energia electrica en forma de rayo, lo cual equipara su peligrosidad con la dificultad de apuntar bien. Si acierta, siempre paralizara al objetivo durante tantos turnos como B.

Nombre: Enfado

Movimiento: Fisico

Tipo: Dragon

PP: 5

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: Ataca tantos turnos como I y despues adquiere confusion tantos turnos como I. El Pokemon cede a uno de los sentimientos mas destructivos: la ira. De esta forma, el usuario comienza a atacar sin poder parar durante tantos turnos como el resultado de I en la primera prueba (sin contar el primer ataque). Una vez termina esta voragine de brutales golpes, el Pokemon puede tardar en volver en si mismo. Por ello, el ultimo resultado de I dictara los turnos en los que el Pokemon sufrira el estado confuso una vez los ataques hayan terminado.

Nombre: Enrosque

Movimiento: Estado

Tipo: Veneno

Damage: -

Precision: 0

PP: 3

Efecto: Bonifica Ataque, Defensa y Precision igual a B tantos turnos como I. Cuando utiliza Enrosque, el Pokemon atornilla su cuerpo sobre si mismo y adopta una postura de combate que, dada sus caracteristicas fisicas, lo convierte en un gran peligro. Durante tantos turnos como I, el Pokemon adquiere un bonificador a Ataque, Defensa y Precision igual a B.

Nombre: Envite igneo

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Fuego

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B y el usuario pierde PS igual a 2A+B. El Pokemon hace que su cuerpo se envuelva en fuego y realiza un placaje con toda su fuerza. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de cada turno durante tantos turnos como B. Ademas, el impacto sera tan fuerte que el propio usuario perdera 2A+B. Este damage sera fijo y no podra reducirse con defensas.

Nombre: Espora

Movimiento: Estado

Tipo: Planta

PP: 5

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Duerme tantos turnos como I. La dispersion de esporas al ejecutar este movimiento es mucho mas agresiva que en otros de similares caracteristicas. Al inhalarlas, los Pokemon afectados adquieren el estado dormido durante tantos turnos como I.

Nombre: Explosion

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 12A

Precision: 3

PP: 20

Efecto: Tras ejecutar el movimiento, el usuario se debilita. Este movimiento se trata de una forma mejorada y mas poderosa de Autodestruccion, a traves de la cual convierte toda su energia y vitalidad en un tremendo reventon que puede causar una verdadera catastrofe. Sin embargo, el cuerpo del Pokemon usuario acaba totalmente destrozado y caera debilitado instantaneamente sin reserva de PS.

Nombre: Fisura

Movimiento: Fisico

Tipo: Tierra

Damage: -

Precision: 14

PP: 9

Efecto: El golpe es fulminante y reduce los PS del objetivo a 0. Sin duda, este es el movimiento potencialmente mas peligroso catalogado del tipo tierra, ya que el Pokemon consigue agrietar el suelo para atrapar al rival y acabar el combate con un solo movimiento. Aunque la precision inicial es 14, esta se reducira en 1 por cada 10 niveles que posea por encima del objetivo.

Nombre: Foco energia

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: -

Precision: 0

Efecto: El resultado D4 sera golpe critico tantos turnos como I. Las herramientas que utiliza el Pokemon para danar, asi como su propia percepcion, se hacen muy afiladas y con mas potencial del que tienen realmente. Esto hace que todo movimiento de ataque en el que se obtenga un doble 4 se considerara un golpe critico de la misma forma que si obtuviese un triple resultado.

Nombre: Foco resplandor

Movimiento: Especial

Tipo: Acero

Damage: 4A+1

Precision: 3

PP: 5

Efecto: Con D6 penaliza la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. Este rayo de luz es creado a traves de la concentracion de metales. Si impacta en su objetivo y obtiene un doble 6, ademas del damage aplicara un penalizador a su Defensa especial igual a B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Fortaleza

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 1

Damage: -

Precision: 0

Efecto: Bonifica la Defensa igual a B tantos turnos como I. A traves de este sencillo movimiento, el Pokemon consigue que su cuerpo sea mas duro durante unos momentos. De esta manera, adquiere un bonificador a su Defensa igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Frio polar

Movimiento: Especial

PP: 10

Tipo: Hielo

Damage: -

Precision: 14

Efecto: El golpe es fulminante y reduce los PS del objetivo a 0. Al ejecutar Frio polar, el Pokemon concentra una energia tan helada alrededor del objetivo que llega a la temperatura del cero absoluto. Si el movimiento es exitoso, el rival perdera toda su reserva de PS y caera debilitado. Inicialmente, la precision de este movimiento es de 14, pero se reducira en 1 por cada 10 niveles que el usuario tenga por encima del objetivo.

Nombre: Fuego fatuo

Movimiento: Estado

Tipo: Fuego

PP: 4

Damage: -

Precision: 8

Efecto: Quema al objetivo igual a B durante tantos turnos como I. Esta llama azulada afecta al cuerpo del objetivo generando quemaduras duraderas. Durante tantos turnos como I, el rival adquirira el estado quemado y perdera tantos PS como B al final de cada turno.

Nombre: Fuerza bruta

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Lucha

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: El usuario penaliza su Ataque y Defensa igual a B tantos turnos como B. El Pokemon que utiliza este movimiento saca a relucir su fuerza mas salvaje, pudiendo realizar verdaderas proezas fisicas e infligiendo un gran damage al rival. Sin embargo, este descontrol es tal que, durante tantos turnos como B, el usuario vera penalizado tanto su Ataque como su Defensa igual a B.

Nombre: Fuerza lunar

Movimiento: Especial

Tipo: Hada

PP: 4

Damage: 5A+I

Precision: 3

Efecto: Con D3 reduce el Ata. Especial igual a B tantos turnos como B. Con este movimiento, el Pokemon concentra la energia de la luna en una esfera que lanza contra su rival. Si obtiene un doble 3, el objetivo adquirira un penalizador a su Ataque especial igual a B durante tantos turnos como B.

Nombre: Garra dragon

Movimiento: Fisico

Tipo: Dragon

PP: 4

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Las garras del Pokemon adquieren un tono aguamarina y ataca con la fuerza de un dragon.

Nombre: Garra metal

Movimiento: Fisico

Tipo: Acero

PP: 2

Damage: 2A+I

Precision: 6

Efecto: Con D6 bonifica el Ataque igual a B tantos turnos como B. Al endurecer con metal sus garras, el Pokemon no solo ataca con mas fuerza, sino que si obtiene un doble 6, esta cristalizacion se mantiene tantos turnos como B y ofrece un bonificador a su Ataque igual a B.

Nombre: Gas venenoso

Movimiento: Estado

Tipo: Veneno

Damage: -

Precision: 7

PP: 2

Efecto: Envenena igual a B tantos turnos como I. El Pokemon expulsa un gas cargado de veneno, el cual puede ser peligroso para quien lo inhale. Los Pokemon afectados adquiriran el estado envenenado y perderan tantos PS como B al final de su turno durante tantos turnos como I.

Nombre: Gigadrenado

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Planta

Damage: 4A+B

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. Si de movimientos del tipo planta hablamos, este es uno de los mas peligrosos. Gracias a unas raices de energia que genera el Pokemon, el objetivo queda atrapado y pierde gran parte de su vitalidad en un instante. Ademas de esto, el usuario absorbe tantos PS como la mitad del damage infligido redondeado a la baja.

Nombre: Gigaimpacto

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Normal

Damage: 8A

Precision: 7

Efecto: El usuario penaliza su Impulso igual a I en el siguiente asalto. Cuando ejecuta este temible ataque, el Pokemon arremete con muchisima energia, pudiendo enviar a su rival a muchos metros de distancia. No obstante, Gigaimpacto requerira que su usuario recupere el aliento tras realizarlo, por lo que en su siguiente asalto vera penalizado su Impulso tantos puntos como I.

Nombre: Giro fuego

Movimiento: Especial

PP: 4

Tipo: Fuego

Damage: 2A

Precision: 8

Efecto: Damage adicional igual a B tantos turnos como I. Con este movimiento, el Pokemon lanza un chorro de fuego de baja intensidad pero de gran duracion que danza alrededor del Pokemon objetivo. Durante tantos turnos como I, el movimiento se mantendra e infligira un damage igual a B. El Pokemon afectado podra moverse con normalidad.

