



# Guía oficial

¡Sin más dilación, disfrutad!

## ÍNDICE

Dudas frecuentes.....	003
Historia principal y todo su desarrollo.....	006
Malhechores del Cuartel Mosquetero.....	016
Residentes de Pueblo Acrílico.....	021
Ubicación de todas las recetas de crafteos.....	359

<b>Ubicación de todas las MTs.....</b>	<b>362</b>
<b>Ubicación de todos los Nidos Alfa.....</b>	<b>367</b>
<b>Ubicación de todos los Pokémon Legendarios.....</b>	<b>368</b>
<b>Ubicación de todas las Megapiedras.....</b>	<b>382</b>
<b>Formas regionales y nuevas evoluciones Fakémon.....</b>	<b>383</b>
<b>Listado de ubicación de todos los Pokémon.....</b>	<b>398</b>
<b>Créditos de las personas que redactaron la guía .....</b>	<b>446</b>

## Dudas Frecuentes

### **¿ES PARA PC, MÓVIL, EMULADOR DE GBA...?**

El juego es solo para Windows, pero se puede emular en Android utilizando el emulador Jooplay (descárgalo de la guía de Jooplay) y en Mac usando el emulador Wine o creando una máquina virtual de Windows. No hay planes de hacerlo emulable en IOS ni ninguna otra plataforma aparte de las mencionadas arriba.

**SE RECOMIENDA JUGARLO EN PC SI QUIERES LA EXPERIENCIA ÓPTIMA, NO ME HAGO RESPONSABLE DE SI TE FUNCIONA O NO EL EMULADOR JOIPLAY, ESTÁ FUERA DE MI ÁMBITO.**

## **¿ENTONCES SI QUIERO JUGARLO EN PC NECESITO UN EMULADOR?**

No, en PC el juego es un juego normal y corriente. Lo descargas, te metes en la carpeta y le das a Game.exe.

## **¿CÓMO CONSERVO MI PARTIDA SI HAY UNA ACTUALIZACIÓN DEL JUEGO?**

En PC no tienes que hacer nada, simplemente descargar la nueva versión del juego. En teléfono tienes que traspasar tus archivos Game.rxdata de la carpeta del juego vieja a la nueva.

## **¿CÓMO TRASPASO MI PARTIDA DE UN ORDENADOR A OTRO?**

En la carpeta del Juego, hay un acceso directo a tus partidas llamado “Partidas Guardadas”, solo copia todo lo que hay en su interior y pegalo en la misma ubicación del otro ordenador, copiar solamente la carpeta no funcionará.

## **¿QUÉ HAGO SI ME VA LAG EN PC?**

Asegúrate de tener tu PC actualizado con los drivers actualizados, especialmente los de la tarjeta gráfica.

## **¿PUEDO STREAMEARLO O SUBIRLO A YOUTUBE?**

Sí. No necesitas pedir permiso.

## **¿PUEDO JUGARLO CON MANDO?**

Sí, conectando cualquier mando de Xbox o un mando compatible con PC. Recuerda que puedes cambiar los controles con la tecla F1.

## **¿TIENE ALGÚN TIPO DE ONLINE?**

No. No tengo ni los conocimientos técnicos ni los medios como para implementar ni gestionar un online.

## **¿CÓMO EVOLUCIONAN LOS POKÉMON DE INTERCAMBIO Y DEMÁS FORMAS RARAS?**

Dentro del juego puedes mirar en la Pokédex cómo evoluciona cada Pokémon, además de otra información útil.

## **¿CÓMO CONSIGO CARAMELOS RAROS INFINITOS?**

Interactúa con la taza del Centro Pokémon y después revisa tu inventario.

## **¡MIS POKÉMON SOLO RECIBEN 1P. DE EXPERIENCIA!**

Has alcanzado el límite de nivel para el nº de medallas que tienes.

## **¿CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE SHINY?**

0,001% (1 de cada 1000).

## **¿DÓNDE ESTÁ MI SAVE?**

En la carpeta del juego dale a "Partidas Guardadas" y te llevará a la ruta de tu save para que puedas hacer con él lo que quieras.

## **¡QUIERO UN UMBREON PERO NO SE HACE DE NOCHE EN EL JUEGO!**

El juego contará que es de día o de noche según la hora que marque tu PC.

## **¿SE PUEDEN CONSEGUIR TODOS LOS POKÉMON? ¿HAY MEGAS? ¿HAY POSTGAME?**

Sí. Sí. Sí.

## **¿CÓMO REVIVO A MIS POKÉMON EN EL NUZLOCKE MODO ASISTIDO?**

Los regentes te darán el objeto "Cenizas Sagradas" tras derrotarlos con las cuales puedes revivir Pokémon.

## **SOBRE EL MODO RANDOM**

- Para activar el Modo *Random*, tienes que elegir los iniciales que querrás y al bajar del carruaje, te toparás de frente con un puesto que ofrecerá *randomizar* iniciales, Pokémon salvajes y combates.
- Existe el Modo *Semirandom*, donde solo se *randomizarán* tus encuentros y los Pokémon tendrán su *moveset* y habilidades correspondiente.
- El Modo *Random* del juego es progresivo, según avances te irán saliendo Pokémon más fuertes.
- Cada vez que *randomices* el juego, el *randomizado* será distinto.
- Los Pokémon aleatorios se generan continuamente sobre la marcha, no hay un "set fijo de Pokémon aleatorios en cada zona".
- Se *randomizan* Pokémon, movimientos, habilidades y objetos.

## **SOBRE EL MODO MONOTYPE**

- Para activar el Modo *Monotype*, tienes que recibir a tu Pokémon inicial en el carruaje y después hablar con una científica que aparecerá con una estrella al lado del Laboratorio Flare.
- El Modo *Monotype* no incluye todos los tipos para garantizar una experiencia balanceada de juego, ya que algunos tipos tienen muy pocos Pokémon.
- El Modo *Monotype* no hace que "solo aparezcan Pokémon del tipo elegido". Aparecerán los Pokémon de siempre, pero elegir este modo hará que se bloquen todas las capturas que no sean de dicho tipo.
- Podrás capturar Pokémon cuya línea evolutiva contenga al menos en una de sus fases el tipo elegido.

## **¿Tienes problemas para jugar?**

Revisa la documentación adjunta junto con el juego. Allí se recogen la mayor parte de errores. Si sigues teniendo algún error, no dudes en buscar ayuda en el Discord clicando en el texto subrayado y en azul de abajo y preguntando en la sección de *#Fangames-Ericlostie*.

[DISCORD](#)

# Modos del Z

## MODO NORMAL

Juega con la dificultad predeterminada.



## MODO HEROICO

Dificultad elevada para jugadores que buscan un reto.



## MODO FÁCIL

Dificultad reducida en los combates.



En Pokémon Z puedes elegir entre tres modos de dificultad. Estos son los niveles de dificultad, en orden:

**MODO FÁCIL:** si eres nuevo a la franquicia, este modo de juego es perfecto para ti. Los Pokémon de los entrenadores rivales no tienen **puntos de esfuerzo (EVs)** ni **puntos de estadística (IVs)**. Los primeros se obtienen de forma natural al derrotar Pokémon, y los segundos son innatos de cada Pokémon.

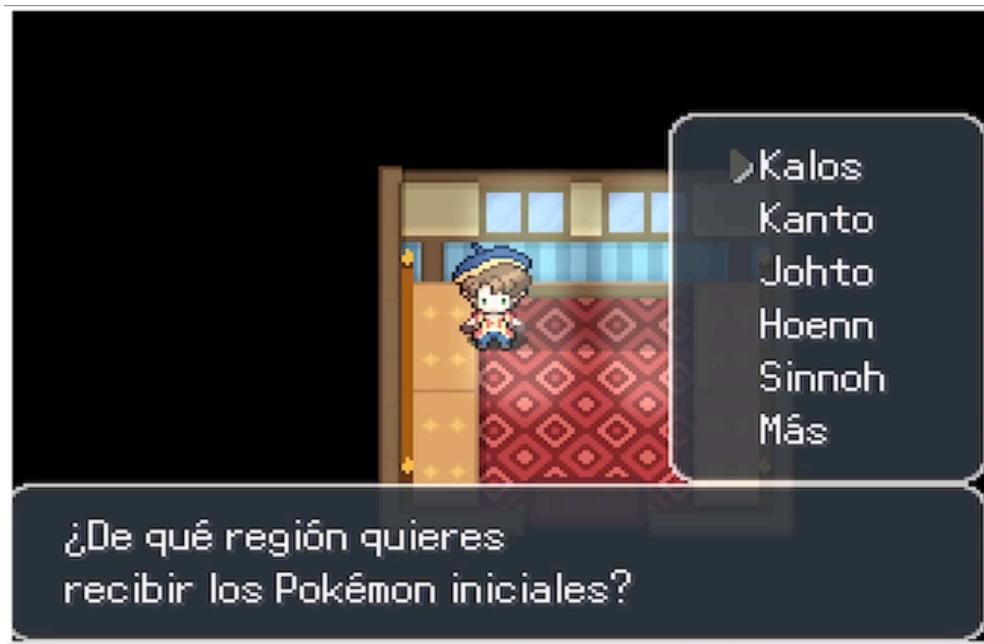
**MODO NORMAL:** el modo normal está diseñado específicamente para jugadores con experiencia en Pokémon. Es un modo equilibrado y garantiza una experiencia justa y accesible.

**MODO HEROICO:** destinado para los jugadores más experimentados que buscan un desafío intenso. Al activar el **modo mantener**, no podrás conocer el siguiente Pokémon del rival después de debilitarlo y no podrás cambiar el tuyo. Todos los Pokémon de los rivales tienen **IVs perfectos**, es decir, todos a 31. Además, se prohíben las curas durante el combate (excepto las que se basan en objetos que el Pokémon puede llevar).

## **Kalos, hace 300 años...**

El inicio del juego nos muestra a nuestro personaje dentro de una carroza, en dirección a **Pueblo Lienzo**, pero el vehículo se ve interrumpido por un imprevisto. Uno de los alumnos que la profesora admitió aún no ha llegado, y debemos buscarle, ya que parece que se extravió debido a la espesa niebla que rodea el lugar.

Antes de salir por la parte inferior de la carroza, elegiremos la **región** de la que queremos que sean los Pokémon iniciales. Se aconseja optar por los iniciales de Kalos, ya que **presentan nuevas formas** en este juego. No obstante, todos los iniciales han sido balanceados para garantizar su viabilidad en toda la aventura.



Una vez que hayas subido la montaña, que solo tiene un camino porque no se puede pasar por la hierba alta, te encontrarás con un **Bidoof regional** de tipo **Normal/Hielo** que tiene a tu compañero como rehén junto con tres Pokéball en el suelo. Para ahuyentar al Pokémon salvaje, él nos pide que tomemos una de estas tres.



**IMPORTANTE:** Una vez que elijas tu inicial, este no se podrá cambiar.

Una vez elijamos a nuestro compañero, empezará el combate contra el Bidoof.



Una vez derrotado, ayudamos a nuestro compañero a salir de la nieve. Su nombre es **Crisanto**, y será nuestro rival masculino a lo largo de la aventura.



Después de una escena donde nos muestran el título del juego, nos mueven a Pueblo Lienzo (el destino del viaje en primer lugar), donde se ubica el laboratorio de la **Profesora Olivier**, deberemos entrar en dicho laboratorio.



## PUEBLO LIENZO

**NOTA:** El modo de juego *Monotype* se puede activar aquí. Para activarlo deberemos hablar con el sujeto rubio de gafas junto a la caldera. Nuestro inicial será entregado a él y nos ofrecerá 3 nuevas opciones si elegimos un tipo diferente a Planta, Fuego o Agua.



### Pokémon salvajes usando la caña de pescar:

- 70% Krabby. Puede *dropear* "Agua Vital".
- 30% Shellder. Puede *dropear* "Perla", y, más raramente, "Perla Grande".

### Objetos obtenibles en Pueblo Lienzo:

- Poción: Objeto oculto en una piedra, al lado de la **PISTA PARA ENTRENADORES**.
- Baya Aranja: Te la da un campesino fuera de las casas.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa ubicada abajo-derecha del pueblo.
- Superball (X3): Un señor mayor en una de las casas (abajo-derecha) nos dice que, cuando capturemos 5 Pokémon, vayamos a verle para darnos algo.
- Rocío Matinal: Interior del Laboratorio **Flare**, a la izquierda.
- Guijarro: Interior del Laboratorio **Flare**, a la izquierda.
- Frasco Cristalino: En la papelera del Laboratorio Flare.
- Pelaje Fino y Madera: En una caja del segundo piso del Laboratorio **Flare**.
- Pluma Suave y Madera: En una caja del segundo piso del Laboratorio **Flare**.
- Flor Repelente Pequeña: A la izquierda del Laboratorio **Flare**.

**Crisanto** nos dice que vayamos al laboratorio. El laboratorio se encuentra al lado derecho de la carroza y lo podremos identificar fácilmente ya que posee una distintiva caldera. Dentro de este, y tras presenciar un acto tragicómico, conocemos en persona a la profesora, la cual nos da la bienvenida al **Laboratorio Flare**.

Como nosotros ya escogimos a nuestro Pokémon inicial, **Crisanto** escogerá el inicial **DÉBIL** al nuestro.

## COMBATE N°1 CONTRA RIVAL CRISANTO



- Si tu inicial es **TIPO PLANTA**: Froakie, al nivel 5.
- Si tu inicial es **TIPO FUEGO**: Chespin, al nivel 5.
- Si tu inicial es **TIPO AGUA**: Fennekin, al nivel 5.

**Nota:** Tanto en Modo Normal como en Modo Heroico, su Pokémon estará al nivel 5.

Una vez terminado el combate, la Profesora nos pedirá ir a **Pueblo Vinilo**, pasando la Ruta 1, para buscar a nuestra segunda rival. También, nos hará entrega de los siguientes objetos iniciales:

- **Pokévial.** Nos sirve para curar al equipo entero, pero tiene usos limitados. Los usos aumentan por motivos de historia y como objeto encontrado en diferentes rutas.
- **Pokébrújula.** Nos indica qué Pokémon salvajes aparecen en la ruta donde se usa.
- **Pokérider.** Nos permitirá volar a ciudades ya visitadas.
- **Pokéball (x5)**
- **Poción (x2).** Utensilio básico curativo.

**PISTAS PARA ENTRENADORES:** Puedes encontrar el save de tu partida en: **Mi PC > Disco Local > Usuarios > Tu Usuario > Juegos guardados.**

**Dato útil:** Hay una enfermera que cura a nuestros Pokémon.



Datos im

portantes de la aventura:

- Hay una chica que nos corta el paso al **Monte Viablanca** por una ráfaga de viento, aún no es accesible.
- En la playa, hay un edificio que solo se puede abrir con una **Llave Mercúrica**. Es un *crafeo* que se conseguirá juntando una **Página de Alquimia Pokémon** (se desbloquean más adelante en la aventura). Se mencionará nuevamente en la guía cuando esa zona sea accesible.

La **Ruta 1** se ubica en la parte superior derecha del pueblo, subiendo unas escaleras. Toma el rumbo en esa dirección.

## Ruta 1

No hay pérdida posible, deberemos avanzar en línea recta hacia el norte para llegar a Pueblo Vinilo, podemos ir tranquilamente entrenando mientras avanzamos.

**PISTAS PARA ENTRENADORES:** Muchos Pokémon débiles han sido balanceados en sus estadísticas. Puedes consultar las estadísticas base de un Pokémon que hayas capturado en la Pokédex.

**Lista de pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Mareep (Dropea Polvo Brillante).
- 20% Bidoof Z (Dropea Baya Meloc).
- 20% Cherubi (Dropea Musgo Aromático y raramente Semilla Milagro).
- 20% Fletchling (Dropea Pluma Suave).
- 20% Scatterbug (Dropea Rocío Matinal).

**Lista de pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Poliwag (Dropea Agua Vital).
- 30% Psyduck (Dropea Baya Meloc).

**Objetos obtenibles en Ruta 1:**

- Arbusto de bayas: a la derecha, apenas entrando a la ruta. (Baya Dillo, Baya Alcho, Baya Meloc (X2)).
- Poción: Accedes a ella por el viñedo izquierdo, está como poké ball en el suelo.
- Flor Rep. Pequeña: Te la da un campesino en el viñedo derecho.
- Mini Seta: En la parte superior izquierda de la ruta, en forma de pokéball.
- Poké Ball: En la parte superior derecha de la ruta, al lado de la bodega de vinos.
- Rocío Matinal y Madera: Dentro de una caja en la bodega de vinos.
- Amigo Ball: Dándole un Musgo Aromático a la damisela dentro de la bodega, ese objeto se puede conseguir derrotando a los Cherubi salvajes de la zona.

## PUEBLO VINILO

### **Lista de Pokémon en hierba alta:**

- 20% Ekans (Dropea Poketoxina).
- 20% Mankey (Dropea Baya Payapa).
- 20% Hoppip (No tiene drop).
- 20% Poochyena (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Meloc).
- 20% Bunnelby (Dropea Baya Meloc).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Marill (Dropea Agua Vital).
- 30% Slowpoke (Dropea Fluido Onírico y raramente Cola Plúmbea).

### **Objetos obtenibles en Pueblo Vinilo:**

- **CAÑA DE PESCAR:** Te la da una pirata que se encuentra al norte de la ciudad, al frente de un río junto a un Psyduck.
- Antídoto: En la parte inferior izquierda en forma de poké ball.
- Baya Meloc: Papelera en la casa a la derecha del Centro Pokémon
- Baya Meloc: Papelera en la casa a la izquierda del Centro Pokémon.
- Cascabel Alivio: Te la da una señora en la casa a la derecha del Centro Pokémon.
- **MT83 Avivar:** Te lo da una chica en los viñedos de la casa del Capitán Merlot.
- Ataque X: Te la da una mosquetera dentro de la casa del Capitán Merlot, al fondo del pasillo de la entrada subiendo las escaleras.
- Cinta Fuerte: Subiendo por las escaleras centrales a la planta superior, nos la entregará un ilustrado en el primer dormitorio a la derecha que nos encontramos.
- Pluma Suave y Madera: En una caja ubicada en la bodega de vino en la casa del Capitán Merlot, al entrar e ir al fondo a la derecha.
- Virutas Férreas y Madera: En una caja ubicada en la bodega de vino en la casa del Capitán Merlot, al entrar y bajar por las escaleras centrales de la planta baja.
- Polvo de Hueso: Al fondo de las Catacumbas Meridionales.
- Chapa Fuerte: Como poké ball detrás del arbusto que cortaremos con la Hachuela Endeble. (No se puede obtener en la 1º visita)

En una casa a la izquierda del pueblo, un señor nos desafía a resolver sus acertijos y al resolverlos, nos dará el Pañuelo Seda.

Primer acertijo: ¿Cuántos ojos tiene un Weezing?

**Respuesta: 4**

Segundo acertijo: "Soy un pez, soy inofensivo, pero algún día me convertiré en un temible monstruo, ¿Qué Pokémon soy?"

**Respuesta: Magikarp**

Tercer acertijo: ¿Qué Pokémon pierde la cola al evolucionar?

**Respuesta: Kadabra**

La damisela al lado de este señor, nos dirá que, si conseguimos acceder a la bodega de vino en la casa de Merlot, encontraremos una entrada secreta a unos túneles.

Al hacerlo, entramos a las **Catacumbas Meridionales**.

Cuando vayamos a la derecha seguiremos con la historia, nos encontraremos con **Crisanto**, la **Profesora Olivier**. y dos personajes más, el **Capitán Merlot** y su hija, **Melia**, la cual será nuestra rival femenina.

Aquí se nos menciona a la primera **Regente, Canola**, ubicada en Ciudad Grisalla y se nos dará una Enciclopedia/Pokédex. Para llegar a Ciudad Grisalla, hay que atravesar la Ruta 2, tomaremos la salida norte del pueblo en dirección a nuestro objetivo.

**Nota:** En la Pokédex se pueden ver aprendizaje de movimientos y métodos evolutivos.



## Catacumbas Meridionales (Opcional)

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- 25% Rattata (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Chilan).
- 25% Spiranak (Dropea Pokétoxina y raramente Rocio Matinal).
- 18% Woobat (Dropea Fluido Onírico).
- 12% Gasty (Dropea Ectoplasma y raramente Polvo de Hueso).
- 10% Purrlion (Dropea Baya Meloc y raramente Extracto Sombrío)

### **Objetos obtenibles en Catacumbas Meridionales.**

- Polvo de Hueso: Al final del túnel, junto a la palanca que podemos dejar activada.
- **MT54 Falsotortazo.** Necesitaremos aprender a romper rocas antes y luego volver.

Es recomendable dejar activada la palanca que se encuentra al final del túnel, ya que para abrir al atajo debemos pulsar esa y también la del otro lado.

## Ruta 2

Junto a **Crisanto**, vemos como **Melia** capture un Flabébé, y desea probarlo en un combate contra nosotros, así que tocará combatir.

### **COMBATE N° 1 CONTRA RIVAL MELIA:**



Al contrario que **Crisanto**, **Melia**, además de su Flabébé, tendrá el inicial **FUERTE** ante el nuestro.

- Flabébé, al nivel 4.
- Si tu inicial es **TIPO PLANTA**: Fennekin, al nivel 7.
- Si tu inicial es **TIPO FUEGO**: Froakie al nivel 7.
- Si tu inicial es **TIPO AGUA**: Chespin al nivel 7.

**Nota:** Tanto en modo normal como en modo radical su equipo Pokémon será igual.

Al ganar el combate, **Melia** y **Crisanto** se dirigen a Ciudad Grisalla, después de una cómica escena donde casi le cortan la cabeza sin darse cuenta. Tomaremos rumbo a la derecha.

**PISTAS PARA ENTRENADORES:** Todos los Pokémon de la saga son obtenibles en **Pokémon Z**.

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

**Zona 1:**

- 20% Pidgey (No tiene dropeo).
- 20% Scatterbug (Dropea Rocío Matinal).
- 20% Litleo (Dropea Brasa Candente y raramente Pelaje Fino).
- 20% Skiddo (Dropea Musgo Aromático y raramente Baya Aranja).
- 10% Nidoran-F (Dropea Poketoxina y raramente Baya Meloc).
- 10% Nidoran-M (Dropea Poketoxina y raramente Baya Meloc).

**Zona 2:**

- 20% Fidough (Dropea Azúcar Meloso).
- 20% Pawmi (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Aranja).
- 20% Seedot (No tiene dropeo)
- 20% Scatterbug (Dropea Rocío Matinal).
- 20% Swablu (Dropea Pluma Suave).

#### **Lista de Pokémon con caña de pescar (solo zona 1):**

- 70% Psyduck (Dropea Baya Meloc).
- 30% Lotad (Dropea Baya Meloc).

#### **Entrenadores en la Ruta 2:**

Campesino Jean:

- Bunnelby, nivel 6.
- Scatterbug, nivel 6.

Campesina Pauline:

- Pichu, nivel 7.

Campesino Pierre:

- Fletchling, nivel 6.
- Bidoof Z (Normal Hielo), nivel 7.

Burgués Remi:

- Spritzee, nivel 8.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 2:**

- Arbusto de bayas: A mitad de la segunda parte de la ruta 2, al lado de la **PISTA PARA ENTRENADORES** (Baya Meloc (X2), Baya Pomaro y Baya Yecana).
- Madera (x2): En una caja dentro de la Granja Gogoat.
- Guijarro: En la papelera de la Granja Gogoat.
- Gafas Especiales: Hablando con la anciana dentro de la Granja Gogoat.
- Piedraeterna: Te la da un niño junto a un rebaño de Skiddo.
- Antiparalizante: En la segunda parte de la ruta, al entrar bajar y saltar un montículo.
- Poción: Entre dos montículos a mitad de la ruta.
- Super Ball: Entre dos montículos al final de la ruta, al lado de la entrada a la cueva.
- **MT17 Protección.** A la izquierda de la ruta, necesitas la Montura Gogoat para acceder. (Se obtendrá más adelante en la aventura)

Una chica en la Granja Gogoat nos ofrece una montura Gogoat a cambio de una Llave Mercúrica. La montura Gogoat permite escalar por las montañas, por lo que obtenerla nos abrirá nuevas zonas para descubrir secretos.

Se mencionará el momento exacto en la guía cuando la montura Gogoat sea accesible, además se dirán los objetos interesantes que puede obtener con ella.

## Cueva Grisalla

Al caminar por la cueva, nos encontraremos a **Melia** y a **Crisanto** hablando sobre las rocas que impiden el paso a Ciudad Grisalla, hasta que la **Profesora Olivier** aparece para enseñarnos alquimia Pokémon.

Los Pokémon dejan objetos al derrotarlos, gracias a estos podremos crear objetos nuevos a partir de ingredientes. Como prueba de la mecánica, la profesora te dará la receta del Polvo Explosivo para crearla y romper las rocas.

**PISTAS PARA ENTRENADORES:** No perderás tu partida de Pokemon Z en las futuras actualizaciones del juego.

**Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

**Planta Baja:**

- 20% Zubat (Dropea Poketoxina).
- 20% Onix (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 20% Clefairy (Dropea Baya Zanama, raramente Piedra Lunar y muy raramente Fragmento Cometa).
- 20% Roggenrola (Dropea Piedra Eterna y raramente Piedra Dura).
- 20% Rolycoly (No tiene drop). 1º PISO.

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Wooper (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 30% Slowpoke (Dropea Fluido Onírico y raramente Cola Plúmbea).

**Sótano:**

- 20% Meditite (Dropea Fibra Elástica y raramente Madera).
- 20% Whismur (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Atania).
- 20% Zubat (Dropa Poketoxina)
- 20% Onix (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 20% Drilbur (Dropea Grava Seca y raramente Virutas Férreas).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Barboach (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 30% Slowpoke (Dropea Fluido Onírico y raramente Cola Plúmbea).

### **Entrenadores en la Cueva Grisalla:**

Ladrona Vin:

- Zigzagoon de Galar, nivel 8.
- Roggenrola, nivel 8.
- Venonat, nivel 9.

### **Objetos obtenibles en la Cueva Grisalla:**

#### **-PLANTA BAJA-**

- Guijarro: Oculto en una roca antes de llegar a la segunda escalera.
- Guijarro (x2): Tras romper las rocas, en la piedra que posee un brillo.
- Guijarro: Al lado de una piedra grande, después de pasar las rocas destruidas con alquimia.
- Guijarro (x2): Al subir por la cueva y yendo por la izquierda, entre 2 rocas hay una roca gris que posee un brillo.
- Guijarro (x2): Antes de salir de la cueva, hay una roca que posee un brillo.

#### **-SÓTANO-**

- **MT39 Tumba Rocas:** Bajando la primera escalera, a la derecha rodeando un montículo.
- Guijarro: Oculto en el medio de 3 rocas situadas verticalmente en medio del piso.
- Guijarro (x2): Caminando hacia la derecha hay una roca que posee un brillo.
- Guijarro: Oculto en una piedra abajo, la más a la izquierda del piso.
- Guijarro (x2): Rompiendo la roca a la derecha del piso, accederás a una piedra que posee un brillo.
- Polvoestelar: Es una de las pokéball del suelo, tras una roca que debemos romper.
- Guijarro (x2): Rompiendo la roca a la derecha del piso, accederás a una piedra que posee un brillo.
- Guijarro (x2): Rompiendo la roca a la derecha del piso, accederás a una piedra que posee un brillo.
- Perla Grande: Es una de las pokéball del suelo, tras una roca que debemos romper.
- Guijarro (x2): Rompiendo la roca a la derecha del piso, accederás a una piedra que posee un brillo.
- Piedra Dura: Es una de las pokéball del suelo, tras una roca que debemos romper.
- Guijarro: Oculto en la tercera piedra ubicada frente al lago. rompiendo la roca en la parte inferior derecha del piso.
- Mini Seta: Es una de las pokéball del suelo, tras una roca que debemos romper.

## CIUDAD GRISALLA

En Ciudad Grisalla nuestra misión principal es recorrer el bastión ubicado en la zona superior de la ciudad, al entrar nos dirán que **Canola**, la regente de esta ciudad, está subiendo las escaleras a la izquierda. Dentro de su despacho, nos encontraremos a **Melia** y junto a ella, a quien buscamos, la Regente **Canola**.

Nos dice que llegamos en un mal momento, debido a casos de robos de Pokémon y hasta que se resuelve el problema, no podrá combatir con nosotros. En medio de la charla, aparece una doncella que pregunta por su Pokémon robado amenazando con romper negocios familiares, el cual es un Furfrou. Aquí nos comenta **Canola** que sus mosqueteros están ocupados y no tienen tiempo para encontrar al Furfrou perdido, por lo que **Melia** pide asignar ese trabajo a nosotros dos.

Después de esto, aparecerán huellas en la ciudad, solo hay que seguir la dirección hacia donde apuntan para dar con el Pokémon robado, nos llevará a la Ruta 3.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si algunos Pokémon no te aparecen en combate, es porque estás teniendo problemas para cargar sus sprites animados. Puedes desactivar los sprites animados desde Opciones para que aparezcan estáticos.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Ledyba (Dropea Rocío Matinal).
- 20% Ralts (Dropea Fluido Onírico y raramente Azúcar Meloso).
- 20% Ducklett (Dropea Pluma Suave).
- 20% Flabebe (Dropea Azúcar Meloso).
- 18% Snubbull (Dropea Azúcar Meloso).
- 2% Dunsparce (Dropea Frasco Cristalino).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Ducklett (Dropea Pluma Suave).
- 30% Dewpider (Dropea Rocío Matinal y raramente Agua Mística).

### **Objetos obtenibles en Ciudad Grisalla:**

- Cerca del centro de la ciudad, hay un hombre con un Honedge, quien nos dará un objeto potenciador dependiendo el tipo que le digamos que escogimos. (Semilla Milagro, Carbón o Agua Mística correspondientemente)
- Superball: Ubicada en forma de pokeball arriba de una muralla en la parte inferior izquierda de la ciudad, una niña te hace mención de ello cerca de ahí.
- Polvo Brillante y Madera: En una caja dentro del Cuartel Mosquetero.
- Banda Focus: A la derecha de la comisaría hablando con la campesina dentro de la casa.

- Mentas Osada y Mansa: Te las intercambia una señora en la casa al lado del Cuartel Mosquetero a cambio de 2 Pelajes Finos.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa frente al Cuartel Mosquetero.
- Baya Zidra: Te la da una campesina en una casa abajo izquierda de la ciudad.
- Garra rápida: En la parte inferior derecha de la ciudad, pasando un laberinto de arbustos.
- Página de Alquimia Pokémon: Entre un árbol y una pared de roca a la derecha de la ciudad.

### Cosas a destacar de Ciudad Grisalla:

-Al pasar la muralla superior, a la izquierda veremos a un señor que te ofrecerá una pista para vencer a la Regente **Canola** a cambio de 500 pokéfrancos. La pista: Ella se especializa en el tipo Lucha, pero no te confíes solo con llevar Pokémon de tipo Volador. Tiene un arma secreta contra ellos.

-En la planta superior de la casa situada abajo a la derecha de la ciudad, una chica nos ofrecerá un Abra si le entregamos un Mankey.

-Dentro del Cuartel Mosquetero, que se ubica un poco más a la derecha del Centro Pokémon, nos pedirán periódicamente derrotar a unos malhechores a cambio de recompensas, a medida que vayamos completando dichas misiones nos desbloquearán más a lo largo del juego.

El listado total de los Malhechores y las recompensas que se obtienen al detenerlos es el siguiente:

**Primer Malhechor:** Reporte de una peligrosa Bruja que se esconde en la parte más profunda de la Cueva Grisalla.

La bruja se ubica en el segundo piso de la Cueva Grisalla, en la parte inferior izquierda saltando un montículo.



Brujita Xenia

- Ralts, nivel 11.

- Impidimp, nivel 12.

Recompensa: Pepita x2.

**Segundo Malhechor:** Reporte de un Cazador que fue visto por última vez en la Cueva Lóbrega, ubicada en la Ruta 6.

El cazador se ubica en la zona superior izquierda de la cueva.



Cazador Wulfric.

- Mightyena, nivel 27.

Recompensa: Pepita y Roca del Rey.

**Tercer Malhechor:** Reporte de un Vampiro que fue visto en las Catcumbas Septentrionales bajo Pueblo Profano. **Nota:** Necesitaremos la capacidad de mover rocas para acceder.

El vampiro se ubica en la planta baja, en mitad del largo pasillo.



Vampiro Azoth Edward

- Zweilous, nivel 38.

- Chandelure, nivel 38

Recompensa: Tyrogue. (Deberemos tener un hueco en el equipo).

**Cuarto Malhechor:** Reporte de un alquimista del Team Azoth que fue visto en las ruinas de Viejo Vánitas. **Nota:** Este es el último de los malhechores.

El alquimista se ubica en las ruinas de Viejo Vánitas, al lado de unas tumbas.



Recluta Azoth Micolash

- Lokix, nivel 48.
- Beheeyem, nivel 48
- Parasect Z (Bicho Veneno), nivel 48.

Recompensa: Chapa Radiante (+10 IVs en todo).

La Ruta 3 se ubica a la derecha de la ciudad mientras que la ruta 4 se ubica al norte de la misma pero una damisela cortará el paso a la ruta 4 debido al robo de su Furfrou. Por lo que tendremos que tomar obligatoriamente el camino hacia la derecha de la ciudad.

## Ruta 3

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

### ZONA 1

- 20% Pikachu Z (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Aranja).
- 20% Drowzee (Dropea Fluido Onírico y raramente Frasco Cristalino).
- 20% Houndour (Dropea Brasa Candente y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Croagunk (Dropea Poketoxina y raramente Lodo Negro).
- 10% Hoothoot (No tiene drop).
- 10% Wooper (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).

## ZONA 2:

- 20% Pikachu Z (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Aranja).
- 20% Croagunk (Dropea Poketoxina y raramente Lodo Negro).
- 20% Morelull (Dropea Mini Seta y raramente Seta Grande).
- 20% Houndour (Dropea Brasa Candente y raramente Extracto Sombrío).
- 10% Nickit (Dropea Extracto Sombrío y raramente Madera).
- 10% Flittle (No tiene drop).

## Entrenadores en la Ruta 3:

Burguesa Rena

- Swirlix, nivel 10.

Campesino Gerald

- Wooper, nivel 10.
- Burmy, nivel 11.

Ladrona Medea

- Drowzee, nivel 10.
- Sandile, nivel 11.

Campesina Vero

- Budew, nivel 12.

## Objetos obtenibles en Ruta 3:

- **MT12 Mofa:** Apenas entrando, yendo por abajo saltando dos montículos.
- Arbusto de bayas (Atania, Perasi, Meloc (x2)): En la parte inferior de la ruta, al lado de un estanque de agua.
- Polvo brillante: Subiendo por unas escaleras en la parte superior del mapa, pasar un camino de hierba alta y bajar por unas escaleras.
- Flor Repelente: Yendo hacia la derecha, pasando por un charco de agua, al norte del campesino y la casa derruida.
- Superpoción: Apenas entrando a la segunda parte de la ruta, caminar por el charco hacia arriba, tiene forma de poké ball.
- Raíz grande: Desde donde hemos peleado con el team Azoth, caminar hacia abajo y a la izquierda, pasar un charco de agua y meternos en un hueco donde hay hierba alta, tiene forma de poké ball.
- Página de Alquimia Pokemon: En la segunda parte de la ruta, entrar al charco de agua y caminar hacia la parte inferior izquierda, ese camino nos llevará a la primera parte de la ruta y la encontraremos.

- Chapa Sabia: Tras los molinos, subiendo la pared de roca, necesitamos la Montura Gogoat para acceder.

Hay un señor (Nácar) dentro de una cabaña en ruinas, que nos ofrece objetos de fabricación a cambio de 1000 pokéfrancos. Después de aceptar la misión de Pueblo Acrílico, lo podremos reclutar para que se quede a vivir allí.

Deberemos avanzar todo el rato hacia la derecha, al llegar a la mitad de la segunda parte de la ruta 3, nos encontraremos a dos reclutas del team Azoth en lo que **Melia** llega. Ella se asustará y nos hará pelear contra ellos en un combate doble junto a ella.

Reclutas Azoth Curt y Debra

- Grimer, nivel 12. Gas venenoso, Bofetón lodo y Destructor.
- Gothorita, nivel 12. Doble Bofetón, Confusión e Hipnosis.

**Melia** aliada

- Munna, nivel 12. Poder Reserva, Rizo defensa y placaje.
- El inicial de Kalos fuerte contra el nuestro, nivel 13.

**Nota:** Tanto en modo normal como en modo radical su equipo Pokémon será igual.

Tras derrotarlos, se retirarán. Se mostrará un plano de un muchacho que va vestido como un clérigo de la antigua Orden del Árbol Eterno, junto a un Absol.

Nuevamente, debemos seguir las huellas para dar con Furfrou.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si estas jugando en Android y tienes lag al cruzar la hierba alta, asegúrate de que llevas a un Pokemon detrás acompañándote.