Nombre: Giro rapido

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 2A+I

Precision: 3

PP: 2

Efecto: Aumenta la Velocidad igual a B tantos turnos como B y libera de movimientos. El Pokemon gira sobre si mismo a gran velocidad y se lanza contra el oponente. Gracias a este giro, su Velocidad aumentara tanto como B durante el mismo numero de turnos. Ademas, si se viera afectado por movimientos como Atadura, Constriccion, Drenadoras, Giro fuego o Torbellino, estos se disiparan y dejaran de tener efecto.

Nombre: Giro vil

Movimiento: Fisico

Tipo: Siniestro

PP: 3

Damage: 3A+B

Precision: 3

Efecto: Aunque puede confundirse con un movimiento de artes marciales, lo cierto es que el usuario toma al rival de forma violenta y lo lanza contra el suelo tras voltearlo en el aire... ¡sin cuidado ni tecnica alguna!

Nombre: Golpe

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 6A+I

Precision: 3

PP: 5

Efecto: Ataca tantos turnos como I y despues adquiere confusion tantos turnos como I. Dejarse llevar puede ser demoledor para el rival, pero tambien tiene sus consecuencias. El Pokemon repetira Golpe tantos turnos como el resultado I de la primera prueba (ademas del primer ataque). Al perder el control y dedicarse a golpear sin mesura, no podra parar de atacar, pudiendo incluso atacar a aliados si sus enemigos ya han sido derrotados. Este movimiento es tan frenetico que, cuando haga su ultima prueba, debera tener en cuenta el resultado de l, ya que sera el numero de turnos en los que sufrira el estado confuso.

Nombre: Golpe aereo

Movimiento: Fisico

Tipo: Volador

Damage: 3A+B

Precision: 0

PP: 3

Efecto: El movimiento nunca falla. Este ataque se ejecuta desde el aire, cayendo en picado hacia el objetivo y cogiendolo por sorpresa. Golpe aereo nunca falla con independencia de la Precision del usuario o la Evasion del rival.

Nombre: Golpe bajo

Movimiento: Fisico

Tipo: Siniestro

PP: 6

Damage: 4A

Precision: 3

Efecto: Bonifica el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Golpe bajo es un ataque a traicion que golpea el estomago del adversario o le hace una zancadilla. Esto hace que el usuario tenga una mejor reaccion y obtenga un bonificador a su impulso igual a B en su siguiente asalto.

Nombre: Golpe cabeza

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 4A

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D3 reduce el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Este movimiento es un golpe simple con la particularidad de que el Pokemon ataca con su cabeza. Si obtiene un doble 3 en el resultado de los pokedados, el rival vera reducido su impulso en el siguiente asalto tantos puntos como B.

Nombre: Golpe cuerpo

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 5A

PP: 4

Precision: 3

Efecto: Con D3 paraliza tantos turnos como B. El Pokemon salta hacia su rival y ataca con todo su cuerpo. Si obtiene un doble 3, el objetivo adquirira el estado paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Golpes furia

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: A

PP: 3

Precision: 8

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un turno. Utilizando sus garras, el Pokemon lanza varios ataques rapidos. En la primera prueba, el resultado de I determinara cuan- tos ataques ademas del primero realizara el usuario en el mismo turno. Cada ataque tiene su propio calculo de Precision.

Nombre: Granizo

Movimiento: Estado

Tipo: Hielo

PP: 6

Damage: -

Precision: -

Efecto: Genera un granizo que dura tantos turnos como A. El Pokemon invoca una tormenta de granizo que invade el campo de batalla. Todos los Pokemon perderan 5 PS al final de cada turno excepto aquellos que sean de tipo hielo. Este granizo durara tantos turnos como A, pero si se usa en un entorno que no sea al aire libre, su duracion sera de tantos turnos como B.

Nombre: Grunido

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 1

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Reduce el Ataque igual a B tantos turnos como I. Al emitir este grunido, el Pokemon que lo presencia decide ser cauteloso. Durante tantos turnos como I, el Pokemon afectado tendra un penalizador a su Ataque igual a B.

Nombre: Guillotina

Movimiento: Fisico

PP: 10

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 14

Efecto: El golpe es fulminante y reduce los PS del objetivo a 0. Los Pokemon que poseen pinzas pueden concentrar mucha energia en ellas para convertirlas en armas increibles. Si consiguen acertar con Guillotina, el rival perdera todos sus PS y caera debilitado. Aunque la precision de este movimiento es de 14, se reducira en 1 por cada 10 niveles que el usuario tenga por encima del objetivo.

Nombre: Hidrobomba

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Agua

Damage: 6A+B

Precision: 8

Efecto: Hidrobomba es uno de los movimientos mas devastadores de los Pokemon de tipo agua. Al ejecutarlo, el usuario expulsa un tremendo chorro de agua.

Nombre: Hidropulso

Movimiento: Especial

Tipo: Agua

Damage: 3A+B

PP: 3

Precision: 3

Efecto: Con D5 confunde tantos turnos como B. Esta esfera de agua concentrada impacta con fuerza y desorienta con facilidad al objetivo. Si obtiene doble 5, el objetivo adquirira el estado confundido durante tantos turnos como B.

Nombre: Hipercolmillo

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Normal

Damage: 4A+I

Precision: 7

Efecto: Con D3 el objetivo retrocedera en el siguiente asalto. Al propinar el mordisco, el Pokemon utiliza las partes mas afiladas de sus dientes. Si obtiene doble 3 en la prueba, el objetivo quedara amedrentado y no podra actuar en su siguiente turno debido a la sorpresa.

Nombre: Hiperrayo

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Normal

Damage: 8A

Precision: 7

Efecto: El usuario penaliza su Impulso igual a I en el siguiente asalto. El Pokemon canaliza su energia de tal forma que la libera en un potentisimo rayo. Este movimiento, aunque poderoso, tambien fatiga al Pokemon que lo utiliza, por lo que en el siguiente asalto obtendra un penalizador a su Impulso igual a I.

Nombre: Hipnosis

Movimiento: Estado

Tipo: Psiquico

Damage: -

PP: 3

Precision: 10

Efecto: Duerme tantos turnos como I. Utilizando una tecnica hipnotica, un Pokemon puede dormir a otro siempre que consiga que se fije en su senuelo el tiempo suficiente. Si surte efecto, el objetivo adquirira el estado dormido tantos turnos como I.

Nombre: Hoja afilada

Movimiento: Fisico

Tipo: Planta

Damage: 3A

Precision: 6

PP: 3

Efecto: Con D5 es un golpe critico. El Pokemon lanza sus hojas con tanta fuerza que se vuelven muy cortantes. Si obtiene un doble 5 o mas, el ataque se considerara critico igual que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Hoja aguda

Movimiento: Fisico

Tipo: Planta

Damage: 5A+B

Precision: 3

PP: 5

Efecto: Con D6 es un golpe critico. Gracias a una extremidad que utiliza a modo de hoja cortante, el Pokemon ataca. Si obtiene un doble 6, el ataque se considerara critico de la misma manera que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Huesomerang

Movimiento: Fisico

Tipo: Tierra

Damage: 2A+I

Precision: 7

PP: 4

Efecto: Ataca 2 veces en un mismo turno. La familia evolutiva de Cubone son capaces de utilizar su hueso como si fuera un bumeran, de tal manera que puede golpear al lanzarlo y tambien a su vuelta. En el mismo turno, el Pokemon atacara dos veces. Cada ataque tendra su propia prueba y calculo de damage y precision. El segundo ataque tambien se ejecutara, aunque el primero falle.

Nombre: Hueso sombrio

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Fantasma

Damage: 5A

Precision: 3

Efecto: Con D4 penaliza la Defensa igual a B tantos turnos como B. En su condicion de Pokemon fantasmal, los Marowak que provienen de Alola pueden golpear con su hueso tras cargarlo con su energia tenebrosa. Si el usuario obtiene un doble 4, la Defensa del objetivo se vera penalizada igual a B durante tantos turnos como B.

Nombre: Impactrueno

Movimiento: Especial

Tipo: Electrico

Damage: 2A+B

Precision: 3

PP: 2

Efecto: Con D6 paraliza tantos turnos como B. Convirtiendo su energia en electricidad, el Pokemon puede atacar con una pequena descarga. Si obtiene un doble 6, el objetivo quedara paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Infierno

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Fuego

Damage: 6A

Precision: 11

Efecto: Quema igual a B tantos turnos como l. Al utilizar este movimiento, el Pokemon lanza una onda de fuego tan descontrolada que le resulta dificil apuntar al objetivo. Si consigue acertar, ademas del damage siempre causara el estado quemado, infligiendo tantos PS como B al final de cada turno durante tantos turnos como I.

Nombre: Infortunio

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Fantasma

Damage: 3A+1

Precision: 3

Efecto: Si el objetivo sufre un estado alterado, el damage sera 7A+B. El Pokemon invoca fuerzas fantasmales que perturban la mente del objetivo y amplifican los posibles damages que sufra en ese momento. Si el rival esta sufriendo algun estado alterado (confuso, congelado, dormido, envenenado, paralizado o quemado), el damage sera 7A+B.

Nombre: Joya de luz

Movimiento: Especial

Tipo: Roca

PP: 3

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Gracias a una parte rocosa de su cuerpo o a alguna piedra preciosa, el Pokemon consigue liberar su energia en forma de rayo.

Nombre: Kinetico

Movimiento: Estado

Tipo: Psiquico

PP: 4

Damage: -

Precision: 8

Efecto: Penaliza la Precision igual a B tantos turnos como I. Kinetico es un movimiento muy especial, ya que solo Kadabra y Alakazam pueden llevarlo a cabo. Por esta razon, se desconoce mucho sobre el, pero si observamos que utilizan sus cucharas para afectar a la psique del objetivo. Lo que consiguen es imponer un penalizador a la Precision del rival igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Lanzamugre

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Veneno

Damage: 6A+1

Precision: 8

Efecto: Con D3 envenena B tantos turnos como B. Literalmente, el Pokemon genera o recauda una gran cantidad de basura que amontona y lanza como un tremendo proyectil. Debido a su pestilencia, si obtiene un doble 3 el objetivo adquirira el estado envenenado y perdera tantos PS como B durante tantos turnos como B.

Nombre: Lanzallamas

Movimiento: Especial

Tipo: Fuego

Damage: 5A+B

PP: 3

Precision: 3

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. Este rayo de fuego se ejecuta de forma rapida y resulta muy peligrosa para el objetivo. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de cada turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Lanzarrocas

Movimiento: Fisico

PP: 3

Tipo: Roca

Damage: 2A+I

Precision: 7

Efecto: El Pokemon se deshace de una parte rocosa de su cuerpo para lanzarla contra el objetivo.

Nombre: Latigazo

Movimiento: Fisico

Tipo: Planta

PP: 5

Damage: 6A+1

Precision: 8

Efecto: Este tremendo golpe utiliza una de las extremidades del Pokemon como un gran latigo.

Nombre: Latigo

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 1

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Reduce la Defensa igual a B tantos turnos como I. El Pokemon ensena su cola y la mueve de forma graciosa, provocando asi que su rival lo subestime y baje la guardia. La Defensa del objetivo disminuye tanto como B durante tantos turnos como I.

Nombre: Latigo cepa

Movimiento: Fisico

PP: 2

Tipo: Planta

Damage: 2A+I

Precision: 3

Efecto: El Pokemon golpea utilizando lianas o ramas extensibles a modo de latigo.

Nombre: Leviton

Movimiento: Estado

PP: 5

Tipo: Electrico

Damage: -

Precision: -

Efecto: El usuario es inmune a los ataques de tipo tierra tantos turnos como I. Aprovechandose del magnetismo terrestre y de su propia energia electrica, el Pokemon es capaz de hacer un efecto de iman y que su cuerpo se mantenga levitando. Gracias a ello, el usuario sera inmune a los ataques de tipo tierra durante tantos turnos como I.

Nombre: Llama final

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Fuego

Damage: 7A+B

Precision: 3

Efecto: El usuario pierde el tipo fuego tantos turnos como A. Algunos Pokemon de tipo fuego adquieren tanto control de su fuego interior que pueden liberarlo casi por completo. Al hacerlo, su cuerpo se convierte en una explosion fulgurante y le permite atacar con muchisima energia. No obstante, durante tantos turnos como A el Pokemon habra consumido tanto su fuego que, a efectos de combate, se considerara que no posee el tipo fuego. Si no posee otro tipo, no tendra resistencias ni debilidades ante ningun ataque. Tampoco podra usar ningun movimiento de tipo fuego mientras perdure este estado.

Nombre: Llamarada

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Fuego

Damage: 6A+B

Precision: 8

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. Llamarada es uno de los movimientos de fuego mas poderosos. Cuando se ejecuta, el Pokemon lanza un gran chorro de fuego que dibuja el simbolo de este elemento e impacta contra el rival. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de cada turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Lengüetazo

Movimiento: Fisico

Tipo: Fantasma

PP: 2

Damage: IA

Precision: 3

Efecto: Con D3 paraliza tantos turnos como B. Al lamiscar al rival, el Pokemon segrega una sustancia danina que afecta a los musculos del objetivo. Si obtiene un doble 3, el objetivo adquirira el estado paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Luz lunar

Movimiento: Estado

Tipo: Hada

Damage: -

PP: 6

Precision: -

Efecto: Sana 5A+1 por nivel. El Pokemon ha aprendido a absorber el poder de los rayos de la luna para convertirlos en energia sanadora. Al ejecutar este movimiento, el Pokemon sana tantos PS como 5A +1 por nivel siempre y cuando se pueda ver la luna desde el campo de batalla. De lo contrario, Luz lunar sanara 2A+I +1 por nivel.

Nombre: Malicioso

Movimiento: Estado

PP: 1

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Penaliza Defensa igual a B tantos turnos como I. A causa de la escalofriante mirada que lanza el Pokemon a su rival, este obtiene un penalizador a su Defensa igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Maquinacion

Movimiento: Estado

Tipo: Siniestro

PP: 4

Damage: -

Precision: -

Efecto: Bonifica el Ataque especial igual a I tantos turnos como I. El Pokemon analiza la situacion y preve lo que pueda ocurrir para poder pensar menos y concentrar su energia en los siguientes turnos. Maquinacion bonificara el Ataque especial del usuario igual a I durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Martillazo

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Agua

Damage: 6A

Precision: 7

Efecto: Con D6 sera un golpe critico. Envolviendo su pinza en un gran manto de agua, el Pokemon ataca desde arriba y golpea como si de un martillazo se tratase. Si obtiene un doble 6, el golpe sera tan fuerte que se considerara un golpe critico de la misma forma que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Martillo dragon

Movimiento: Fisico

Tipo: Dragon

PP: 4

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Los Exeggutor de Alola demuestran su alma de dragon a traves de este movimiento, con el cual golpean el suelo con su cabeza y arrasan con lo que se interponga en su camino.

Nombre: Mazazo

Movimiento: Fisico

Tipo: Planta

Damage: 6A+1

Precision: 3

PP: 4

Efecto: El usuario pierde PS igual a 2A+B. A costa de su propia salud, el usuario convierte una de sus extremidades en una maza de energia natural con la que ataca. Este golpe dana tambien el cuerpo del usuario, perdiendo asi tantos PS como 2A+B. Este damage es fijo y no puede reducirse con sus defensas.

Nombre: Megaagotar

Movimiento: Especial

PP: 4

Tipo: Planta

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. A traves de un rayo verde de energia natural, el usuario absorbe la vitalidad de su objetivo y recupera parte de ella. Gracias a esto, el Pokemon recupera tantos PS como la mitad del damage infligido redondeado a la baja.

Nombre: Megacuerno

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Bicho

Damage: 6A+I

Precision: 8

Efecto: Al concentrar mucha energia en su cuerno, el Pokemon no presta la atencion necesaria al ejecutarlo y a menudo suele fallar. No obstante, el movimiento puede ser letal si alcanza su objetivo.