## PUEBLO ACRÍLICO

Nada más llegar, nos encontraremos al Furfrou al lado de la primera casa que vemos junto con **Melia**. Pero éste se pone agresivo y nos atacará en una batalla donde usaremos 2 Pokémon contra él.

- **Furfrou Boss**, estado caduco, nivel 11. Hab: Pelaje Recio. (Reduce a la mitad el daño físico). Movimientos: Placaje, Mordisco, Látigo y Gruñido.

**Consejos de batalla:** El combate será un 2 contra 1 donde el Furfrou enemigo estará con las estadísticas aumentadas, bajarle el ataque físico varios niveles antes de golpearle será lo ideal. Su habilidad Pelaje Recio le hace muy resistente a ataques físicos, por lo que hay que atacar por la parte especial siempre que sea posible.

Tras derrotarlo, notaremos junto con **Melia**, que está enfermo, ahí es cuando aparece el clérigo visto anteriormente, nos dice llamarse **Mirra**.



Nos dirá que anda detrás de los miembros del Team Azoth, y sacrificará al Furfrou porque no hay forma de curarlo y pondrá fin a su sufrimiento.

Tras irse, **Melia** nos dirá de volver a Ciudad Grisalla para comentarle lo sucedido a **Canola** y así poder desafiarla en nuestro primer Bastión Pokémon.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Pikachu Regional (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Aranja).
- 20% Jigglypuff (No tiene drop).
- 20% Gulpin (Dropea Poketoxina y raramente Perla Grande).
- 10% Drifloon (Dropea Ectoplasma).
- 10% Pancham (Dropea Madera)
- 18% Zigzagoon Galar (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Aranja).
- 2% Spoink (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Yecana).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chinchou (Dropea Polvo Brillante y raramente Escama Marina).
- 30% Tentacool (Dropea Agua Vital y raramente Flecha Venenosa).

**Misión secundaria:** Al entrar al Centro Pokemon, activaremos la misión de reclutar personas para que vivan en el pueblo, estarán repartidos por toda la región.

## Lista de habitantes

- **Nácar:** Se ubica en la primera parte de la ruta 3, en una cabaña destrozada, primero deberemos pagarle 1000 pokéfrancos. Se encarga de LA TIENDA POKÉMON.
- **Azahara:** Se ubica en el Santuario de los Reyes, a la derecha de las estatuas, hay un camino de hierba alta, pasando el arco hacia arriba. Tras resolver sus preguntas se encargará de ser la RECORDADORA DE MOVIMIENTOS.
- **Margarito:** Se encuentra en una casa ubicada en la parte superior derecha de la Ruta 6, debemos hacer una pequeña misión secundaria de derrotar a un Pokémon para que él se encargue de EL RANCHO POKÉMON (PC).
- **Isidora:** Se encuentra en la ruta 8, al lado de la gran fuente central, junto a un Eevee, nos pedirá entregarle un pañuelo que ha perdido dentro de la mansión de **Lanto**, tras entregárselo se encargará de LA GUARDERÍA POKÉMON.
- **Dendro:** Se encuentra en la Estación de Servicio, nos pedirá encontrar 2 libros que estarán en Mansión Merlot y en el Aserradero, tras entregárselos se mudará y se encargará de ser EL CAMBIADOR DE HABILIDADES.
- **Espino:** Se encuentra en la Ruta 11, deberemos buscar su espada (Estará oculta en una roca en la zona abajo derecha de la misma zona) y combatir contra él. Tras vencerle, se mudará y nos venderá BAYAS QUE REDUCEN EVS.
- **Jara:** Se encuentra en Viejo Vánitas, en una casa junto a su Furret enfermo, necesitaremos la Efigie de Xerneas para curarlo, tras hacerlo, se mudará y será la encargada de vendernos HIERBAS MEDICINALES.
- **Plumanegra:** Se encuentra en las Criptas de Luminalia, deberemos encontrar sus pertenencias (Tras una calavera roja) y combatir con él, tras dárselas se mudará y será el encargado de vendernos objetos que POTENCIAN LOS EVS.
- **Pistia:** Se encuentra en la Torre Oscura, deberemos liberarla del control mental de los Hypno, obteniendo el Bálsamo Sedante, situado encima de una mesa en la sala donde están los maniquíes de los autómatas y Olivier. Tras ayudarla se mudará y será la encargada de vendernos objetos que POTENCIAN LOS EVS.
- **Mariano y Luciano:** Se encuentran dentro de la fábrica de Poké Balls, detrás de una puerta que deberemos abrir con llave mercúrica, tras combatir con ellos, se mudarán siendo los encargados del ENTRENAMIENTO DE EVS.
- **Dandelio:** Se encuentra en la Prisión del Olvido, a la derecha, tras descender las rocas. Una vez hablemos con él, deberemos buscar su Sudowoodo que se

encontrará detrás del molino de Pueblo Fresco. Una vez con Sudowoodo en nuestro poder, se lo comunicaremos y se mudará convirtiéndose en un INT. PRODIGIOSO.

- **Ginia:** Se encuentra en la Ruta 19, en una casa junto a la entrada de la Cueva Desenlace. Tras asustar a su Smeargle, deberemos ir a la Cueva Desenlace. Tendremos un combate con ella en la sala del final de la propia cueva y se mudará a Pueblo Acrílico convirtiéndose en la CAMBIADORA DE FORMAS DE POKÉMON.
- **Briof:** Pueblo Mosaico, zona izquierda. Tras verle, deberemos ir a la Ruta 20 y encontrar un Furfrou shiny. Al localizarlo, volveremos a la guillotina y se trasladará a Pueblo Acrílico convirtiéndose en el vendedor de OBJETOS COMPETITIVOS.
- **Mimi:** Pueblo Sanguino, en la casa más occidental del pueblo, tras hablar con ella, te pedirá que interactues con 3 pokémon con la lente de la verdad en todo el circo para recuperar sus cartas, Dondozo estará al sur, en el lago, Hippowdon estará al Este, en una montaña y Chandelure estará al norte, en una fogata. Tras esto nos pedirá luchar y si la vencemos se mudará a Acrílico teniendo 3 funciones: ABRIR HUEVOS INSTANTÁNEAMENTE, CAMBIAR DE GÉNERO A POKÉMONS Y AUMENTAR LA FELICIDAD A 255. Todo esto, a cambio de 500P¥
- **Madame Caléndula:** Se encuentra en la Estación de Luminalia(Expansiones de Luminalia Este), para llevarla a Pueblo Acrílico tendrás que encontrar su anillo en el Lugar Misterioso bajo la estación, esta nueva zona está sellada por una puerta cuya llave se encuentra en una roca en la orilla del Río, esta se convertira en la VENDEDORA DE MENTAS.
- **Ceruleo:** en un barco en tierra en la ruta 23, al rodear el barranco por la derecha después de pasar la pantalla, justo antes de pasar por encima del faro, nos pedirá un libro escondido en la biblioteca, tras examinar la biblioteca con la Lente de la Verdad nos encontraremos una habitación secreta con un desafio, si elegimos correctamente quien dice la verdad, obtendremos el libro y podremos entregarselo convirtiéndose en el VENDEDOR de OBJETOS PARA CREAR

#### Objetos obtenibles en Pueblo Acrílico:

- Metrónomo: En la parte inferior izquierda del pueblo en forma de poké ball.
- Polvo Brillante y Madera: En una caja ubicada dentro de la casa que está enfrente del Centro Pokémon.
- Brasa Candente: En la casa que está enfrente del Centro Pokémon, en el suelo.
- Guijarro: Oculto en una piedra al lado de la Iglesia.
- Guijarro: En la parte superior, pasando por detrás de dos molinos, en la piedra.
- Musgo Aromático: En forma de pokéball, en la casa abajo izquierda que está enfrente al arco destruido de madera.
- Pelaje Fino y Madera: En la casa abajo izquierda que está enfrente al arco destruido de madera, dentro de una caja.

- Brasa Candente y Madera: En la casa abajo izquierda que está enfrente al arco destruido de madera, dentro de una caja.
- Nudillo Púas: En la casa abajo izquierda, donde hay un campo de entrenamiento.
- **MT89 Ida y vuelta:** En la parte inferior del pueblo, en el acantilado que da paso a la orilla de la playa.
- Chapa Vigor: En el muelle de la playa, encima de los tablones, en la parte más al sur posible del pueblo.

## CIUDAD GRISALLA (2º VISITA)

Tras regresar a Ciudad Grisalla descubriremos que la Regente **Canola** ya ha sido informada de lo ocurrido y nos permitirán ejercer el desafío del Bastión.

## BASTIÓN DE LA REGENTE CANOLA (1º MEDALLA)

**Nota:** Obtienes un Agua Fresca si hablas con el ayudante antes de completar el desafío.

En este Bastión, deberemos aplicar nuestros conocimientos de tabla de tipos elemental, deberemos saber cuales son las debilidades del tipo lucha.

### Mosquetera del centro.

Las casillas son de izquierda a derecha: Fantasma-Dragón-Hada, la opción correcta es Hada. Si pulsamos cualquiera de las otras dos fallaremos en la pregunta.

Mosquetera María.

- Riolu, nivel 14, si acertaste/ Riolu, nivel 13, con Mineral Evolutivo, si fallaste.

Tras combatir se nos despedirá con la siguiente frase: “La pluma y la tinta son más poderosas que la espada y la pokeball”

### Mosquetero de la izquierda.

Las casillas son de izquierda a derecha: Veneno-Volador-Agua, la opción correcta es Volador. Si pulsamos cualquiera de las otras dos fallaremos en la pregunta.

Mosquetero Alexander.

- Kicketot Z (Bicho Lucha), nivel 13, tendrá equipado Cinta Fuerte si fallaste.
- Mienfoo, nivel 13, tendrá equipado Gema Lucha si fallaste.

Tras combatir se nos despedirá con la siguiente frase: “El orgullo de los que no pueden edificar es destruir ¿Qué tipo de persona quieres ser tú?”

### Mosquetero de la derecha.

Las casillas son de izquierda a derecha: Psíquico-Bicho-Roca, la opción correcta es Psíquico. Si pulsamos cualquiera de las otras dos fallaremos en la pregunta.

#### Mosquetero Micael

- Machop, nivel 13, tendrá equipado Cinta Fuerte si fallaste.
- Kicketot Z (Bicho Lucha), nivel 13, tendrá equipado Gema Bicho si fallaste.

Tras combatir se nos despedirá con la siguiente frase: "La sabiduría se encierra por entero en estas dos palabras: Confiar y esperar"

Tras completar los 3 combates anteriores, debemos pisar la baldosa que se ubica en el centro del lugar y llegaremos a la sala donde la Regente **Canola** nos espera.



## Regente Canola

Tiene disponible una Superpoción como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	14	BAYA PAYAPA	TOQUE TÓXICO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	SORPRESA	GOLPE ROCA	GOLPE BAJO	CARGA TÓXICA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	14	CINTA FUERTE	ENERGÍA PURA	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	TUMBA ROCAS	PSICORRAYO	GOLPE ROCA	REFLEJO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	15	BAYA ARANJA	CONTRA-GUARDIA	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	MOFA	GOLPE ROCA	BRINCO	CANTO

**Consejos de batalla:** Este será el verdadero primer gran desafío del juego. Al empezar con Croagunk buscará hacer Sorpresa de inicio y envenenar con la habilidad de Toque Tóxico, sacarle un tipo Fantasma y no atacar de forma directa en los primeros turnos será lo mejor, Croagunk solo tendrá Golpe Bajo para dañarlo de forma eficaz, pero solo tiene 5 PP así que esperar a que los gaste y luego bajarlo cómodamente. Meditite deberá caer rápido para evitar que meta el Reflejo, no es muy defensivo en el modo Normal, pero en el Radical obtiene el Mineral Evolutivo y será más tanque. Kricketune Z cuenta con una habilidad que le elimina la debilidad X4 a Volador y además, causa daño al rival, sabiendo esto lo mejor es usar un tipo Veneno o Hada defensivo que le baje estadísticas ya que resistirá los ataques de Lucha y Bicho que le hagan correctamente

Al derrotarla, nos entregará la Medalla Liza, y además una Chapa Fuerte, una Chapa Sabia y la **MT94 Golpe Roca**. Nos dirá que nuestro siguiente objetivo se encuentra en Ciudad Óleo, donde está el 2º Regente, **Hisopo**.

Tras terminar el Bastión Pokémon, nos dirigimos a la Ruta 4, en la zona norte, como ya solucionamos el tema del Furfrou, nos dejarán pasar sin problema.

## Ruta 4

**PISTA DE ENTRENADOR:** Las estrellitas que aparecen en la pantalla de estadísticas de tus Pokémon representan los valores individuales (IVs), es decir, el potencial de ese Pokemon en esa estadística.

Esta ruta no tiene pérdida, deberemos avanzar para adentrarnos en el bosque del norte. Nada más entrar en la ruta descubriremos al primer “*Le Prodigie*”.



Desde el inicio de ruta, llegaremos a él caminando hacia la izquierda, saltando un montículo y después, yendo hacia la derecha tras saltarlo.

**Funcionamiento:** Nosotros le ofreceremos un Pokémon y aleatoriamente nos ofrecerá otro Pokémon con una suma total de estadísticas similar a lo ofrecido. Si rechazamos su oferta, no nos dará ninguna más, por lo que guardar partida antes de usarlo es muy recomendable.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Pineco (Dropea Rocío Matinal).
- 20% Shinx (Dropea Polvo Brillante y raramente Guijarro).
- 20% Budew (Dropea Musgo Aromático y raramente Flecha Venenosa).
- 18% Skitty (Dropea Azúcar Meloso y raramente Baya Zanama).
- 10% Spearow (No tiene drop).
- 10% Swirlix (No tiene drop).
- 2% Riolu (Dropea Fibra Elástica).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Tympole (Dropea Baya Caquic y raramente Grava Seca).
- 30% Surskit (Dropea Rocío Matinal y raramente Agua Vital).

### **Entrenadores Ruta 4:**

Burguesa Amarna

- Staryu, nivel 14.

#### Objetos obtenibles en Ruta 4:

- Arbusto de bayas (Meloc (X2), Safre y Zreza): En la parte derecha central de la ruta.
- Superpoción: En forma de pokeball en la parte superior izquierda de la ruta, antes de entrar al bosque detrás de la hierba alta.
- Guijarro x2: En una piedra oscura que desprende un brillo del lado derecho de la ruta.

## BOSQUE LADERA ZONA 1

No hay mucha pérdida en el bosque, deberemos seguir el sendero hasta llegar a una parte donde salimos del bosque para regresar a la Ruta 4 pero a mayor altitud que antes. Tras la primera entrenadora tomaremos el camino hacia la izquierda para salir, aunque es recomendable comprobar el resto de caminos para obtener recursos.

**Nido Alfa Bicho:** Se ubica en la parte inferior izquierda del bosque, pasando a la primera entrenadora, se sigue un camino hacia la izquierda y luego hacia abajo.

#### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Kricketot Z (Dropea Guijarro y raramente Metrónomo).
- 20% Morelull (Dropea Mini Seta y raramente Seta Grande).
- 20% Blipbug (Dropea Fluido Onírico y raramente Rocío Matinal).
- 20% Nymble (Dropea Rocío Matinal y raramente Extracto Sombrío).
- 9% Panpour (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Tamar).
- 6% Pansear (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Pasio).
- 5% Pansage (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Caoca).

#### Entrenadores Bosque Ladera:

Campesina Maya

- Skiddo, nivel 14.
- Kakuna, nivel 15.

Ladrona Asta

- Poochyena, nivel 15.
- Dewpider, nivel 15.

#### Objetos obtenibles en Bosque Ladera:

- Malla Ball: Apenas entrando al bosque, ir a la derecha, tiene forma de pokeball.

- Polvo Plata: Pasando a la primera entrenadora, subir las escaleras y luego doblar a la derecha, cruzando hierba alta. Tiene forma de poké ball.
- Éter: Tras pasar a la primera entrenadora, ir a la izquierda, bajar una escalera y subir a un montículo que quedará en la parte inferior. Se ve en forma de poké ball.
- Polvo Brillante: En forma de pokéball en el centro del bosque, desde la entrada del bosque, ir a la derecha y subir las escaleras, luego ir hacia la izquierda pero antes de bajar por las escaleras, ir por arriba, el camino de hierba.
- Rocío Matinal: Antes de llegar a la entrada de la segunda parte de la ruta 4, ir hacia arriba, entre la hierba alta, es la poké ball de abajo, la otra es un Pokémon estático.
- **MT19 Abrecaminos.** Tras pasar a la primera entrenadora del bosque, deberemos ir hacia arriba y después hacia la derecha, derrotar a una Ladrona y habrán 3 pokéballs, es la de abajo en un rincón.
- Página de Alquimia Pokémon: Debes tomar una salida alterna del bosque, en lugar de tomar la de más a la izquierda deberemos tomar una que está más escondida. Si tenemos ubicado el Nido Alfa, es tomar el camino hacia la derecha desde ahí, y salir a un terreno cerrado con la Página de Alquimia a nuestra derecha.

## Ruta 4 Parte 2

Deberemos seguir ascendiendo a través de la montaña, nada más salir descubriremos un Skitty con título de Medicina por si estamos dañados, no tiene mucha pérdida nuestro destino, es tomar rumbo norte por la izquierda, pasar un combate doble y después incorporarnos nuevamente al Bosque Ladera.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Aunque en este juego no se haga de noche de forma visual, contará el día y la noche según la hora de tu PC.

### Entrenadores Ruta 4 Parte 2:

Burgués Fibo

- Espurr, nivel 15.
- Eevee, nivel 15.

Mosqueteros Leandro y Laura

- Riolu, nivel 16. Golpe Roca, Ataque Rápido, Garra Metal, Puño Bala.
- Scorbunny, nivel 15. Doble Patada, Nitrocarga.

### Objetos obtenibles en Ruta 4 Parte 2:

- **MT43 Nitrocarga.** Desde el inicio de la salida del bosque, ir hacia el norte hasta ver un hueco entre dos árboles. Tiene forma de pokéball.
- Brasa Candente: Entre dos montículos en la parte superior de la ruta, tiene forma de pokéball.

- Antídoto: En la parte superior derecha antes de salir de la ruta, tiene forma de pokéball.

## BOSQUE LADERA PARTE 2

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Kricketot Z (Dropea Guijarro y raramente Metrónomo).
- 20% Phantump (Dropea Madera).
- 20% Spidops (No tiene drop).
- 20% Murkrow (Dropea Guijarro y raramente Mineral Extraño).
- 9% Panpour (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Tamar).
- 6% Pansear (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Pasio).
- 5% Pansage (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Caoca).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Surskit (Dropea Rocío Matinal y raramente Agua Vital).
- 30% Lotad (Dropea Baya Meloc).

### **Entrenadores Bosque Ladera Parte 2:**

Recluta Azoth Rubenchu

- Cacnea, nivel 16.
- Solosis Z (Psíquico Veneno), nivel 16. Confusión, Luz Decadente (Hada)

Recluta Azoth Winona

- Solosis Z (Psíquico Veneno), nivel 16. Bomba Ácida, Luz Decadente (Hada)
- Nidorino, nivel 16.

Recluta Azoth Teófilo

- Morgrem, nivel 17. Mordisco, Sorpresa, Luz Decadente (Hada)

### **Objetos obtenibles en Bosque Ladera Parte 2:**

- Guijarro: Oculto en una piedra, apenas entrando al bosque, ir a la izquierda y luego bajar pasando hierba alta.
- **Observaciones del Team Azoth:** Es un libro tirado en la parte superior del bosque, proporciona información del estado CADUCO.
- Mini seta: En la parte superior derecha del bosque, luego de pasar un tronco por debajo, entrar a un hueco a la derecha donde hay hierba alta, la primera pokéball es un Pokémon, ir más abajo que sigue un camino de hierba alta.
- Página de Alquimia Pokemon: Una vez finalizado el combate Boss, a la izquierda hay un hueco con hierba alta.

- Chapa Espíritu: En la parte superior derecha del bosque, luego de pasar un tronco por debajo, entrar a un hueco a la derecha donde hay hierba alta, la primera pokeball es un Pokémon, ir más abajo que sigue un camino de hierba alta y estará detrás de un arbusto que se podrá cortar con la Hachuela Endeble.
- **MT81 Tijera X.** En la zona inferior izquierda hay un lago, necesitaremos poder surfear y lo encontraremos arriba a la izquierda del mismo. (Requiere Surf).

Deberemos seguir el camino venciendo a 3 reclutas Azoth. Al adentrarnos en lo más profundo del bosque, encontraremos a una Capitana (**Núbila**) y a dos reclutas maltratando a dos Morelull, aquí aparece **Crisanto** y tras una charla interesante entre el Team Azoth y él nos tocará pelear contra ella.



### Alquimista Azoth Núbila.

Tiene disponible una Superpoción como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	18	BAYA LICHI	GULA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HOJA AFILADA	ÁCIDO	PICADURA	SOMNÍFERO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	18	NINGUNO	IGNÍFUGO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
PARANORMAL	GIRO BOLA	RAYO CONFUSO	HIPNOSIS	
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	19	BAYA ARANJA	ALQUIMIA VIL	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ARRUMACO	BOMBA ÁCIDA	LUZ DECADENTE 	ARMADURA ÁCIDA

**Consejos de batalla:** Weepinbell no tiene nada que hacer frente a un tipo Veneno o Acero defensivo, pero puede dormir a varios Pokémon de tu equipo, además su baya le permite subirse el ataque físico en un nivel. Bronzor es una muralla sólida pero su poder ofensivo es bajo, si disponemos de un Siniestro no nos hará nada. Stunky es complejo, al tener Globo Helio no tendrá debilidades hasta que le golpeemos, algún pokémon de tipo Roca defensivo debería pararle bien. Duosion regional será el verdadero problema, cuenta con ataque físico como Arrumaco y especiales como Bomba Ácida que siempre nos bajará la defensa especial en dos niveles, cuenta además con Armadura Ácida y Casco Dentado (En radical), por lo que ya sabemos que hay que ir por la parte especial para tratar de bajarlo rápido.

Una vez derrotada, se retirará con sus reclutas, tras esto, **Crisanto** nos dice que quiere tener un combate contra nosotros en el centro de Pueblo Collage, al que llegaremos en cuanto tomemos la salida del norte.

## PUEBLO COLLAGE

Nuestro único objetivo es ir directamente a luchar contra **Crisanto**, él se encuentra en el centro del pueblo tocando la lira junto a su Jigglypuff. Debemos hablar y combatir con él.

### COMBATE N° 2 CONTRA RIVAL CRISANTO:



### Rival Crisanto:

Tiene disponible una Superpoción como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	18	NINGUNO	TENACIDAD	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	CANTO	ANTOJO	GOLPE CUERPO	GOLPE ROCA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	19	BAYA KEBIA	RASTRO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PSICORRAYO	VIENTO HIELO	BESO DRENAJE	RAYO CONFUSO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	20	BAYA ARANJA	ESPESURA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	LATIGO CEPA	MORDISCO	DISPARO LODO	DRENADORAS

	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	<b>20</b>	<b>BAYA ARANJA</b>	<b>MAR LLAMAS</b>	<b>NEUTRA</b>
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>ASCUAS</b>	<b>IMPAC-TRUENO</b>	<b>MOFLETE ESTÁTICO</b>	<b>GOLPE ROCA</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	<b>20</b>	<b>BAYA ARANJA</b>	<b>TORRENTE</b>	<b>NEUTRA</b>
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	<b>BURBUJA</b>	<b>CONFUSIÓN</b>	<b>GOLPE AÉREO</b>	<b>LADRÓN</b>

**Consejos de batalla:** Jigglypuff no debería causarnos muchos dolores de cabeza, aunque tiene buena cobertura de ataques no tiene mucha defensa por lo que caerá rápido. Cubone es lento y tiene debilidad x4 a Agua y Planta, tampoco debería suponer un desafío. Goomy es Dragón pero una primera evolución, puede aguantar un poco con Restos y bajarnos ataque físico pero no hay problema. El verdadero temor viene con el inicial, los 3 tienen buen set de movimientos variados para pegarle a la mayoría de tipos y tienen equipada Baya Aranja (Zidra en radical) para aguantar más. Hay que tener cuidado cuando tengan pocos PS o sus ataques elementales de Planta, Agua y Fuego pueden ser letales.

Una vez derrotado, aparecerán reclutas del Team Azoth a dar un discurso. Aquí, se menciona por primera vez el nombre de la Líder del Team Azoth: **Alca**, **Crisanto** no se fía un pelo y decide comunicarse con la **Profesora Olivier** acerca de lo sucedido.

Aquí nos menciona que nuestro siguiente objetivo es Ciudad Óleo, donde se encuentra el segundo Regente, hacia el norte. Debemos ir a la Ruta 5, se accede a ella en una intersección ubicada en la parte superior izquierda del pueblo.

Un anciano nos cortará el paso al Bosque Errante, por lo que la única forma de seguir avanzando es a través de la Ruta 5 ya mencionada.

#### **Cosas a destacar de Pueblo Collage:**

-El Aserradero del pueblo, donde puedes conseguir Madera.

-En el Centro Pokémon, hay una Burguesa que te ofrece un Cubchoo a cambio de un Pancham.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Abra (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).
- 20% Bellsprout ( Dropea Baya Meloc y raramente Pokétoxina).
- 20% Shroomish (Dropea Baya Kebia).
- 10% Timburr (Dropea Madera).
- 10% Pancham (Dropea Madera)
- 18% Lillipup (Dropea Baya Meloc y raramente Baya Aranja).
- 2% Combee (Dropea Miel).

### **Objetos obtenibles en Pueblo Collage:**

- **MT40 Golpe Aéreo.** Te la da un leñador en la casa ubicada en el centro del pueblo, la casa de la izquierda.
- Madera (X2): En una caja dentro del aserradero.
- Garra Garfio: Te la da un ilustrado que se ubica en el centro del pueblo al lado de una casa.
- Baya Aranja: En la papelera de la casa izquierda en el centro del pueblo.
- Cascabel Concha: Campesina en la casa ubicada en el centro, a la derecha.
- **MT57 Corte.** En la zona central, tras bajar varios bordillos.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa derecha del centro del pueblo (donde vive una campesina con una niña)
- Página de Alquimia Pokemon: En la parte superior derecha hay un laberinto con montículos, es saltar el montículo del centro e ir hacia abajo.
- Guijarro: En la papelera de la intercepción entre el Pueblo y la Ruta 5.

## **Ruta 5**

No hay mucha equivocación posible, deberemos avanzar hacia la izquierda y después hacia el norte hasta el cambio de pantalla, allí avanzaremos por encima de los soportes que funcionan como puentes hacia la izquierda y a continuación todo recto hacia el norte. Tras unas escaleras al final del camino llegaremos al Santuario de los Reyes.

### **Cosas a destacar de Ruta 5:**

-Aquí se encuentra la Guardería Pokémon. Dentro nos dan la Incubadora como Obj. Clave.

-**Nido Alfa Normal:** En la parte izquierda de la ruta, al lado izquierdo de la guardería.

**PISTA DE ENTRENADOR: ¿Has probado caminar junto a tu Pokémon? ¡Eso aumentará su felicidad!**

**PISTA DE ENTRENADOR: Los objetos ocultos pueden estar más cerca de lo que parece.**

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

**Zona 1:**

- 20% Lillipup (Dropea Baya Meloc y raramente Baya Aranja).
- 20% Tinkatink (Dropea Virutas Férreas y raramente Azúcar Meloso).
- 20% Toxel (No tiene drop).
- 18% Espurr (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Aranja).
- 10% Sunkern (Dropea Baya Kouba).
- 10% Sunflora (Dropea Musgo Aromático y raramente Piedra Solar).
- 2% Ditto (Dropea Polvo Veloz y raramente Polvo Metálico).

**Zona 2:**

- 20% Sandshrew (Dropea raramente Garra Rápida).
- 20% Fletchinder (No tiene drop).
- 20% Tangela (No tiene drop).
- 20% Grubbin (Dropea Polvo Brillante y raramente Rocío Matinal).
- 18% Espurr (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Aranja).
- 2% Ditto (Dropea Polvo Veloz y raramente Polvo Metálico).

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chewtle (Dropea Mineral Extraño y raramente Agua Vital).
- 30% Lombre (No tiene drop).

**Entrenadores Ruta 5:**

Curandera Merce

- Shuppet, nivel 18.
- Swadloon, nivel 18.

Ilustrado Andrés

- Kadabra, nivel 19.

Campesino Daniel

- Skiddo, nivel 18.
- Graveler, nivel 19

Burguesa Diana

- Skiploom, nivel 20.

Curandera Maya

- Pansage, nivel 19.

- Panpour ,nivel 19.
- Pansear, nivel 19.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 5:**

- Arbusto de bayas (Meloc (X2), Aranja (X2)): En la segunda parte de la ruta, al lado derecho hay un camino que lleva directo a ellas.
- Turno Ball: Apenas entrando a la ruta, caminar un poco hacia arriba, es una poké ball en el suelo.
- Superpoción: Al lado izquierdo de la guardería, tras hierba alta.
- Guijarro: En la segunda parte de la ruta, está en la piedra al lado del cartel.
- **MT51 Hidropulso.** Apenas entrando a la segunda parte de la ruta, ir por el camino derecho y después todo al norte, hasta el final, al lado de una roca.
- Ataque X: Una vez subiendo por las escaleras al lado del cartel, tomar la pasarela de madera hacia arriba, tiene forma de pokéball.
- Polvo Brillante: En forma de pokéball en la segunda parte de la ruta, debemos tomar el camino izquierdo sin subir las escaleras.
- Virutas Férreas y Guijarro: En la segunda parte de la ruta, debemos tomar el camino izquierdo sin subir las escaleras para encontrar a la piedra oscura.
- Guijarro: Pasando a la Burguesa, bajar las escaleras, subir e ir a la derecha. Es una roca solitaria.
- Virutas Férreas y Guijarro: Pasando a la Burguesa, bajar las escaleras e ir hacia arriba para encontrar a la piedra oscura que posee un brillo.
- Menta Firme: En la parte superior de la ruta, detrás de 3 arbustos que se podrán cortar con la Hachuela Endeble.
- Página Alquimia Pokémon: En la segunda parte de la ruta, abajo derecha para volver a la primera parte, requiere Montura Gogoat.

## **SANTUARIO DE LOS REYES**

Al avanzar un poco hacia el norte nos encontraremos a **Melia**, la rival femenina, la cual nos contará un poco sobre las estatuas de los diferentes reyes del pasado y además hablará sobre el estado del rey actual, llamado **Áster Zephir** y querrá retornos a un combate.

### **COMBATE N° 2 CONTRA RIVAL MELIA:**



### Rival Melia:

Tiene disponible una Superpoción como objeto curativo.

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	21	NINGUNO	FLORACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	BESO DRENAJE	HOJA MÁGICA	AGUA FRÍA	ENCANTO
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	21	NINGUNO	SINCRONÍA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	CONFUSIÓN	ONDA VOLTIO	HIPNOSIS	LUZ LUNAR

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL FUERTE FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	22	BAYA ARANJA	ESPESURA	NEUTRA
MOVIMIENTOS				

	LÁTIGO CEPA	MORDISCO	DISPARO LODO	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	22	BAYA ARANJA	MAR LLAMAS	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	ASCUAS	IMPAC-TRUENO	MOFLETE ESTÁTICO	GOLPE ROCA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	22	BAYA ARANJA	TORRENTE	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	BURBUJA	CONFUSIÓN	GOLPE AÉREO	LADRÓN

**Consejos de batalla:** Floette no es muy defensivo por la parte física, así que aprovecharemos eso y bloqueamos ambos stabs que tiene con un pokémon defensivo Veneno o de Acero (Su habilidad le da stab de Planta). Munna no es un Pokémon muy peligroso y caerá con ataques de Bicho, Fantasma o Siniestro cómodamente. El verdadero temor viene con el inicial, los 3 tienen buen set de movimientos variados para pegar a la mayoría de tipos y tienen equipada Baya Aranja para aguantar más. Hay que tener cuidado cuando tengan pocos PS o sus ataques elementales de Planta, Agua y Fuego pueden ser letales.

Una vez la derrotemos, un señor nos pide ayuda, a lo que **Melia** se dispone a ayudarle usando Deseo con su Floette. Ella reconoce al señor como **Rosillon**, agradecido por la ayuda dada, nos invitarán a ambos a una fiesta en Ciudad Óleo, aunque eso será después de haber superado el segundo Bastión Pokémon, que es nuestro objetivo prioritario.

Llegaremos a Ciudad Óleo por el camino hacia el norte.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Growlithe (Dropea Baya Meloc, raramente Baya Aranja y muy raro Baya Zidra).
- 20% Natu (No tiene drop)
- 20% Pawniard (Dropea Virutas Férreas y raramente Extracto Sombrío).
- 18% Axew (Dropea Escama Dura y raramente Guijarro).
- 10% Stantler (Dropea Pelaje Fino y raramente Fluido Onírico)
- 10% Capsakid (No tiene drop).
- 2% Farfetch'd Galar (Dropea Pluma Suave y raramente Palo).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chewtle (Dropea Mineral Extraño y raramente Agua Vital).
- 30% Lombre (No tiene drop).

### **Objetos obtenibles en el Santuario de los Reyes:**

- Baya Meloc: Apenas entrando, a la derecha entre la hierba alta.
- Guijarro: A la derecha de las estatuas de los reyes, hay un camino de hierba alta, pasando el arco hacia arriba, la piedra a la derecha.
- **MT101 Brinco.** A la izquierda de las estatuas, tomar el camino hacia abajo en un rincón se encuentra en forma de pokeball.
- Página de Alquimia Pokemon: A la izquierda de las estatuas, tomar el camino hacia arriba y luego hacia la derecha.

### **Cosas a destacar en el Santuario de los Reyes:**

-Aquí encontraremos a un personaje que podremos reclutar para Pueblo Acrílico, se sitúa a la derecha de las estatuas de los reyes, hay un camino de hierba alta, pasando el arco hacia arriba se encuentra al costado izquierdo junto a un Growlithe. Pero antes de ello, nos pedirá resolver un par de cuestiones referentes a las estatuas de los Reyes.

Primera pregunta: ¿De qué murió la Reina Prímula?

**Respuesta: Enfermedad.**

Segunda pregunta: ¿Dónde fue ejecutado el Rey Malvo?

**Respuesta: En el Árbol Eterno.**

Tercera pregunta: ¿De donde era la Reina Tornasola?

**Respuesta: No se sabe**

Cuarta pregunta: ¿Con qué sobrenombre se conoce al Rey Áster?

**Respuesta: El Deprimido**

## **CIUDAD ÓLEO**

Nuestro objetivo principal será el Bastión Pokémon, se encuentra arriba a la izquierda de la ciudad y no habrá nada que nos impida afrontar el desafío, aunque es recomendable antes indagar por la ciudad y obtener algunos recursos importantes que nos pueden ser de ayuda.

### **Cosas a destacar en Ciudad Óleo:**

-Tenemos disponibles en Café Bohemien varios intercambios, son los siguientes:

-Pide: Gogoat. Ofrece: Bulbasaur.

-Pide: Rapidash. Ofrece: Charmander.

-Pide Clawitzer. Ofrece: Squirtle.

-Una niña ubicada en el segundo piso del edificio superior izquierdo de la ciudad te dará un Riolu a cambio de un Timbur.

- Una ladrona ubicada en el centro de la ciudad nos ofrece una pista a cambio de 2000 pokéfrancos. La pista: "Bien, tengo entendido que su Pokémon más fuerte es del tipo Fantasma/Acero. Un Pokémon con la combinación de tipos Fuego/Normal, o tal vez Agua/Siniestro...te vendría perfecto para hacerle frente"

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Houndour (Dropea Brasa Candente y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Cottonee (Dropea Azúcar Meloso y raramente Musgo Aromático).
- 20% Emolga (Dropea Baya Zreza).
- 14% Mime Jr. (Dropea Baya Zanama).
- 10% Oddish (Dropea Baya Meloc y raramente Musgo Aromático).
- 10% Magnemite (Dropea Polvo Brillante y raramente Revest. Metálico).
- 6% Mr. Mime (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Zanama).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Óleo:**

- Superball: Apenas entrando a la ciudad por abajo, ir hacia la izquierda cruzando hierba alta.
- Lujo Ball: Te la da una Burguesa en el Centro Pokémon, está al lado del mostrador de la enfermera Joy.
- Grava Seca: Te la da un Burgués que se encuentra sentado en las mesas en frente de la cafetería, está situada a la izquierda del Centro Pokémon.
- **MT46 Ladrón.** Te la vende una chica disfrazada de ladrona en el segundo piso del edificio ubicado al centro-izquierda de la ciudad a 2000 Pokéfrancos.
- Revestimiento metálico: Te lo da un campesino en el primer piso del edificio de la derecha, recién entrando a la ciudad desde abajo.
- Virutas Férreas: En la papelera del primer piso del edificio ubicado a la derecha recién entrando a la ciudad desde el sur.
- **MT85 Viento Hielo.** Te la da una doncella en el primer piso del edificio ubicado en la parte superior izquierda de la ciudad.
- Periscopio: En forma de pokéball en la parte superior de la ciudad, casi llegando a la intersección de la ruta del norte.
- Baya Meloc: En la papelera del edificio ubicado en la parte superior izquierda de la ciudad.