Nombre: Megapatada

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 6

Damage: 6A+1

Precision: 9

Efecto: Utilizando este movimiento, el Pokemon pone toda la carne en el asador para golpear con una tremenda patada.

Nombre: Megapuno

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: 4A+I

Precision: 8

Efecto: Aunque parezca un movimiento sencillo, este punetazo requiere de una buena concentracion. Si acierta, puede infligir una gran cantidad de damage.

Nombre: Mimetico

Movimiento: Estado

PP: 4

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: -

Efecto: Copia uno de los movimientos del objetivo. El Pokemon conoce la tecnica de copiar los movimientos del rival, incluso aquellos que no podria ejecutar de forma normal. Para copiar un movimiento, primero debe haber visto como el objetivo lo realiza. Puede mantener la capacidad de usar el movimiento gastando 4 PP al final de cada turno.

Nombre: Moluscanon

Movimiento: -

Tipo: Veneno

PP: 5

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Con D5 envenena igual a B tantos turnos como B. Ademas, el usuario decide si sera un ataque fisico o especial. Los Slowbro de Galar cuentan con una herramienta muy util para ejecutar sus ataques, que es su brazo venenoso. Cuando ejecutan este ataque, pueden decidir golpear con el o lanzar a distancia un chorro de puro veneno. De esta forma, cuando la PJ realiza el ataque puede decidir como hacerlo, siendo un ataque fisico en el primer caso y un ataque especial en el segundo. Ademas de esto, si obtiene un doble 5 el objetivo adquirira el estado envenenado y perdera tantos PS como B al final de su turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Mordisco

Movimiento: Fisico

Tipo: Siniestro

PP: 2

Damage: 3A+B

Precision: 3

Efecto: Con D3 reduce el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Como su nombre indica, con este movimiento el Pokemon propina un mordisco. Esto puede ser tan molesto que, si obtiene un doble 3, el rival no podra hacer nada en su siguiente turno.

Nombre: Niebla

Movimiento: Estado

PP: 2

Tipo: Hielo

Damage: -

Precision: -

Efecto: Restaura las caracteristicas de todos los Pokemon tantos turnos como I. La neblina que expulsa el usuario tiene efectos relajantes que afectan al cuerpo de los Pokemon presentes. De esta forma, todas sus caracteristicas (Ataque, Defensa, Ataque especial, Defensa especial, Velocidad, Precision y Evasion) vuelven a su estado original, tanto si estan bonificadas como penalizadas. Ademas, durante tantos turnos como I ningun Pokemon podra modificar estas caracteristicas.

Nombre: Nieve polvo

Movimiento: Especial

Tipo: Hielo

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 congela tantos turnos como B. El Pokemon expulsa un chorro con una fina capa de nieve que se clava en el cuerpo del rival, pudiendo congelarlo. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquiere el estado congelado durante tantos turnos como B.

Nombre: Onda ignea

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Fuego

Damage: 5A+I

Precision: 7

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. Como si se tratase de un pulso vital, el Pokemon extiende una onda de fuego a su alrededor que se ira apagando al alejarse del usuario. Si obtiene un doble 6, cualquier Pokemon afectado adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de cada turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Onda mental

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Psiquico

Damage: 6A

Precision: 3

Efecto: El damage se reduce con Defensa. Este movimiento solo puede usarlo Mewtwo, ya que sus poderes psiquicos son los unicos capaces de controlar su ejecucion. Con Onda mental, el Pokemon concentra su energia en una bola de energia que lanza contra el rival, haciendole creer que impacta en su cuerpo cuando es su mente la que se esta danando. Por ello, el damage de este ataque se reducira con Defensa y no Defensa especial a pesar de tratarse de un ataque especial. Las protecciones que reduzcan el damage de los ataques especiales seguiran siendo efectivas.

Nombre: Onda toxica

Movimiento: Especial

Tipo: Veneno

PP: 5

Damage: 5A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 envenena igual a B tantos turnos como B. El veneno que genera el Pokemon se expande en forma de ola en todas las direcciones. Si obtiene un doble 6 en la prueba, cualquier Pokemon afectado adquirira el estado envenenado y perdera tantos PS como B al final de cada turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Onda trueno

Movimiento: Estado

Tipo: Electrico

Damage: -

PP: 3

Precision: 7

Efecto: Paraliza tantos turnos como I. Esta leve descarga electrica no pretende danar, sino atrofiar los musculos. Por ello, el Pokemon afectado adquiere el estado paralizado durante tantos turnos como I.

Nombre: Pajaro osado

Movimiento: Fisico

Tipo: Volador

PP: 4

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: El usuario pierde tantos PS como 2A+B. Algunos Pokemon capaces de volar se alzan a gran altura y se lanzan para placar al rival con toda su fuerza. Aunque fuerte, este movimiento es arriesgado y el usuario perdera tantos PS como 2A+B. Este damage es fijo y no puede reducirse con sus defensas.

Nombre: Pantalla de humo

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Baja la Precision tanto como B durante tantos turnos como I. Ya sea con polucion o con humo generado con fuego, el Pokemon tiene la capacidad de expulsar una nube que dificulta la vision. Los Pokemon afectados obtienen una penalizador a la Precision igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Pantalla de luz

Movimiento: Estado

PP: 6

Tipo: Psiquico

Damage: -

Precision: -

Efecto: Multiplica la Def. Especial del usuario por 2 tantos turnos como I. Esta barrera psiquica invisible envuelve tanto al usuario como a sus aliados, doblando asi su Defensa especial. Pantalla de luz se mantendra activo tantos turnos como I.

Nombre: Paralizador

Movimiento: Estado

PP: 4

Tipo: Planta

Damage: -

Precision: 9

Efecto: Causa paralizacion tantos turnos como I. Al respirar las esporas que lanza el Pokemon, sus objetivos notaran que su cuerpo no les responde. Durante tantos turnos como I adquiriran el estado paralizado. Este movimiento no afecta a los Pokemon de tipo planta.

Nombre: Paranormal

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Psiquico

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 reduce el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Paranormal se trata de un ataque extrasensorial que dana la psique del objetivo. Ademas, la experiencia de vivir este ataque puede ser tal que, si el usuario obtiene un doble 6, el rival no podra ejecutar ningun movimiento en su siguiente turno.

Nombre: Patada baja

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

PP: 3

Damage: Variable

Precision: 3

Efecto: El damage depende del peso del Pokemon objetivo. Con este movimiento de artes marciales, el Pokemon ataca el tren inferior para hacer que el verdadero golpe sea la caida del rival al suelo. Por esta razon, el damage dependera del peso promedio del objetivo, siendo 2A+B hasta 25 kilos, 4A+1 hasta 100 kilos y 6A+I si su peso es superior.

Nombre: Patada salto alta

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Lucha

Damage: 7A+B

Precision: 7

Efecto: Si el movimiento falla, el usuario pierde tantos PS como 3A+I. El Pokemon realiza un gran salto y desciende para propinar una patada a su rival. Aunque se trate de un golpe muy fuerte, puede suponer un riesgo para el usuario si el objetivo consigue esquivarlo. En este caso, el Pokemon que realice Patada salto alta perdera tantos PS como 3A+1. Este damage no se vera bonificado por su caracteristica de Ataque, pero tampoco podra ser reducido por sus defensas.

Nombre: Paz mental

Movimiento: Estado

Tipo: Psiquico

PP: 4

Damage: -

Precision: -

Efecto: Bonifica el Ata. Especial y la Def. Especial igual a B tantos turnos como I. A traves de tecnicas de meditacion, el usuario calma rapidamente su mente y aumenta asi sus capacidades especiales. Durante tantos turnos como I, el Pokemon adquirira un bonificador a su Ataque especial y Defensa especial igual a B.

Nombre: Pedrada

Movimiento: Fisico

PP: 5

Tipo: Roca

Damage: BA

Precision: 7

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un turno. Con este movimiento, el Pokemon genera piedras de su propio cuerpo y lanza una tras otra a su objetivo. En la primera prueba, el resultado de I determinara cuantos ataques ademas del primero realizara el usuario en el mismo turno. Cada ataque tiene su propio calculo de Precision.

Nombre: Perforador

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 10

Damage: -

Precision: 14

Efecto: El golpe es fulminante y reduce los PS del objetivo a 0. El cuerno del Pokemon empieza a girar tan rapido que su potencia de ataque llega a niveles extraordinarios. Si el objetivo es alcanzado por este cuerno, perdera todos sus PS de forma instantanea y caera debilitado. Aunque la precision de este movimiento es de 14, esta se reducira en 1 por cada 10 niveles que el usuario tenga por encima del objetivo.

Nombre: Picadura

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

PP: 3

Damage: 3A+B

Precision: 3

Efecto: El Pokemon, a menudo con rasgos de insecto, propina una fuerte mordedura.

Nombre: Pico taladro

Movimiento: Fisico

Tipo: Volador

PP: 3

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: El Pokemon canaliza su energia en su pico, haciendo que este parezca girar como un taladro y provocando un gran damage a su rival.

Nombre: Picotazo

Movimiento: Fisico

Tipo: Volador

PP: 1

Damage: 2A

Precision: 3

Efecto: En este ataque, el Pokemon emplea su pico u otra parte punzante de su cuerpo.

Nombre: Picotazo veneno

Movimiento: Fisico

PP: 1

Tipo: Veneno

Damage: I

Precision: 3

Efecto: Con D3 envenena igual a B tantos turnos como B. Utilizando una extremidad punzante o lanzando agujas envenenadas, el Pokemon ataca a su objetivo. Si obtiene un doble 3, el rival adquirira el estado envenenado y perdera tantos PS como B al final de su turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Pin misil

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

PP: 3

Damage: BA

Precision: 6

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un mismo turno. El Pokemon genera agujas de energia que lanza en varias tandas y se acercan al objetivo como si de misiles se tratasen. En la primera prueba se calculara el primer ataque y, en caso de acertar, el resultado de I dictara cuantas veces mas atacara. Cada ataque tiene su propia precision, pero el Pokemon no parara de atacar aunque falle algun ataque a partir del segundo.

Nombre: Pisoton

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: Se trata de un sencillo pero potente ataque en el que el Pokemon aplasta a su rival con sus pies o patas.

Nombre: Pistola agua

Movimiento: Especial

Tipo: Agua

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Se trata de un chorro de agua a presion que impacta en el objetivo.

Nombre: Placaje

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

PP: 1

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Con este movimiento basico, el Pokemon aplaca a su rival tras una pequena carrera.

Nombre: Polucion

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Veneno

Damage: IA

Precision: 9

Efecto: Con D2 envenena igual a B tantos turnos como B. El gas que el Pokemon exhala recuerda a la contaminacion de las grandes urbes, siendo danino para los Pokemon afectados. Ademas, es tan venenoso que si obtiene un doble 2 en la prueba, los rivales adquiriran el estado envenenado y perderan tantos PS como B al final de su turno durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Polvo veneno

Movimiento: Estado

Tipo: Veneno

Damage: -

Precision: 9

PP: 2

Efecto: Envenena igual a B tantos turnos como I. El Pokemon expulsa un chorro de polvo venenoso. Todo Pokemon que se vea afectado adquirira el estado envenenado, el cual le restara tantos PS como B al final de su turno durante tantos turnos como I. Este movimiento no afecta a los Pokemon de tipo planta.

Nombre: Psicocarga

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Psiquico

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: El damage se reduce con Defensa. El poder psiquico puede hacer cosas extraordinarias, tantas como confundir a la mente hasta el punto de pensar que un ataque podria estar atacando a la voluntad cuando realmente lo hace al cuerpo. Aunque este ataque sea de categoria especial y el usuario utilice su Ataque especial para bonificar el damage, el objetivo lo reducira con su caracteristica Defensa y no con Defensa especial, como haria habitualmente.

Nombre: Psicocorte

Movimiento: Fisico

Tipo: Psiquico

Damage: 4A

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Con D6 sera un golpe critico. Los pequenos rayos de poder psiquico que lanza el Pokemon estan tan concentrados que, al contacto con el cuerpo, son iguales que cuchillos afilados. Si obtiene un doble 6 en la prueba, el ataque se considerara critico de la misma forma que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Psicorrayo

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Psiquico

Damage: 3A+1

Precision: 3

Efecto: Con D6 confunde tantos turnos como B. Concentrando el poder de su mente, el usuario consigue materializar energia que lanza en forma de rayo. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado confuso durante tantos turnos como B.

Nombre: Psiquico

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Psiquico

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. Esta es una de las mayores muestras del poder mental de un Pokemon, pudiendo elevar a su rival en el aire y atacar su mente usando sus poderes psiquicos. Si obtiene un doble 6, la Defensa especial del objetivo se vera penalizada tanto como B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Pulimento

Movimiento: Estado

Tipo: Roca

PP: 4

Damage: -

Precision: -

Efecto: Bonifica la Velocidad igual a I tantos turnos como I. Utilizando su propia energia, el Pokemon hace que sus partes rocosas se pulan de tal forma que su cuerpo adquiera mas velocidad. Durante tantos turnos como I, el Pokemon bonificara su Velocidad igual a l.

Nombre: Pulso cura

Movimiento: Estado

Tipo: Psiquico

PP: 6

Damage: -

Precision: -

Efecto: Sana 5A +1 por nivel a otro Pokemon. El Pokemon genera una onda desde su propio cuerpo que sanara las heridas de aquellos Pokemon cercanos que entren en contacto con ella. Pulso cura sana tantos PS como 5A + 1 por nivel del Pokemon usuario. Este movimiento no puede sanar al Pokemon que lo utiliza.

Nombre: Pulso dragon

Movimiento: Especial

Tipo: Dragon

PP: 5

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: La energia que expulsa el Pokemon en forma de rayo atrapa y golpea al rival como si de un dragon se tratase.

Nombre: Pulso umbrio

Movimiento: Especial

Tipo: Siniestro

PP: 4

Damage: 6A

Precision: 3

Efecto: Con D4 reduce el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Este rayo se genera a traves de energia oscura, haciendo damage y dejando una extrana sensacion en el cuerpo del objetivo. Gracias a ello, si el usuario obtiene un doble 4 hara que el rival se amedrente y no pueda realizar ningun movimiento en su siguiente turno.

Nombre: Puntapie

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

PP: 3

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: Penaliza la Velocidad igual a B tantos turnos como B. Con este movimiento, el Pokemon ejecuta un golpe seco con su pie para, ademas de hacer damage, provocar un dolor que dificulte el movimiento. Gracias a ello, el objetivo obtiene un penalizador a su Velocidad igual a B durante tantos turnos como B.

Nombre: Puno dinamico

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

Damage: 6A

Precision: 11

PP: 5

Efecto: Confunde tantos turnos como I. Este ataque de artes marciales se trata de un punetazo de dificil ejecucion, ya que requiere de tanta energia concentrada que el Pokemon no puede fijar su vista con normalidad. No obstante, si logra acertar a su objetivo, este no solo sufrira un gran damage, sino que adquirira el estado confuso durante tantos turnos como I.

Nombre: Puno drenaje

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

PP: 5

Damage: 4A+B

Precision: 3

Efecto: El usuario recupera tantos PS como la mitad del damage. Gracias a su control del cuerpo, la mente y el alma, el Pokemon puede absorber parte de la vitalidad que escapa de su rival al recibir el punetazo. Por ello, el usuario recupera tantos PS como la mitad del damage infligido.

Nombre: Puno fuego

Movimiento: Fisico

Tipo: Fuego

Damage: 4A+B

PP: 4

Precision: 3

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. El Pokemon es capaz de transformar su energia en una capa de fuego que envuelva y fortalezca su puno. Si obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de su turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Puno hielo

Movimiento: Fisico

Tipo: Fuego

Damage: 4A+B

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D6 congela tantos turnos como B. La particularidad de este punetazo es que el Pokemon expulsa una potente rafaga helada a la vez que ataca. Tal es asi que, si obtiene un doble 6 en la prueba, el objetivo adquirira el estado congelado durante tantos turnos como B.

Nombre: Puno trueno

Movimiento: Fisico

Tipo: Electrico

Damage: 4A+B

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D6 paraliza tantos turnos como B. Para fortalecer su puno antes de golpear, el Pokemon lo envuelve con una fuerte corriente electrica. Si obtiene un doble 6, el Pokemon afectado adquirira el estado paralizado durante tantos turnos como B.