- Baya Zanama: Te la da una Mosquetera montada en un Gogoat en la parte superior de la ciudad.
- Piedra Solar: A la izquierda de los pintores.

## BASTIÓN DEL REGENTE HISOPO (2º MEDALLA)

Como siempre recordad hablar con el ayudante de la entrada para obtener una Agua Fresca, siempre es importante la curación.

El regente **Hisopo** nos hará parte de su actuación hablando con él, luego deberemos hablar con el ayudante frente a las escaleras del escenario. Después deberemos elegir entre tres opciones para la actuación, independiente de la respuesta, nos enviará a lo más profundo del edificio, el desafío consiste en volver arriba sanos y salvos. Por cada súbdito de Regente que derrotas en el sótano, la habitación se iluminará más.

Nada más caer en la sala inicial deberemos seguir la siguiente secuencia de salas en el siguiente orden: Arriba, arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda, izquierda y tendremos un combate con una damisela. Tras el combate: Arriba, derecha, derecha para obtener el Polvo de Hueso. Tras obtenerlo, izquierda, izquierda, izquierda, abajo y tendremos otro combate con una damisela. Tras el combate: Abajo, izquierda y arriba para llegar al teletransportador.

### Entrenadores Bastión Pokémon Ciudad Óleo:

Ilustrado Feric

- Golett, nivel 22.
- Yamask Z (Fantasma), nivel 22.

Ilustrado Marco

- Haunter, nivel 22.
- Frillish, nivel 22.

Cantante María

- Sinistea, nivel 22.

Cantante Mía

- Pumpkaboo, nivel 22.
- Yamask Z (Fantasma), nivel 22.
- Litwick, nivel 22.

Una vez resuelto el puzzle y llegar a la superficie, **Hisopo** quedará impresionado, por lo que acepta el duelo contra nosotros y nos dice que usemos el ascensor a la izquierda. Cuando

Lo tengamos todo listo, partiremos en esa dirección, es muy útil haber obtenido la **MT46 Ladrón** y habérsela enseñado a varios Pokémon del equipo, es muy movimiento de tipo Siniestro bastante útil para este combate.



### Regente Hisopo

Tiene disponible una Superpoción como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	23	MINERAL EVOLUTIVO	ABS. FUEGO/ CUER. LLAMA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	FUEGO FATUO	LLAMA EMBRUJADA	INFORTUNIO	RAYO CONFUSO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	23	CHALECO ASALTO	LEVITACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	BOLA SOMBRA	BESO DRENAJE	ONDA VOLTIO	VIENTO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	24	BAYA ARANJA	PUNTA ACERO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	GARRA UMBRÍA	FERRO-PRISIÓN 	TINIEBLAS	FUEGO FATUO

**Consejos de batalla:** Este combate puede ser una auténtica pesadilla, y nunca mejor dicho. Una recomendación es haber comprado la MT Ladrón a la persona que te la vende en la ciudad, porque es un ataque de Siniestro bastante útil para esta situación. Lampent tiene el Mineral Evolutivo, pero si nosotros le pegamos con Ladrón con un pokémon que no tenga objeto bajaremos sus defensas indirectamente al robárselo, tras eso no debería ser muy resistente. Contra Misdreavus podemos hacer lo mismo, y quitarle el Chaleco Asalto durante la batalla u optar por ir únicamente con ataques físicos, tiene una cobertura de ataques muy buena y puede curarse con Beso Drenaje, que aquí pega con stab. Cofagrigus Z es su Pokémon insignia, simplemente viendo el diseño sabemos que debemos pegarle por la parte especial ya que es ligeramente peor defensivo especial y además evitar la habilidad Punta Acero. Tendremos que tener cuidado con Ferroprisión, ese ataque bloqueará a nuestro Pokémon y no podrá ser cambiado hasta dentro de un par de turnos.

Tras derrotarlo en este arduo combate, nos hace entrega de la Medalla Espectro, la **MT65 Garra Umbría**, una Chapa Robusta y una Chapa Espíritu.

Al salir nos esperan nuestros rivales junto a la **Profesora Olivier**, que nos pide ir a la fiesta y realizar una misión especial. Tras finalizar la charla, **Crisanto**, nos animará a ir al Café Bohemien a pasar el rato, deberemos ir hacia allí y hablar con él, se encontrará sentado en unas de las mesas cerca del Centro Pokémon.

Después de una charla con él, llegan **Melia** y la **Profesora Olivier**, vestidas para la ocasión, la profesora nos menciona que **Rosillon** es un coleccionista de libros prohibidos y reliquias ocultistas y **Melia** menciona una biblioteca secreta y ese es el objetivo al que la **Profesora Olivier** quiere acceder. Pide que nos infiltraremos en la fiesta y accedamos a esa biblioteca para conseguir un artefacto misterioso.

Debemos ir al Chateau Rosillon, que se ubica en la parte superior derecha de la ciudad. Al entrar, nos encontraremos con **Mirra**, quien nos menciona que la ópera trata de la caída del Árbol Dorado. La fiesta se da a cabo en el patio inferior (La puerta ubicada en la parte superior central), aunque no hay prisa, por lo que nos dejarán inspeccionar las diferentes salas de la mansión antes de seguir con la historia. Cuando estemos listos iremos al Patio.

## CHATEAU ROSILLON

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta (en el exterior):**

- 38% Nincada (Dropea Grava Seca y raramente Rocío Matinal).
- 20% Duckett (Dropea Pluma Suave).
- 20% Spritzee (Dropea Azúcar Meloso y raramente Frasco Cristalino).
- 20% Staravia (Dropea Pluma Suave y raramente Baya Rimoya).
- 2% Kecleon (Dropea Baya Caquic).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar (en el exterior):**

- 70% Staryu (Dropea Polvo Estelar y raramente Trozo de Estrella).
- 30% Feebas (Dropea Escama Corazón).

### **Entrenadores Chateau Rosillon:**

Doncella Helga

- Shellos, nivel 24.
- Kirlia, nivel 23.

Metre Maurice

- Marill, nivel 24
- Pachirisu, nivel 23.

### Objetos obtenibles en Chateau Rosillon:

- Amuleto Acero y Madera: En una caja ubicada en la primera habitación a la izquierda de la planta baja.
- Perla: En forma de poké ball en la planta baja, la primera habitación a la izquierda.
- Baya Meloc y Baya Aranja: Te las da una burguesa sentada en un sillón en la zona inferior izquierda de la planta baja.
- Pokétoxina: En forma de poké ball, está ubicada en la zona inferior a la izquierda de la planta baja, a la izquierda de la burguesa mencionada anteriormente.
- Éter: En la habitación más a la derecha de la planta baja, al lado de una doncella.
- Telescopio: En la habitación más a la izquierda de la primera planta que es una biblioteca.
- Virutas Férreas y Madera: En una caja ubicada en la habitación derecha superior primer piso.
- **MT23 Aire Afilado.** En la habitación de la derecha en el primer piso, en la misma sala donde hay dos mosqueteros dialogando.
- Escama Dura: Te la da un Ilustrado en el balcón superior, se accede al balcón por la puerta central del primer piso.
- Galleta Yantra: Te la da una doncella en el patio, en las mesas al lado del estanque.
- **MT27 Retribución.** Te la da un ilustrado acompañado de su Lopunny en el lado derecho del patio, al lado de las mesas junto al estanque.
- Antídoto: En un laberinto de arbustos en la zona inferior derecha del patio en forma de poké ball.
- Superpoción: En un laberinto de arbustos ubicado en el lado superior derecho del patio en forma de poké ball.
- Polvo Carburante: Te la da una mosquetera sentada a la izquierda del escenario en el patio.
- Página de Alquimia Pokémon: En la parte superior izquierda hay un hueco, de ahí es ir hacia abajo cruzando hierba alta.

Al llegar a la parte central del patio, nos encontraremos a **Crisanto** y nos menciona que allí presente está **Lanto**, el hombre más rico de Kalos.



Después de una curiosa presentación, nos sentamos junto a **Crisanto** a escuchar una charla relacionada con **Alca**, mientras estamos escuchándola, **Hisopo** aparece y nos llama para actuar en su función. Debemos subir al escenario para dar comienzo al combate.

### Actor Sombrío Malvo

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	24	NINGUNO	NERVIOSISMO /VISTA LINCE	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PICOTEO	AFILA-GARRAS	IDA Y VUELTA	LADRÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	24	NINGUNO	ROMPEMOLD-ES/RIVALIDAD	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
MORDISCO	CARA SUSTO	COLA DRAGÓN	TERRA-TEMBLOR	

**Consejos de batalla:** No es una batalla muy complicada, debemos tener en cuenta que todo su equipo es físico, por lo que llevar un equipo plagado de defensivos físicos es lo mejor. Corvisquire tiene buena versatilidad de movimientos pero si le bajamos el ataque físico no será una amenaza a tener en cuenta.

Tras finalizar la actuación, nos reuniremos con **Melia** y **Crisanto** para empezar la búsqueda de la biblioteca, **Crisanto** nos da una leve pista sobre el segundo piso. Debemos ir a la biblioteca ubicada en el segundo piso, a la izquierda. Si caminamos un poco hacia dentro, llegará **Lanto** ligando con una doncella, en lo que se sienta, deja caer la **Lente de la Verdad** y al hablar con él, nos deja quedarnosla y nos menciona que en la planta baja hay una chimenea en la cual podemos usar la Lente. Deberemos ir a la sala más a la derecha de la planta baja. Tras hacerlo, encontraremos la entrada a la Antigua Biblioteca.

## ANTIGUA BIBLIOTECA

**Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Grimer (Dropea Poketoxina y raramente Pepita).
- 20% Joltik (Dropea Polvo Brillante y raramente Rocío Matinal).
- 20% Litwick (Dropea Ectoplasma y raramente Brasa Candente).
- 20% Golett (Dropea Ectoplasma y raramente Refleluz).
- 20% Sinistea (No tiene drop).

### **Entrenadores Antigua Biblioteca:**

Doncella Amelie

- Misdreavus, nivel 24.

Metre Mario

- Haunter, nivel 24.

Metre Gero

- Golett, nivel 24.
- Doublade, nivel 24.

### **Objetos obtenibles en Antigua Biblioteca:**

- Ectoplasma: Usando la Lente de la Verdad, tras la estantería a la izquierda en la primera sala tras cruzar la chimenea.
- Superpción: Usando la Lente de la Verdad, tras la estantería central en la primera sala tras cruzar la chimenea.
- Ectoplasma: Se encuentra enfrente de la puerta morada, en la parte inferior.
- Página de Alquimia Pokemon: Desde la sala donde se encontraban **Melia** y **Crisanto**, debemos tomar la puerta de la izquierda, tras ello, avanzaremos a la derecha y bajaremos las escaleras. Deberemos entrar en la primera sala, que queda a nuestra izquierda.
- Hechizo: Desde la sala donde se encontraban **Melia** y **Crisanto**, debemos tomar la puerta de la izquierda, tras ello, avanzaremos a la derecha y entraremos en la habitación que quede arriba a la derecha de la sala.

Nada más entrar nos encontraremos con 3 caminos bloqueados por estanterías, deberemos usar la Lente de la Verdad para cruzarlas, el camino que nos interesa es el del lado derecho. Nada más bajar nos encontraremos a **Melia** y **Crisanto**. Tras hablar, deberemos cruzar por la puerta derecha del fondo, subir una escalera y descubriremos una puerta morada bloqueada por un mecanismo. Para eliminar el mecanismo deberemos usar la **Lente de la Verdad** por toda la biblioteca en busca de libros especiales. Son 3.

- El primer libro se encuentra en la parte superior izquierda de la habitación donde yacen **Melia** y **Crisanto**. Allí usaremos la **Lente de la Verdad**.

- El segundo libro se encuentra atravesando la puerta izquierda de la sala donde se encuentran **Melia** y **Crisanto**. Allí veremos un mayordomo fantasma, a su derecha si usamos la **Lente de la Verdad** lo veremos.
- El tercer libro se encuentra accediendo por la puerta derecha donde se encuentran **Melia** y **Crisanto**. Desde aquí, subiremos la escalera, caminaremos hacia la izquierda, y en la esquina superior izquierda, al lado del mayordomo fantasma lo encontraremos si usamos la **Lente de la Verdad**.

Tras encontrar los 3 libros, la puerta morada se abrirá, deberemos seguir el único camino posible, tras una escena con **Melia** y **Crisanto** abriremos la puerta y nos abriremos paso a la habitación secreta donde yace la reliquia que desea la **Profesora Olivier**. Antes de obtenerla nos interceptará **Mirra**, al cual deberemos hacerle frente.



### Clérigo Mirra

Tiene disponible dos Superpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	25	NINGUNO	CABEZA ROCA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	MORDISCO	COLMILLO ÍGNEO	COLMILLO RAYO	DRAGOALIEN TO

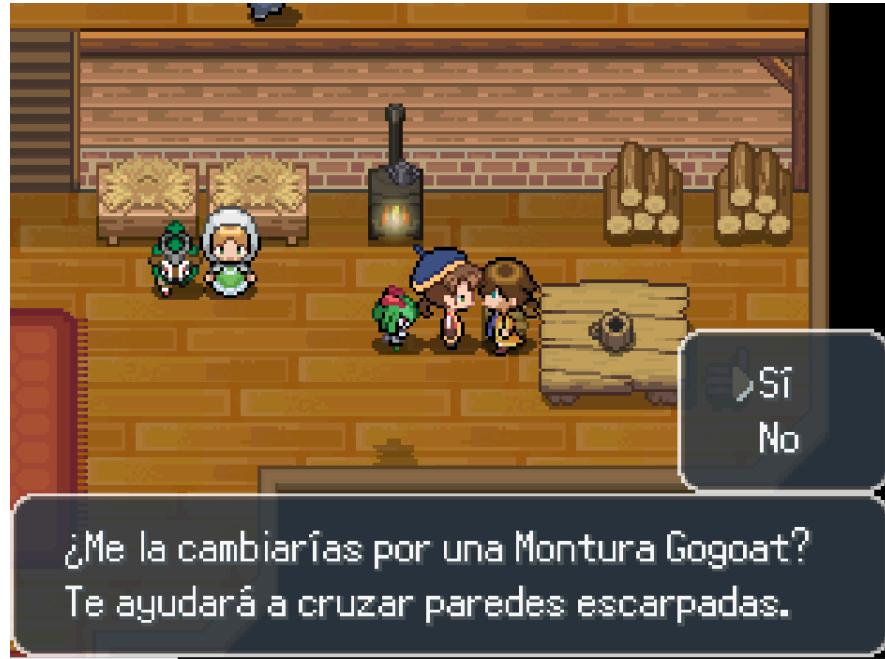
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>	
	<b>25</b>	<b>NINGUNO</b>	<b>MURO MÁGICO</b>	<b>NEUTRA</b>	
<b>MOVIMIENTOS</b>					
	<b>PSICORRAYO</b>	<b>ONDA VOLTIO</b>	<b>ENERGIBOLA</b>	<b>HIPNOSIS</b>	
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>	
	<b>26</b>	<b>BAYA ARANJA</b>	<b>AFORTUNADO</b>	<b>NEUTRA</b>	
	<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>MORDISCO</b>	<b>GOLPE AÉREO</b>	<b>TORMENTO</b>	<b>FOCO ENERGÍA</b>	

**Consejos de batalla:** Empezará con Shelgon que tiene acceso a varias coberturas, lo mejor es atacar con hielo o hada lo antes posible para bajarlo. Kadabra es papel por la parte de la defensa física, pero puede causar mucho daño con las coberturas de Eléctrico y Planta, tenemos la MT Garra Umbría que puede ayudarnos. Absol es una catástrofe, su habilidad ayuda a que tenga un alto índice de crítico, si además usa Foco Energía en algún momento todos sus ataques serán críticos siempre después de eso. No es un pokémon que tenga mucha defensa, por lo que de varios golpes de Lucha o Hada acabará cayendo. Si tenemos algún Pokémon con alguna habilidad que bloquee críticos como Caparazón o Armadura Batalla es ideal traerlo para frenarlo.

Una vez derrotado, mostrará admiración por nosotros y se retirará. Deberemos salir de la habitación y tras una escena donde varios sirvientes de la mansión serán dormidos, nos llevarán a la plaza de Ciudad Óleo. Tras debatir un poco, la **Profesora Olivier** nos mencionará que para estudiar el artefacto obtenido debemos visitar a un compañero alquimista en Ciudad Novarte y nos dará la Pokeflauta para despertar al Snorlax que bloqueaba la ruta de la izquierda. Cuando lo tengamos todo listo, partiremos hacia la Ruta 6, ubicada en la parte superior izquierda de la ciudad. Podremos despertar al Snorlax sin problema pero, a diferencia de otros, no te atacará y se irá tranquilamente.

## Regresar a la Granja Gogoat para la Montura (Opcional)

Si nos hemos fijado en las Páginas de Alquimia Pokémon ya hemos conseguido la receta de la **Llave Mercúrica**. (Si no la tienes es que te has saltado al menos una receta hasta ahora). Los materiales para crearla los deberíamos tener ya encima también. Deberemos crear una e ir a la Granja de la ruta 2, intercambiaremos la llave por la Montura Gogoat, nos permitirá trepar paredes de roca y llegar a zonas que hasta ahora eran inaccesibles.



#### Objetos a destacar tras la obtención de la Montura Gogoat:

- **MT17 Protección.** A la izquierda de la ruta 2, tras subir unas escaleras.
- Chapa Sabia: Tras los molinos de la ruta 3, donde conocimos a **Mirra** y al Team Azoth, subiendo la pared de roca de la zona de arriba a la derecha.
- Página Alquimia Pokémon: En la segunda parte de la ruta 5, si vamos abajo derecha volveremos a la primera parte, bajaremos y la obtenemos.

## Torre de Guardia Sur (Opcional)

Es la torre del pueblo inicial, con una Llave Mercúrica podemos acceder a su interior.

- En la segunda planta, encontrarás a un Honedge estático a Nivel 30, no tiene drop.

#### Objetos obtenibles en Torre de Guardia Sur:

- Virutas Férreas: En forma de poké ball en la primera planta a la izquierda.
- Madera y Mineral Extraño: En una caja situada en la parte superior de la planta baja, antes de subir por las escaleras.
- Agua Vital y Madera: En una caja situada en la planta superior, caja de la izquierda.
- Brasa Candente y Madera: En una caja situada en la planta superior, caja derecha.

## Ruta 6

No hay mucha equivocación posible, deberemos avanzar hacia la izquierda hasta llegar al cambio de pantalla, después seguiremos avanzando hacia la izquierda hasta encontrarnos con unos reclutas del Team Azoth, serán dos batallas seguidas contra ellos, tras vencerlos,

aparecerá la Guardia Real y los ahuyentará. Tras ver la escena, subiremos unas escaleras hacia el norte y veremos una entrada de cueva, esa cueva es opcional ya que nuestro destino es ir hacia la izquierda y llegar a Pueblo Profano.

### Cosas a destacar de Ruta 6:

- En el inicio de la ruta 6, al norte, nos encontraremos dentro de una casa a un señor llamado **Margarito**, que nos pedirá ahuyentar a un pokémon fantasma que está perturbando su cementerio. Deberemos usar la **Lente de la Verdad** hasta encontrar a un Haunter, tras vencerlo, volveremos a hablar con **Margarito** y lo reclutamos para Pueblo Acrílico.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Tal vez puedas usar la Lente de la Verdad en más lugares de Kalos...

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

#### ZONA 1

- 20% Murkrow (Dropea Guijarro y raramente Mineral Extraño).
- 20% Sneasel (Dropea Garra Garfo y raramente Garra Rápida).
- 20% Teddiursa (Dropea Baya Meloc y raramente Baya Aranja).
- 20% Greavard (Dropea Ectoplasma y raramente Grava Seca).
- 18% Deerling (Dropea Pelaje fino y raramente Musgo Aromático).
- 2% Pachirisu (Dropea Polvo Brillante).

#### ZONA 2

- 20% Girafarig (Dropea Baya Caquic).
- 20% Murkrow (Dropea Guijarro y raramente Mineral Extraño).
- 20% Hattrem (No tiene drop).
- 20% Rellor (No tiene drop).
- 18% Deerling (Dropea Pelaje fino y raramente Musgo Aromático).
- 2% Pachirisu (Dropea Polvo Brillante).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Corphish (Dropea Agua Vital y raramente Extracto Sombrío).
- 30% Buizel (Dropea Agua Vital y raramente Baya Gualot).

### Entrenadores Ruta 6:

Hermanas Misteriosas Molly y Mila

- Roselia, nivel 25.
- Houndour, nivel 24.

### Cazador Ludwig

- Staravia, nivel 25.
- Krokorok nivel 25.

### Cazador Germán

- Croagunk, nivel 25.
- Sneasel, nivel 25.

### Recluta Azoth Amicia

- Solosis Z (Psíquico Veneno), nivel 25. Bomba Ácida, Luz Decadente (Hada), Psicorrayo
- Dottler, nivel 25. Estoicismo, Luz Decadente (Hada), Psicorrayo

### Recluta Azoth Hugo

- Solosis Z (Psíquico Veneno), nivel 25. Bomba Ácida, Luz Decadente (Hada), Psicorrayo
- Golbat, nivel 25. Aire Afilado, Luz Decadente (Hada), Colmillo Venenoso

### Brujita Aida

- Murkrow, nivel 25.

### Objetos obtenibles en Ruta 6:

- Arbustos de bayas (Meloc, Aranja, Grana y Uvav): Ubicados en el centro de la segunda parte de la ruta.
- Musgo Aromático: En la parte superior derecha del cementerio.
- Musgo Aromático: En la parte inferior izquierda del cementerio.
- Restos: Partiendo del cementerio del inicio de la ruta, hay un camino en la parte superior izquierda del propio cementerio que te lleva a una poké ball.
- Guijarro: En la papelera de la casa ubicada en la parte superior derecha de la ruta.
- Superpoción: En la segunda parte de la ruta, antes de salir de ella por la izquierda, hay un montículo de tierra abajo, al saltarla, bajaremos por unas escaleras.
- **MT59 Calcinación:** Entrando a la segunda parte de la ruta por el camino de arriba y bajando hasta el escalón.
- Anillo de Sangre: En la zona superior de la ruta, se accede usando surf desde la Cueva Lóbrega
- Grava Seca: En la segunda parte de la ruta, tras el lago de arriba izquierda, queda a la izquierda de la cueva. (Requiere Surf).

## Cueva Lóbrega (Opcional)

No hay mucho misterio, la cueva es totalmente opcional, aunque es recomendable explorarla para obtener pokémon raros y objetos interesantes. Destacar que aquí dentro estará el segundo malhechor del cuartel mosquetero de Ciudad Grisalla.

**Nota:** Para explorarla al 100% necesitamos poder surfear, se recordará en la guía cuando se obtenga dicha habilidad ya que hay cosas muy interesantes aquí.

### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

#### **ZONA 1:**

- 20% Geodude (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Eterna).
- 20% Cubone Z (Dropea Grava Seca y raramente Cola Plúmbea).
- 20% Mawile (Dropea Virutas Férreas y raramente Baya Caoca).
- 20% Woobat (Dropea Fluido Onírico).
- 10% Dwebble (Dropea Piedra Dura y raramente Hueso Raro).
- 10% Carkol (No tiene drop).

#### **ZONA 2:**

- 20% Swoobat (No tiene drop).
- 20% Graveler (Dropea Piedra Eterna).
- 20% Mawile (Dropea Virutas Férreas y raramente Baya Caoca).
- 10% Carkol (Dropea Brasa Candente).
- 10% Crustle (Dropea Piedra Dura y raramente Hueso Raro).
- 10% Cubone Z (Dropea Grava Seca y raramente Mineral Extraño).
- 10% Marowak Z (Dropea Virutas Férreas, raramente Grava Seca y muy raramente Cola Plúmbea).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

#### **ZONA 1:**

- 70% Wooper (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 30% Slowpoke (Dropea Fluido Onírico y raramente Cola Plúmbea).

#### **ZONA 2:**

- 70% Quagsire (Dropea Grava Seca y raramente Agua Vital).
- 30% Slowpoke (Dropea Fluido Onírico y raramente Cola Plúmbea).

### **Objetos obtenibles en Cueva Lóbrega:**

- Guijarro: Al entrar a la cueva, ir hacia la izquierda y subir nuevamente, pasar la primera escalera y luego subir, a la derecha se verá una piedra solitaria.
- Brasa Candente y Guijarro: En una piedra oscura situada en la parte superior izquierda de la cueva.

- Brasa Candente y Guijarro: En una piedra oscura situada en la parte central.
- Cinturon negro: En una pokéball en la parte superior izquierda de la cueva.
- Guijarro: En la parte superior izquierda de la cueva oculto en una piedra.
- **MT37 Tormenta Arena.** Se encuentra en la parte norte junto al lago y una gran roca, a la derecha del malhechor si lo usamos de referencia.
- Guijarro: En la roca pequeña a la izquierda de donde obtuvimos la MT anterior.
- Piedra Lunar: En la zona central de la cueva, tras pasar los dos lagos y subir una escalera.
- Guijarro: En el centro de la cueva, oculto en una roca a la derecha y abajo de la Piedra Lunar.
- **MT74 Giro Bola.** Se encuentra en un hueco donde primero hay que subir unas escaleras en la zona central y después bajar por otras en la parte sur.
- Chapa Vigor: En la zona inferior derecha de la pantalla, en un montículo elevado, un poco más al sur de donde obtuvimos la MT de Giro Bola.
- Virutas Férreas y Guijarro: En la zona inferior derecha, en un cúmulo de piedras.
- Guijarro: Oculto en una roca en el centro de la cueva, junto a la MT.

#### **Objetos obtenibles en Cueva Lóbrega Parte 2 (Se necesita Surf):**

- Brasa Candente y Guijarro: En una piedra oscura nada más entrar en la zona y surfear hacia arriba.
- Brasa Candente y Guijarro: En una piedra oscura nada más entrar en la zona y surfear hacia arriba.
- Chapa Robusta: Nada mas entrar usar surf hacia arriba, en una pokeball.
- Brasa Candente y Guijarro: En una piedra oscura abajo de la cuerda para salir.

## **PUEBLO PROFANO**

Deberemos ir hacia la parte superior izquierda del pueblo, allí veremos a dos reclutas del Team Azoth que se dirigirán al norte, tras esto, aparecen **Melia** y **Crisanto** diciéndonos que se dirigen al Pantano Profano para perseguir a dichos reclutas.

#### **Cosas a destacar de Pueblo Profano:**

- Puedes comprar las gemas elementales potenciadores en el puesto del centro.
- Un campesino ubicado en la primera casa nada más entrar al pueblo ofrece un Yungoos a cambio de un Rattata.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Aipom (Dropea Frasco Cristalino y raramente Guijarro).
- 20% Nuzleaf (Dropea Musgo Aromático y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Stunfisk (Dropea Polvo brillante y raramente Arena Fina).
- 20% Thievul (No tiene drop).
- 10% Machop (Dropea Fibra Elástica).

- 10% Machoke (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Pueblo Profano:**

- Baya Aranja: En la papelera de la primera casa tras entrar al pueblo por la derecha.
- Flecha Venenosa: Te la da un Cazador a la izquierda del pueblo junto a su Croagunk.
- Baya Meloc (X2): Te la da una anciana sentada en un banco en la parte inferior derecha del pueblo.
- Polvo Brillante y Brasa Candente: En una caja en la parte superior de la casa que sirve como Centro Pokemon.
- Guijarro: En la papelera de la casa ubicada en la parte inferior izquierda del pueblo.
- Turno ball: En la parte superior izquierda del pueblo, en un pequeño charco de agua.

## **PANTANO PROFANO**

#### **Cosas a destacar de Pantano Profano:**

**Nido Alfa Veneno:** En la tercera parte del pantano, tomando la entrada de la madriguera como referencia, estará en la parte inferior izquierda, en una esquina.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si uno de tus Pokémon tiene la habilidad Intrépido, podrá acertar a Pokémon de tipo Fantasma no solo con movimientos de tipo Normal, sino también de tipo Lucha.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta**

##### **ZONA 1:**

- 20% Paras Z(Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 20% Haunter (Dropea Ectoplasma y raramente Pokétoxina).
- 18% Carnivine (Dropea Musgo Aromático y raramente Baya Zidra).
- 10% Quagsire (Dropea Grava Seca y raramente Agua Vital).
- 10% Karrablast (Dropea Rocío Matinal y raramente Guijarro).
- 10% Shelmet (Dropea Rocío Matinal y raramente Baya Aranja).
- 10% Clodsire (Dropea Grava Seca y raramente Pokétoxina).
- 2% Goomy (Dropea Pokétoxina y raramente Gema Dragón).

##### **ZONA 2:**

- 20% Paras Z (Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 20% Haunter (Dropea Ectoplasma y raramente Pokétoxina).
- 18% Foongus (Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 10% Quagsire (Dropea Grava Seca y raramente Agua Vital).
- 10% Volbeat (Dropea Polvo Brillante y raramente Gema Eléctrica).
- 10% Illumise (Dropea Polvo Brillante y raramente Gema Eléctrica).

- 10% Clodsire (Dropea Grava Seca y raramente Poketoxina).
- 2% Goomy (Dropea Poketoxina y raramente Gema Dragón).

### ZONA 3:

- 20% Paras Z (Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 20% Haunter (Dropea Ectoplasma y raramente Pokétoxina).
- 18% Foongus (Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 10% Quagsire (Dropea Grava Seca y raramente Agua Vital).
- 10% Volbeat (Dropea Polvo Brillante y raramente Gema Eléctrica).
- 10% Illumise (Dropea Polvo Brillante y raramente Gema Eléctrica).
- 10% Clodsire (Dropea Grava Seca y raramente Poketoxina).
- 2% Goomy (Dropea Poketoxina y raramente Gema Dragón).

### Entrenadores Pantano Profano:

Cazador Tilador

- Psyduck, nivel 26.
- Gligar, nivel 26.

Bruja Carla

- Hattrem, nivel 26.

Curandera Alicia

- Chinchou, nivel 26.
- Lombre, nivel 26.

Cazador Lawrence

- Arbok, nivel 27.

### Objetos obtenibles en Pantano Profano:

- Mini Seta: Apenas entrando al pantano, ir a la parte inferior derecha.
- Superpoción: Después de pasar al primer Cazador, es ir hacia arriba y luego un poco hacia la izquierda, tiene forma de poké ball.
- **MT05 Cargatóxica.** Al pasar a la ladrona en la tercera pantalla del pantano, tomar el camino a la izquierda, luego bajar y finalmente pasar el camino de hierba alta hacia la derecha.
- Revivir: Tras pasar al primer cazador, iremos hacia la derecha donde llegaremos a un gran charco de agua, debemos meternos por un hueco que hay en el lado izquierdo.

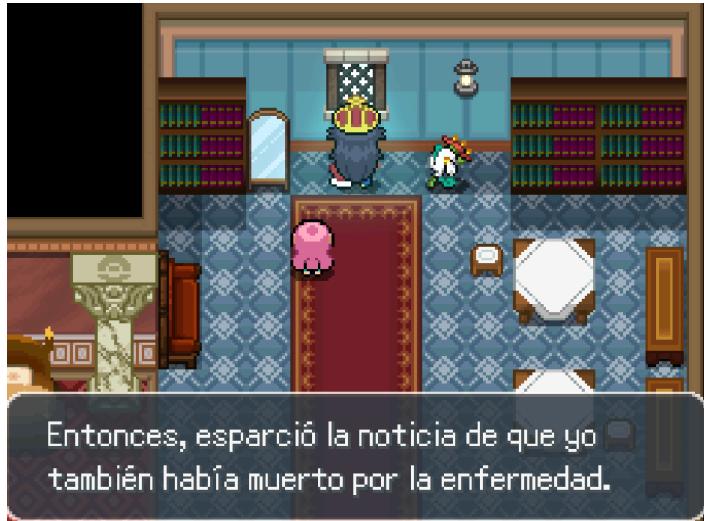
- Amuleto: Al llegar al enorme charco de agua en la primera pantalla, ir hacia la parte superior izquierda y seguir recto hacia arriba.
- Piedra Lunar: Al llegar al enorme charco de agua, ir hacia la derecha, pasar la hierba alta y luego ir hacia abajo, la pokeball está delante de un montículo saltable.
- Página de Alquimia Pokémon: Al llegar al enorme charco de agua en la primera pantalla, ir hacia la esquina superior derecha, habrá que pasar hierba alta.
- Ocaso Ball: En la parte 1 arriba del todo usando surf
- Baya Meloc: Entrando a la segunda parte del pantano, ir hacia la izquierda, luego hacia arriba y finalmente hacia la derecha. Tiene forma de pokeball.
- Mini Seta: En la segunda parte del pantano en la parte de abajo al pasar el charco central.
- Chapa Ímpetu: Detrás de la roca que debemos romper con Polvo Explosivo en la segunda pantalla del pantano.
- Seta Grande: En la segunda pantalla del pantano, desde el cazador es ir hacia arriba por las escaleras y lo encontramos en la parte superior derecha.
- Piedra Hoja: En la segunda pantalla del pantano, justo debajo del cazador, tras pasar un poco de hierba alta, en forma de poké ball.
- Virutas Férreas: En la segunda pantalla del pantano, justo debajo del cazador.
- Lodo Negro: Te lo da una bruja en la tercera parte del pantano si le das 2 poketoxinas.
- Hiperpoción: Abajo de donde acampas con **Crisanto** y **Melia**.
- Cura Total: Arriba de donde acampas con **Crisanto** y **Melia**, necesitas la Montura Gogoat.
- Piedra Fuego: A la derecha de la Madriguera Oscura usando la Montura Gogoat.
- Pokétoxina: A la derecha de la entrada a la Madriguera Oscura.
- Ultra Ball: A la izquierda de la entrada a la Madriguera Oscura.

Nada más entrar, tomaremos el camino de la izquierda, en la intersección tomaremos el camino de la derecha y antes del salto del nivel iremos al norte sin parar.

Al final de la ruta por la parte superior, nos detendrá una Brujita impidiendo el paso a Ciudad Romantis. Daremos media vuelta y una vez que lleguemos al enorme charco de agua, tomaremos el camino hacia la izquierda hasta el cambio de ruta.

Tras el cambio de ruta tomaremos rumbo a la izquierda todo el rato hasta llegar a un cazador, si tomamos la ruta norte y después vamos hacia la izquierda encontraremos a una bruja que nos dará Lodo Negro a cambio de 2 Poketoxinas. Si seguimos a la izquierda del cazador tendremos un cambio de ruta.

Avanzando un poco más nos encontraremos con **Melia** y **Crisanto**, que decidirán acampar para descansar con nosotros. En mitad del descanso, **Melia** nos contará un poco de su vida y quién es realmente.



Tras haber escuchado la historia al completo, volverá a ser de día, y seguiremos yendo hacia la izquierda, lucharemos contra una ladrona y después todo al norte hasta llegar a la Madriguera. Dentro tendremos una batalla doble contra los reclutas del team Azoth que perseguíamos desde Pueblo Profano.

#### Reclutas Azoth Amicia y Hugo

- Venomoth, nivel 27. Cargatóxica, Viento Plata, Luz Decadente (Hada) y Gigadrenado.
- Mr Mime, nivel 27. Psicorrayo, Beso Drenaje, Luz Decadente (Hada) y Reflejo.

Tras derrotarlos, aparecerán **Melia** y **Crisanto**, y además, un **Clodsire**, al cual **Melia** enfadará y éste se defenderá lanzando toxinas dentro de la madriguera, obligando a todos a salir de ella. Tras esto, deberemos volver a Pueblo Profano e informar de lo sucedido.

## PUEBLO PROFANO (2º VISITA)

Tras haber superado el pantano, veremos mucha gente rodeando la casa del centro del pueblo, la Guardia Real estará buscando a unos reclutas del Team Azoth, tras una discusión con el **Capitán Merlot**, tratará de arrestarnos, por lo que tocará combatir contra él.



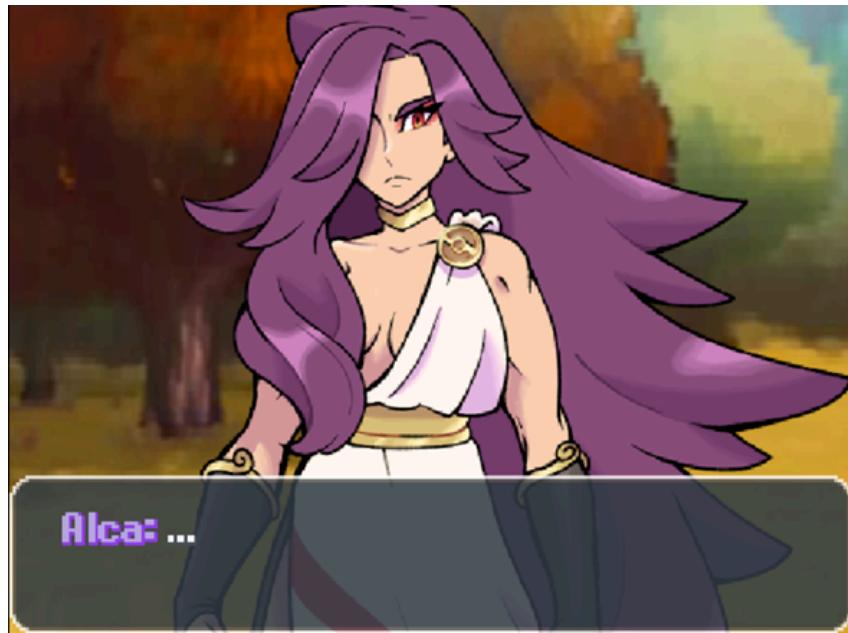
### Capitán Merlot

Tiene disponible dos Superpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	28	CINTA FUERTE	ACOMETIDA	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	HOJA AFILADA	TERRA-TEMBLOR	TUMBA ROCAS	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	28	NINGUNO	COR. FUERTE/CAPARAZÓN	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	CONCHA FILO	GARRA METAL	PISOTÓN	TUMBA ROCAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	29	BAYA ZIUELA	PEDANTE	-ATK +DEF
MOVIMIENTOS				
	PARANORMAL	RESIDUOS	MEGA-AGOTAR	DESCANSO

**Consejos de batalla:** Este combate no será nada fácil, necesitarás un equipo muy sólido para hacerle frente. Gogoat es un atacante físico poderoso con buenas coberturas y acceso a Drenadoras, necesitarás bajarle el ataque físico de alguna manera o derrotarlo rápidamente por la parte especial. Kingler es un hueso duro, con la cantidad tan alta de puntos de ataque que tiene puede ser un rodillo en combate, usar ataques poderosos de Planta y Eléctrico es lo recomendable. Si nos hemos dado cuenta, sus 2 primeros pokémon son físicos, habilidades como Intimidación o tratar de quemar a los 2 es buena estrategia. Cherrilier es su insignia, cuenta con stab en todos sus ataques por la habilidad pero no tiene forma de hacerle frente a un Pokémon Acero defensivo, esa será nuestra mejor jugada, si usa Descanso se despertará automáticamente por la baya que lleva.

Tras ganar el combate, aparecerán **Melia** y **Crisanto**, que le explicarán al **Capitán Merlot** lo sucedido, todo se trata de un malentendido, en mitad de la explicación, un misterioso carro no autorizado llegará a la escena, de él bajará la gran líder del Team Azoth: **Alca**. La Guardia Real tratará de arrestarla, lo cual será inútil ya que posee un poderoso **Grimmsnarl** que les hará frente, tras ello, lanzará al **Capitán Merlot** por los aires y amenazará con que dejemos de interferir en sus planes o pagaremos las consecuencias.



Tras la increíble escena, nuestros amigos **Melia** y **Crisanto**, se dirigirán al sur, de camino a la Ruta 7, que es nuestro próximo destino. Cuando lo tengamos todo listo, partiremos en esa dirección para proseguir nuestra aventura. **Nota:** Habrá un “**Le Prodigie**” en la planta alta del Centro Pokémon, también habrá una caja con Polvo Brillante y Brasa Candente que podremos obtener antes de marcharnos.

## Ruta 7

No hay mucha pérdida posible, deberemos ir abajo y después a la derecha hasta encontrar la entrada a la Cueva Refulgente. Antes podemos dar vueltas por la zona para obtener algunos recursos.

### Cosas a destacar de Ruta 7:

-Una bruja ubicada en la casa más al norte de la ruta, nos ofrecerá un Impidimp a cambio de un Tinkatuff.

-Muchas Poké balls del suelo son en realidad Foongus, es ideal farmear unos pocos ya que las Minisetas que sueltan son el recurso necesario para cambiar las habilidades.

**PISTA DE ENTRENADOR:** De nada te servirá usar Repelentes si el primer Pokémon de tu equipo tiene un nivel bajo.

**PISTA DE ENTRENADOR:** A los Pokémon de tipo Planta no les afectan los movimientos con esporas y polvos.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Venonat (Dropea Pokétoxina y raramente Rocío Matinal).
- 20% Swinub (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías).
- 20% Gligar (Dropea Grava Seca y raramente Colmillo Agudo).
- 20% Applin (Dropea Musgo Aromático y raramente Escama Dura).
- 20% Charcadet (Dropea Brasa Candente).

### Objetos obtenibles en Ruta 7:

- Baya Caoca: En el suelo, en forma de poké ball, nada más entrar en la zona de hierba alta.
- Éter: En la papelera de la casa de la bruja, al norte de la ruta.
- Arbustos de Bayas (Dillo, Alcho y Meloc (X2)): En la zona central de la ruta, debajo de las pasarelas de madera.
- Piedra Fuego: En el suelo, en la zona central, es la pokéball más a la izquierda de la zona de hierba alta del centro, junto a un cartel.
- **MT47 Poder Oculto.** En la esquina inferior izquierda de la ruta, tras un gran charco de agua. (En el menú Pokémon podemos ver de qué tipo será el ataque)

## Cueva Refulgente

Nada más entrar veremos que estamos bloqueados, deberemos empujar el cristal eléctrico desde la parte superior hacia abajo para abrirnos paso. iremos hacia la parte sur y en la intersección, seguiremos yendo en la misma dirección. Después iremos hacia la derecha y subiremos unas escaleras. Nada más subirlas, iremos nuevamente hacia el sur y a nuestra izquierda habrá una salida de la Cueva Refulgente que es la que tomaremos.

### Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:

- 25% Tynamo (Dropea Polvo Brillante).
- 25% Tadbulb (Dropea Polvo Brillante).
- 20% Zubat (Dropea Pokétoxina).
- 20% Magnemite (Dropea Polvo Brillante y raramente Revestimiento Metálico).
- 10% Nosepass (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Dura).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chinchou (Dropea Polvo Brillante y raramente Escama Marina).
- 30% Clauncher (No tiene drop).

#### **Entrenadores Cueva Refulgente:**

Alquimista Noelia

- Voltorb, nivel 27.
- Voltorb, nivel 29.
- Voltorb Hisui, nivel 28.
- Electrode Hisui, nivel 28.

Alquimista Elisa

- Luxio, nivel 28.
- Bellibolt, nivel 27.

Burgués Gerard

- Glameow, nivel 28.
- Persian, nivel 28.

#### **Objetos obtenibles en Cueva Refulgente:**

- Polvo Carburante: En la zona inicial tras bajar las escaleras, deberemos mover un cristal eléctrico desde el lado derecho hacia el lado izquierdo, estará detrás.
- Polvo Brillante y Guijarro: En la esquina superior derecha de la cueva, veremos una piedra oscura con un brillo.
- Piedra Trueno: Desde la entrada de la cueva, deberemos tomar la primera intersección que veamos hacia el camino de la derecha, al final del pasillo habrá un camino hacia arriba y otro hacia abajo, deberemos tomar el camino de abajo.
- Pepita: Como objeto oculto en una roca en la zona central de la cueva, justo antes de llegar a la primera entrenadora.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca en la zona central de la cueva, justo después de pasar a la primera entrenadora.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca en la zona central de la cueva, justo después de pasar a la primera entrenadora.
- Antiparalizante: Justo antes de salir por la salida inferior izquierda de la cueva.
- Flor Repelente: En la parte inferior de la cueva, entre dos montículos saltables.

- Polvo Brillante y Guijarro: En la zona inferior de la cueva, a la derecha de una entrenadora veremos una piedra oscura con un brillo.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca en la zona inferior derecha de la cueva, en la roca solitaria más abajo derecha posible.
- Pepita: Como objeto oculto en una roca en la zona inferior derecha de la cueva, habrá 2 rocas a la izquierda y 1 a la derecha, es la de la derecha.
- Polvo Brillante y Guijarro: En la zona inferior derecha de la cueva hay una salida que nos llevará a otra pantalla de la cueva, tras cruzarla, a la izquierda tendremos una piedra oscura con brillo.
- Imán: En la zona inferior derecha de la cueva hay una salida que nos llevará a otra pantalla de la cueva, tras cruzarla, a la derecha tendremos un camino que nos llevará a este objeto.

## Ruta 7 Parte 2

Nada más salir, deberemos ir a la izquierda y hacia abajo, allí veremos a **Mirra** enfrentándose a dos reclutas del Team Azoth, tras ello, tendremos una charla con él, nos entregará un Lazo Destino y se despedirá de nosotros. Deberemos ir al sur y a la derecha de la zona y encontraremos a la derecha una nueva entrada a la Cueva Refulgente.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si quieres extraer todo el potencial de tus Pokémon, haz uso de los objetos de las chapas que has ido consiguiendo.

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Vulpix (Dropea Baya Safre).
- 20% Shroomish (Dropea Baya Kebia).
- 20% Sandshrew (No tiene drop).
- 10% Nidoran Hembra (Dropea Poketoxina y raramente Baya Meloc).
- 10% Nidoran Macho (Dropea Poketoxina y raramente Baya Meloc).
- 10% Throh (Dropea Cinturón Negro).
- 10% Sawk (Dropea Cinturón Negro).

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chinchou (Dropea Polvo Brillante y raramente Escama Marina).
- 30% Clauncher (No tiene drop).

**Objetos obtenibles en Ruta 7 Parte 2:**

- Brasa Candente: En la roca solitaria del norte del mapa, en la parte alta de la ruta.
- **MT35 Patada Baja:** Junto a la roca solitaria del norte, en la parte alta de la ruta.
- Lazo Destino: Entregado por **Mirra**
- Superpoción: Nada más bajar las primeras escaleras de la zona izquierda.
- Arbustos de Bayas (Algama, Íspero, Meluce y Uvav): En la zona central de la ruta, tras bajar por las escaleras al nivel del medio.

- Armazón de Fauces: En la parte inferior izquierda de la ruta, tras bajar dos escaleras, cruzar un poco de hierba alta y estará junto a un lago.
- Página de Alquimia Pokémon: En la parte inferior izquierda de la ruta, tras bajar dos escaleras ir hacia la derecha, antes del lago.
- Trozo Estrella: Como objeto oculto en una roca en la zona alta del sur, en la roca solitaria de la izquierda justo antes de tomar la entrada inferior.
- Brasa Candente: Como objeto oculto en una roca en la zona alta del sur, en la roca pequeña junto a una gran roca de abajo justo antes de tomar la entrada inferior.

## Cueva Refulgente Parte 2

Deberemos tomar rumbo hacia la derecha hasta subir unas escaleras, allí veremos un cristal eléctrico que deberemos empujar desde la parte superior hacia la parte inferior para abrirnos paso, veremos una salida al norte pero simplemente nos devolverá hacia la ruta 7 nuevamente por lo que no la tomaremos.

Iremos dirección sur todo el rato, bajaremos por dos saltos de nivel y seguiremos yendo hacia el sur atravesando un tercero. Tras vencer a la alquimista, seguiremos nuevamente hacia el sur y veremos cómo un cristal eléctrico nos bloquea el paso. Lo empujaremos desde el lado izquierdo hacia el derecho. Finalmente, yendo al sur estará la salida y llegaremos finalmente a Ciudad Novarte.

### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Zubat (Dropea Pokétoxina).
- 20% Klink (Dropea Virutas Férreas).
- 20% Tadbulb (Dropea Polvo Brillante).
- 15% Plusle (Dropea Polvo Brillante).
- 15% Minun (Dropea Polvo Brillante).
- 10% Nosepass (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Dura).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Chinchou (Dropea Polvo Brillante y raramente Escama Marina).
- 30% Clauncher (No tiene drop).

### **Entrenadores Cueva Refulgente Parte 2:**

Curandera Samira

- Tangela, nivel 29.

Ladrona Amaya

- Murkrow, nivel 28.

- Thievul, nivel 29.

Alquimista Luciana

- Magneton, nivel 28.

#### **Objetos obtenibles en Cueva Refulgente Parte 2:**

- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca pequeña que tiene a izquierda y derecha dos rocas grandes, justo después de la curandera.
- Sana Ball: Antes de subir las escaleras, si vamos hacia abajo la encontraremos en forma de Pokéball, justo después de la curandera.
- Guijarro (X2): En la zona media de la cueva, tras la ladrona veremos una piedra oscura con un brillo.
- **MT69 Onda volto.** En la zona central de la cueva, deberemos romper unas rocas con Polvo Explosivo para obtenerlo.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca pequeña de la zona central, después de la ladrona, estará junto a otra roca pequeña y una roca grande.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca pequeña de la zona central, después de la ladrona, debajo de una roca grande.
- Polvo Brillante: Como objeto oculto en una roca pequeña de la zona central, en la roca solitaria de abajo.
- Polvo Brillante (X2): En la isleta en mitad del agua, necesitas surf
- Más PP: En la zona central tras saltar los dos bordillos a la derecha en un rincón.
- Polvo Brillo: En la parte más inferior de la cueva, junto a una gran roca pegado al lago, en la zona izquierda, tiene forma de poké ball.

## **CIUDAD NOVARTE**

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Meowth (Dropea Garra Rápida).
- 20% Hoppip (No tiene drop).
- 20% Elekid (Dropea Polvo Brillante).
- 20% Yamper (No tiene drop).
- 20% Wattrel (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Novarte:**

- Veloz Ball: A cambio de una Superball hablando con la persona sentada en un banco acompañada de un Makuhita en el centro sur de la ciudad.
- Mini seta: Hablando con la chica peliazul en la esquina abajo izquierda de la ciudad.
- Brasa Candente y Madera: En una caja de la Academia Novarte, nada más entrar a la izquierda.
- Fluido Onírico y Madera: En una caja de la Academia Novarte, nada más entrar, a la izquierda al final del pasillo.

- Página de Alquimia Pokémon: Debajo del I burgués sentado en la clase dentro de la Academia Novarte, está nada más entrar a la derecha.
- Mineral Evolutivo: Hablando con la persona pelinaranja con coleta en la zona superior izquierda de la Academia, nos pedirá haber atrapado 35 Pokémon mínimo.
- Leche Pokémon: En la zona media a la derecha, en la parte superior de la hierba alta, en forma de pokéball.
- Baya Zidra: En la papelera de la casa más a la izquierda, por la parte central.
- Pokemuñeco: Nos lo dará una niña, en la parte alta de la casa inferior izquierda de la ciudad.
- **MT41 Puño Fuego.** Nos lo entregará la alquimista peliazul en la casa inferior derecha de la ciudad si le enseñamos un Pokémon de tipo Fuego.
- **MT49 Puño Hielo.** Nos lo entregará la alquimista peliazul en la casa inferior derecha de la ciudad si le enseñamos un Pokémon de tipo Hielo.
- **MT48 Puño Trueno.** Nos lo entregará la alquimista peliazul en la casa inferior derecha de la ciudad si le enseñamos un Pokémon de tipo Eléctrico.
- Frasco Cristalino y Madera: En una caja, en la planta alta de la casa inferior derecha de la ciudad.
- **MT78 Terratremblor.** No podremos obtenerlo en la primera visita a la ciudad, necesitaremos un Condensador Eléctrico que será obtenido más adelante en el Taller Quemado y nos lo intercambiará el ilustrado que está en la esquina superior derecha de la Academia Novarte.

Nos deberemos dirigir hacia la Academia Novarte, es el gran edificio de la parte superior central, tiene un cartel identificativo a la derecha. Allí nos encontraremos con la **Profesora Olivier** que nos informará de la situación. El 3º regente ha fallecido recientemente por lo que ahora nos encontraremos con un cambio de planes. Después, **Lanto** entrará a escena, nos contará que ha hecho una gran donación a la Academia y que el nuevo director, **Wolfram**, nos espera en su despacho.

El despacho se sitúa en la esquina superior izquierda de la Academia, allí, **Wolfram** nos contará que debemos ir al laboratorio de la Colina de Tormenta, la **Profesora Olivier** nos dará la llave de la entrada y abandonaremos la ciudad por la salida sur en dirección a nuestro objetivo.

#### Cosas a destacar de Ciudad Novarte:

-En la Academia, podemos cambiar la habilidad de nuestros Pokémon, incluyendo las habilidad ocultas, por Minisetas.

**Nota:** En el inicio de la ruta 7 hay Foongus estáticos camuflados como pokeballs en el suelo, son infinitos, cada vez que llegamos hay, es el lugar ideal para farmearlas.

-En la casa más a la derecha, zona central, un burgués nos ofrecerá un Cutiefly por un Flabebe.

-En la casa inferior izquierda de la ciudad veremos a una alquimista que busca un Corazón Mecánico para Magearna.

## COLINA DE TORMENTA

Deberemos ir hacia la derecha y subir unas escaleras, tras esto, deberemos ir al sur y en la intersección tomaremos el camino hacia la izquierda hasta llegar al Taller Quemado, al tener la llave, podremos entrar sin problemas.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Las habilidades Cacheo y Ojocompuesto aumentan la probabilidad de que los Pokémon salvajes lleven objetos.

**Nido Alfa Eléctrico:** Justo debajo de la entrada al Taller Quemado (Requiere Surf).

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Phanpy (Dropea Grava Seca y raramente Baya Pasio).
- 20% Shuppet (Dropea Hechizo).
- 20% Wattrel (No tiene drop).
- 20% Maschiff (Dropea Pelaje Fino y raramente Extracto Sombrío).
- 14% Elekid (Dropea Polvo Brillante).
- 6% Electabuzz (Dropea Polvo Brillante).

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Barboach (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 30% Dewpider (Dropea Rocío Matinal y raramente Agua Mística).

**Entrenadores Colina de Tormenta:**

Alquimista Margot

- Volbeat, nivel 30.
- Illumise, nivel 30.

**Objetos obtenibles en Colina de Tormenta:**

- Mini Seta: Objeto oculto en una roca, deberemos saltar dos bordillos, estará en la roca central solitaria de la zona.
- Polvo Brillante: Objeto oculto en una roca, en la parte superior derecha de la ruta, antes de llegar al primer entrenador.
- Guijarro: Objeto oculto en una roca, en la parte superior derecha de la ruta, antes de llegar al primer entrenador.
- Arbustos de Bayas (Zidra, Gualot, Rimoya y Meloc): En la zona inferior derecha de la zona, pegado a la montaña del límite del mapa.
- **MT31 Demolición.** En la zona inferior derecha de la zona, justo al lado del gran lago.

# TALLER QUEMADO

## Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:

- 40% Porygon Regional (Dropea Polvo Brillante).
- 20% Koffing (Dropea Bola Humo).
- 20% Magby (Dropea Brasa Candente).
- 10% Togedemaru (Dropea Baya Zidra).
- 10% Magmar (Dropea Brasa Candente).

## Entrenadores Taller Quemado

### Ladrona Telma

- Koffing, nivel 31.
- Gloom, nivel 31.
- Koffing, nivel 31.

### Ladrona Trini

- Lickitung, nivel 31.

## Objetos obtenibles en Taller Quemado:

- Mineral Extraño: Objeto oculto en una roca, la que está más abajo izquierda en la planta baja.
- Polvo Brillante y Madera: En una caja en la planta baja, ubicada arriba izquierda.
- **MT73 Onda Trueno.** En la planta baja, en la parte superior central.
- Piedra Fuego: En la planta baja, en la parte superior derecha.
- Carbón: Parte inferior izquierda de la planta baja
- Brasa Candente: Deberemos dar toda la vuelta a la planta baja, estará en la parte inferior derecha de la zona, en forma de poké ball.
- Página de Alquimia Pokémon: En el sótano, en la esquina superior izquierda veremos el pergamo.
- Mineral Extraño: Objeto oculto en una roca del sótano, nada más bajar por la escalera, la primera roca de la izquierda.
- Polvoenergía: Objeto oculto en una roca en la zona central del sótano, es la roca solitaria pegada a la pared de la izquierda.
- Brasa Candente y Madera: En una caja en el sótano, ubicada abajo derecha.
- Página de Alquimia Pokémon: En la planta inferior, en la sala donde conocemos a **F3**, en la zona de la izquierda.
- Brasa Candente: Objeto oculto en una roca en la sala donde conocemos a **F3**, la roca solitaria de la izquierda.
- Brasa Candente: Objeto oculto en una roca en la sala donde conocemos a **F3**, la roca solitaria de la derecha.

- **Condensador Eléctrico:** En la planta inferior, en la sala donde conocemos a **F3**, en la zona superior derecha de la sala, lo necesitaremos para entregárselo a una persona en Ciudad Novarte.
- Piedra Trueno: En el sótano tras romper 2 rocas con Polvos explosivos.

En la planta baja del Taller Quemado, a la derecha, veremos dos rocas que se pueden eliminar usando Polvos Explosivos, si bajamos las escaleras llegaremos a las **Catacumbas Meridionales**.

Deberemos rodear el gran foso central por la izquierda, subir y luego ir a la derecha, allí veremos una gran escalera de madera que baja al piso inferior, la tomaremos.

Tras bajar las escaleras, deberemos ir a la parte abajo izquierda de la pantalla, allí veremos una entrada, tras cruzarla, tendremos una cinemática donde junto a la **Profesora Olivier** conoceremos a un extraño personaje que resultará ser amigable. Este autómata se llamará **F3** y tras una charla aceptará entregar los documentos que habíamos venido a buscar. Tras ver esa cinemática, deberemos abandonar el lugar, subiendo nuevamente las escaleras y rodeando el foso superior.



Al salir del Taller Quemado, veremos cómo **F3** está maravillado con el mundo que le rodea y nos preguntará cuántas resistencias tiene el tipo Eléctrico, siendo 3 la respuesta (Eléctrico, Acero y Volador). Tras responder la pregunta, volverá a la Academia a entregar los documentos ya mencionados, nosotros deberemos ir en esa misma dirección.

## Catacumbas Meridionales (Opcional)

Objetos obtenibles en Catacumbas Meridionales.

- Seguro Debilidad: En la sala de hielo según bajamos, en la zona central, deberemos deslizarnos por el hielo para llegar, tiene forma de pokéball.
- **MEJORA DE POKÉVIAL:** Deberemos bajar por la escalera de la izquierda en la sala de hielo, tras ello, veremos una palanca, al activarla la encontraremos junto a una estatua de una Reina del pasado.

**Nota:** Para obtener la mejora del vial, deberemos haber activado previamente la palanca inferior en su día, a través de la entrada a las Catacumbas que había por la Mansión Merlot.

- **MT54 Falsotortazo.** Al haber activado la palanca, activaremos un atajo que comunica con la Mansión Merlot, si vamos hacia el sur por los túneles y subimos las escaleras llegaremos a otra sala de hielo, allí, veremos una roca que puede ser destruida con Polvo Explosivo, encontraremos esta útil MT detrás de la roca.
- Polvo de Hueso: Estará al lado de la palanca inferior, es probable que ya lo hubiésemos recogido en su día cuando bajamos a activar la palanca.

## CIUDAD NOVARTE (2º VISITA)

Nuestro objetivo será regresar a ver a **Wolfram** al despacho de la Academia Novarte para hacerle entrega de los documentos obtenidos en el Taller Quemado, al entrar en la sala, nos encontraremos como el Team Azoth está presente en la escena, **Wolfram** sorprendentemente forma parte del equipo y deberemos pararle los pies en una batalla inesperada.



Alquimista Azoth Wolfram

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	32	BAYA CAOCA	ENJAMBRE/TOQ.TÓXICO	NEUTRA

		MOVIMIENTOS			
		RED VIScosa	CHUPAVIDAS	PUYA NOcIVA	SOMBRA VIL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	32	NINGUNO	POMPA	NEUTRA	
	MOVIMIENTOS				
	RED VIScosa	PLANCHa	RAYO BURBUJA	TRITURAR	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	33	BAYA ZIDRA	OJOCOM-PUESTO/ NERVIOSISMO	-ATK +ATK. ESP	
MOVIMIENTOS					
	RED VIScosa	RAYO SEÑAL	ONDA VOLTIO	GIGA-DRENADO	

**Consejos de batalla:** Todo su equipo es de tipo Bicho, concretamente todos tienen temática de araña, llevar pokémon de Fuego, Volador y Roca será lo mejor, aunque no podemos fiarnos porque tendrán coberturas. Ariados no tendrá nada que hacer frente a pokémon Roca o Acero muy defensivos físicos. Araquanid es un cañón si ataca con Agua, su habilidad Pompa le dará el doble de poder a sus ataques Agua, preparar algún pokémon con Intimidación o que le pueda bajar el ataque físico es recomendable.. Galvantula es bastante poderoso con sus coberturas, es el único atacante especial que usará así que algún pokémon que resista bien por ese lado es idóneo. No hay mucho consejo contra Galvantula más allá de tener alguna combinación que le resista ambos stabs como Acero-Tierra y que tenga acceso a movimientos de tipo Roca.

Tras el combate, aparecerá la **Profesora Olivier** que le insultará de forma humorística, tras ello, **Wolfram** lanzará una bomba de humo y huirá de la escena, tras lamentar haber perdido los documentos, **F3** nos comentará que ocupará temporalmente el puesto de **Regente** de la ciudad, de modo que nuestro camino para obtener la 3º medalla de gimnasio vuelve a restablecerse. Deberemos abandonar la Academia Novarte para afrontar el Bastión Pokémon, éste se encuentra ubicado en la parte superior derecha de la ciudad.

## BASTIÓN DEL REGENTE F3 (3º MEDALLA)

Como siempre recordad hablar con el ayudante de la entrada para obtener una Agua Fresca, también es recomendable haber obtenido la **MT78 Terratremblor** ya que es un

poderoso movimiento de tipo Tierra. Se obtiene en la Academia Novarte, hablando con el ilustrado de la esquina superior derecha a cambio del Generador Eléctrico (Obtenido en la sala donde conocemos a **F3** en el Taller Quemado).

En la primera sala deberemos pulsar los botones de color azul y rojo, tras pulsar ambos tendremos el camino desbloqueado. Si pulsamos el botón verde podremos acceder al interruptor de la izquierda, es opcional activarlo, subirá la dificultad al combate del Regente a cambio de obtener más recompensas tras derrotarlo.

#### **Entrenadores Bastión Pokémon 1º Sala:**

Alquimista Llama

- Magnemite, nivel 32.
- Wattrel, nivel 32.

En la segunda sala deberemos pulsar primero el interruptor azul de abajo a la derecha, después el rojo y nuevamente el azul de abajo a la derecha. Si pulsamos el botón verde podremos acceder al interruptor de la derecha, es opcional activarlo, subirá la dificultad al combate del Regente a cambio de obtener más recompensas tras derrotarlo.

#### **Entrenadores Bastión Pokémon 2º Sala:**

Alquimista Benjamina (Es combate doble)

- Plusle, nivel 32.
- Minun, nivel 32.

Alquimista Viviana

- Electabuzz, nivel 32.

Alquimista Luna

- Elektrik, nivel 32.

Tras haber pasado las dos salas, tomaremos el ascensor del norte, allí **F3** aceptará combatir con nosotros cuando interactuemos con él.

**Nota:** Dependiendo de los interruptores de energía activados, **F3** recibirá varias descargas y su dificultad será aumentada, si no tenemos activado ninguno no veremos esas descargas.



## MODO NORMAL Y 0 INTERRUPTORES ACTIVADOS

### Regente F3

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

Mushroom sword icon  Lightning bolt and shield icons	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	MINERAL EVOLUTIVO	CALCO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	CARGA-AGRESIÓN	PSICORRAYO	RECUPERACIÓN	TRIATAQUE

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	CHALECO ASALTO	DESCARGA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CARGA-AGRESIÓN 	BOLA SOMBRA	RAYO SEÑAL	TRIATAQUE
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	34	BAYA ZIDRA	DESCARGA	-ATK +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	HUMAREDA	ONDA TRUENO	TRIATAQUE

### MODO NORMAL Y 1 INTERRUPTOR ACTIVADO

#### Regente F3

Tiene disponible 2 hiperpociones.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	SUPER MINERAL EVOLUTIVO	CALCO	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	PSÍQUICO	RECUPE-RACIÓN	TRIATAQUE

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	MINERAL EVOLUTIVO	DESCARGA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CARGA-AGRESIÓN 	BOLA SOMBRA	RAYO SEÑAL	TRIATAQUE
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	34	BAYA ZIDRA	DESCARGA	-ATK +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	HUMAREDA	ONDA TRUENO	TRIATAQUE

#### MODO NORMAL Y 2 INTERRUPTOR ACTIVADOS

##### Regente F3

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	BAYA ACARDO	ELECTROGÉNESIS	-ATK. ESP +DEF
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ELECTROPICO	RECUPERACIÓN	HIDROARIETE	MALDICIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	SUPER MINERAL EVOLUTIVO	DESCARGA	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	PSÍQUICO	RECUPERACIÓN	TRIATAQUE

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	33	MINERAL EVOLUTIVO	DESCARGA	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	BOLA SOMBRA	RAYO SEÑAL	TRIATAQUE
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	34	VIDASFERA	DESCARGA	-ATK +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGA-AGRESIÓN 	HUMAREDA	ONDA TRUENO	TRIATAQUE

**Consejos de batalla:** Esto puede ser un combate asequible o el mayor infierno posible, todo depende de la dificultad que le hayamos dado con los interruptores pero vayamos por partes. En todos sus equipos, todos sus atacantes son especiales, por lo que traer tanques mágicos es una idea muy buena, también es recomendable haber obtenido la **MT78**

**Terratemblor** y la **MT31 Demolición**. Esas dos MT son buenas para pegarle a las dos debilidades de la línea de Porygon, que como vemos está en todas sus versiones. Bellibolt no debería golpear muy duro si lo hace sin stab. Porygon y Porygon2 son muy defensivos y este último siempre tendrá la habilidad Descarga, hay que atacarles fuertemente con Lucha y Tierra, para que Descarga no les suba el ataque especial deberemos tener Pokémon que tengan más baja la defensa física que la defensa especial. Porygon-Z es su insignia, siempre tendrá Descarga de habilidad que ya hemos dicho antes cómo controlarla además tiene muy buenas coberturas, buena suerte con ello.

Tras derrotarlo en este arduo combate, nos hace entrega de la Medalla Bobina, la **MT72 Voltiocambio**, una Chapa Fuerte y una Chapa Sabia.

Si además le vencimos con un interruptor activado obtendremos todo lo anterior más una Chapa Robusta y una Chapa Espíritu.

Si además le vencimos con los dos interruptores activados obtendremos todo lo anterior más una Poción Brillante (Al tomarla, el próximo encuentro salvaje será shiny).

Tras salir victoriosos de esté Bastión Pokémon y conseguir la 3º medalla, deberemos abandonar la ciudad por la salida de la izquierda, dirección a la ruta 8.

## Ruta 8

Esta ruta destaca por sus arbustos laberínticos, deberemos ir al laberinto del norte, ir a la derecha, subir e ir a la izquierda cruzando hierba alta. Tras el jardinero, seguiremos a la izquierda, y tomaremos la salida inferior izquierda para salir de ese mini laberinto.

Tras cruzar esa parte, bajaremos las escaleras y llegaremos a una fuente de Roselias, que indica el centro de la ruta. Allí, junto a la fuente, habrá una mujer llamada **Isidora** junto a un Eevee, es una persona reclutable para Pueblo Acrílico. Nos pedirá entregarle un pañuelo que ha perdido dentro de la mansión de **Lanto**, cuando llegue el momento de entrar en la mansión deberemos buscarlo pero por el momento seguiremos a la izquierda.

Tras subir las escaleras, deberemos ir al laberinto inferior, cruzaremos un poco de hierba alta y combatiremos con un jardinero. Tras el combate iremos nuevamente izquierda y hacia abajo, para llegar a la segunda parte de la Ruta 8.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Los Repelentes no funcionarán si el primer Pokémon de tu equipo tiene un nivel inferior al de los Pokémon salvajes.

**PISTA DE ENTRENADOR:** La habilidad Iluminación ha sido modificada y ahora baja la Precisión del oponente. ¡Úsala sabiamente!

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

### ZONA 1

- 20% Scyther (Dropea Madera y raramente Rocío Matinal).
- 20% Roselia (Dropea Flecha Venenosa).
- 20% Munna (Dropea Fluido Onírico y raramente Piedra Lunar).
- 18% Furfrou (Dropea Pelaje Fino y raramente Perla).
- 10% Ralts (Dropea Fluido Onírico y raramente Azúcar Meloso).
- 10% Kirlia (No tiene drop).
- 2% Gimmighoul (No tiene drop).

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Shellder (Dropea Perla y Perla Grande).
- 30% Bruxish (Dropea Colmillo Agudo).

**Entrenadores Ruta 8:**

Jardinero Romerales

- Corphish, nivel 32.

- Corphish, nivel 33.

Jardinero Pinares

- Crawdaunt, nivel 32.

Jardinero Gabriel

- Roselia, nivel 32.
- Wormadam, nivel 32.

Jardinero Tobías

- Scyther, nivel 32.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 8:**

- Musgo Aromático: En el laberinto abajo derecha del mapa, lo veremos nada más entrar en la ruta, en forma de poké ball.
- Polvo Calcio: En la parte inferior derecha de la ruta, deberemos recorrer el laberinto de abajo a la derecha y lo encontraremos en forma de pokéball.
- Piedra Alba: En la parte inferior central de la ruta, debemos superar los dos laberintos de la parte inferior derecha del mapa, tras ello, deberemos tomar la salida inferior del segundo laberinto y siguiendo el único camino posible llegaremos.
- Cura Total: En la parte superior derecha de la ruta, deberemos adentrarnos ligeramente en el laberinto de la misma ubicación.
- Mini Seta: En la parte superior central de la ruta, deberemos superar los dos laberintos de la parte superior derecha del mapa, tras ello, lo encontraremos en la parte superior de este segundo laberinto en forma de poké ball.
- Musgo Aromático: En la parte superior central-izquierda de la ruta, nada más subir las escaleras para acceder a la parte izquierda del mapa, lo encontraremos en la parte superior, verticalmente a las mismas escaleras.
- Página de Alquimia Pokémon: En la parte totalmente a la izquierda de la ruta a media altura, deberemos ir hasta el límite del mapa a la izquierda y la encontraremos abajo en un rincón.
- Leche Pokémon: En la parte inferior izquierda del mapa, deberemos adentrarnos en el laberinto de la misma zona.
- Piedra Noche: En la parte izquierda superior de la ruta, en el laberinto de setos.
- Piedra Fuego: En la parte inferior izquierda de la ruta, deberemos pasar la fuente, subir las escaleras de la izquierda y adentrarnos en el laberinto de la zona inferior, allí habrá un hueco abajo derecha en ese laberinto y al final del camino estará.

## **Ruta 8 Parte 2**

**PISTA DE ENTRENADOR:** Recolecta todas las Minisetas que puedas para entregarlas al Experto en Habilidades de Ciudad Novarte.

Deberemos tomar rumbo hacia la izquierda, cruzar un poco de hierba alta y podremos pararnos a descansar en el Centro Pokémon si lo necesitamos.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Pinsir (Dropea Madera y raramente Rocío Matinal).
- 20% Wormadam (Dropea Polvo Plata).
- 20% Roselia (Dropea Flecha Venenosa).
- 20% Lopunny (Dropea Baya Pomaro).
- 18% Taillow (Dropea Pluma Suave y raramente Baya Alcho).
- 10% Ralts (Dropea Fluido Onírico y raramente Azúcar Meloso).
- 10% Kirlia (No tiene drop).
- 2% Gimmighoul (No tiene drop).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Staryu (Dropea Polvo Estelar y raramente Trozo de Estrella).
- 30% Bruxish (Dropea Colmillo Agudo).

#### **Objetos obtenibles en Ruta 8 Parte 2:**

- Amuleto Puro: En la zona inicial de la ruta, tras cruzar la hierba alta y adentrarnos en un laberinto de setos de la parte norte, antes del Centro Pokémon.
- Mini Seta: Cercana al lago, tras recorrer el laberinto de setos, antes de llegar al Centro Pokémon.
- Piedra Agua: Rodeando el gran lago de la zona del Centro Pokémon, deberemos romper una roca con Polvos Explosivos.
- Roca Lluvia: Está en mitad del enorme lago en el mapa del Centro Pokémon. (Requiere Surf).
- Cápsula Velocidad: En el laberinto de setos, pero necesitamos acceder por la parte acuática para llegar a ella. (Requiere Surf).
- **MT77 Brillo Mágico:** Al lado del centro Pokemon, hay que entrar por la parte 3 de la ruta.

## **Ruta 8 Parte 3**

Tras cambiar de pantalla nos encontraremos a **Crisanto** tocando su lira rodeado de varios Pokémon. Tras una pequeña charla nos desafiará a una batalla.