Nombre: Puya nociva

Movimiento: Fisico

Tipo: Veneno

Damage: 4A+I

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Con D3 envenena igual a B tantos turnos como B. El usuario imbuye una de sus garras o aguijones con veneno y ataca con gran furia. Si obtiene un doble 3, el objetivo adquirira el estado envenenado y perdera tantos PS como B al final de su asalto durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Rapidez

Movimiento: Especial

Tipo: Normal

Damage: 3A+B

Precision: -

PP: 3

Efecto: El movimiento nunca falla. El Pokemon fija a su objetivo y crea unas pequenas estrellas de energia que lo rastrean e impactan contra el mismo. Este movimiento nunca falla con independencia de la Precision del usuario y la Evasion del rival.

Nombre: Rayo

Movimiento: Especial

PP: 4

Tipo: Electrico

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 paraliza tantos turnos como B. Como su nombre indica, al realizar este movimiento el Pokemon concentra su energia para generar una potente descarga electrica que se dirige al rival. Si obtiene un doble 6, el Pokemon afectado adquirira el estado paralizado tantos turnos como B.

Nombre: Rayo aurora

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Hielo

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza el Ataque igual a B tantos turnos como B. Con este movimiento, el Pokemon lanza un chorro de viento helado que cobra un color rosado muy caracteristico. Si obtiene un doble 6, el objetivo obtiene un penalizador a su Ataque igual a B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Rayo burbuja

Movimiento: Especial

PP: 3

Tipo: Agua

Damage: 3A+I

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza la Velocidad igual a B tantos turnos como B. El Pokemon expulsa un rayo de agua espesa y espumosa con el que ataca al rival. Si obtiene un doble 6 en la prueba, este rayo impedira momentaneamente que el objetivo se mueva con soltura y obtendra un penalizador a su Velocidad igual a B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Rayo carga

Movimiento: Especial

PP: 4

Tipo: Electrico

Damage: 2A+I

Precision: 7

Efecto: Con D1 bonifica el Ata. Especial igual a B tantos turnos como B. Al lanzar este rayo electrico de tonos azulados, el Pokemon no solo ataca, sino que estimula sus capacidades especiales y le ayuda a prepararse para el combate. Por esta razon, si obtiene cualquier resultado doble en la prueba, su Ataque especial se vera bonificado igual a B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Rayo confuso

Movimiento: Estado

Tipo: Fantasma

PP: 5

Damage: -

Precision: 3

Efecto: Confunde tantos turnos como I. Si este pequeno rayo fantasmal alcanza al objetivo, la mente de este perdera la nocion del espacio y se movera de forma erratica. Durante tantos turnos como I, el rival adquirira el estado confuso.

Nombre: Rayo hielo

Movimiento: Especial

Tipo: Hielo

Damage: 5A+B

Precision: 3

PP: 5

Efecto: Con D6 congela tantos turnos como B. El Pokemon concentra energia helada en una esfera que se libera en forma de finos rayos. Si el usuario obtiene un doble 6, el objetivo adquirira el estado congelado durante tantos turnos como B.

Nombre: Rayo solar

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Planta

Damage: 6A+I

Precision: 3

Efecto: Carga en el primer turno y ataca en el segundo. Este es uno de los mejores movimientos de los Pokemon de tipo planta. Al ejecutarlo, invierte un turno en captar toda la luz del sol que pueda para dispararla en forma de rayo en el segundo turno. Si hay un sol imponente en el campo de batalla, este movimiento se ejecutara en un solo turno. Si se combate bajo una noche cerrada o con lluvia, el damage del movimiento sera 3A+B.

Nombre: Recuperacion

Movimiento: Estado

PP: 6

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: -

Efecto: Sana 5A+1 por nivel. La energia del Pokemon se convierte en una fuerza sanadora pura. De esta manera, el usuario puede recuperar parte de sus heridas, o quizas todas ellas, de forma muy rapida. Por lo tanto, recuperara tantos PS como 5A +1 por nivel del Pokemon.

Nombre: Reduccion

Movimiento: Estado

PP: 5

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: -

Efecto: Bonifica la Evasion igual a I tantos turnos como I pero su Defensa se reduce a 0. Este curioso movimiento hace que el cuerpo del Pokemon usuario encoja, haciendo mas dificil que sus rivales lo alcancen con sus ataques. Durante tantos turnos como I, el Pokemon adquiere un bonificador a su Evasion igual a I. No obstante, en este estado su cuerpo resiste mucho menos los ataques fisicos, por lo que se considerara que su Defensa sera igual a 0. Los bonificadores a Defensa por movimientos si se aplicaran.

Nombre: Reflejo

Movimiento: Estado

PP: 6

Tipo: Psiquico

Damage: -

Precision: -

Efecto: Multiplica la Defensa del usuario por 2 tantos turnos como. Haciendo uso de sus poderes psiquicos, el Pokemon es capaz de crear una barrera alrededor de si mismo y de sus aliados que fortalecera y protegera su cuerpo. De esta manera, su Defensa se considerara el doble durante tantos turnos como I.

Nombre: Refugio

Movimiento: Estado

PP: 1

Tipo: Agua

Damage: -

Precision: -

Efecto: Aumenta la Defensa tanto como B durante tantos turnos como I. Al usar este movimiento, el Pokemon endurece de forma considerable una parte de su cuerpo con la que se defiende, siendo normalmente su caparazon. Al hacerlo, adquiere un bonificador a Defensa igual a B durante tantos turnos como I.

Nombre: Rencor

Movimiento: Estado

Tipo: Fantasma

PP: 5

Damage: -

Precision: 7

Efecto: El objetivo pierde tantos PP como 2A + 0.5 del nivel de usuario. Con este movimiento que emplea poder negativo, el objetivo pierde parte de su energia. El rival pierde tantos PP como 2A mas la mitad del nivel del Pokemon usuario redondeado a la baja.

Nombre: Respiro

Movimiento: Estado

Tipo: Volador

Damage: -

Precision: -

PP: 6

Efecto: Sana 5A+1 por nivel y pierde el tipo volador. Al bajar al suelo, el Pokemon puede concentrar su energia para sanar sus heridas, recuperando tantos PS como 5A + 1 punto por nivel. Hasta que ejecute su siguiente movimiento, el Pokemon perdera, a todos los efectos, el tipo volador.

Nombre: Rizo defensa

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: -

PP: 1

Efecto: Bonifica la Defensa igual a B tantos turnos como I. El Pokemon adopta una posicion defensiva en la que puede resistir mejor los envites fisicos. Rizo defensa se mantendra tantos turnos como I y bonificara la Defensa del Pokemon igual a B.

Nombre: Roca afilada

Movimiento: Fisico

Tipo: Roca

PP: 6

Damage: 4A+I

Precision: 8

Efecto: Con D6 sera un golpe critico. Sin previo aviso, el suelo debajo del Pokemon objetivo se abre rapidamente para dejar crecer una gran estalagmita que lo golpea. Si el usuario obtiene un doble 6 en su prueba, este movimiento se considerara un golpe critico exactamente igual que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Rodar

Movimiento: Fisico

PP: 3

Tipo: Roca

Damage: IA

Precision: 7

Efecto: Su damage se duplica en cada turno posterior. Esta curiosa estrategia se centra en que el Pokemon se convierte en una bola rodante que arremete contra el rival y aprovecha la velocidad para volver con mas fuerza. Aunque el primer ataque hara un damage de IA, si repite el ataque en su siguiente turno, este se multiplicara por 2. Esta consecucion continuara, multiplicandose por 4, por 8 y por 16 finalmente. Ademas, si el Pokemon esta bajo los efectos de Rizo defensa, el damage inicial se multiplicara por dos y continuara siendo por 4, por 8, por 16 y finalmente por 32. La consecucion se rompe si el Pokemon deja de utilizar Rodar o si falla el ataque.