### **COMBATE N° 3 CONTRA RIVAL CRISANTO:**

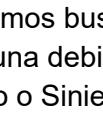
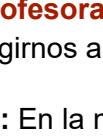


### Rival Crisanto:

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	35	NINGUNO	TENACIDAD	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	VOZARRÓN	BESO DRENAJE	VIENTO HIELO	CANTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	34	MINERAL EVOLUTIVO	CALCO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PARANORMAL	BESO DRENAJE	RAYO CARGA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	34	BAYA ATANIA	HERBÍVORO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	ASTA DRENAJE	TERRATEMBLOR	AVALANCHA	DESCANSO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	36	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HOJA AFILADA	TRITURAR	TERRA-TEMBLOR	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	36	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	COLMILLO ÍGNEO	COLMILLO RAYO	MOFLETE ESTÁTICO	DEMOLICIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	36	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIDROPULSO	PSICORRAYO	PUÑO HIELO	PULSO UMBRÍO

**Consejos de batalla:** Wigglytuff no tiene absolutamente nada para hacerle daño a un pokémon de tipo Acero, empezar la batalla con uno es nuestra mejor jugada. Kirilia cuenta con varias coberturas. Gogoat pega bastante fuerte por el lado físico, además podrá dormirse y curarse pero no será peligroso. Quilladin y Braiken tienen debilidad X4 a Hielo y Tierra respectivamente, y no tienen movimientos para cubrirse esos tipos, por lo que podemos buscar bajarlos de un único golpe si contamos con alguno. Frogadier no tiene ninguna debilidad X4 pero sus defensas son bastante endebles, golpes fuertes de Eléctrico, Bicho o Siniestro serán lo mejor.

Tras el combate, **Lanto** aparecerá y nos comunicará que hemos tenido el combate dentro de sus terrenos privados. Lejos de enfadarse, **Lanto** estará entusiasmado de haber presenciado tal combate y nos invitará a su mansión, nos comunicará además que la **Profesora Olivier** también ha sido invitada para una colaboración con ella. Deberemos dirigirnos a su mansión, quedará un poco delante de donde tuvimos el combate, al norte.

**Nota:** En la mitad de la ruta, si cortamos un árbol, podemos acceder a un “**Le Prodigie**”.

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Pinsir (Dropea Madera y raramente Rocío Matinal).
- 20% Dolliv (No tiene drop).
- 20% Roselia (Dropea Flecha Venenosa).
- 20% Lopunny (Dropea Baya Pomaro).
- 18% Taillow (Dropea Pluma Suave y raramente Baya Alcho).
- 10% Milcery (No tiene drop).
- 10% Alcremie (No tiene drop).
- 2% Gimmighoul (No tiene drop).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Staryu (Dropea Polvo Estelar y raramente Trozo de Estrella).
- 30% Bruxish (Dropea Colmillo Agudo).

#### **Entrenadores Ruta 8 Parte 3:**

Jardinero Julio

- Pawniard, nivel 33.
- Roselia, nivel 33.

Niña Soñadora Madeline

- Togetic, nivel 32.
- Slurpuff, nivel 33.

Burguesa Valentina

- Swanna, nivel 33.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 8 Parte 3:**

- Perla: En la zona central de la ruta, deberemos cortar un árbol con la Hachuela Endeble para acceder a ella.
- Piedra Solar: En la zona izquierda de la ruta, en medio de la hierba alta, justo al lado de la burguesa, en forma de pokéball.
- Página de Alquimia Pokémon: En la zona izquierda de la ruta, detrás de la burguesa, se necesita poder surfear en el agua para acceder. (Requiere Surf).
- Polvo de Hueso: En la zona central izquierda de la ruta, en forma de pokéball, se necesita poder surfear en el agua. (Requiere Surf).

## **CHATEAU LANTO**

#### **Entrenadores Chateau Lanto**

### Recluta Azoth Gabin

- Grimer, nivel 32.
- Paras Regional, nivel 33. Chupavidas, Psicocorte, Luz Decadente (Hada)

### Recluta Azoth Emma

- Paras Regional, nivel 32.
- Duosion, nivel 33. Psicorrayo, Bomba Ácida, Luz Decadente (Hada)

### Recluta Azoth Hector

- Morgrem, nivel 32.
- Golbat, nivel 32. Ataque Ala, Colmillo Veneno, Luz Decadente (Hada)

### Recluta Azoth Irene

- Gulpin, nivel 32.
- Swalot, nivel 33. Ácido, Ácido Málico, Luz Decadente (Hada)

### Vampiro Azoth Louis

- Golbat, nivel 34.
- Dusclops, nivel 34. Puño Sombra, Puño fuego, Rayo Confuso, Luz Decadente (Hada)

### Vampiro Azoth Lestat

- Gligar, nivel 34.
- Banette, nivel 34. Garra Umbría, Brinco, Sombra Vil, Luz Decadente (Hada)

### Vampiro Azoth Armand

- Noivern, nivel 35. Pulso Dragón, Tajo Aéreo, Rayo Confuso, Luz Decadente (Hada)

### Objetos obtenibles en Chateau Lanto:

- Polvo Brillante: En el jardín exterior de la mansión, en la esquina inferior izquierda.
- Perla Grande: En el jardín exterior de la mansión, en la esquina inferior derecha.
- Tela Silvana: En el jardín exterior de la mansión, en la esquina superior derecha.
- Efigie Zygarde: En el jardín exterior de la mansión, en la esquina superior izquierda, se accede desde el
- Garra Garfio: En la dimensión real, subiendo las escaleras de arriba izquierda del salón principal, donde tenemos la presentación de la mansión junto a **Crisanto**.
- Turno Ball: En la dimensión real, en el dormitorio de la izquierda de la sala del salón principal, en forma de poké ball junto a la cama.
- Superpoción: En la dimensión real, en el dormitorio de la derecha de la sala del salón principal, en forma de poké ball junto a la cama.

- Especial X: En la dimensión real, justo después de derrotar al primer recluta del Team Azoth, al norte de éste antes de bajar las escaleras.
- Ultra Ball: En la dimensión real, en la sala de los espejos, donde hay 6 espejos, estará en la parte superior izquierda, en forma de poké ball.
- Polvo Proteína: En la dimensión real, en la sala de los espejos, donde hay 3 espejos, están abajo a la derecha de la sala, en forma de poké ball.
- **MT42 Imagen.** En la dimensión real, en la sala donde bajamos por una escalera y nos encontramos con un largo pasillo antes de subir por otras escaleras al final del mismo pasillo. Habrá un recluta Azoth en medio de dicho pasillo. Estará en un camino sin salida que nos encontraremos en la parte inferior según lo recorramos.
- **Pañuelo de Isidora:** En la dimensión alterna, subiendo las escaleras de arriba izquierda del salón principal, donde tenemos la presentación de la mansión junto a **Crisanto**.
- Página de Alquimia Pokémon: En la dimensión alterna, en el dormitorio de la izquierda de la sala del salón principal, en el papiro junto a la cama.
- **MT33 Reflejo.** En la dimensión alterna, en el dormitorio de la derecha de la sala del salón principal, en forma de poké ball junto a la cama.
- Polvo de hueso: En la dimensión alterna, en la sala del cáliz, en la parte superior del norte, en medio de las dos estanterías.
- Hiperpoción: En la dimensión alterna, en la misma pantalla donde accedemos a la sala del cáliz, estará en una sala abajo izquierda respecto a la ubicación del cáliz, en forma de poké ball.
- Piedra Noche: En la dimensión alterna, en la sala donde bajamos por una escalera y nos encontramos con un largo pasillo antes de subir por otras escaleras al final del mismo pasillo. Habrá un vampiro en medio de dicho pasillo. Estará en un camino sin salida que nos encontraremos en la parte inferior según lo recorramos.
- Restaurar Todo: En la dimensión real, al sur de la sala con 4 espejos. Deberemos haber venido de la dimensión alterna para acceder al objeto ya que hay una estatuas que bloquearán el camino si vamos directamente desde la dimensión real.
- Poketoxina: En la sala donde nos enfrentamos a **Núbila**, a la derecha de la sala.
- Brasa Candente: En la sala donde nos enfrentamos a **Núbila**, a la derecha de la sala.
- Hiperpoción: En la sala de la izquierda de donde nos enfrentamos a **Núbila**.
- Fluido Onírico y Madera: En una caja, en la sala donde nos enfrentamos a **Núbila**, en la zona de la izquierda.
- **Observaciones del Team Azoth, días 87 y 108:** Son dos libros que podremos leer para obtener más información, en la sala donde nos enfrentamos a **Núbila**, en la zona de la izquierda.

Deberemos avanzar hacia el norte a través del jardín para acceder al interior de la morada de **Lanto**. Al llegar al salón, **Lanto** nos dará la bienvenida pero se despedirá de nosotros porque tiene asuntos que atender. Tras eso, **Crisanto** verá como un miembro del Team Azoth desaparece misteriosamente atravesando una pared.

Deberemos movernos a la derecha, una estatua de Gallade tiene los ojos rojos, al accionarla nos daremos cuenta que tiene un botón secreto, pulsarlo abrirá una entrada secreta. **Crisanto** entrará y deberemos seguirle y nos curará siempre que hablemos con él.

Si avanzamos a la izquierda y después hacia arriba descubriremos un cáliz que nos pedirá ser llenado por el **Vino Sombrío**. Nuestra tarea será encontrarlo y traerlo a esta sala.



Desde el cáliz, deberemos ir al sur y después a la izquierda y combatiremos con un recluta Azoth. Tras el combate seguiremos a la izquierda y bajaremos unas escaleras. Tras bajar las escaleras iremos a la derecha y combatiremos con otro recluta Azoth. Tras el combate, subiremos a la sala superior llena de espejos. Todos los espejos reflejarán a nuestro avatar cuando los miremos, excepto uno, el de arriba a la derecha. Frente a él, pulsaremos el botón de interactuar y alteraremos la dimensión, ahora lo veremos todo en tonos grises.



Una vez dentro de la dimensión alterna, deberemos ir a la esquina superior izquierda de la pantalla, allí habrá una escalera que debemos bajar. Tras bajar, iremos todo a la izquierda y combatiremos con un vampiro. Tras vencerle, seguiremos yendo todo a la izquierda hasta el final del pasillo y veremos una escalera que deberemos subir.

Nada más subir, seguiremos el único camino posible y lucharemos con otro vampiro. Después de vencerle, iremos abajo, izquierda y arriba y llegaremos nuevamente a una sala con espejos. Esta vez deberemos tomar el de abajo izquierda para regresar de dimensión.



Una vez hemos vuelto a la dimensión real iremos abajo y a la derecha para subir por las escaleras del final del pasillo. Tras subir, tomaremos el único camino posible y al final del todo en forma de poké ball estará el **Vino Sombrío**.

Una vez que tengamos el **Vino Sombrío**, deberemos regresar a la sala del cáliz antes vista. Para ello daremos marcha atrás, volveremos a entrar en la dimensión alterna por el espejo de abajo izquierda, saldremos de la sala y bajaremos las escaleras de la parte superior derecha. Tras bajar iremos todo a la derecha hasta el final del pasillo y subiremos las escaleras. Tras subir, buscaremos la primera sala de los espejos que usamos, estará situada en el centro de la pantalla, recordamos que es el espejo arriba derecha.



Una vez que estamos nuevamente en la dimensión real, deberemos subir las escaleras situadas en la esquina inferior izquierda. Tras subir, iremos todo a la derecha y todo al norte, finalmente lo hemos conseguido. Ya estamos frente al cáliz con el **Vino Sombrío**.

Tras verter el **Vino Sombrío**, seremos teletransportados a una nueva sala, iremos a la izquierda y hacia arriba y encontraremos el lugar de experimentos del Team Azoth y a su comandante, **Núbila**. Tras interactuar con ella, nos hará una muestra del poder de las máquinas del Team Azoth. **Crisanto** se enfadará por el trato inmoral que le dan a los Pokémon y lucharemos junto a él contra **Núbila**.

**Crisanto** aliado:

- Wigglytuff, nivel 35. Vozarrón, Beso drenaje, Psicocarga y Paz Mental.
- Sliggo, nivel 35. Dragoaliento, Tormenta Arena (Si tiene Quilladin), Día Soleado (Si tiene Braixen), Danza Lluvia (Si tiene Frogadier), Disparo Lodo y Descanso.

#### Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

- Frogadier, nivel 36. Agua Lodosa, Psicocarga, Puño Hielo y Pulso Umbrío.
- Quilladin, nivel 36. Brazo Pincho, Triturar, Excavar y Drenadoras.
- Braixen, nivel 36. Puño Fuego, Puño Trueno, Moflete Estático y Demolición.



**Alquimista Azoth Núbila.**

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	36	BAYA LICHI	GULA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	HOJA AGUDA	BOMBA LODO	DESARME	PÚAS TÓXICAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	37	BAYA CAOCA	LEVITACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	CABEZAZO ZEN	RAYO CONFUSO	GIRO BOLA	TÓXICO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	36	NINGUNO	FOCO INTERNO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	FINTA	PUÑO HIELO	PATADA BAJA	PUYA NOCIVA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	38	CASCO DENTADO	ALQUIMIA VIL	+DEF -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	CABEZAZO ZEN	PUYA NOCIVA	PUÑO SOMBRA	RECUPERACIÓN

**Consejos de batalla:** Como siempre que nos encontramos en una batalla doble, lo prioritario es rezar a que el compañero haga cosas útiles y que el rival ataque a sus Pokémon y no a los nuestros pero analizaremos la batalla ignorando lo que pueda hacer **Crisanto**. El 95% de sus movimientos son físicos a excepción del Bomba Lodo de Victreebel por lo que deberemos tener forma de bajar el ataque o quemar a sus Pokémon. Victreebel y Bronzong no tienen absolutamente ninguna forma de dañar a un pokémon de tipo Acero defensivo, recomendable abrir con uno si tenemos. Suelen jugar a envenenar para que la habilidad de Reuniclus haga su daño, tener eso en mente es importante. Weavile es muy frágil, un ataque de Lucha de algún pokémon tanque debería bajarlo sin problemas y él a nosotros no. Reuniclus es su pokémon más fuerte, es recomendable

dejarlo de último para hacerle un 2VS1, al igual que con Victrebell y Bronzong, Reuniclus tampoco hará grandes daños a un Pokémon de tipo Acero defensivo físico.

Tras ganar el combate, **Núbila** se irá, pidiendo que no le demos la brasa y que si queremos explicaciones hablemos con **Lanto**. **Crisanto** partirá en su búsqueda yendo hacia la izquierda, nosotros deberemos ir tras él. A la izquierda habrá unas escaleras, al subirlas encontraremos a **Lanto** y también a la **Profesora Olivier**.

Después de una larga conversación con **Lanto**, aparecerá en escena **Alca**, que nos contará cuál es el objetivo que persigue y por qué **Lanto** está de su parte. Ambos buscan paralizar de forma totalmente brusca e inevitable el ciclo de vida y muerte.



Tras un par de palabras más, **Lanto** le pedirá a **Alca** “jugar” con nosotros, ella parece estar de acuerdo con su decisión, aunque exige que no sea letal y nos veremos obligados a tener un combate con **Lanto**.



### **Monsieur Lanto**

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	37	BAYA CAOCA	MANTO NÍVEO /POD.GÉLIDO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	VAHO GÉLIDO	BOLA SOMBRA	MISMO-DESTINO	PÚAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	38	NINGUNO	SINCRONÍA/ RASTRO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCARGA	BESO DRENAJE	ENERGIBOLA	PAZ MENTAL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	37	NINGUNO	SEBO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GOLPE CUERPO	CARANTOÑA	TAJO UMBRÍO	SORPRESA
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	BAYA ZIDRA	DESPIERTA-LLAMA	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GIGA-DRENADO	PIROTECNIA	DANZA ALETEO	JOYA DE LUZ

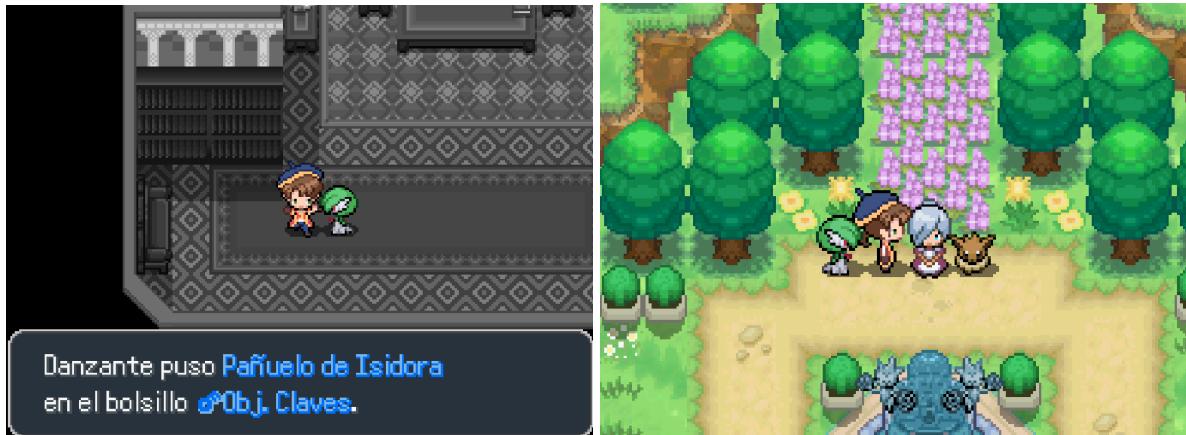
**Consejos de batalla:** Esta batalla será la más dura que hemos visto hasta ahora, habrá que prepararse bien. Froslass buscará meter Púas y llevarnos con Mismodestino, deberemos estar muy cuidadosos, no es un pokémon que destaque en defensas por lo que caerá rápido. Gardevoir apenas tiene defensa física y además no tiene forma de lidiar con un Pokémon de tipo Acero, sacarle uno le bloqueará totalmente aunque puede hacer daño con el poderoso ataque especial que tiene. Purugly es muy veloz pero no tiene mucho poder ofensivo, traer algún pokémon de Roca o Acero muy defensivo hará el apaño para anularle el daño de stab. Lilligant es la joya de la corona, esa cosa puede barrerse a todo nuestro equipo si se tira un par de Danza Aleteo, lo mejor es pegarle muy duramente por la parte física ya que la defensa especial SÍ puede subirsela pero la defensa física NO. Ni se nos ocurra atacar con Fuego o traer Voladores, porque tiene coberturas para ellos. Lo mejor es tratar de atacar con algún Pokémon de tipo Veneno muy duramente como Raichu regional.

Tras ganar el combate, **Lanto** gritará indignado y **Alca** le pedirá que se detenga. **Alca** estará impresionada de la batalla vista y nos dejará irnos tranquilos del lugar como gesto de buena voluntad. Tras eso, **Lanto** nos pedirá que abandonemos su mansión, para ello deberemos dar marcha atrás a la sala hasta llegar a un teletransportador, al usarlo, veremos una palanca, deberemos pulsarla y después seguir el camino que comunica con la entrada de la mansión. Deberemos seguir yendo hacia el sur hasta abandonar la mansión.

Al salir, veremos a la **Profesora Olivier** y a **Crisanto**. Tendrán una charla sobre la clase de persona que ha resultado ser **Lanto**, y planean hablar con **Mirra** para combatir al Team Azoth. Al finalizar la charla, la **Profesora Olivier** nos dará la **MT108 Fuerza**. Deberemos ir hacia Pueblo Bodegón tomando la salida inferior izquierda de la Ruta 8.

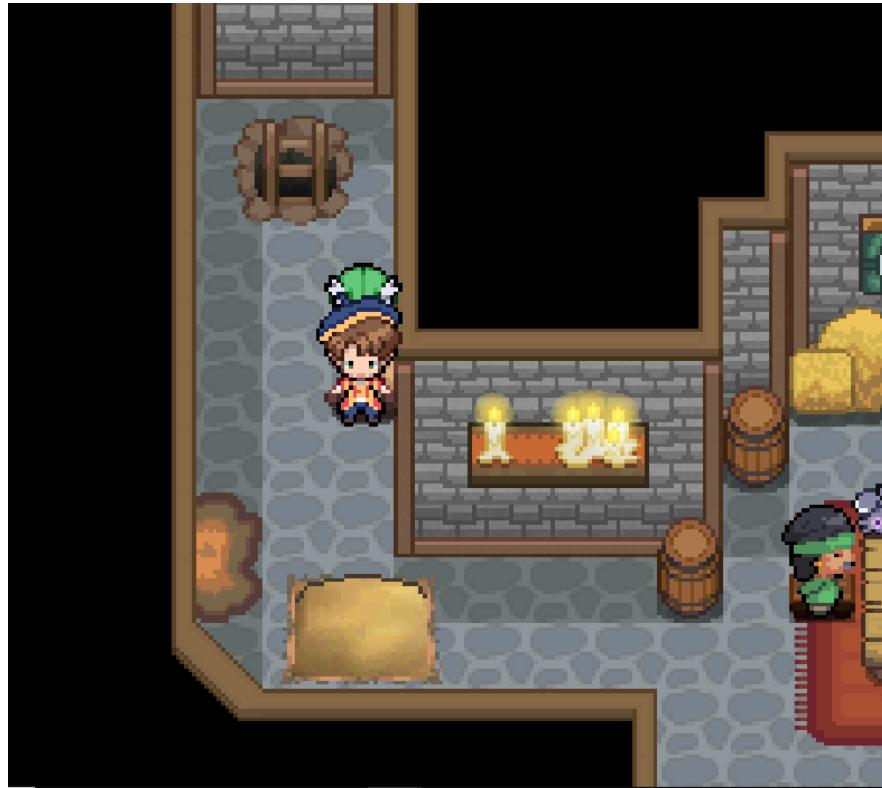
## Regresar a la Ruta 8 a entregar el Pañuelo (Opcional)

Una vez hemos completado toda la mansión, deberíamos haber obtenido el **Pañuelo de Isidora**. Si no lo hemos obtenido podremos regresar a por él, se obtiene en la dimensión alterna, subiendo las escaleras de arriba izquierda del salón principal, donde tenemos la presentación de la mansión junto a **Crisanto**. Al hablar con **Isidora**, nos agradecerá enormemente haber recuperado el objeto, nos entregará a su **Eevee** (Siempre y cuando tengamos un hueco en el equipo) y tras obtener el Eevee se marchará a Pueblo Acrílico. Se encargará de la Guardería Pokémon de nuestro pueblo. En las siguientes imágenes podemos comprobar dónde obtener el objeto mencionado y dónde debemos entregarlo.



## Acceder a las Catacumbas Septentrionales (Opcional)

Tras pasar la mansión, la **Profesora Olivier** nos da acceso para mover las rocas grandes del mapa, si volvemos a Pueblo Profano, podremos mover la gran roca de la izquierda del Centro Pokémon y acceder a las Catacumbas Septentrionales. Destacar que aquí dentro estará el tercer malhechor del cuartel mosquetero de Ciudad Grisalla.



Como siempre es recomendable ir hasta el final de las Catacumbas y activar la palanca inferior de las mismas, para que cuando accedamos a la palanca superior desbloqueemos un atajo a través del lugar.

#### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- 28% Noibat (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 25% Ariados (Dropea Antídoto y raramente Flecha Venenosa).
- 25% Glimmet (Dropea Mineral Extraño y raramente Poketoxina).
- 20% Misdreavus (Dropea Ectoplasma y raramente Polvo de Hueso).
- 2% Glimmora (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Catacumbas Septentrionales:**

- Musgo Aromático: En el centro inferior de la sala donde podemos deslizarnos a través del hielo, en forma de pokéball.
- Página de Alquimia Pokémon: En la esquina inferior izquierda de la sala donde podremos deslizarnos a través del hielo, en forma de papiro.
- Polvo de Hueso: En la parte inferior de la cataumba, al final del pasillo junto a la palanca roja que podremos dejar activada.

## **PUEBLO BODEGÓN**

En este pueblo habrá dos subtramas principales que deberemos realizar, una es hablar con **Mirra**, estará en la granja justo delante del Centro Pokémon, y otra es completar el 4º Bastión Pokémon. Las haremos en el orden que queramos por lo que no hay problema.

### Cosas a destacar de Pueblo Bodegón:

- En este pueblo se pueden comprar todas las bayas que debilitan el daño de un ataque recibido de un tipo concreto en los puestos de la zona izquierda.
- En la casa inferior izquierda del pueblo, la que está a la derecha del Restaurante Le Chonk, un leñador nos ofrecerá un Shuckle a cambio de darle un Forretress.
- Si tenemos una **Llave Mercúrica**, podremos abrir la parte del fondo norte del Restaurante Le Chonk. Dentro habrá un Togepi estático al nivel 30 al que podremos atrapar.
- Tenemos disponibles en el Restaurante Le Chonk varios intercambios, son los siguientes:

- Pide: Bellossom. Ofrece: Chikorita.
- Pide: Pyroar. Ofrece: Cyndaquil.
- Pide Ludicolo. Ofrece: Totodile.
- Pide: Whimsicott. Ofrece: Treecko.
- Pide: Arcanine. Ofrece: Torchic.
- Pide Gastrodon. Ofrece: Mudkip.

### Objetos obtenibles en Pueblo Bodegón:

- Mini Seta: Hablando con la chica enfrente del bebedero, en la granja enfrente del Centro Pokémon.
- Baya Ziuela: Deberemos escuchar la larga historia del anciano que está sentado en la mesa en la esquina inferior izquierda del pueblo.
- **MT44 Descanso**. Hablando con la chica en la parte inferior media de la ciudad, se estará encargando de un huerto en solitario. Justo al lado del puente del pueblo.
- **MT20 Escaldar**. Hablando con un chef que está cocinando en la casa situada a la derecha del restaurante.
- Grava Seca: En la zona más a la derecha del pueblo, dentro de los cultivos, en forma de poké ball.
- Página de Alquimia Pokémon: En la zona más a la derecha del pueblo, dentro de los cultivos, en forma de papiro.
- Semilla Milagro: Una anciana nos la entregará en la casa verticalmente inferior al Centro Pokémon, estará acompañada de un Phanpy.
- Grava Seca: En la esquina inferior izquierda del mapa, en forma de poké ball, dentro de los terrenos de cultivo.

- PP Máximos: En la esquina superior izquierda del mapa, deberemos cortar los arbustos con la Hachuela Endeble para llegar, en forma de poké ball.
- Extracto Sombrío: En la papelera de la casa a la izquierda del Centro Pokémon, tras cruzar el puente sobre el río.
- Cinturón Negro: Dentro del restaurante Le Chonk, deberemos ir a la zona de la izquierda y hablar con el leñador.

## 1º SUBTRAMA DE PUEBLO BODEGÓN

Deberemos ir a hablar con **Mirra**, estará en la granja enfrente del Centro Pokémon. **Crisanto** también estará en la escena. Tras una charla, **Mirra** nos invitará al Santuario Prosperidad, es una zona que está hacia la izquierda del pueblo.

### SANTUARIO PROSPERIDAD (EXTERIOR)

Tenemos que ir a la esquina superior izquierda del mapa, allí **Mirra** nos estará esperando. Nos contará qué ha descubierto una cueva y nos invitará a que echemos un vistazo. Deberemos entrar en dicha cueva cuando estemos listos.

**Nota:** En el centro vemos una campana de metal. Aún no podemos hacer nada con ella.

**Nido Alfa Planta:** Se ubica en la parte superior derecha del mapa, necesitaremos la Montura Gogat para ascender a través de la pared montañosa.

#### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

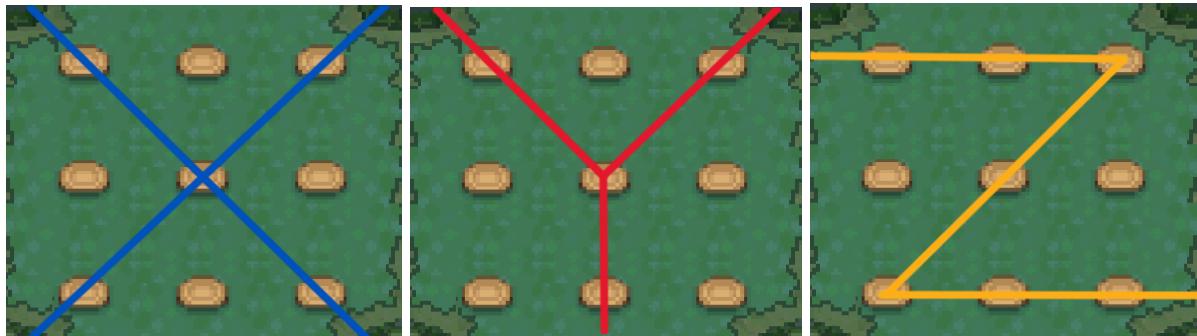
- 20% Absol (Dropea Extracto Sombrío).
- 20% Bronzor (Dropea Revestimiento Metálico).
- 20% Miltank (Dropea Leche Pokémon).
- 14% Whirlipede (Dropea Baya Meloc y raramente Flecha Venenosa).
- 10% Espurr (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Aranja).
- 10% Meowstic (No tiene drop).
- 6% Scolipede (Dropea Baya Meloc y raramente Flecha Venenosa).

#### Objetos obtenibles en Santuario Prosperidad (Exterior):

- MT21 Rayo Señal: Zona inferior izquierda, entre la hierba alta.

### SANTUARIO PROSPERIDAD (INTERIOR)

Nada más entrar, deberemos avanzar al norte, allí veremos a **Mirra** y **Crisanto** hablando. Tras una conversación, descubriremos que la puerta está cerrada y deberemos abrirla para acceder al interior de la Cámara Druídica. Deberemos formar, X, Y, Z como símbolos.



Tras pulsar las baldosas en el orden correcto, la puerta de la Cámara se abrirá y entraremos junto a **Mirra** y **Crisanto**. Deberemos ir todo recto hacia el norte hasta encontrar un gran mural, tras un análisis de **Crisanto** descubriremos la existencia de un nuevo legendario de Kalos, se hace llamar **Auretosk**. Tras ello, los druidas durmientes se despertarán y nos atacarán. Serán dos combates seguidos.

### Entrenadores Santuario Prosperidad (Interior)

Druida Tlachtga

- Butterfree, nivel 37.
- Trevenant, nivel 37.

Druida Bodhmall

- Runerigus, nivel 37.
- Dustox, nivel 37.

Al derrotarlas, deberemos abandonar el lugar aunque antes de salir, tomaremos rumbo a la derecha y después hacia abajo, encontraremos una puerta sellada pero si tenemos una **Llave Mercúrica** podremos abrirla. Dentro descansa el Super Mineral Evolutivo. Después de obtenerlo abandonaremos el lugar por la salida inferior.

Volviendo hacia el pueblo a la derecha, nos encontraremos con **Mirra** y **Crisanto** dialogando y debatiendo sobre cómo actuar ante el Team Azoth. Tras ello, **Mirra** nos pedirá una batalla amistosa. Tendrá lugar en el centro del pueblo cerca de la salida al sur.



### Clérigo Mirra

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	MINERAL EVOLUTIVO	FUNDA	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	TRITURAR	GARRA DRAGÓN	CABEZAZO ZEN	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	CUCHARA TORCIDA	SINCRONÍA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSÍQUICO	BOLA SOMBRA	ONDA CERTERA	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	41	PERISCOPIO	AFORTUNADO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	TAJO UMBRÍO	CARANTOÑA	TIJERA X	FOCO ENERGÍA

**Consejos de batalla:** Empezará con Shelgon el cual puede pegar fuerte con su stab y coberturas, además cuenta con danza dragón y el mineral evolutivo para aguantar más, por lo que hay que tener cuidado con que se descontrolle. Kadabra es papel por la parte de la defensa física, pero puede causar mucho daño con su stab y además con Onda Cerrada no podremos sacar tipos Siniestros a la ligera. Tenemos la MT Garra Umbría que puede ayudarnos a bajarlo. Absol es una catástrofe, su habilidad y objeto combinan para que tenga un alto índice de crítico, si además usa Foco Energía en algún momento todos sus ataques serán críticos siempre después de eso. Absol no es un Pokémon que tenga mucha defensa, por lo que de varios golpes de Lucha o Hada acabará cayendo. Si tenemos algún pokémon con alguna habilidad que bloquee críticos como Caparazón o Armadura Batalla es ideal traerlo para frenarlo.

Tras ganar el combate, **Mirra** nos dirá que buscará información sobre **Auretosk** y se despedirá de nosotros. Antes de irse nos hará entrega de una **Moneda de Plata**.

## 2º SUBTRAMA DE PUEBLO BODEGÓN

### BASTIÓN DE LA REGENTE ZAFRA (4º MEDALLA)

Deberemos entrar al Bastión ubicado en la zona central derecha del pueblo.

**Nota:** Obtienes una Leche Pokémon si hablas con el ayudante de la entrada.

Nada más entrar nos encontraremos a la Regente, **Zafra**. Es una chica bastante guapa y energética que se agobia rápidamente, nos contará que en cada sala del Bastión deberemos elegir las dos bayas correctas para que el plato se cocine a la perfección y el crítico de cocina quede contento, nuestra misión será elegir correctamente las bayas de cada plato.

En cada sala habrá un cartel que nos dirá cuál es la función de cada baya, aleatoriamente en cada partida se elegirán una serie de peticiones, la lista entera de variables que pueden ocurrir y las bayas exactas a elegir serán las siguientes:

- Curará la Parálisis y será de color Naranja: Baya Zreza y Baya Zidra.
- Curará el Sueño y será parcialmente de color Azul: Baya Aranja y Baya Atania.
- Curará enorme cantidad de PS y será de color Naranja: Baya Aranja y Baya Zidra.
- Curará dos Estados Alterados en total: Baya Zreza y Baya Atania.
- No curará ningún Estado Alterado: Baya Aranja y Baya Zidra.
- La mezcla no debe presentar colores fríos: Baya Zreza y Baya Zidra.
- Curará Quemadura y será de color Turquesa: Baya Aranja y Baya Ziuela.
- Curará Congelación y será parcialmente Amarillo: Baya Zidra y Baya Ziuela.
- Curará Veneno, pero no los PS: Baya Zreza y Baya Ziuela.

**Entrenadores Bastión Pokémon 1º Sala:**

Chef Gordon

- Morelull, nivel 36.
- Morelull, nivel 36.
- Shiiotic, nivel 36.

**Entrenadores Bastión Pokémon 2º Sala:**

Chef Ferran

- Tandemaus, nivel 36.
- Milcery, nivel 36.

Chef Carmy

- Vanillish, nivel 36.

**Entrenadores Bastión Pokémon 3º Sala:**

Chef Berasategui

- Maushold, nivel 36.
- Azumarill, nivel 36.

Chef Grimod

- Granbull, nivel 37.

En la cuarta y última sala tendrá lugar el combate contra **Zafra**, antes del combate, el crítico **Eneldo** hará su valoración de los platos cocinados. Si todo fue cocinado correctamente no tendremos ninguna penalización, si fallamos en algún plato empezaremos con algún que otro estado alterado en nuestros Pokémon. Tras ello, empezará el combate.



### Regente Zafra

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	CINTA FUERTE	CUERPO HORNEADO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CARANTOÑA	PSICO-COLMILLO	ENCANTO	PLANCHAS CORPORAL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	40	RESTOS	CUERPO HORNEADO	-ATK +DEF
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BRILLO MÁGICO	LLAMA EMBRUJADA	RECUPE-RACIÓN	PAZ MENTAL
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	NINGUNO	GÉLIDO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	RAYO AURORA	FOCO RESPLANDOR	BRILLO MÁGICO	PANTALLA LUZ
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	41	BAYA ZIDRA	SEBO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	DULCE FESTÍN	GOLPE CUERPO	TERRA-TEMBLOR	PUÑO FUEGO

**Consejos de batalla:** Dachsbun cuenta con un buen moveset y además tiene la opción de bajarnos el ataque físico. Deberemos atacar por la parte especial con movimientos de tipo Acero y Veneno, pero cuidado con llevar pokémon de dichos tipos porque tiene coberturas. Alcremie no tiene nada que hacerle a un pokémon de tipo Fuego, sacarle uno que ataque por la parte física es lo mejor que podemos hacer pero sin pegarle con fuego porque le subiremos la defensa. Vanilluxe no tiene nada que hacer frente a un pokémon de tipo Acero, además tiene una debilidad X4 frente a ataques Acero por lo que ya sabemos cual es su counter ideal, lo mejor es atacarle por la parte física ya que Vanilluxe cuenta con Pantalla Luz.. Gourmaus es su pokémon insignia, cuenta con ataques muy variados y poderosos, lo mejor es bajarle el ataque físico o quemarlo de alguna manera. Es ligeramente peor defensivo físico que especial por lo que es preferible usar ataques físicos.

Tras finalizar el combate con una victoria, **Zafra** nos entrega la Medalla Pastel, la **MT68 Carantoña**, una Chapa Robusta y una Chapa Espíritu. Tras ello, deberemos salir del Bastión dando marcha atrás por todo el camino recorrido.

Al salir del Bastión, en la puerta, **Zafra** aparecerá y nos invitará a su Restaurante, ya que está preparando una velada especial para conseguir una acreditación 5 estrellas, el restaurante se sitúa en la zona más a la izquierda del pueblo, es opcional ir pero si tenemos ganas de seguir descubriendo el mundo culinario podemos ir a echar un vistazo. Además, tras la charla, nos hará entrega de una **Moneda de Plata**.