Nombre: Rompecoraza

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 4

Damage: -

Precision: -

Efecto: Baja Defensa y Def. Especial a cambio de aumentar Ataque, Ata. Especial y Velocidad. Este movimiento lo utilizan aquellos Pokemon que poseen partes duras como conchas o caparazones. Al concentrarse, pueden desgastar su coraza y debilitar sus defensas para asi adquirir una mayor ofensiva. Durante tantos turnos como I, el Pokemon obtendra un penalizador a Defensa y Defensa especial igual a B y un bonificador a Ataque, Ataque especial y Velocidad igual a I.

Nombre: Ronquido

Movimiento: Especial

PP: 4

Tipo: Normal

Damage: 2A+1

Precision: 3

Efecto: Con D3 penaliza el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Solo puede usarse dormido. Hay veces en las que un Pokemon dormido puede seguir suponiendo una amenaza. Ronquido es el unico movimiento que puede utilizarse si el usuario esta bajo los efectos del estado alterado dormido. De hecho, esta condicion sera indispensable para poder utilizarlo. Al hacerlo, el Pokemon emite un ronquido tan fuerte que consigue danar la mente de quienes lo escuchan. Tanto es asi que, si obtiene un doble 3 en la prueba, el objetivo tendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Rueda fuego

Movimiento: Fisico

Tipo: Fuego

Damage: 3A+B

PP: 3

Precision: 3

Efecto: Con D6 quema 1 tantos turnos como B. El Pokemon se envuelve de un manto de fuego y se convierte en una rueda que arremete contra el objetivo. Si obtiene un doble 6, el rival adquirira el estado quemado y perdera 1 PS al final de su turno durante tantos turnos como B.

Nombre: Semilladora

Movimiento: Fisico

PP: 3

Tipo: Planta

Damage: BA

Precision: 3

Efecto: Realiza tantos ataques como I en un mismo turno. El Pokemon dispara una rafaga de semillas contra su rival como si fuera una metralleta. En la primera prueba se calculara el primer ataque y, en caso de acertar, el resultado de I nos dira cuantas veces mas atacara. Cada ataque tiene su propia precision, pero el Pokemon no parara de atacar aunque falle algun ataque a partir del segundo.

Nombre: Sintesis

Movimiento: Estado

PP: 6

Tipo: Planta

Damage: -

Precision: -

Efecto: Cura 5A+1 por nivel. Uno de los usos que puede darle un Pokemon a la clorofila de su organismo es absorber los rayos del sol para sanar sus heridas. El Pokemon sanara tantos PS como 5A + 1 por nivel del Pokemon. Bajo un sol imponente, esta cifra sera de 5A+2 por nivel, mientras que bajo la noche cerrada o la lluvia sera de 5A+1 por cada dos niveles.

Nombre: Somnifero

Movimiento: Estado

Tipo: Planta

Damage: -

PP: 4

Precision: 9

Efecto: Duerme tantos turnos como I. Al lanzar esporas somniferas, el Pokemon pretende inducir sueno a todo aquel que las inhale. Quien se vea afectado por Somnifero adquirira el estado dormido durante tantos turnos como I. Este movimiento no afecta a los Pokemon de tipo planta.

Nombre: Sorpresa

Movimiento: Fisico

Tipo: Normal

Damage: 2A+B

Precision: 3

PP: 5

Efecto: Siempre reduce el Impulso igual a A en el siguiente asalto, pero solo puede usarse en el primer asalto. Este movimiento juega, como su propio nombre indica, con el factor sorpresa. Al salir de su poke ball, el usuario usa la inercia para propinar este ataque y desconcertar al objetivo. De esta manera, el rival queda tan pasmado que no podra actuar en su siguiente turno. Sorpresa solo puede utilizarse como primer movimiento, ya que en turnos posteriores no contara con el factor sorpresa.

Nombre: Sumision

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

Damage: 4A+1

Precision: 8

PP: 3

Efecto: El usuario pierde PS igual a A. El Pokemon atrapa al rival y le hace una llave en la que ambos dan una voltereta muy violenta. Este golpe dana tambien el cuerpo del usuario, perdiendo asi tantos PS como 2A+B. Este damage es fijo y no puede reducirse con sus defensas.

Nombre: Supersonico

Movimiento: Estado

Tipo: Normal

PP: 3

Damage: -

Precision: 11

Efecto: Causa confusion tantos turnos como I. El Pokemon produce unas ondas de sonido que debilitan los sentidos de quien las escucha. Los Pokemon afectados adquieren el estado confuso durante tantos turnos como I.

Nombre: Surf

Movimiento: Especial

Tipo: Agua

PP: 5

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Una gran ola de agua nace del suelo y se precipita contra los Pokemon rivales.

Nombre: Tajo aereo

Movimiento: Especial

Tipo: Volador

PP: 4

Damage: 4A+B

Precision: 6

Efecto: Con D3 reduce el Impulso igual a B en el siguiente asalto. Al batir sus alas a gran velocidad, el Pokemon crea un disco de aire que sale disparado hacia su objetivo. Si obtiene un doble 3, el Pokemon afectado tendra dificultades para respirar y no podra actuar en su siguiente turno.

Nombre: Tajo cruzado

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

Damage: 6A

Precision: 8

PP: 5

Efecto: Con D6 sera un golpe critico. Usando la energia del ki, el Pokemon ataca con sus dos brazos en un movimiento cruzado. Este golpe puede ser tan preciso y letal que, si obtiene un doble 6 en la prueba, el ataque se considerara un golpe critico de la misma forma que si hubiera obtenido un resultado triple.

Nombre: Tajo umbrio

Movimiento: Fisico

Tipo: Siniestro

Damage: 4A

Precision: 3

PP: 4

Efecto: Con D6 sera un golpe critico. El Pokemon propina una cuchillada a traicion imbuida con el poder de la oscuridad. Si obtiene un doble 6 en la prueba, el movimiento se considerara un golpe critico de la misma forma que si hubiese obtenido un triple resultado.

Nombre: Taladradora

Movimiento: Fisico

Tipo: Tierra

PP: 4

Damage: 4A+I

Precision: 6

Efecto: Con D5 sera un golpe critico. Este demoledor movimiento ataca a ras de suelo, levantandolo a su paso y golpeando finalmente a partes vitales del Pokemon rival. Si obtiene un doble 5, el movimiento se considerara critico igual que si hubiese obtenido un resultado triple.

Nombre: Terratemblor

Movimiento: Fisico

Tipo: Tierra

Damage: 3A+B

Precision: 3

PP: 3

Efecto: Penaliza Velocidad igual a B tantos turnos como B. Este golpe en el suelo crea una onda expansiva que no solo dana a los Pokemon rivales, sino que tambien los desestabiliza. Durante tantos turnos como B, los Pokemon afectados obtienen un penalizador a su Velocidad igual a B.

Nombre: Terremoto

Movimiento: Fisico

Tipo: Tierra

PP: 5

Damage: 6A

Precision: 3

Efecto: Terremoto es uno de los movimientos mas peligrosos que puede realizar un Pokemon. Al ejecutarlo, el suelo a sus pies se resquebraja y provoca estalagmitas que danan a todo aquel que se encuentre en el lugar del combate.

Nombre: Tierra viva

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Tierra

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 penaliza la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. El Pokemon concentra su energia especial para entrar en contacto con la tierra y provocar que el suelo bajo el rival estalle. Si obtiene un doble 6, la Defensa especial del objetivo se vera penalizada igual a B tantos turnos como B.

Nombre: Tijera X

Movimiento: Fisico

Tipo: Bicho

PP: 4

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Utilizando sus garras como si fueran tijeras, el Pokemon realiza un ataque cortante en forma de X.

Nombre: Tiro vital

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

PP: 3

Damage: 4A

Precision: -

Efecto: El movimiento nunca falla, pero el Pokemon penaliza su Impulso igual a B en el siguiente asalto. Haciendo buen uso de su conocimiento en artes marciales, el usuario agarra a su rival y lo lanza con fuerza. Este movimiento nunca falla con independencia de la Precision de quien lo ejecuta o la Evasion del objetivo. Sin embargo, su ejecucion es lenta y aparatosa, por lo que el usuario obtendra un penalizador a su Impulso igual a B en el siguiente asalto.