Si hemos realizado correctamente las dos subtramas de la zona, deberemos tener dos **Monedas de Platas** en nuestros objetos clave. Una vez estemos listos, deberemos tomar la salida sur de la ciudad, rumbo a la Ruta 9 para proseguir el viaje.



## Ayudar a Zafra en el Restaurante Le Chonk (Opcional)

Una vez hemos superado el Bastión, **Zafra** nos pedirá ayudarla en su restaurante, la primera misión consiste en buscar dos ingredientes raros que necesita.

Appletun se sitúa en la ruta 2, justo antes de entrar en la Cueva Grisalla, lo encontramos en la parte inferior tras saltar un bordillo. Arboliva se sitúa en la ruta 4, deberemos tomar una salida alterna del Bosque Ladera, si tenemos ubicado el Nido Alfa, deberemos ir a la derecha del mismo para acceder a la salida donde encontraremos a Arboliva.



Ambas batallas serán un 2VS1 y los dos Pokémons salvajes tendrán las estadísticas aumentadas, no deberían suponer ningún reto si vamos con Pokémons de tipo Fuego, tipo Veneno o tipo Volador. Tras vencerlos, volveremos al Restaurante Le Chonk a hacer entrega de los ingredientes obtenidos.

Ahora deberemos ayudar a los camareros del restaurante, habrá 3 minimisiones que deberemos realizar correctamente, serán las siguientes:

- Buscar al Ditto infiltrado. Es el duque sentado en la mesa a la derecha de **Zafra**, al interactuar con él, veremos como Ditto pierde su transformación y huirá del lugar.



- Acabar con los Rattatas. Aparecerá uno cerca de la entrada y otro en la parte superior del restaurante, estarán al nivel 40.
- Llevarle la cuenta al crítico **Eneldo**. Deberemos mirar la carta del menú del restaurante y sumar el precio de lo que ha comido, la cantidad total es 1700.

Tras completar las 3 minimisiones, el crítico **Eneldo** se enfadará con nosotros y nos desafiará a un combate Pokémon dentro del restaurante.



## Crítico de cocina Eneldo

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	MINERAL EVOLUTIVO	BABA/ DESPISTE	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PISOTÓN	AVIVAR	CABEZAZO ZEN	LANZA-LLAMAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	39	NINGUNO	IGNORANTE/ DESPISTE	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ACUA COLA	CUERPO- PESADO	TERRA- TEMBLOR	CARA SUSTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	40	BAYA ATANIA	SEBO/ INMUNIDAD	+ATK -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GOLPE CUERPO	DEMOLICIÓN	TRITURAR	DESCANSO

**Consejos de batalla:** No debería darnos muchas dificultades. Debemos fijarnos que todo su equipo es físico salvo la cobertura de Fuego de Lickitung, traer todo defensivos físicos, pokémon que puedan causar quemaduras o tengan la habilidad Intimidación será lo mejor. Lickitung no tiene forma cómoda de tratar con un Pokémon de tipo Roca defensivo físico, aunque tenga el Mineral, Lickitung acabará cayendo por desgaste. Dondozo no tiene nada que hacerle a un Pokémon de tipo Planta defensivo físico, es nuestra mejor baza. Snorlax es como siempre un tanque mágico pero no un tanque físico, además vemos que no tiene cobertura para vencer de forma eficaz a pokémon de tipo Lucha, por lo que de un golpe fuerte de Lucha bien dado lo bajaremos.

Tras el combate, **Eneldo** se irá indignado y asegura que le dará la peor calificación posible al restaurante. Tras un tiempo, **Zafra** estará triste porque todos sus sueños parecen estar cerca de su final, sin embargo, mientras se está lamentando, un chef se acercará y nos dirá que todos los clientes del restaurante se lo han pasado de lujo y han comido bien, además había varios críticos de cocina infiltrados que acabaron muy contentos con el trato recibido.

Finalmente, tras acabar todo bien, **Zafra** nos hará entrega de un Tandemaus al nivel 40, si lo subimos de nivel 2 veces ya estará listo para ser un Gourmaus, siendo un nuevo aliado en nuestras filas. Tras eso acabará la velada y nos despediremos de **Zafra**.

## Ruta 9

Deberemos ir hacia abajo y hacia lo más a la izquierda posible del mapa, allí descubriremos un cambio de pantalla que es el que debemos tomar. Recomendable explorar antes la zona.

### Cosas a destacar en la ruta 9:

- En la Granja podremos comprar Trufas, sirven para alterar el género a nuestros Pokémon.
- En la planta alta de la Granja, una campesina nos ofrecerá un Lickitung a cambio de darle un Oinkologne.

**PISTA DE ENTRENADOR: ¿Tienes ya a Eevee? Tal vez deberías esperar a conseguir un objeto lo más noble posible para evolucionarlo.**

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Lechonk (Dropea Trufa).
- 20% Oinkologne (Dropea Trufa).
- 10% Rockruff (Dropea Baya Aranja).
- 10% Fidough (Dropea Azúcar Meloso).
- 10% Mudbray (Dropea Refleluz).
- 10% Wooloo (Dropea Pelaje Fino).
- 10% Dubwool (Dropea Pelaje Fino).
- 8% Mudsdale (Dropea Refleluz).
- 2% Drampa (Dropea Baya Caquic).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Skrelp (No tiene drop).
- 30% Staryu (Dropea Polvo Estelar y raramente Trozo de Estrella).

### Entrenadores Ruta 9:

#### Campesino Ginés

- Lechonk, nivel 35.
- Lechonk, nivel 35.
- Lechonk, nivel 36.

#### Campesina Abigail

- Oinkologne, nivel 36.

## Objetos obtenibles en Ruta 9

- Trufa: En el centro de la ruta, deberemos entrar en la hierba alta y rodear las vallas.
- Mineral Extraño: En la esquina inferior derecha de la ruta, escondido dentro de una roca, deberemos acceder por la parte norte, ya que si vamos por la izquierda habrá un bordillo que no nos dejará acceder.
- Arbusto de bayas (Aranja, Zidra, Kouba y Anjiro): En la zona inferior derecha de la ruta, deberemos acceder por la parte norte, ya que si vamos por la izquierda habrá un bordillo que no nos dejará acceder.
- Guante de Boxeo: En la zona inferior derecha de la ruta, deberemos acceder por la parte norte, ya que si vamos por la izquierda habrá un bordillo que no nos dejará acceder, en forma de poké ball.
- Piedra Trueno: Al sur de la granja, a la derecha de varios jornaleros.
- Página de Alquimia Pokémon: En la zona de la izquierda, deberemos acceder por la esquina superior izquierda de la ruta, por detrás de la Granja, cruzando la hierba alta para después ir hacia el sur y llegar al papiro.
- Polvo Brillante: En la papelera de la casa al principio de la ruta.
- Incienso Suave: En la zona superior derecha del lago de la Granja, necesitamos la habilidad de Surfear para acceder (Requiere Surf).

## Ruta 9 Parte 2

Deberemos avanzar hacia la izquierda, allí veremos a un barquero. Nos pedirá un pago de **2 Monedas de Plata** para cruzar, ya deberíamos haberlas obtenido en Pueblo Bodegón.

**PISTA DE ENTRENADOR:** El Polvo de Hueso es un componente muy valioso para todo buen Alquimista Pokémon. Suele crecer en catacumbas y lugares inhóspitos.

Tras efectuar el pago, aparecerá **Melia** y tendremos una batalla con ella.

## COMBATE N° 3 CONTRA RIVAL MELIA:

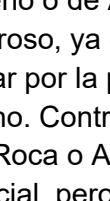


### Rival Melia:

Tiene disponible dos Hiperpociones como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	40	MINERAL EVOLUTIVO	FLORACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	BRILLO MÁGICO	GIGA-DRENADO	AGUA FRÍA	ENCANTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	40	CASCO DENTADO	SINCRONÍA/ ALERTA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCARGA	ENERGIBOLA	RAYO SEÑAL	LUZ LUNAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	40	PAÑUELO SEDA	ADAPTABLE	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	DERRIBO	ENCANTO	MORDISCO	BOLA SOMBRA

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL FUERTE FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	42	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HOJA AFILADA	TRITURAR	EXCAVAR	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	42	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	COLMILLO ÍGNEO	PUÑO TRUENO	CABEZAZO ZEN	AFILA-GARRAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	42	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIDROPULSO	PSICOCARGA	PULSO UMBRÍO	PAZ MENTAL

**Consejos de batalla:** Floette no es muy defensivo por la parte física, así que aprovecharemos eso y bloqueamos ambos stabs que tiene con un pokémon defensivo Veneno o de Acero (Su habilidad le da stab de Planta). Musharna no es un Pokémon muy peligroso, ya que es frenado totalmente por un pokémon de tipo Acero aunque cuidado con atacar por la parte física, el Casco Dentado y su capacidad de curarse puede desgastarnos mucho. Contra el Eevee necesitaremos un pokémon tanque físico para hacerle frente de tipo Roca o Acero. No debería podernos dañar de gravedad. El verdadero temor viene con el inicial, pero no debemos preocuparnos, Quilladin y Braiken tienen debilidad X4 a Hielo y Tierra respectivamente, y no tienen movimientos para cubrirse esos tipos, por lo que podemos buscar bajarlos de un único golpe si contamos con alguno. Frogadier no tiene ninguna debilidad X4 pero sus defensas son bastante endebles, golpes fuertes de Eléctrico, Planta, Bicho o Siniestro serán lo mejor, ya que no tiene forma de pegarle eficaz a esos cuatro tipos.

Tras el combate, **Melia** pedirá que le pongamos al día de las aventuras vividas y seguidamente llegará **Crisanto** a la escena y los 3 nos montaremos en la barca.

En mitad de la travesía, **Melia** se tirará de la barca y junto a **Crisanto** la rescatareis, finalmente llegaremos a la orilla y bajaremos de la barca, iremos hacia la izquierda.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si tu Pokémon tiene el movimiento Dulce Aroma, podrá utilizarlo para captar la atención de los Pokémon salvajes sin tener que moverte.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Exeggute (Dropea Baya Aranja y raramente Piedra Hoja).
- 20% Yanma (Dropea Lupa).
- 20% Electrike (Dropea Polvo Brillante).
- 20% Stunky (Dropea Baya Meloc).
- 18% Dedenne (No tiene drop).
- 2% Drampa (Dropea Baya Caquic).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Staryu (Dropea Polvo Estelar y raramente Trozo de Estrella).
- 30% Skrelp (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Ruta 9 Parte 2**

- Piedra Agua: Objeto oculto en la roca abajo izquierda del mapa.
- Banda Focus: Deberemos ir a la parte sur de la ruta navegando por el lago. (Requiere Surf).
- Poción Máxima: Al cruzar el río, abajo a la izquierda.
- MT55 Agua Fría: En la parte de arriba de la ruta con la marea subida requiere surf, con la marea baja no.
- Efigie Xerneas: En la parte central superior de la ruta con la marea bajada.
- Pepita: En la parte inferior derecha con la marea bajada.
- Cola Plúmbea: En la parte inferior derecha con la marea bajada.
- Pepita: En la parte inferior izquierda de la ruta con la marea bajada (Requiere Surf).
- Eter: Deberemos ir a la parte norte de la ruta navegando por el lago. (Requiere Surf).

## **Ruta 10**

Desde el inicio de la ruta 10, si vamos hacia el sur llegaremos a la Estación de Servicio, es opcional visitarla ya que nuestro objetivo es llegar a Pueblo Petroglifo que se sitúa en la parte norte e izquierda del mapa, no debería haber pérdida posible.

**Nido Alfa Roca:** Tomando como punto la entrada de la ruta 10, se ubica en la parte superior derecha del mapa.

**Nota:** En el cambio de ruta, antes de llegar a Pueblo Petroglifo, la persona con gafas sentada en la transición de ruta nos ofrecerá un Farfetch'd de Galar si le damos un Fearow.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Tras usar Campo de Niebla, los Pokémon que estén en contacto con el suelo verán reducido a la mitad el daño que reciban de movimientos de tipo Dragón.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Tras usar Campo de Hierba, los Pokémon que estén en contacto con el suelo verán reducido a la mitad el daño que reciban de movimientos de tipo Tierra. (Terremoto, Magnitud y Terratremblor son los movimientos).

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Rhyhorn (Dropea Grava Seca y raramente Mineral Extraño).
- 20% Yamask Regional (Dropea Hechizo).
- 20% Hawlucha (No tiene drop).
- 18% Gligar (Dropea Colmillo Agudo).
- 10% Numel (Dropea Baya Safre).
- 10% Camerupt (Dropea Baya Safre).
- 2% Klawf (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Dura).

#### **Entrenadores Ruta 10:**

Cazador Turi

- Krokorok, nivel 38.
- Staraptor, nivel 38.

Ladrona Marchena

- Thievul, nivel 38.
- Lampent, nivel 38.

Dúo Mosquetero Didri y Dani

- Pawmot, nivel 38.
- Doublade, nivel 38
- Dragonair, nivel 39.
- Sealeo, nivel 39.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 10:**

- Roca Suave: En la parte inferior de la ruta, encima de un montículo, deberemos subir dos escaleras para llegar, en forma de poké ball.
- Piedra Fuego: En la parte central derecha de la ruta, en la parte superior, estará dentro de la hierba alta, en forma de poké ball.
- Polvo Brillante y Guijarro: A la izquierda de la ladrona en la zona central, veremos una piedra oscura emitiendo un brillo.
- **MT105 Respiro.** A la derecha de la ladrona en la zona central, deberemos luchar contra ella y vencerla.
- Chapa Robusta: En la zona central de la ruta habrá que usar Polvo Explosivo para abrirnos paso y después usar la Montura Gogoat para descender por la pared rocosa, es la poké ball que encontraremos.

- Página de Alquimia Pokémon: En la zona central de la ruta habrá que usar Polvo Explosivo para abrirnos paso y después usar la Montura Gogoat para descender por la pared rocosa, es el papiro que encontraremos.
- Ocaso Ball: En la zona central de la ruta, en la parte superior, estará dentro de una pequeña zona de hierba alta, en forma de poké ball.
- Brasa Candente y Guijarro: A la izquierda de la ruta, antes de llegar al dúo mosquetero, veremos una piedra oscura emitiendo un brillo.
- Guijarro: Escondido en la roca solitaria de la izquierda tras pasar al dúo mosquetero.
- Fibra Elástica: Escondido en la papelera de la transición del cambio de zona.

## Estación de servicio (opcional)

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Orthworm (Dropea Virutas Féreas)
- 20% Naclstack (No tiene drop)
- 20% Rhydon (Dropea Grava Seca y raramente Mineral Extraño)
- 18% Pidgeot (No tiene drop)
- 10% Cufant (Dropa Virutas Féreas)
- 10% Copperajah (Dropea Virutas Féreas)
- 2% Hakamo-o (Dropea Escama Dura y raramente Garra Afilada)

### **Objetos obtenibles en Estación de Servicio:**

- Amuleto Fantasma y Madera: En una caja dentro de la casa derruida, a la izquierda.
- Polvo Brillante y Madera: En una caja dentro de la casa derruida, a la derecha.
- Guijarro: Escondido en la roca solitaria delante del ascensor averiado.
- Pepita: Te la da F3 en la casa abandonada.
- **Pidgeotita:** Accediendo desde el teleférico, al sur rompiendo unas rocas.
- **MT53 Energibola.** En la parte inferior de la ruta, tras subir a una pequeña zona elevada, en forma de poké ball.

### **Cosas a destacar en la Estación de Servicio:**

-En el puesto de la izquierda, veremos a un joven llamado **Dendro** junto a su Kadabra, él nos pedirá que le entreguemos 2 libros que deberemos buscar por toda la región. Sus ubicaciones serán la Mansión Merlot en Pueblo Vinilo y el Aserradero en Pueblo Collage. Cuando los tengamos volveremos a hablar con él y se mudará a Pueblo Acrílico, será el cambiador de habilidades.



-En la casa abandonada de la derecha encontraremos al Regente **F3**, que nos regalará una Pepita, antes de irse nos preguntará cuál movimiento debería usar contra un Pokémon de tipo Agua y Tierra, siendo Energibola la respuesta correcta (Es tipo Planta). Tras eso se irá.

## PUEBLO PETROGLIFO

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Carvanha (Dropea Agua Vital).
- 30% Clobbopus (No tiene drop).

### Objetos obtenibles en Pueblo Petroglifo:

- Buceo Ball: Hablando con el señor junto a un Carbink, a la izquierda de donde está ocurriendo la ejecución pública.
- Casco Dentado: Hablando con la mosquetera en la casa del centro-derecha, al lado del pregonero del pueblo.
- Virutas Férreas: En la papelera de la casa abajo a la derecha, junto al cartel.
- Arena Fina: En la parte inferior del pueblo, deberemos tener la Montura Gogoat y descender por la pared rocosa.
- Perla: Objeto oculto en la roca solitaria a la izquierda del Hotel Petroglifo.
- Polvoestelar: Objeto oculto en la roca solitaria detrás del Hotel Petroglifo.
- Piedra Lunar: Objeto oculto en la roca solitaria arriba a la derecha del mapa, junto a una roca llena de fósiles.
- Revivir: Objeto oculto en la roca solitaria arriba a la derecha de la playa. Justo donde hay una escalera que sube hacia el norte y otra que sube hacia la derecha.
- Éter: Objeto oculto en la roca situada en la parte inferior del mapa, a la izquierda de la Petrocueva.
- **MT95 Psicocolmillo**. Hablando con la señora de la primera habitación de la planta alta del Hotel Petroglifo.
- **Moneda Oro**. Hablando con el duque de la última habitación de la planta alta del Hotel Petroglifo.

Deberemos dirigirnos al Fort Leviatán, es una gran construcción ubicada en la parte superior izquierda de la ciudad, aunque antes podremos investigar el pueblo tranquilamente.

**PISTA DE ENTRENADOR: Una Montura Gogoat te permite escalar por paredes rocosas.**

#### Cosas a destacar en Pueblo Petroglifo:

-En la planta baja del Hotel Petroglifo, abajo a la izquierda del pueblo, podremos cambiar la forma de nuestros Pokémon a sus Formas Regionales, serán las siguientes:

- Raticate a Raticate Alola.
- Raichu Z a Raichu Alola.
- Sandslash a Sandslash Alola.
- Ninetales a Ninetales Alola.
- Persian a Persian Alola.
- Golem a Golem Alola.
- Muk a Muk Alola.
- Exeggutor a Exeggutor Alola.
- Marowak Z a Marowak Alola.
- Rapidash a Rapidash Galar.
- Slowbro a Slowbro Galar.
- Weezing a Weezing Galar.
- Slowking a Slowking Galar.
- Darmanitan a Darmanitan Galar.
- Stunfisk a Stunfisk Galar.
- Arcanine a Arcanine Hisui.
- Electrode a Electrode Hisui.
- Typhlosion a Typhlosion Hisui.
- Samurott a Samurott Hisui.
- Lilligant Z a Lilligant Hisui.
- Zoroark a Zoroark Hisui.
- Braviary a Braviary Hisui.
- Goodra a Goodra Hisui.
- Avalugg a Avalugg Hisui.
- Decidueye a Decidueye Hisui.
- Dugtrio a Wugtrio. (Wugtrio comparte el mismo número que Dugtrio).
- Tentacruel a Toedscruel. (Toedscruel comparte el mismo número que Tentacruel).
- Tauros a Tauros Paldea (La forma será la neutra, ni fuego ni agua)
- Donphan a Colmilaro. (Los paradojas están un poco nerf para ser forma regional).
- Magnezone a Pelarena. (Los paradojas están un poco nerf para ser forma regional).
- Volcarona a Reptalada. (Los paradojas están un poco nerf para ser forma regional).
- Delibird a Ferrosaco. (Los paradojas están un poco nerf para ser forma regional).

- Hariyama a Ferropalmas. (Los paradojas están un poco nerf para ser forma regional)

-En la casa centro izquierda, una niña junto a un Swirlix nos analizará el nivel de amistad con nuestros Pokémon, si el nivel es alto, obtendremos una cinta para nuestro Pokémon.

-En la casa abajo a la derecha, al lado del cartel, una señora nos dirá las palabras claves para activar la campana del Santuario Prosperidad.

-En la cueva subterránea del sur podremos ejercer el minijuego de minería, pero necesitaremos encontrar las herramientas necesarias, por lo que no podremos usarlo en nuestra primera visita al pueblo.

-Abajo a la izquierda del mapa, en la costa, un barquero nos llevará a la Isla Certijo si tenemos una Moneda de Oro en nuestro poder, es una zona opcional por si queremos un desafío que nos pida pensar. La moneda se obtiene dentro del Hotel.

## Regresar a bajar el nivel del agua de la Ruta 9 (Opcional)

En Pueblo Petroglifo, en la casa inferior derecha, una señora nos dirá las palabras claves para hacer reaccionar la campana del Santuario Prosperidad, al decirlas tendremos el control del agua del río, podremos subir o bajar el nivel del agua a nuestro antojo.



### Objetos obtenibles en Ruta 9 Parte 2 con el nivel del agua bajo:

**Nota:** La ruta tiene dos accesos, dependiendo del camino podremos acceder a ciertos objetos, por lo que investigar ambas direcciones con la marea bajada es recomendable.

*Yendo por la zona derecha de la ruta con la marea bajada:*

- Éter: en la parte superior derecha de la ruta, en forma de poké ball.
- **MT55 Agua Fría.** Deberemos ir hacia la izquierda y después hacia el norte, lo encontraremos al final del camino, en forma de poké ball.
- **Efigie de Xerneas:** Deberemos ir hacia la izquierda y después hacia el norte, lo encontraremos en el lugar elevado justo al pasar la hierba alta.



*Yendo por la zona izquierda de la ruta con la marea bajada:*

- Cola Plúmbea: Deberemos ir al sur y después a la derecha, rodeada de árboles.
- Pepita: Deberemos ir al sur y después a la derecha, sobre suelo marrón estará.

## Completar la Isla Certijo (Opcional)

Para acceder a la isla, deberemos hablar con el barquero que estará situado en la esquina inferior izquierda de Pueblo Petroglifo. En esta ocasión nos pedirá una **Moneda Oro**. Se obtiene hablando con el duque de la última habitación de la planta alta del Hotel Petroglifo.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Comfey (Dropea Baya Zidra).
- 20% Oranguru (Dropea Baya Aranja).
- 20% Passimian (Dropea Baya Zidra).
- 20% Flamigo (Dropea Fibra Elástica).
- 18% Falinks (Dropea Frasco Cristalino y raramente Fibra Elástica).
- 2% Larvesta (Dropea Brasa Candente y raramente Rocío Matinal).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Clamperl (Dropea Perla Grande).
- 30% Remoraid (No tiene drop).

### **Objetos obtenibles en Isla Certijo:**

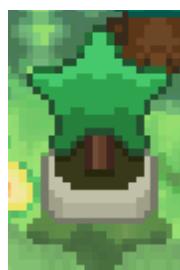
- Página de Alquimia Pokémon: En la parte superior central de la zona, a la derecha de un arco de hojas.
- **MT104 Alarido.** En la zona central derecha de la zona, deberemos acceder desde el norte, justo después de pasar la zona de la playa e ir directamente hacia abajo tras las escaleras.
- Peluca Regia: Superando las pruebas del rey.

- Mini setas (x3): Una por cada una de las primeras pruebas superadas.

En la zona central superior, veremos una estatua del **Rey de los Acertijos**. Nos propondrá varios acertijos que deberemos ir resolviendo, serán 4 en total.

**Primer acertijo:** “*Llegamos por las noche sin ser llamadas, desaparecemos por el día sin poder ser robadas*”.

**Respuesta: Las estrellas.** Deberemos interactuar con los arbustos en forma de estrella que están colocados por toda la isla. Habrá 5 en total: Al norte izquierda, centro izquierda, centro, centro derecha y abajo derecha. Tras revolverlo nos entregará una Mini Seta y hablaremos nuevamente con la estatua para aceptar el Segundo Acertijo.



**Segundo acertijo:** “*Si me partes en dos me convierto en tres. Si me tumbas, soy eterno. ¿Qué número soy?*”.

**Respuesta: El 8.** Deberemos ir a la zona inferior izquierda del mapa, allí habrá varios carteles con números que cambiarán según interactuemos. Deberemos hacer que la suma de los dígitos que pongamos sea exactamente 8. Al hacerlo, pulsaremos el botón del centro. Tras revolverlo nos entregará una Mini Seta y hablaremos nuevamente con la estatua para aceptar el Tercer Acertijo.



**Tercer acertijo:** “*Un gran Pokémon soy, la piel como de montaña. Pero me asusto con la presencia de una pequeña alimaña*”.

**Respuesta: Donphan tiene miedo de Pikachu.** En la zona central izquierda veremos un Pikachu, que deberemos empujar hasta la estatua de Donphan situada en la zona central derecha. Tras revolverlo nos entregará una Mini Seta y hablaremos nuevamente con la estatua para aceptar el Cuarto y último acertijo.



**Cuarto acertijo:** “De los enigmas soy el rey. Si lo cuestionas siete veces, el combate será mi ley.”.

**Respuesta: Hablar con la estatua 7 veces seguidas.** Una vez hayamos descubierto el truco, el **Rey de los Acertijos** nos desafiará a un combate.

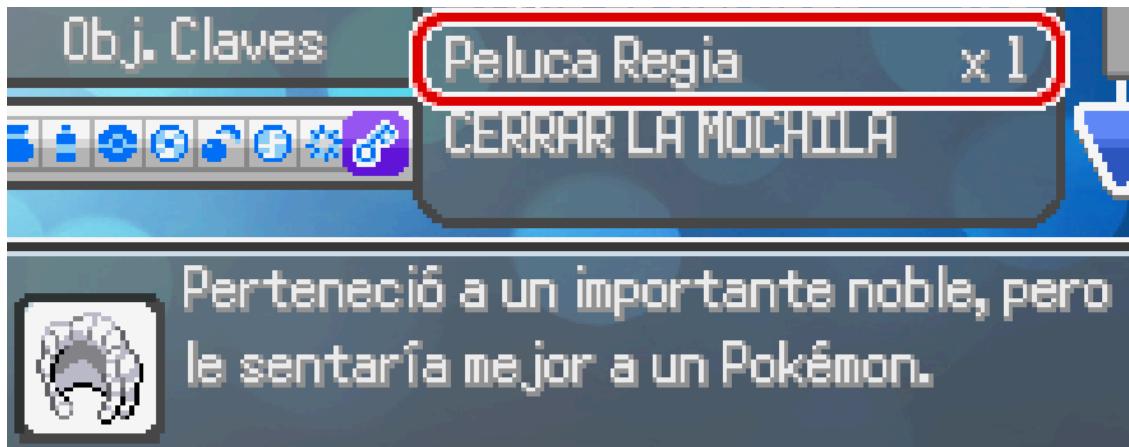


**Rey de los Acertijos**

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	43	NINGUNO	ILUSIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	MAQUINACIÓN	PULSO UMBRÍO	BOMBA LODO	LANZALLAMAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	43	NINGUNO	ROBUSTEZ/CABEZAROCA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	AVALANCHA	CONTADOR	MACHADA	MAZAZO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	44	BANDA FOCUS	SUPERGUARDA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	TIJERA X	SOMBRA VIL	RAYO CONFUSO	DESTELLO

**Consejos de batalla:** No debería darnos muchas dificultades. No nos dejemos engañar porque veamos a Shedinja de primer pokémon, es Zoroark disfrazado, no tiene forma de golpear eficazmente a pokémon de tipo Lucha, así que nuestra idea inicial será abrir con uno y bajarlo rápidamente. Sudowoodo caerá por la parte especial cómodamente con pokémon de tipo Planta, cuidado con llevar pokémon de tipo Acero, Agua o Tierra que tienes ataques de cobertura para dañarlos. Shedinja no tiene forma de lidiar con pokémon defensivos físicos, tened en cuenta que con su habilidad y objeto habrá que golpear 2 veces con ataques eficaces para derrotarlo o meterle estado de quemadura, estado de veneno, drenadoras, clima de tormenta arena, etc para que caiga en un turno ignorando la Banda Focus y la Superguarda.

Tras ganar el combate, el **Rey de los Acertijos** aceptará su derrota y nos hará entrega de la **Peluca Regia**, un objeto evolutivo valioso que nos permite obtener un Pokémon nunca antes visto si se lo damos a un Eevee. Tras superar todas las pruebas no tendremos nada más que hacer en la isla y podremos seguir con nuestra aventura.



## PETROCUEVA (Opcional)

Objetos obtenibles en la Petrocueva:

- Mineral Extraño y Guijarro: A la izquierda de la entrada de la cueva, veremos una piedra oscura con un brillo.
- Mineral Extraño y Guijarro: A la izquierda de la entrada de la cueva, veremos una piedra oscura con un brillo.
- Mineral Extraño y Guijarro: Avanzando hacia arriba por la derecha de la cueva, veremos una piedra oscura con un brillo.
- Sustancia Dorada: En la parte que se encuentra al entrar por el Fort Leviatán, tras el evento que sucede.

En esta cueva podremos jugar al minijuego de excavación, pero primero necesitaremos la maza y el cincel que encontraremos mas adelante.

## FORT LEVIATÁN

Objetos obtenibles en Fort Leviatán:

- Brasa Candente y Madera: En una caja, en la sala situada a la izquierda respecto a la sala donde conocimos al Rey **Áster Zephir**.
- Éter Máximo: En la sala situada a la izquierda respecto a la sala donde conocimos al Rey **Áster Zephir**, en forma de poké ball.
- Restaurar Todo: En la sala situada a la izquierda respecto a la sala donde conocimos al Rey **Áster Zephir**, en forma de poké ball.
- Agua Mística: En la sala situada a la derecha respecto a la sala donde conocimos al Rey **Áster Zephir**, habrá un teletransportador en la esquina inferior izquierda de la pantalla, tras usarlo la encontraremos en forma de poké ball.
- Brasa Candente: Lo encontraremos en una sala pequeña llena de cajas tras tomar el teletransportador a la derecha de la primera Revolucionaria con la que combatimos.

- Más PP: En la sala anterior a los dormitorios abajo a la derecha.
- Virutas Férreas y Madera: En una caja, en la sala anterior a los dormitorios arriba a la derecha.
- Mineral Extraño y Madera: En una caja, en la sala de los dormitorios abajo junto a una cama.
- Bola Férrea: En la sala de celdas, en la celda superior izquierda.
- Piedra Día: En la sala de celdas, en la celda superior derecha.
- **Efigie de Yveltal:** En una sala a mitad de la mazmorra veremos a dos Revolucionarios y un teletransportador en la zona de la izquierda, tras usarlo, llegaremos a un camino sin salida donde habrá una estatua de un **Gyarados**. Usando la **Lente de la Verdad** descubriremos un teletransportador oculto, tras usarlo, encontraremos este valioso objeto clave en forma de pokéball.



Deberemos avanzar hacia el norte hasta encontrar a **Melia**. Allí veremos a **Merlot** junto a varios súbditos que abandonarán la escena y conoceremos al Rey **Áster Zephir**. **Melia** se encargará de las presentaciones, mientras están dialogando, sonarán varios golpes. Al parecer, varios ciudadanos están descontentos con la labor del Rey **Áster Zephir** y violentamente están tratando de abrirse paso, el Capitán **Merlot** y **Melia** se encargarán de defender la entrada delantera, por lo que nosotros deberemos defender y escuchar al Rey.

#### **Entrenadores Fort Leviatán:**

##### Revolucionario Coxer

- Cottonee, nivel 38.
- Dugtrio, nivel 38.

##### Revolucionaria Mikela

- Staravia, nivel 38.
- Machoke, nivel 38.

##### Revolucionaria Constanze

- Dunsparce, nivel 38.
- Skiploom, nivel 38.

Revolucionario Joachim

- Octillery, nivel 39.

Revolucionario Elisa

- Miltank, nivel 39.



Deberemos tomar el camino a la derecha. Allí veremos a un mosquetero, se encargará de curar a nuestro equipo y que podamos acceder al PC. Deberemos ir todo hacia la derecha, combatir con la Revolucionaria y tomar el teletransportador. Después deberemos seguir el único camino posible hasta luchar contra otro Revolucionario y seguir por la ruta norte.

Allí seguiremos yendo hacia el norte y llegaremos a los dormitorios, descansaremos un momento con el Rey **Áster Zephir**. Tras escuchar una larga historia, deberemos ir al norte y llegaremos a las celdas, seguidamente deberemos ir a la celda de abajo a la derecha y mover la mesa para descubrir una salida secreta subterránea.



**Nota:** Hay un “**Le Prodigie**” en la celda del centro, para llegar a él deberemos activar la palanca de la celda inferior izquierda de las celdas.

Dentro de la cueva, deberemos ir hacia el sur y descubriremos que el camino está bloqueado, en la entrada estarán los Revolucionarios por lo que no podremos dar marcha atrás. Un rato después, sonará un temblor y entrará en escena **Alca**, se pondrá de rodillas para canalizar energía logrando resucitar un **Tyrantrum** y un **Aurorus** y nos desafiará.



No hará falta poner su equipo, **Tyrantrum** y **Aurorus** estarán al nivel 100 por lo que hagamos lo que hagamos el destino es inevitable. **Alca** nos someterá violentamente con sus Pokémon sin que podamos ganar y al 3º turno el combate se detendrá.

Tras ello, **Alca** es consciente que aún no domina su poder a la perfección y los Pokémon fósiles desaparecerán, cuando todo parece perdido, el Capitán **Merlot** y **Melia** aparecerán al otro de las rocas, **Gogoat** usará Doble Filo para eliminar las rocas del medio y seguidamente usará Terremoto para provocar un derrumbamiento en la cueva que bloquee el paso a **Alca** y los Revolucionarios.

Deberemos abandonar la cueva por la parte inferior izquierda del mapa, en el exterior estarán el Rey **Áster Zephir**, el Capitán **Merlot** y **Melia**. Tras una larga conversación, el Rey **Áster Zephir** y **Melia** discutirán levemente sobre el tema de la monarquía y el futuro al trono de la región, seguidamente el Rey **Áster Zephir** nos entregará una Chapa Fuerte y una Chapa Sabia y todos se despidirán de nosotros, ahora deberemos tomar la salida izquierda norte, rumbo a la Ruta 11, antes podemos pasar por la Isla Certijo si no lo hemos hecho, ya que allí se puede obtener un objeto muy interesante para nuestro Eevee si aún lo tenemos sin evolucionar, además de Pokémon raros.

## Ruta 11

Esta ruta tiene dos posibles caminos, uno que es recto y otro que se recorre por la parte derecha subiendo a la parte alta de la montaña. Ambos convergen en la esquina superior derecha del mapa, así que no importa el que decidamos.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Tropius (Dropea Musgo Aromático).
- 20% Sandygast (Dropea Ectoplasma y raramente Hechizo).
- 20% Pyukumuku (Dropea Agua Vital).
- 10% Shellos (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 10% Gastrodon (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 10% Wattrel (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma Suave).
- 10% Kilowattrel (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma Suave).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Wailmer Z (No tiene drop).
- 30% Mantine (No tiene drop).

### **Entrenadores en la Ruta 11:**

#### Pirata Bonny

- Carvanha, nivel 42.
- Seadra, nivel 42.

#### Pirata Mary

- Sharpedo, nivel 42.

#### Monsieur y Madame Emmanuel y Jaqueline

- Vaporeon, nivel 42.
- Flareon, nivel 42.

### **Objetos obtenibles en Ruta 11:**

- Mini Seta: Objeto oculto en una roca, en la parte inferior de las piedras en las que puedes saltar.
- Piedra Noche: En la zona de la derecha, tras subir la montaña, requiere que saltemos por los tocones de madera.
- Espada Deslustrada: Objeto oculto en una roca, en la parte inferior de las piedras en las que puedes saltar.
- Ultraball: Objeto oculto en la roca solitaria del centro, junto a una palmera.
- Piedra Hoja: Estará en la esquina superior izquierda de la playa, junto a un charco.

- Página de Alquimia Pokémon: En un islote solitario a la izquierda de la playa, requerimos de la capacidad de surfear para obtenerla. (Requiere Surf).
- **MT11 Día Soleado:** En un islote solitario en la zona arriba izquierda de la playa, requerimos de la capacidad de surfear para obtenerla. (Requiere Surf).

### Cosas a destacar en la Ruta 11:

-Hay un señor llamado **Espino** en el acantilado en la zona superior izquierda del mapa, es una persona que podremos reclutar para Pueblo Acrílico aunque antes deberemos encontrar su espada. La podremos localizar en una roca en la zona inferior derecha del mapa, deberemos saltar por los tocones de madera que nos encontraremos.



Sin embargo, cuando se la vayamos a entregar se sentirá con energías de desenvainar la espada, por lo que nos preguntará por tener un combate amistoso contra él.