Nombre: Torbellino

Movimiento: Especial

Tipo: Agua

Damage: 2A

Precision: 8

PP: 4

Efecto: Damage adicional igual a B tantos turnos como I. El Pokemon consigue crear un remolino de agua que atrae al objetivo al objetivo y lo atrapa parcialmente. Durante tantos turnos como I, el movimiento se mantendra e infligira un damage igual a B. El Pokemon afectado podra realizar movimientos con normalidad.

Nombre: Tormenta de arena

Movimiento: Estado

Tipo: Roca

Damage: -

Precision: -

PP: 6

Efecto: Crea una tormenta de arena durante tantos turnos como A. Utilizando la arena cercana o lanzando un chorro de arena de su cuerpo, el Pokemon envuelve el campo de batalla de arena y polvo. Bajo estas condiciones, los Pokemon de tipo roca se encuentran en un entorno tan ideal que su Defensa y Defensa especial obtienen un bonificador igual a lo obtenido en I mientras dure la tormenta, que sera tantos turnos como A. Si el movimiento se utiliza en un entorno donde no haya arena y esta debe ser generada por el Pokemon, la duracion de la tormenta sera de tantos turnos como B.

Nombre: Tormenta floral

Movimiento: Fisico

PP: 4

Tipo: Planta

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: El Pokemon crea un enorme torbellino de petalos que cortan a todo aquel que se vea envuelto en el.

Nombre: Tornado

Movimiento: Especial

Tipo: Volador

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Al batir sus alas con fuerza, el Pokemon genera una rafaga de aire que impacta contra el Pokemon rival.

Nombre: Toxico

Movimiento: Estado

Tipo: Veneno

PP: 6

Damage: -

Precision: 7

Efecto: Envenena igual a A multiplicando por 2 cada turno tantos turnos como I. El veneno que se inocula a traves de este movimiento es muy poderoso, ya que se nutre del organismo al que afecta para danarlo con mas fuerza. Aunque en su primer turno hara un damage de A, en los turnos siguientes este damage se repetira multiplicando por 2 el damage del anterior turno. Este estado envenenado perdurara tantos turnos como I.

Nombre: Transformacion

Movimiento: Estado

PP: 5

Tipo: Normal

Damage: -

Precision: -

Efecto: El usuario se transforma en el Pokemon objetivo. Este movimiento es, sin duda, uno de los mas especiales, del cual Ditto es el gran especialista. Cuando el usuario lo realiza, su cuerpo se transforma completamente en el del Pokemon que haya decidido, el cual debe estar cerca de el. Al transformarse, el Pokemon adquiere su aspecto, peso, altura, tipos y estadisticas excepto PS y PP. Tambien podra realizar cualquier movimiento que conozca el objetivo, pero la PJ no tendra acceso a un listado de movimientos, sino que debera ser observador y recabar informacion... ¡o probar suerte! Los efectos de Transformacion terminaran cuando la PJ lo desee.

Nombre: Triataque

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Normal

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: A partir de D4 causa un estado alterado. Concentrando las energias naturales del fuego, el rayo y el hielo, el Pokemon lanza un rayo que combina todas estas fuerzas. Si obtiene un doble 4, el objetivo adquirira el estado quemado y perdera un PS al final de cada turno durante tantos turnos como B; si el resultado doble es 5, quedara paralizado tantos turnos como B; finalmente, si el resultado doble es 6, el rival quedara congelado tantos turnos como B.

Nombre: Triturar

Movimiento: Fisico

Tipo: Siniestro

PP: 4

Damage: 4A+I

Precision: 3

Efecto: Con D4 penaliza Defensa igual a B tantos turnos como B. Este mordisco concentra una buena parte de la energia del Pokemon en sus dientes, pudiendo partir incluso piedra o metal. Si obtiene un doble 4, el objetivo sufrira un penalizador a su Defensa igual a B durante el mismo numero de turnos.

Nombre: Trueno

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Electrico

Damage: 6A+B

Precision: 9

Efecto: Con D3 paraliza tantos turnos como B. El control del Pokemon sobre la energia electrica es tal que puede emitir una descarga tan salvaje como la de un trueno caido del cielo. Si obtiene un D3, el objetivo adquirira el estado paralizado tantos turnos como B. Ademas, si el campo de batalla esta banado en un sol imponente, la precision del movimiento sera de 11, mientras que nunca fallara bajo la lluvia.

Nombre: Ultrapuno

Movimiento: Fisico

Tipo: Lucha

PP: 2

Damage: 2A+B

Precision: 3

Efecto: Aumenta el Impulso igual a B en el siguiente asalto. El Pokemon ha aprendido a golpear con sus punos a tal velocidad que le permite gestionar mejor su tiempo de cara al resto del combate. Gracias a ello, en el siguiente asalto tendra un bonificador a su Impulso igual a B.

Nombre: Velo aurora

Movimiento: Estado

Tipo: Hielo

Damage: -

Precision: -

PP: 5

Efecto: Reduce 1⁄2 el damage de cualquier ataque tantos turnos como I, pero solo se activa con granizo. Cuando el entorno del combate esta envuelto por el granizo, el usuario puede utilizar Velo aurora para protegerse con un halo rosado que hara las veces de barrera. Mientras perdure, todos los ataques que sufra se veran reducidos a la mitad de damage. Velo aurora perdurara durante tantos turnos como I incluso si dejara de caer granizo durante su uso.

Nombre: Velocidad extrema

Movimiento: Fisico

PP: 6

Tipo: Normal

Damage: 4A+1

Precision: 3

Efecto: Aumenta el Impulso igual a I en el siguiente asalto. Velocidad extrema es un ataque que solo pueden realizar Pokemon realmente poderosos. Su valor no cae unicamente en el golpe, sino en la velocidad tan intensa con la que lo ejecuta, perdiendose de vista durante su realizacion. Es por ello que en el siguiente asalto obtendra un bonificador a su Impulso igual a I.

Nombre: Vendaval

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Volador

Damage: 6A+B

Precision: 10

Efecto: Con D3 confunde tantos turnos como B. Con este movimiento, el Pokemon concentra gran parte de su energia en sus alas y consigue crear un huracan en el que encierra al objetivo. Si obtiene un doble 3, el Pokemon afectado adquirira el estado confuso durante tantos turnos como B. Su precision sera de 11 bajo un sol imponente, mientras que nunca fallara bajo la lluvia.

Nombre: Ventisca

Movimiento: Especial

PP: 6

Tipo: Hielo

Damage: 6A+B

Precision: 9

Efecto: Con D6 congela tantos turnos como B. El Pokemon lanza una tremenda onda de viento glacial. Si consigue acertar en su objetivo y obtiene un D6 en la prueba, los Pokemon afectados adquieren el estado congelado durante tantos turnos como B. Si hay un clima de granizo en el campo de batalla, Ventisca nunca fallara con independencia de la Precision del usuario y la Evasion del rival.

Nombre: Viento hielo

Movimiento: Especial

Tipo: Hielo

PP: 4

Damage: 3A

Precision: 6

Efecto: Penaliza la Velocidad igual a B tantos turnos como B. Este soplo de aire es tan frio que los musculos del Pokemon objetivo quedan entumecidos. Por lo tanto, la Velocidad del rival quedara penalizada igual a B durante tantos turnos como B.

Nombre: Voltio cruel

Movimiento: Fisico

Tipo: Electrico

Damage: 5A+B

Precision: 3

PP: 4

Efecto: El usuario pierde PS igual a BA. El usuario carga tanta energia electrica en su cuerpo para placar al rival que el mismo sacrifica parte de sus PS. Perdera tantos PS como BA. Este damage es fijo y no puede reducirse con sus defensas.

Nombre: Vozarron

Movimiento: Especial

Tipo: Normal

PP: 5

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Tan solo con el uso de su voz, el Pokemon es capaz de gritar con tanta fuerza que su retumbar causara damage a los rivales cercanos.

Nombre: Zumbido

Movimiento: Especial

PP: 5

Tipo: Bicho

Damage: 5A+B

Precision: 3

Efecto: Con D6 reduce la Def. Especial igual a B tantos turnos como B. El Pokemon tiene la capacidad de expulsar unas ondas vibrantes que consiguen danar fisicamente a quienes las oyen. Si el usuario obtiene un doble 6, el objetivo obtendra un penalizador a su Defensa especial igual a B durante el mismo numero de turnos.