**Curiosidad:** El personaje es un guiño a Hesperio, el Alto Mando de Paldea.



### Espadachín Espino

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	44	NINGUNO	IMPASIBLE	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
ESPADA-SANTA	GOLPE AÉREO	DANZA ESPADA	DESARME	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	44	NINGUNO	FOCO INTERNO	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
ESFERA AURAL	FOCO RESPLANDOR	VEL. EXTREMA	PULSO UMBRÍO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	45	NINGUNO	ABS. FUEGO	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
GARRA UMBRÍA	ESPADA LAMENTO	DANZA ESPADA	PSICOCORTE	

**Consejos de batalla:** No debería suponernos un reto. Farfetch'd es frenado fácilmente por cualquier Pokémon de tipo Hada. Lucario puede suponernos un reto por la variedad de sus ataques pero con ataques fuertes de Fuego, Tierra o Lucha caerá rápido al tener pocas defensas. Cerulege es el más peligroso si usa Danza Espada y después se empieza a curar con Espada Lamento, algo que resista sus 2 stabs como tipos Siniestro y Fuego como Houndoom es el counter ideal en esta situación.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Existen movimientos que golpean superficaz a ciertos tipos que no deberían, como Atrapabicho o Liofilización.

## Ruta 11 Parte 2

Deberemos seguir el camino hasta bajar las escaleras que nos encontramos, tras eso iremos al norte, hasta que veamos una sombra sospechosa a nuestra izquierda, ignoraremos por ahora la cueva de la derecha porque no podremos hacer nada y seguiremos hacia la izquierda, donde vimos a la sombra.

Iremos saltando todos los bordillos hacia abajo hasta combatir con una revolucionaria, una vez derrotada bajaremos las escaleras hasta llegar a la playa, siguiendo todo el camino de la playa hacia el norte abandonaremos la ruta y llegaremos a nuestro objetivo.

**Nido Alfa Agua:** En la zona izquierda de la playa, requerirá de la capacidad de surfear para poder acceder a este nido. (Requiere Surf).

**PISTA DE ENTRENADOR:** El tablón de anuncios del Centro Pokémon brillará si tienes algún asunto pendiente.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Tropius (Dropea Musgo Aromático).
- 20% Crabrawler (Dropea Baya Perasi).
- 20% Pincurchin (Dropea Agua Vital y raramente Polvo Brillante).
- 10% Binacle (No tiene drop).
- 10% Barbaracle (No tiene drop).
- 10% Wattrel (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma Suave).
- 10% Kilowattrel (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma Suave).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Horsea (Dropea Escamadragón).
- 30% Tentacool (Dropea Agua Vital y raramente Flecha Venenosa).

### Entrenadores en la Ruta 11 Parte 2:

Revolucionario Jeremie

- Altaria, nivel 42.

Revolucionaria Alexandra

- Sandslash, nivel 42.
- Arbok, nivel 42.
- Lurantis, nivel 42.

Pirata Read

- Tentacruel, nivel 42.
- Octillery, nivel 42.

Pirata Wila

- Gyarados, nivel 42.

#### Objetos obtenibles en Ruta 11 Parte 2:

- Arbustos de bayas: Apenas entrando a la ruta, junto al cartel (Baya Safre, Baya Atania, Baya Grana y Baya Uvav).
- Virutas Férreas: En la roca solitaria en medio de 2 árboles, donde vimos la sombra.
- Madera: En la zona de la derecha, al sur de la entrada a la cueva.
- Madera: En la zona de la derecha, al sur de la entrada a la cueva.
- Hachuela Endeble: En la zona de la derecha, al sur de la entrada a la cueva.
- **MT32 Acua Cola.** En la zona central, está rodeada de rocas que debemos romper con Polvos Explosivos.
- Brasa Candente: Objeto oculto en una de las rocas pequeñas cercanas a la MT.
- Página de Alquimia Pokémon: Tras tomar un par de saltos hacia abajo quedará en la zona izquierda a la revolucionaria.
- Polvo Explosivo: Subiendo la pared de piedra con la montura Gogoat de la playa.
- Perla: En el islote abajo izquierda de la playa. (Requiere Surf).
- Perla Grande: En el islote arriba izquierda de la playa. (Requiere Surf).

## CIUDAD RELIEVE

Deberemos ir al mercadillo de la ciudad, se encuentra en la zona central de la misma, allí nos encontraremos con **Melia** y **Crisanto**. Los tres juntos observaremos el discurso de **Lanto** y **Alca**, están sugiriendo a los habitantes provocar una revuelta que derroque al rey.

Después del discurso, **Lanto** y **Alca** abandonaran la escena y proseguiremos nuestro camino para desafiar al regente de la ciudad. Su bastión se sitúa detrás de donde ha ocurrido la escena, en la zona norte de los mismos.

#### Cosas a destacar de Ciudad Relieve:

-Podemos comprar plumas de EVs, varios tipos de balls, hierbas de combates Pokémon y todos los tipos de Inciensos en los puestos del mercadillo de la ciudad.

-En la casa superior izquierda, la que queda a la derecha del barco, una señora nos cambiará un Tangrowth si nosotros le damos un Mantine.

-Dentro del Gambón Rouge podremos jugar al Blackjack con la pirata que tiene cartas encima de las mesas, ganarle partidas nos dará dinero pero también podemos perderlo.

-Dentro del Gambón Rouge podremos comprar las bebidas básicas, Agua Fresca, Refrescos y Limonadas. (No hay máquina expendedoras en esta época).

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Wingull (Dropea Pluma Suave).
- 20% Zangoose (Dropea Pelaje Fino y raramente Garra Rápida).
- 20% Seviper (Dropea Pokétoxina y raramente Baya Meloc).
- 20% Luxio (No tiene drop).
- 18% Kilowattrel (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma Suave).
- 2% Bagon (Dropea Escama Dura y raramente Colmillo Dragón).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Wailmer Z (No tiene drop).
- 30% Wimpod (Dropea Agua Vital y raramente Rocío Matinal).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Relieve:**

- Agua Mística: Te la da un señor en la zona inferior derecha de la ciudad, nos pedirá enseñarle un Wailord Z antes de dárnosla.
- Diente Marino: En la casa lo más a la izquierda posible, un chef rodeado de Clamperls nos dará este objeto.
- Escama Marina: En la casa lo más a la izquierda posible, un chef rodeado de Clamperls nos dará este objeto.
- Restaurar Todo: En la papelera de la casa arriba a la izquierda, la que queda a la derecha del barco.
- Brasa Candente: Objeto oculto en una roca en la parte derecha del mapa, deberemos bajar por 2 rampas pero no bajar por la 3º, junto al bordillo.
- Maxipepita: Deberemos ir a la parte de la derecha y bajar por todas las rampas, lo encontramos en forma de poké ball junto a una roca grande.
- Sarta de Perlas: En un islote solitario en la parte abajo izquierda. (Requiere Surf).
- Pepita: Objeto oculto en la papelera, dentro del Gambón Rouge.

## **CONOCER A LA BRUJITA MALDITA DE PUEBLO PROFANO (OPCIONAL)**

Dentro del Gambón Rouge, una mosquetera nos pedirá que le invitemos a un trago, podremos comprar la bebida en el mismo establecimiento. Una vez dado, nos soltará la pista de que vayamos al barril solitario de Pueblo Profano con un Pokémon de tipo

Fantasma en el equipo, a ver qué pasa. Será una bruja amable y nos regalará un Mimikyu a nivel 45, con su habilidad Disfraz puede ser muy interesante para nuestro equipo.



## BASTIÓN DE LA REGENTE CLAVELINA (5º MEDALLA)

Al contrario que en el resto de bastiones no tendremos un desafío, sino que cuando entremos veremos como unos piratas malvados están asaltando a la Regente de la zona, y nos veremos obligados a luchar contra ellos para defenderla.

Dúo Pirata Tetra y Elaine

- Pelipper, nivel 43.
- Bruxish, nivel 43.

Tras derrotar a estos dos reclutas aparecerá en escena el **Capitán Loto**, que ya habrá acabado de asaltar a la pobre Regente llevándose de paso la medalla que buscamos. Tras unos diálogos nos invitará a su barco, allí será donde tendremos el verdadero desafío. Su barco estará atracado en el muelle, en la esquina superior izquierda de la ciudad.

Si entramos en el pasillo que hay detrás de Clavelina encontraremos una habitación y una puerta para la que necesitaremos una Llave Mercúrica. Al abrirla encontraremos la bajada a las Catacumbas Occidentales.

### Objetos obtenibles en el Bastión de la Regente Clavelina:

- Polvo Brillante y Fibra Elástica: En la caja a la derecha de la propia Regente.
- Piedra Fuego Imbuida: Al fondo del bastión, en la primera puerta, la que no necesita Llave Mercurica.
- Piedra Agua Imbuida: Al fondo del bastión, en la primera puerta, la que no necesita Llave Mercurica.

## CATACUMBAS OCCIDENTALES

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

Desde este punto no se pueden capturar Pokemon.

### **Objetos obtenibles en Catacumbas Meridionales.**

- Polvo Metálico: A medio camino avanzando por el túnel.
- Polvo de Hueso: Al lado de la palanca.

Es recomendable dejar activada la palanca que se encuentra al final del túnel, ya que para abrir al atajo debemos pulsar esa y también la del otro lado.

## **BARCO DEL CAPITÁN LOTO (5º MEDALLA )**

El **Capitán Loto** se encuentra en la puerta central que está protegida por dos válvulas, nuestra tarea será desactivarlas y poder acceder a la sala del timón. El orden es indiferente pero se explicará primero la zona Oeste y luego la zona Este.

**Nota:** Obtienes una Limonada si hablas con el ayudante de la entrada.

### **Zona Oeste**

Deberemos bajar por la izquierda, tras llegar al sótano, nos meteremos en la zona donde cubre el agua, habrá que esquivar los Sharpedo que hay por el agua ya que en caso de chocar con alguno nos devolverá a la entrada, al final, a la derecha estará la primera manivela que deberemos pulsar, tiene un brillito.



#### **Entrenadores en la Zona Oeste del barco:**

Pirata Nami

- Wailmer Regional (Agua/Volador), nivel 43.
- Kilowattrel, nivel 43.

Pirata Sandra

- Mantine, nivel 44.

#### **Objetos obtenibles en la Zona Oeste del barco:**

- Perla Grande: Tras entrar en la zona del agua, subir la escalera del norte.

### **Zona Este**

Nos encontraremos con una zona donde habrá humo saliendo de las rejillas que no nos dejarán pasar, el objetivo es llegar a la válvula situada más al norte para desactivarla.

Primero, deberemos girar la válvula roja, situada al lado de la pirata, luego la verde que se encontrará en el camino abierto del norte y nuevamente la roja que habíamos girado antes para poder ir hacia la derecha. Nos tocará combatir con la pirata en cuestión.

Tras este primer combate, deberemos seguir el único camino posible, nos encontraremos con otra válvula roja que giraremos y dando un rodeo a la zona giraremos la válvula verde que se encuentra en la parte superior a la pirata. Tras hacerlo, solo podremos ir hacia abajo y nos tocará combatir contra esta segunda piratilla.

Tras el combate, giraremos la válvula roja que habíamos girado previamente e iremos todo hacia el norte siguiendo el camino, solo habrá un camino posible que es ir hacia la izquierda y luego hacia abajo y combatir nuevamente con una tercera pirata.

Tras salir victoriosos, deberemos girar la válvula roja que quedará a nuestra izquierda y además, la válvula verde que quedará en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Finalmente, deberemos volver por donde hemos venido y girar la válvula azul que queda a la derecha de la pirata con la que ya habíamos combatido. Deberemos bajar e ir a la derecha y combatiremos con la última pirata de la zona, que está mirando hacia arriba.

Tras salir victoriosos de este último combate, iremos a la derecha y después todo hacia el norte hasta llegar a la válvula con el brillo que debemos desactivar.



#### Entrenadores en la Zona Este del barco:

Pirata Yolanda

- Corsola, nivel 43.
- Wailmer Regional (Agua/Volador), nivel 43.

Pirata Andrea

- Skarmory, nivel 44.

Pirata Roxana

- Murkrow, nivel 43.
- Cloyster, nivel 43.

#### Pirata Eloisa

- Jellicent, nivel 43.
- Chatot, nivel 43.

Una vez que hemos completado las zonas este y oeste, deberemos volver a la sala del inicio del barco, la puerta norte ya estará abierta, y el **Capitán Loto** nos esperará allí.

**Nota:** Nos lo dice el propio **Capitán Loto**, su combate será doble.



**Curiosidad:** Es el mismo Papa Loto que aparece en Pokémon Ópalo, pero mucho tiempo antes de alcanzar la inmortalidad que tenía en ese juego.



## Regente Loto

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	45	PERISCOPIO	AFORTUNADO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	TAJO UMBRÍO	PICO TALADRO	ONDA ÍGNEA	GOLPE BAJO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	45	GAFAS ESPECIALES	MEGA-DISPARADOR	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	DISPARO CERTERO	ESFERA AURAL	PROTECCIÓN	RAYO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	45	BAYA TAMAR	ADAPTABLE	-ATK.ESP +VEL
	MOVIMIENTOS			
	TERREMOTO	ACUA COLA	AVALANCHA	PROTECCIÓN

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	46	BAYA ZIDRA	LIVIANO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ACRÓBATA	ACUA COLA	CUERPO-PESADO	PROTECCIÓN

**Consejos de batalla:** Preparémonos para un auténtico reto, destacar que al ser combate doble la dificultad puede ser una ruleta dependiendo si el rival hace focus a uno de nuestros Pokémon o no. Honchkrow y Clawitzer serán sus dos primeros Pokémon, el único tipo que le pega eficaz a ambos será el Eléctrico por lo que usaremos ataques principalmente de este tipo en primera situación, ambos pegan muy duro, no queremos que estén mucho tiempo en el campo. Whiscash no debería suponer un problema, pero es su baza contra los tipos Eléctricos, además tiene la baya anti tipo Planta, por lo que puede que no caiga de un golpe aunque le golpeemos X4. Wailord caerá sí o sí de un golpe Eléctrico, no podremos dejar que se coma la baya, porque Liviano + Acróbata podría barrernos al equipo. Es muy sólido su equipo ciertamente. Buena suerte.

Tras finalizar el combate con una victoria, el **Capitán Loto** nos entrega la Medalla Tifón, y se irá al Gambón Rouge a pasar el rato. Obtenremos una Chapa Robusta y una Chapa Espíritu tras la conversación. Tras ello, abandonaremos el bastión.

**Nota:** No obtendremos la MT aquí, sino que tras vencerle deberemos volver a hablar con la Regente **Clavelina** para que nos la entregue por haber vencido a los piratas. Tras hablar con ella nos entregará la **MT28 Vuelo**.

Al salir del barco nos encontraremos con **Mirra**, tras un par de palabras nos pedirá que vayamos a la habitación trasera del Gambón Rouge con **Melia** y **Crisanto**. Ellos dos estarán en la puerta del local, deberemos ir a la zona norte del mismo.



Tras una larga conversación donde se debate de muchas cosas, **Mirra** y **Crisanto** abandonaran la escena y después **Melia** se irá tras ellos enfadada, deberemos salir del lugar. En la entrada del restaurante, **Melia** nos hará entrega de la Montura Surf y de la **MT15 Surf**. Ese objeto nos permitirá navegar por las aguas y nos dará accesos a algunos objetos que nos hayamos saltado durante el viaje, por lo que es recomendable explorar.

Nuestro viaje continúa hacia la derecha de Ciudad Relieve, por la Gruta Tierraunida.

## Regresar a hacer cosas con el poder de Surf (Opcional)

Hay diversas cosas interesantes que obtener hacer ahora que tenemos Surf, enumero:

- Bosque Ladera Parte 2: **MT81 Tijera X**: Lago abajo izquierda, surfear arriba.
- Colina de Tormenta: **Nido Alfa Eléctrico**: Justo debajo de la entrada al Taller.
- Ruta 8 Parte 2: Roca Lluvia: Está en mitad del lago en el mapa del Centro Pokémon.
- Ruta 8 Parte 2: Chapa Ímpetu: En el laberinto de setos.
- Ruta 8 Parte 2: Página de Alquimia Pokémon: En la zona izquierda de la ruta, cercana a la mansión, detrás de la burguesa.
- Ruta 8 Parte 2: Incienso Floral: En la zona central izquierda de la ruta.
- Ruta 9: Incienso Suave: En la zona superior derecha del lago de la Granja.
- Ruta 9 Parte 2 Marea Subida: Banda Focus: Deberemos ir a la parte sur de la ruta navegando por el lago.
- Ruta 11: Página de Alquimia Pokémon: En un islote solitario a la izquierda de la playa, requerimos de la capacidad de surfear para obtenerla.
- Ruta 11 Parte 2: **Nido Alfa Agua**: En la zona izquierda de la playa, requerirá de la capacidad de surfear para poder acceder a este nido.
- Ciudad Relieve: Sarta de Perlas: En un islote solitario en la parte abajo izquierda.

## Atrapar a Raikou (Opcional)

Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Raikou, deberemos ir la parte más al norte de la Cueva Refulgente, allí haremos Surf hacia el norte y después hacia la derecha, siguiendo el único camino posible lo encontraremos.



## Atrapar a Entei (Opcional)

Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Entei, deberemos ir la parte más profunda de la Cueva Grisalla, allí haremos Surf hacia la derecha y después seguiremos el único camino posible hacia abajo, al final del todo estará.

De paso pillaremos una Brasa Candente y un Guijarro en un cúmulo de piedras de la derecha y un amuleto dragón en la esquina inferior izquierda tras el lago.



## Atrapar a Suicune (Opcional)

Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Suicune, deberemos ir la parte más profunda de la Cueva Lóbrega, allí haremos Surf hacia la derecha y después seguiremos el único camino posible hacia la cueva de arriba a la derecha, al final del todo estará.



## Gruta Tierraunida

La gruta destaca por tener varias salidas por la derecha y una por el norte, la que nos interesa es la salida norte, la más cercana a la entrada, deberemos surfear un poco a la derecha y nos la encontraremos, tiene un gran cristal a su derecha, no tiene pérdida.



### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Sableye (Dropea Ectoplasma y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Boldore (Dropea Piedra Eterna y raramente Piedra Dura).
- 20% Carbink (Dropea Mineral Extraño y raramente Azúcar Meloso).
- 18% Woobat (Dropea Fluido Onírico).
- 10% Chimecho (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Dillo).
- 10% Chingling (Dropea Baya Dillo).
- 2% Wobbuffet (No tiene drop).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Octillery (No tiene drop).
- 30% Azumarill (No tiene drop).

#### **Entrenadores en la Gruta Tierraunida:**

Revolucionario Luisvi

- Primeape, nivel 43.
- Kangaskhan, nivel 43.

#### **Objetos obtenibles en Gruta Tierraunida:**

- Polvo Brillante: Objeto oculto en una roca en la zona izquierda, junto a un cristal.
- Guijarro (X2): En un cúmulo de piedrecitas en la zona central.
- Virutas Férreas y Guijarro: En un cúmulo de piedrecitas en la zona central después de usar Polvos Explosivos para abrirnos paso.
- **MT80 Avalanche:** Entrando por Ciudad Relieve, bajando y usando la Montura Gogoat.
- Virutas Férreas y Guijarro: En un cúmulo de piedrecitas en la zona central después de usar Polvos Explosivos para abrirnos paso y surfear un poco a la derecha.
- Guijarro (X2): En un cúmulo de piedras en la zona central inferior.
- Virutas Férreas y Guijarro: En un cúmulo de piedrecitas en la esquina inferior izquierda del mapa, debemos saltar el bordillo.
- Mineral Extraño: En la zona central al lado de un lago, oculto en un cristal.
- Virutas Férreas y Guijarro: En un cúmulo de piedrecitas en la esquina inferior derecha del mapa, debemos saltar el bordillo y surfear un poco a la derecha.

## **Ruta 12**

#### **Cosas a destacar en la ruta 12:**

**-Nido Alfa Volador:** En la intersección donde hay dos puentes, deberemos tomar el puente que lleva a la parte norte y después bajar por las escaleras de la izquierda.

-Hay un “**Le Prodigie**”, partiendo donde combatimos con **Crisanto**, deberemos ir todo al sur y luego a la izquierda por un camino que veamos, surfreamos un poco y nos lo encontraremos en una pequeña isla junto a la gran montaña.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si tienes una Montura Surf, tal vez sea buena idea revisar rincones nuevos de lugares que ya has visitado.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Arbok (Dropea Pokétoxina y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Hariyama (Dropea Roca del Rey).
- 20% Corvisquire (Dropea Pluma Suave y raramente Virutas Férreas).
- 18% Perrserker (Dropea Virutas Férreas).

- 10% Ponyta (Dropea Baya Acardo).
- 10% Rapidash (Dropea Baya Acardo).
- 2% Morpeko (Dropea Polvo Brillante y raramente Extracto Sombrío)

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Whiscash (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca).
- 30% Octillery (No tiene drop).

#### **Entrenadores en la Ruta 12:**

Revolucionaria Miquela

- Fearow, nivel 45.
- Gengar, nivel 45.

Ilustrado Loxtres

- Magneton, nivel 45.
- Coalossal, nivel 45.

Chef Sergio

- Togedemaru, nivel 46.

Revolucionaria Shuu

- Gyarados, nivel 45.
- Sylveon, nivel 45.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 12:**

- Éter: Objeto oculto en una roca, tras cruzar el segundo puente, lo encontraremos en la roca solitaria arriba izquierda, pegando a la orilla de la montaña.
- Mini Seta: Objeto oculto en una roca, es la que está a la izquierda de la revolucionaria cuando ya hemos bajado las escaleras.
- Arbusto de bayas (Aranja (X2)): Estará un poco más arriba de la revolucionaria cuando ya hayamos bajado las escaleras.
- Polvo de Hueso: Objeto oculto en una roca, deberemos acceder desde una de las salidas derechas de la Gruta Tierraunida, concretamente desde la salida superior.
- Dado Trucado: Deberemos acceder desde una de las salidas derechas de la Gruta Tierraunida, concretamente desde la salida superior.
- Piedra Lunar: En una isla en la zona inferior, deberemos acceder desde una de las salidas derechas de la Gruta Tierraunida, concretamente desde la salida inferior.

Deberemos avanzar al norte hasta encontrar un puente, después seguiremos todo el puente hacia la derecha. En la intersección con la revolucionaria seguiremos a la derecha cruzando otro nuevo puente. Seguiremos el único camino posible y bajaremos unas largas escaleras.

Tras bajar las escaleras volveremos a ver una sombra misteriosa y seguiremos yendo hacia la derecha, allí, veremos a **Crisanto** encima de un tocón tocando la lira, tras hablar con él veremos como tiene dudas sobre que hacer y deberemos combatir con él amistosamente.

## COMBATE N° 4 CONTRA RIVAL CRISANTO:



### Rival Crisanto:

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	46	VIDASFERA	TENACIDAD	-ATK +ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	VOZARRÓN	BESO DRENAJE	PSICOCARGA	PAZ MENTAL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	47	LUPA	IMPASIBLE	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCORTE	DEMOLICIÓN	TAJO UMBRÍO	HIPNOSIS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	47	CINTA EXPERTO	HERBÍVORO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	ASTA DRENAJE	TERRATEMBLOR	AVALANCHA	CABEZAZO ZEN

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	48	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	BRAZO PINCHO	TRITURAR	EXCAVAR	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	48	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PUÑO FUEGO	PUÑO TRUENO	MOFLETE ESTÁTICO	DEMOLICIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	48	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	AGUA LODOSA	PSICOCARGA	VIENTO HIELO	PULSO UMBRÍO

**Consejos de batalla:** Wigglytuff no tiene absolutamente nada para hacerle daño a un pokémon de tipo Acero, empezar la batalla con uno es nuestra mejor jugada. Gallade cuenta con varias coberturas, deberemos atacarle con Hada o Volador. Chesnaught y Delphox tienen debilidad X4 a Hielo y Tierra respectivamente, y no tienen movimientos para cubrirse esos tipos, por lo que podemos buscar bajarlos de un único golpe si contamos con alguno. Greninja no tiene ninguna debilidad X4 pero no destaca en velocidad por lo que con golpes fuertes de Eléctrico, Bicho o Siniestro serán lo mejor para irlo debilitando.

Tras el combate llegarán la **Profesora Olivier** y **Melia** a la escena, tras un par de diálogos donde hablan de temas interesantes, intentarán acceder al norte, pero una gran verja nos bloqueará el paso, un cazador de la zona que nos habrá estado escuchando nos avisará de que es un lugar muy peligroso pero nos dará la llave para acceder a nuestro destino.

## VIEJO VÁNTAS

Esta mazmorra puede ser algo compleja, por lo que se pide que se sigan muy detalladamente los pasos para completarla sin problemas.

**Nota:** Habrá balls trampa en el suelo, son algo más moradas de lo normal, no deberemos tomarlas porque envenenan a nuestro equipo.

### Cosas a destacar en Viejo Vánitas:

-En la pantalla de la izquierda, en el cementerio, estará el 4º y último malhechor del Cuartel Mosquetero de Ciudad Grisalla, no debería suponernos un reto a estas alturas.



-En la casa más arriba a la derecha de la pantalla de la derecha nos encontraremos con una chica llamada **Jara** junto a su Furret enfermo, es una persona que podremos reclutar para Pueblo Acrílico, nos pedirá una Efigie de Xerneas (Ya hemos podido conseguir una). Tras dejársela, Furret será sanado y ambos se mudarán a Pueblo Acrílico.

-En la casa arriba derecha de la pantalla izquierda habrá una niña pequeña junto a un Poochyena, si le hablamos cuando hayamos vencido a **Genos** volverá a su casa en Pueblo Vánitas, después obtendremos una recompensa por haberla ayudado cuando lleguemos.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Murkrow (Dropea Guijarro y raramente Mineral Extraño).
- 20% Garbodor (Dropea Lodo Negro y raramente Pepita).
- 20% Lampent (Dropea Ectoplasma y raramente Brasa Candente).
- 20% Morgrem (Dropea Extracto Sombrío y raramente Azúcar Meloso).
- 10% Solosis Z (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).
- 10% Duosion Z (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).

#### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo (Alcantarillas):**

- 20% Parasect Z (Dropea Miniseta y raramente Seta Grande).
- 20% Linoone Galar (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 20% Stunky (Dropea Pokétoxina y raramente Baya Meloc).
- 20% Garbodor (Dropea Lodo Negro y raramente Pepita).
- 10% Solosis Z (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).
- 10% Duosion Z (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Skrelp (No tiene drop).
- 30% Masquerain (Dropea Polvo Plata).

#### **Entrenadores en Viejo Vánitas:**

Cazador Pablo

- Lampent, nivel 47.
- Murkrow, nivel 48.

Cazador Dan

- Toxicroak, nivel 48.

Sanadora Jagoba

- Hypno, nivel 48.

Cazador Telmo

- Excadrill, nivel 48.

Cazador Camilo

- Croagunk, nivel 47
- Liepard, nivel 47.
- Breloom, nivel 47.

Sanadora Jxaran

- Meowstic, nivel 47.
- Banette, nivel 48.

Cazador Iván

- Stunfisk, nivel 48.

Sanadora Raven

- Lampent, nivel 47.
- Tinkaton, nivel 48.

Cazador Diego

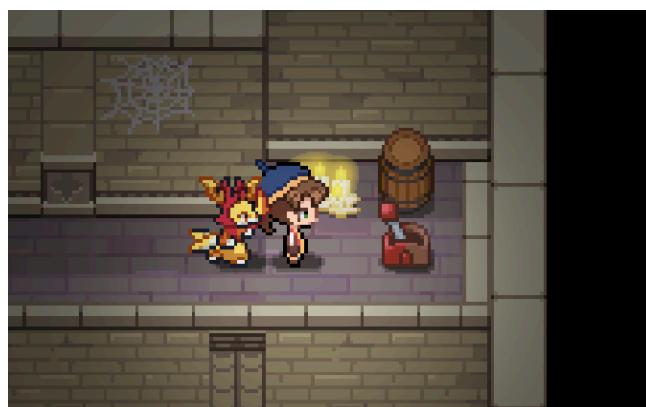
- Scratty, nivel 47.
- Toxtricity, nivel 47.

### **Objetos obtenibles en Viejo Vánitas:**

- Pokétoxina: Objeto oculto en una roca solitaria, debajo del primer cazador que veremos, junto a la valla.
- Antídoto: Estará en forma de poké ball tras pasar el primer arco de la zona izquierda y después meternos entre unos barriles y cajas.
- Más PP: En la esquina superior izquierda del mapa izquierdo, junto a muchos árboles sin hojas y una tumba.
- Pokétoxina: Objeto oculto en una roca, en la esquina superior izquierda del mapa izquierdo, junto a muchos árboles sin hojas y una tumba.
- Pokétoxina: Objeto oculto en una roca solitaria, en la esquina superior izquierda, nada mas entrar a la zona.
- Extracto Sombrío: En la esquina superior derecha del mapa izquierdo, deberemos cruzar un poco de hierba alta, en forma de poké ball.
- Restaura Todo: Justo debajo del pozo del mapa izquierdo, deberemos cruzar hierba.
- Lodo Negro: Objeto oculto en una roca del mapa izquierdo, deberemos surfear en el lago y la encontraremos en la roca solitaria junto al muro.
- Página de Alquimia Pokémon: En el mapa izquierdo, en la zona central, estará en el cementerio, justo al lado del malhechor y de una curandera.
- Mini Seta: En la casa de la pantalla izquierda, estará encima del mueble.

- Restaurar Todo: En la papelera de la casa de la pantalla izquierda.
- Hiperpoción: A la izquierda del pozo de la pantalla de la derecha, es una poké ball.
- Capa Furtiva: En la pantalla de la derecha, en la zona central, tras pasar un arco y junto a un cazador, estará a la izquierda del mismo.
- Piedra Noche: En la pantalla de la derecha, en la zona central a la derecha, junto a unas jaulas de metal.
- Restaurar Todo: Nos la da Belladona.
- Restaurar Todo: En la pantalla de la derecha, justo a la derecha de donde combatimos contra **Genos**.
- **MT87 Pulso Umbrío**: En la pantalla de la derecha, justo debajo de donde combatimos contra Genos, estará pegada a la valla en forma de poké ball.
- Hiperpoción: En las alcantarillas, en la zona abajo izquierda, habrá que cruzar la pasarela, la tapan unos barriles pero se ve correctamente.
- Pokétoxina y Extracto Sombrío: En las alcantarillas, en la zona abajo izquierda, dentro de una caja de materias, habrá que cruzar la pasarela.
- Polvo de Hueso: En las alcantarillas, en la esquina inferior derecha del todo.
- **MT84 Puya Nociva**: En las alcantarillas, justo a la izquierda de donde conocimos a **Belladona**, la veremos antes de accionar la palanca roja.

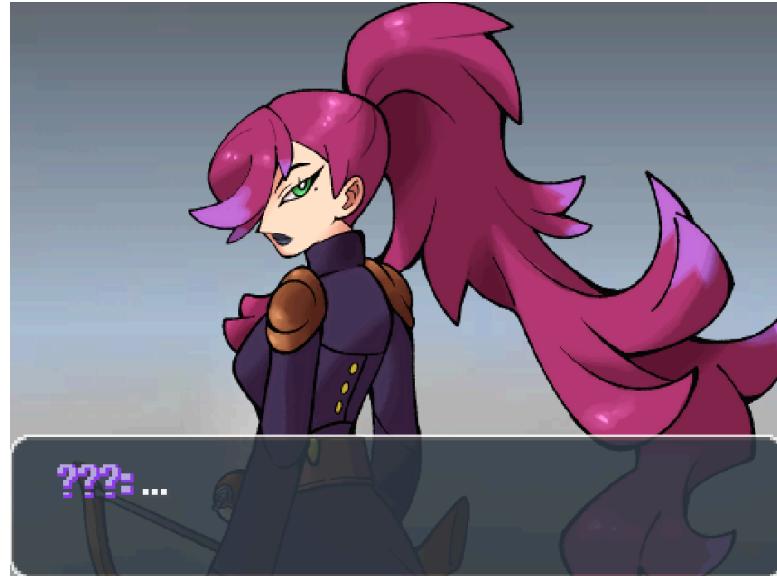
Desde la entrada, deberemos ir al norte, atravesando dos arcos y después ir hacia la derecha hasta encontrar un pozo con un brillito, nos meteremos en ese pozo, una vez hemos llegado a las alcantarillas, deberemos bajar las escaleras e ir por el agua hacia la derecha, allí veremos una sanadora, tras derrotarla, subiremos las escaleras y a la derecha nos encontraremos con una palanca roja, deberemos accionarla.



Una vez accionada volveremos por donde hemos venido y saldremos del pozo al exterior.

Tras salir del pozo deberemos ir todo a la derecha, bajaremos unas escaleras seguiremos todo a la derecha hasta el final y bajaremos unas segundas escaleras, seguiremos yendo hacia la derecha hasta cambiar de pantalla. Tras el cambio de pantalla deberemos ir todo a la derecha hasta localizar otro pozo como el de antes, también tendrá el brillo.

Una vez que hemos bajado por el pozo, continuaremos por la izquierda derrotando a una sanadora, bajaremos las escaleras y seguiremos yendo hacia la izquierda por el único camino posible, allí encontraremos a una extraña y bonita mujer.



Se nos presentará como **Belladonna**, es la siguiente Regente que debemos vencer, pero todavía no es el momento, nos regalará un Restaurar Todo y se marchará. Tras ello, debemos ir todo a la izquierda por el único camino que hay. Allí, al final, estará la segunda palanca de color rojizo que deberemos accionar.



Tras accionarla volveremos por donde hemos venido, mucho cuidado de no equivocarnos de salida, deberemos salir por el segundo pozo que hemos entrado.

Una vez en el exterior, iremos todo hacia el sur hasta cruzar un arco, allí veremos a un cazador, deberemos tomar el camino hacia la derecha y seguidamente seguir yendo hacia abajo cruzando un segundo arco. Seguiremos yendo hacia el sur y cruzaremos un tercer arco y seguidamente seremos atacados por un nuevo personaje: **Genos**.



### Alquimista Azoth Genos

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	48	NINGUNO	FRANCO-TIRADOR	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	TAJO UMBRÍO	VENENO X	CHUPAVIDAS	DOBLE EQUIPO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	49	NINGUNO	MADRUGAR/ABS. FUEGO	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	PULSO UMBRÍO	LANZA-LLAMAS	ALARIDO	BOMBA LODO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	49	LODO NEGRO	ESPANTO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PAZ MENTAL	PSÍQUICO	BOMBA LODO	RELAJO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	50	BOLALUMINOSA	TOQUE TÓXICO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
  	PUNZADA TÓXICA 	VOLTIO CRUEL	DEMOLICIÓN	SORPRESA

**Consejos de batalla:** Drapion será su primer Pokémon, no tiene forma de hacerle daño a un Pokémon de tipo Acero, lo ideal es empezar con uno, los críticos de él nos pueden hacer mucho daño así que hay que bajarlo rápido con ataques tipo Tierra. Houndoom cuenta con unos ataques bastante variados pero con un defensor especial no tendrá nada que hacerle, no tiene cobertura contra tipo Agua tampoco al no tener ataques de Planta. Slowking Galar será frenado por un Pokémon de tipo Acero, igual que Drapion, solo podrá pegarnos no eficaz. Raichu con su x4 caerá rápido ante algo tipo tierra pero tendremos que tener cuidado porque gracias a la bolaluminosa pegará fuerte. En resumen, mucho Acero y algún counter para Houndoom que aguante especial.

Tras ganar el combate, **Genos** huirá prometiendo venganza algún día, nosotros deberemos ir al sur, entrar por el hueco de la valla y continuar hacia la izquierda rodeando los árboles, al final del todo habrá una Poké ball que será la Llave de la Tumba.



Tras obtener la llave deberemos recorrer el camino de vuelta hasta llegar a la intersección donde estaba el cazador, iremos a la izquierda, allí encontraremos la tumba donde deberemos usarla, tras ello, se abrirá una escalera secreta que es la que deberemos tomar. Destacar que al hacerlo llegaremos al Hospicio Caduco, el siguiente objetivo que tenemos, pero antes podremos visitar todo Viejo Vánitas por si nos hubiésemos dejado algo.



## HOSPICIO CADUCO

### Entrenadores en Hospicio Caduco:

#### Recluta Azoth Sebastien

- Golbat, nivel 49.
- Hypno, nivel 49.

#### Recluta Azoth Fantine

- Houndour, nivel 49.
- Parasect Z (Bicho Veneno), nivel 49.

#### Recluta Azoth Valjean

- Mightyena, nivel 49.

#### Recluta Azoth Cosette

- Duosion Z (Psíquico Veneno), nivel 49.
- Liepard, nivel 49.

## Recluta Azoth Nina

- Parasect Z (Bicho Veneno), nivel 50.

## Objetos obtenibles en Hospicio Caduco:

- Hiperpoción: En la planta alta, en la sala que quedará a la derecha.
- Fluido Onírico: En la planta baja, cerca de la salida inferior, junto a las camas.
- Inyección Zinc: Nos la da una curandera en la planta donde se encuentra el pozo.

Deberemos seguir el único camino posible, la entrada estará bloqueada por el Team Azoth, que estará atacando el lugar. **Lanto** y unos reclutas se abrirán paso a la fuerza, después aparecerán **Crisanto** y **Melia** para pararles los pies, deberemos seguir recto al norte y seguir el único camino posible, tras dos combates llegaremos al centro del lugar.

Solo hay un camino posible por la parte izquierda pasando dos arcos, seguiremos el único camino posible hacia la izquierda y combatiremos con un tercer recluta, tras ganarle, subiremos las escaleras del lado izquierdo, llegando a la planta superior.

Nuevamente solo hay un camino posible, debemos ir a la derecha y después hacia arriba, derrotando a dos reclutas más. Nos encontraremos con **Lanto** y **Belladona**, que usarán a sus Pokémon en combate. Dos guardias nos atacaran y deberemos combatir contra ellos junto a **Melia**, curiosamente son los mismos que nos enfrentamos la 1º vez en la ruta 3 ya que mantienen el mismo nombre y los mismos Pokémon de aquél entonces.

## Reclutas Azoth Curt y Debra

- Muk nivel 50. Puya Nociva, Puño Sombra, Llamarada, Armadura Ácida.
- Gothorita (Min. Evolutivo), nivel 50. Psíquico, Hipnosis, Bola Sombra, Hierba Lazo.

## **Melia** aliada

- Floette, nivel 50.
- El inicial de Kalos fuerte contra el nuestro, nivel 51.

Tras ganar el combate los reclutas huirán, **Lanto** y **Belladona** seguirán peleando y sin querer abrirán un agujero en el suelo por el que caerán. **Crisanto**, **Melia** y nosotros deberemos ir al piso inferior, por lo que daremos media vuelta hasta llegar al pozo de antes.

No deberíamos poder perdernos, solo habrá un camino posible, primero bajando las escaleras al piso inferior y después yendo hacia la zona de la derecha, habrá escombros bloqueando el camino por lo que solo tenemos un camino posible. Al llegar a la zona central del piso inferior nos encontraremos con varios reclutas del Team Azoth y con **Wolfram** que intentará pararnos los pies, por lo que deberemos combatir contra él, será el segundo combate que tengamos con él, por lo que ya podremos saber qué tipo de Pokémon usará en su combate y podremos usar prácticamente la misma estrategia de la primera vez.



### Alquimista Azoth Wolfram

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	51	FLECHA VENENOSA	ENJAMBRE/ TOQ.TÓXICO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PÚAS TÓXICAS	CHUPAVIDAS	PUYA NOCIVA	SOMBRA VIL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	51	AGUA MÍSTICA	POMPA	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	RED VISCOsa	CHUPAVIDAS	TAJO ACUÁTICO	TRITURAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	51	BAYA CAOCA	EXPERTO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	RED VISCOsa	CHUPAVIDAS	RECURRENTE	GARRA UMBRÍA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	52	BAYA ZIDRA	OJOCOM-PUESTO/ NERVIOSISMO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	RED VIScosa	ZUMBIDO	CHISPAZO	GIGA-DRENADO

**Consejos de batalla:** Todo su equipo es de tipo Bicho, concretamente todos tienen temática de araña, llevar pokémon de Fuego, Volador y Roca será lo mejor, aunque no podemos fiarnos porque tendrán coberturas. Ariados no tendrá nada que hacer frente a pokémon Roca o Acero muy defensivos físicos, pero podrá meter filas de Púas Tóxicas en modo radical). Araquanid es un cañón si ataca con Agua, su habilidad Pompa le dará el doble de poder a sus ataques Agua, preparar algún pokémon con Intimidación o que le pueda bajar el ataque físico es recomendable. Spidops no tiene nada que hacerle a pokémon de tipos Normal-Volador, si tenemos alguno será la forma perfecta de pararle. Galvantula es bastante poderoso con sus coberturas, es el único atacante especial que usará así que algún pokémon que resista bien por ese lado es idóneo. No hay mucho consejo contra Galvantula más allá de tener alguna combinación que le resista ambos stabs como Acero-Tierra y que tenga acceso a movimientos de tipo Roca.

Tras ganarle, **Wolfram** dimitirá del Team Azoth y **Belladona** derrotará a **Lanto**, cuando todo parece estar controlado, aparecerá el Naganadel de **Genos**, que nos sorprenderá por la espalda, **Melia** aparecerá en la escena y a **Lanto** se le ocurrirá un plan alocado, después de una serie de acontecimientos épicos, **Melia** despertará su fuerza interior y su Floette se transformará en el Flor Eterna, usando gran parte de su poder aniquilará a **Genos** mientras que **Lanto** huirá de la escena, tras ello, **Melia** será llevada a un lugar para recuperarse y nosotros deberemos salir por la entrada principal del Hospicio Caduco yendo todo el camino hacia atrás y saliendo por la parte sur para llegar a Pueblo Vánitas.



## PUEBLO VÁNITAS

Deberemos ir al Bastión Pokémon del pueblo, se encuentra en la esquina inferior izquierda del mismo, no habrá nada que nos bloquee el paso por lo que no tendremos problemas.

### Cosas a destacar de Pueblo Vánitas:

- Podremos entrenar los EVs en el edificio que queda a media altura a la izquierda.
- En la casa superior izquierda, un cazador nos ofrecerá una pista a cambio de 2000 pokéfrancos, la pista: "Bien, pues como toda maestra del tipo Veneno, le gusta colocar las púas tóxicas cuanto antes en el campo de batalla."

### Objetos obtenibles en Pueblo Vánitas:

- Inyección PS: Hablando con un cazador a la derecha de la estatua central, estará junto a un poste con un candil.
- Chapa Vigor: Entregada en la casa superior derecha del pueblo, debemos haber rescatado a su hija en Viejo Vánitas anteriormente.
- Polvo de Hueso: Usando surf, a la izquierda del Hospicio Caduco.
- Chapa Vigor: Hablando con la chica que está rezando en las tumbas, a la derecha del bastión, hay 4 tumbas.
- Chapa Fuerte y Chapa Sabia: A la izquierda del bastión habrá un camino, al final habrá un cazador, en el pasado debimos darle 2 Pokétoxinas a una bruja del Pantano Profano, si lo hicimos se transformará en un Muk que deberemos derrotar.

## HUERTO VÁNITAS (Opcional)

Este huerto es totalmente opcional pero debemos saber que podremos obtener muchos tipos de bayas aquí, además de más objetos interesantes. Destacar aquí 2 cosas: la chica acompañada por un Roselia nos venderá las bayas que reducen los EVs para aumentar la

amistad y si llenamos la caja de Bayas Zidra de la damisela tendremos un encuentro con un Munchlax salvaje.

#### Objetos obtenibles en Huerto Vánitas:

- Muchas bayas, la lista sería enorme, quedémonos con eso.
- Semilla Milagro: En la esquina superior izquierda del huerto.
- Página de Alquimia Pokémon: En la esquina inferior derecha del huerto.
- **MT25 Bomba Germen**: Nos la dará el señor que está en la casa.
- Brasa Candente y Ectoplasma: En la caja de materiales de la casa.
- **Efigie de Zygarde**: Deberemos ir a la parte más al sur del huerto, allí veremos un camino tras el muro, usando la Lente de la Verdad descubriremos el hueco.



## BASTIÓN DE LA REGENTE BELLADONA (6º MEDALLA)

**Nota:** Obtienes una Limonada si hablas con el ayudante antes de completar el desafío.

No hay ningún tipo de guía posible aquí, los caminos serán aleatorios, podemos tener una pantalla con Pokémon salvajes, algunos combates individuales y dobles, podemos sufrir algún estado alterado en nuestro equipo o tener suerte y que nos curen. Buena suerte.

**Consejo:** El Pokévial es usable durante el bastión, en este punto deberíamos tener 2 usos, si lo usamos en los momentos más importantes podremos sobrellevar mejor el bastión, pero a fin de cuentas la suerte es el factor más importante aquí.

**Curiosidad:** La Sierpe Batalla de Pokémon Esmeralda fue la inspiración de este bastión de tipo Veneno, curiosamente Fortunia destaca con un Seviper en ese juego.

**Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo (Son atrapables):**

- 20% Gengar (No tiene drop).
- 20% Crobat (No tiene drop).
- 20% Drapion (Dropea Flecha Venenosa).
- 20% Scolipede (Dropea Baya Meloc y raramente Flecha Venenosa).
- 20% Salazzle (No tiene drop).





### Regente Belladona

Tiene disponible dos Hiperpociones como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	52	GLOBO HELIO	CAPA TÓXICA	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	BOMBA LODO	JOYA DE LUZ	TIERRA VIVA	CARGA-TÓXICA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	52	GEMA VOL.	FRANCO-TIRADOR	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	ACRÓBATA	VENENO X	ONDA ÍGNEA	IDA Y VUELTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	53	BANDA FOCUS	IMPULSO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	TIJERA X	PUYA NOCIVA	TERRA-TEMBLOR	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	53	VIDASFERA	CUE. PURO/ LODOLÍQUIDO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
 	PÚAS TÓXICAS	CARGA TÓXICA	RAYO HIELO	HIDROBOMBA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
 	54	BAYA ZIDRA	AMOR FILIAL	-ATK.ESP +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	COLMILLO VENENO	GARRA DRAGÓN	TRITURAR	COLMILLO HIELO

**Consejos de batalla:** Empezará con un Glimmora, no podemos dejar que active su habilidad por lo que deberemos golpearle por la parte especial, además tiene Globo Helio, no podremos aprovechar su debilidad x4. Crobat cuenta con el combo de Acróbata + Gema Voladora, deberemos prepararnos para sufrir eso con algún tanque, un Pokémon de tipo Roca frenaría en seco a Crobat. Scolipede puede ser un rodillo si combina Danza Espada con Impulso y se sube la velocidad, un Pokémon de tipo Acero le bloquearía los 2 stabs pero tiene movimiento de tipo Tierra por la cobertura. Tentacruel deberá caer por la defensa física, cuenta con un set variado y es peligroso por tener la Vidasfera, ataques físicos de Tierra, Eléctrico o Psíquico serán lo ideal. Serdupla será el mayor problema, siempre golpeará 2 veces por su habilidad, podemos usar algún Pokémon de tipo Acero para que sus 2 stabs sean neutralizados pero este combate no será nada fácil si alguno de sus Pokémon consigue meter las Púas Tóxicas.

Tras finalizar el combate con una victoria, **Belladona** nos entregará la Medalla Espina, la **MT36 Bomba Lodo**, una Chapa Fuerte y una Chapa Sabia, tras obtenerlo todo, abandonaremos el bastión por el teletransportador de la esquina.

Una vez salgamos al exterior, **Belladona** nos dará una charla sobre la situación de la región y nos hará una pregunta, tras finalizarla nos entregará la Llave de Luminalia.

Una vez que tengamos la llave en nuestro poder, deberemos ir por la salida de la derecha del pueblo hacia la ruta 13, que es nuestro próximo destino, es recomendable visitar el huerto de la zona inferior del pueblo en caso de que no se haya hecho, ya que obtendremos un par de recursos valiosos como bayas, objetos equipables y alguna que otra MT.

## Ruta 13

Deberemos seguir el único camino posible hasta el norte, allí veremos una verja que nos bloquea el paso, la llave de **Belladona** la abrirá. Tras ello, seguiremos dirección norte, subiremos unas escaleras y finalmente iremos a la derecha hasta cambiar de pantalla.

Tras el cambio de pantalla, avanzaremos todo el rato hacia la derecha hasta encontrarnos con una pareja de mosqueteros, tras vencerlos seguiremos el camino a la derecha que nos conducen a las puertas de Ciudad Luminalia. Justo cuando vamos a entrar aparecerá **Melia**, ya estará recuperada de las heridas que sufrió y nos solicitará un combate amistoso dentro de Ciudad Luminalia, al lado del Centro Pokémon, por lo que iremos al norte.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta zona 1:**

- 20% Kadabra (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).
- 20% Farfetch'd Galar (Dropea Pluma Suave y raramente Palo).
- 20% Swalot (Dropea Pokétoxina y raramente Perla Grande).
- 20% Hawlucha (No tiene drop).
- 18% Pyroar (No tiene drop).
- 1% Plusle (Dropea Polvo Brillante).
- 1% Minun (Dropea Polvo Brillante).

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta zona 1:**

- 20% Kadabra (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).
- 20% Farfetch'd Galar (Dropea Pluma Suave y raramente Palo).
- 20% Kangaskhan (Dropea Pokétoxina y raramente Perla Grande).
- 20% Hawlucha (No tiene drop).
- 10% Pyroar (No tiene drop).
- 5% Plusle (Dropea Polvo Brillante).
- 5% Minun (Dropea Polvo Brillante).

#### **Entrenadores en la Ruta 13:**

Mosquetero Jorge

- Bisharp, nivel 52.
- Excadrill, nivel 52.

Mosquetero Manu

- Krocketune Z (Bicho Lucha), nivel 53.

Revolucionaria Didri

- Mudsdale, nivel 53.

Monsieur Adry

- Audino, nivel 52.
- Vikavolt, nivel 52.

Mosquetero Archi y Marie

- Lucario, nivel 54.
- Leavanny, nivel 54.

#### Objetos obtenibles en Ruta 13:

- Arbusto de Bayas (Pomaro, Yecana, Kouba y Anjiro): Nada más entrar en la ruta, un poco a la derecha, antes de la hierba alta.
- Pico Afilado: Yendo hacia la derecha encontraremos un árbol que se puede cortar con la Hachuela Endeble, deberemos abrirnos paso.
- Chapa Ímpetu: Yendo un poco hacia arriba y luego hacia la derecha encontraremos un árbol que se puede cortar con la Hachuela Endeble, deberemos abrirnos paso.
- Piedra Hoja: Deberemos ir a la parte más alta de la parte izquierda y luego bajar unas escaleras, la encontramos rodeada de muchas flores rosas en el nivel inferior.
- Éter Máximo: En la esquina superior izquierda del mapa izquierdo, al lado de la revolucionaria.
- Hiperción: Deberemos seguir las pasarelas de la parte izquierda del mapa, dando toda la vuelta la encontraremos junto a un bordillo saltable.
- Amuleto Psíquico: En la parte inferior derecha de la pantalla izquierda, justo debajo del segundo mosquetero habrá un camino que nos lleva a este objeto.
- Toxisfera: Deberemos romper la roca que está al lado del mosquetero en la primera pantalla, después nos subiremos a una pasarela, al final nos encontraremos una roca solitaria, estará como objeto oculto dentro de dicha roca.
- Arbusto de Bayas (Meloc y Payapa): Deberemos romper la roca que está al lado del mosquetero en la primera pantalla, después nos subiremos a una pasarela, al final nos encontraremos un arbusto de bayas.
- Palo: En la zona norte de la segunda pantalla, habrá que bajar varias escaleras.
- Chapa Vigor: En la zona norte de la segunda pantalla, estará como objeto oculto en la roca solitaria de la esquina superior derecha de la zona.
- Página de Alquimia Pokémon: En la segunda pantalla, nada más entrar nos debemos pegar a los árboles de abajo, habrá un hueco entre ellos.
- Chapa radiante: Tras el combate doble, seguir por el camino de flores sin coger las escaleras hacia abajo.
- Flor Repelente Grande: En la segunda pantalla, justo debajo de la entrada a Ciudad Luminalia, es la poké ball que está arriba.
- Restaurar Todo: En la segunda pantalla, justo debajo de la entrada a Ciudad Luminalia, es la poké ball que está abajo.
- Arbusto de Bayas (Zidra (X2)): En la segunda pantalla, justo debajo de la entrada a Ciudad Luminalia, estará abajo del todo a la derecha.
- **MT16 Pantalla Luz.** En la segunda pantalla, veremos a un dúo de mosqueteros, deberemos hacer surf justo debajo de ellos dirección sur para encontrarla al otro lado del lago.

## CIUDAD LUMINALIA

Tal como nos dijo **Melia**, nos estará esperando para el combate amistoso al lado del Centro Pokémon, antes aprovecharemos para visitar toda la ciudad, está dividida en 4 zonas (Sur, Este, Oeste y Norte) y habrá cosas interesantes, por lo que primero se mencionará todo lo que se puede obtener/hacer en la ciudad antes de avanzar con la historia principal.

### CIUDAD LUMINALIA SUR

#### Cosas a destacar de Ciudad Luminalia Sur:

-Tenemos disponibles en la cafetería de la zona varios intercambios, son los siguientes:

-Pide: Makuhita. Ofrece: Turtwig.

-Pide: Misdreavus. Ofrece: Chimchar.

-Pide Clampperl. Ofrece: Piplup.

-En la casa de la derecha del Centro Pokémon, una niña nos cambiará un Heracross si nosotros le damos un Scyther, al parecer le gusta mucho el tipo Bicho.

-Usando la Lente de la Verdad en la mesa que está vacía descubriremos a **Gala** y al protagonista de Pokémon Ópalo (Chico o chica dependiendo de nuestro género) es un guiño de autor a su anterior proyecto, no podremos interactuar con ellos.



### **Objetos obtenibles en Ciudad Luminalia Sur:**

- Roca Helada: En la parte inferior izquierda nos la dará un señor.
- Perla Grande: En forma de poké ball detrás del Centro Pokémon.
- Página Alquimia: En la cafetería, dentro de la barra.
- Más PP: En forma de poké ball en la parte más a la derecha posible de la zona.
- Cinta Experto: En la casa superior derecha de la zona, hablando con la anciana.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa superior derecha.
- Turno Ball (X2): Nos las da un ilustrado sentado en las afueras de la cafetería.
- Hiperpoción: En la papelera de la casa de la derecha del Centro Pokémon.

## **CIUDAD LUMINALIA ESTE**

### **Cosas a destacar de Ciudad Luminalia Este:**

-Tenemos disponibles en la cafetería de la zona varios intercambios, son los siguientes:

-Pide: Tropius. Ofrece: Rowlet.

-Pide: Chandelure. Ofrece: Litten.

-Pide Sharpedo. Ofrece: Popplio.

-Habrá mucho dinero (20K) en la maceta que está arriba izquierda dentro de la cafetería.

-En el barrio pobre, en la casa del centro habrá una chica cuidando de muchos niños sin familia que nos pedirá una donación de 10K, hacerla nos servirá para el futuro.

-En el barrio pobre, en la casa superior derecha, nos intercambiarán un Kirlia si nosotros ofrecemos un Kadabra.

-Hay una enorme catedral en esta zona, también la contaremos dentro de esta zona.

### **Objetos obtenibles en Ciudad Luminalia Este:**

- Menta Modesta: Nos lo da una campesina en frente de la estatua central.
- Ataque X: Una señora en la zona de la derecha nos dirá que elijamos mano izquierda o derecha, si elegimos izquierda nos lo dará.
- Especial X: Una señora en la zona de la derecha nos dirá que elijamos mano izquierda o derecha, si elegimos derecha nos lo dará.
- **Martillo:** Está en la esquina superior izquierda, deberemos rodear todas las casas de la parte derecha, subir y cruzar un puente, estará a la izquierda del leñador.
- Mini Seta: En la papelera de la casa más al sur del barrio pobre.
- Antídoto: Hablando con una campesina en la casa más al sur del barrio pobre.
- Poké Señuelo: En la papelera de la casa del centro del barrio pobre.
- **Pan Duro:** En la casa superior derecha del barrio pobre, deberemos intercambiarlo por un Restaurar Todo.

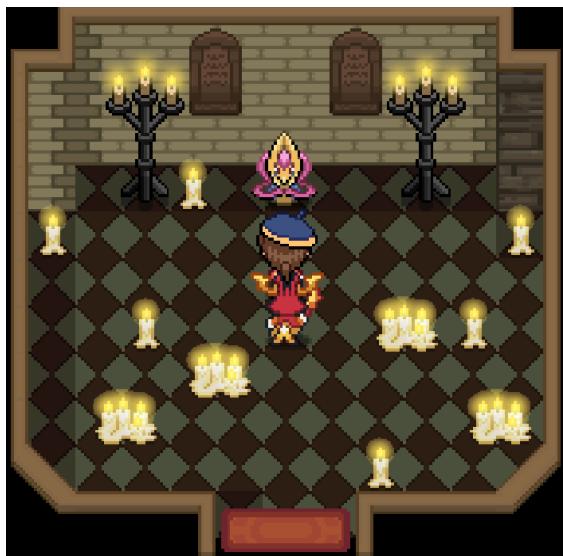
## CATEDRAL SEÑORIAL

### Objetos obtenibles en Catedral Señorial:

- Amuleto: Un sacerdote pegado a un pilar nos lo entregará en la planta baja.
- Página de Alquimia Pokémon: Deberemos subir las escaleras de la izquierda de la planta inferior, tras hacerlo lo encontraremos a la izquierda, junto a una señora que está mirando unas estanterías.
- **MT02 Garra Dragón**: En lo alto de la Catedral.
- Brasa Candente y Madera: En la parte más alta de la Catedral, en una caja.

### Atrapar a Cresselia (Opcional)

No es muy difícil encontrarlo, simplemente deberemos subir a la parte más alta de la Catedral Señorial y allí, a la derecha, veremos una puerta sellada por Llave Mercúrica, tras abrirla podremos tratar de atrapar a este Pokémon Legendario.



## CIUDAD LUMINALIA OESTE

### Cosas a destacar de Ciudad Luminalia Oeste:

-Tenemos disponibles en la cafetería de la zona varios intercambios, son los siguientes:

-Pide: Wormadam. Ofrece: Snivy.

-Pide: Rapidash. Ofrece: Tepig.

-Pide Masquerain. Ofrece: Oshawott.

-Hay una galería de arte en esta zona, todas las obras que podemos observar son de fans del juego, vuestras obras pueden aparecer también si se las mandais a Eric\_Lostie por Twitter o por Discord, vale dibujar cualquier cosa del juego, personajes o formas regionales.

-En la casa más al sur de la zona, una señora nos cambiará un Slurpuff si nosotros le damos un Aromatisse.

-En el mercadillo podremos comprar TODAS las piedras evolutivas, además de muchos objetos competitivos interesantes, recomendable mirarlo todo bien.

-Veremos un gran arco en el centro de la zona, son las Criptas de Luminalia, para lograr entrar necesitaremos una Ocaso Ball en nuestro poder. Podemos obtener una si usamos la Lente de la Verdad en la esquina superior izquierda del mapa, atravesando unos barriles.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 38% Furfrou (Dropea Pelaje Fino y raramente Perla).
- 20% Butterfree (Dropea Rocío Matinal y raramente Polvo Plata).
- 20% Beedrill (Dropea Rocío Matinal y raramente Flecha Venenosa).
- 20% Tranquill (No tiene drop)
- 1% Glameow (Dropea Baya Zreza).
- 1% Purugly (Dropea Baya Zreza).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Luminalia Oeste:**

- Crepe Luminalia: En la casa más al sur, hablando con la mademoiselle.
- Ultra Ball: Justo detrás de la galería de arte.
- Baya Atania: Te la da una niña en la casa superior izquierda.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa superior izquierda.
- **MT60 Ala de Acero:** Mercadillo, entre 2 cajas.
- Baya Atania: En el piso superior de la casa superior izquierda, deberemos decirle como opción a la niña.

## **CRIPATAS DE LUMINALIA (Opcional)**

Necesitaremos tener siempre una Ocaso Ball en la bolsa para entrar y salir de la zona.

#### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Houndour (Dropea Brasa Candente y raramente Extracto Sombrío).
- 20% Garbodor (Dropea Lodo Negro y raramente Pepita).
- 20% Lampent (Dropea Ectoplasma y raramente Brasa Candente).
- 20% Klefki (Dropea Virutas Férrreas y raramente Azúcar Meloso).
- 18% Hypno (Dropea Fluido Onírico y raramente Polvo Brillante).
- 2% Spiritomb (Dropea Ectoplasma y raramente Extracto Sombrío).

#### **Objetos obtenibles en Criptas de Luminalia:**

- **MT30 Bola Sombra:** En la esquina inferior izquierda de la zona, deberemos dar un rodeo esquivando unas estanterías.
- Hueso Raro: Objeto oculto en la roca de la esquina superior izquierda, al lado de la puerta sellada.
- Hueso Raro: En forma de poké ball en la esquina superior izquierda del mapa, al lado de la puerta sellada.
- Cuchara Torcida: En la parte superior central de la zona, yendo hacia la derecha desde la puerta sellada.
- Mini Seta: Objeto oculto en una roca en la zona central derecha, al lado de una estantería caída.
- Hueso Raro: En forma de poké ball en la esquina inferior derecha, deberemos dar toda la vuelta al mapa porque una reja nos impedirá el acceso desde la entrada.
- Esper Ball: Es comparada a un señor en el barrio subterráneo.
- Pertenencias Sospechosas: En la calavera de ojos rojos arriba del todo.
- Bolaluminosa: En la papelera del barrio subterráneo, junto a una cama.

**Nota:** Desde el barrio subterráneo podremos regresar a las Catacumbas Septentrionales rompiendo unas rocas de la parte superior, podremos obtener otra mejora de Pokévial.

Si queremos llegar al final de la mazmorra deberemos ir todo a la izquierda y después todo al norte hasta encontrar una puerta cerrada por Llave Mercúrica, tomándola como referencia deberemos bajar dos intersecciones hacia abajo e iremos todo a la derecha hasta el final del pasillo. Finalmente todo al norte y encontraremos unas escaleras de bajada.

Tras bajar las escaleras encontraremos a diversos habitantes sobreviviendo como han podido, destacaremos que a la derecha hay un malhechor llamado **Plumanegra**, es una persona reclutable para Pueblo Acrílico, nos pedirá buscar una calavera roja en la zona anterior, dicha calavera estará en la zona superior izquierda del mapa, tras volver a hablar con sus pertenencias se pensará que le estamos robando y deberemos luchar.



### **Malhechor Plumanegra**

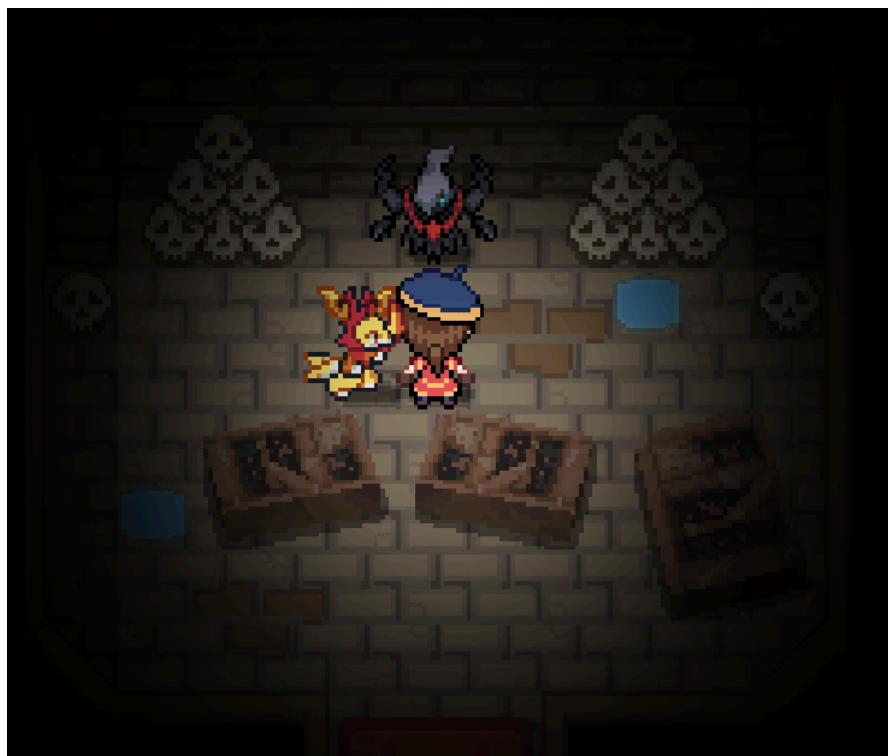
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	ROCA DEL REY	NERVIOSISMO	+ATK -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	SORPRESA	PLUMERAZO	MORDISCO	IDA Y VUELTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	NINGUNO	INTRÉPIDO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GOLPE CUERPO	TERRA-TEMBLOR	SORPRESA	TRITURAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	55	PERISCOPIO	AFORTUNADO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PICO TALADRO	GOLPE BAJO	ONDA ÍGNEA	TAJO UMBRÍO

**Consejos de batalla:** No debería suponernos un reto ya que a estas alturas deberíamos tener un equipo bastante sólido. Destacar que prácticamente todo su equipo es físico salvo la cobertura de fuego de Honchkrow. Persian es frenado fácilmente por cualquier Pokémon

de tipo Acero defensivo físico. Kangaskhan tiene Intrépido y además tiene tipo Tierra de cobertura, pero un buen defensivo físico que tenga ataques de Lucha lo acabará bajando. Honchkrow es peligroso por sus críticos, habrá que golpearle muy duramente con ataques de Roca, Hada o Eléctrico para bajarlo cuánto antes, cuidado con llevar Pokémon de tipo Hielo que tiene cobertura para ellos.

## Atrapar a Darkrai (Opcional)

No es muy difícil encontrarlo, simplemente deberemos ir a la parte superior izquierda de las criptas, allí veremos una puerta sellada por Llave Mercúrica, tras abrirla podremos tratar de atrapar a este Pokémon Legendario.



## Acceder a las Catacumbas Septentrionales (Opcional)

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- 28% Noibat (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 25% Ariados (Dropea Antídoto y raramente Flecha Venenosa).
- 25% Glimmet (Dropea Mineral Extraño y raramente Poketoxina).
- 20% Misdreavus (Dropea Ectoplasma y raramente Polvo de Hueso).
- 2% Glimmora (No tiene drop).

### **Objetos obtenibles en Catacumbas Septentrionales:**

- Polvo de Hueso: Avanzando un poco por el pasillo en forma de poké ball.

- **MEJORA DE POKÉVIAL:** Tras activar la palanca la encontraremos frente a la estatua de la Reina (Solo si activamos la otra palanca en su día).

## CIUDAD LUMINALIA NORTE

### Cosas a destacar de Ciudad Luminalia Norte:

- En esta zona se sitúa el Palacio de Luminalia, pero aún no podremos pasar.
- Un señor sentado en un banco junto a un lago en la zona inferior izquierda nos intercambiará un Magmortar si nosotros le damos un Electivire.
- Hay un “**Le Prodigie**” en la zona central, deberemos surfear un poco y lo encontraremos.
- Existe una peluquería para Furfrou, permite cambiarle de forma, también cambiará de tipo y además, conseguirá un nuevo movimiento propio de dicho tipo.

### Objetos obtenibles en Ciudad Luminalia Norte:

- Botón Escape: Hablando con la señora sentada a la izquierda de la peluquería.
- Ocaso Ball: Deberemos acceder desde la pantalla de abajo y usar la Lente de la Verdad para atravesar unos barriles.
- Página de Alquimia Pokemon: Deberemos hacer Surf en la zona central y rodear unos setos.
- Página de Alquimia Pokémon: En la esquina superior derecha del mapa, detrás de una casa, junto a unos barriles.

Una vez que ya hemos visto todo lo que da de sí Ciudad Luminalia es hora de continuar con la historia principal, recordamos que debemos buscar a **Melia**, estará en Ciudad Luminalia Sur, justo al lado del Centro Pokémon, recordamos que querrá probar con nosotros a su Floette modo Flor Eterna, es recomendable saber que las estadísticas del Floette Eterno son mucho más altas que las de un Floette convencional, habrá que prepararse bien.

## COMBATE N° 4 CONTRA RIVAL MELIA:



### Rival Melia:

Tiene disponible dos Hiperpociones como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	NINGUNO	FLORACIÓN	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	FUERZA LUNAR	GIGA-DRENADO	PSÍQUICO	ENCANTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	CASCO DENTADO	SINCRONÍA/ ALERTA	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	PSICOCARGA	PAZ MENTAL	RAYO SEÑAL	LUZ LUNAR

LA EVOLUCIÓN DE EEVEE DE MELIA VARIARÁ DEPENDIENDO DE SU INICIAL.

- Tendrá a Vaporeon si tiene a Delphox.
- Tendrá a Jolteon si tiene a Greninja.
- Tendrá a Flareon si tiene a Chesnaught.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	AGUA MÍSTICA	ABSORBER AGUA	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	RAYO AURORA	ARMADURA ÁCIDA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	IMÁN	ABSORBER ELEC.	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	RAYO	VOLTIO-CAMBIO	RAYO SEÑAL	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	54	CARBÓN	AGALLAS	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PATADA ÍGNEA	COLA FÉRREA	FUERZA	FUEGO FATUO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL FUERTE FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	55	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	BRAZO PINCHO	TRITURAR	EXCAVAR	DRENADORAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	55	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PUÑO FUEGO	PUÑO TRUENO	CABEZAZO ZEN	AFILA-GARRAS

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
55	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK. ESP	
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	AGUA LODOSA	PSICOCARGA	PULSO UMBRÍO	PAZ MENTAL

**Consejos de batalla:** Floette Flor Eterna no es muy defensivo por la parte física, así que aprovecharemos eso y bloqueamos ambos stabs que tiene con un pokémon defensivo de Acero (Su habilidad le da stab de Planta). Musharna no es un Pokémon muy peligroso, ya que es frenado totalmente por un pokémon de tipo Acero aunque cuidado con atacar por la parte física, el Casco Dentado y su capacidad de curarse puede desgastarnos mucho.

Contra la evolución de Eevee dependerá de a cual nos enfrentemos. Vaporeon tiene Hielo así que la mejor opción será algún Pokémon de tipo Eléctrico físico. Jolteon no tiene cobertura contra Pokémon de tipo Tierra y por la física caerá rápidamente. Flareon cuenta con un set variado y además nos podrá quemar, atacar por la parte especial con Agua o Tierra será lo mejor, cuidado con llevar Pokémon de tipo Roca que tiene Cola Férrea. Chesnaught y Delphox tienen debilidad X4 a Hielo y Tierra respectivamente, y no tienen movimientos para cubrirse esos tipos, por lo que podemos buscar bajarlos de un único golpe si contamos con alguno. Greninja no tiene ninguna debilidad X4 pero no destaca en velocidad por lo que con golpes fuertes de Eléctrico, Bicho o Siniestro serán lo mejor para irlo debilitando.

Tras ganar el combate, una pequeña niña ladrona le robará a **Melia** sus Poké balls, deberemos seguir a la niña hacia el Bulevar Este, se sitúa cruzando el puente del norte, allí volveremos a ver a la niña una vez más y la encontraremos en la puerta de una casa.



Tras seguir al interior de la casa a la pequeña ladrona, nos encontraremos con **Crisanto**, nos explicará que esa casa es realmente un orfanato. **Melia** recuperará sus pertenencias pero tendremos una visita inesperada aquí dentro: **Alca**.

Tendremos una larga conversación entre todos los personajes de la sala, **Alca** nos contará que la revolución es irremediable y que todo debe ser hecho por un bien mayor, es el destino que ella ha elegido. **Melia** se irá a reunir con el rey y con **Merlot**. **Crisanto** nos dirá de reunirnos con **Mirra** en la Catedral Señorial, iremos allí. Se sitúa a la izquierda.



Dentro de la Catedral Señorial, **Mirra** estará sentado en primera fila, en el banco de la izquierda, deberemos hablar con él. Su plan consistirá en disfrazarnos de mosqueteros y colarnos en el Palacio de Luminalia, al no tener suficientes atuendos nos veremos obligar a robar uno y nos entregará unos **Polvos de Sueño**.

El mosquetero al cual deberemos robar se situará en el Bulevar Oeste, sentado en un banco detrás de la galería de arte, tiene una estrellita brillante.



**Nota:** Será una chica si nuestro personaje es de género femenino.

Mosquetero/a Spartoi

- Hariyama, nivel 54.
- Pangoro, nivel 54.

Tras haber drogado en contra de su voluntad a una persona inocente le robaremos sus ropajes de mosquetero. **Crisanto** y **Mirra** también aparecerán ya vestidos para la ocasión, tras una escena cómica donde **Crisanto** insinúa que **Mirra** podría llamar la atención por algún motivo que desconocemos veremos como cae la tarde. Deberemos dirigirnos al Palacio de Luminalia, se sitúa en el Bulevar Norte, en la esquina superior izquierda.

Justo cuando vamos a entrar nos encontraremos con la **Profesora Olivier**. Tras un par de palabras nosotros y **Crisanto** avanzaremos al norte, justo después, la **Profesora Olivier** amenazará a **Mirra** diciendo que no le perdonaría que nos pasase algo malo, tras ello, veremos diversas cinemáticas de varios personajes y entraremos en el Palacio Luminalia.

## PALACIO LUMINALIA (MAZMORRA FINAL PARTE 1)

Esta mazmorra puede ser algo compleja al ser la final de la primera parte del juego, por lo que se pide que se sigan muy detalladamente los pasos para completarla sin problemas.

Lo primero que deberemos hacer es ir al norte, allí estarán el **Capitán Merlot** y **Melia**, tras recibir las órdenes iniciales deberemos empezar a patrullar la zona, podremos interrogar a las personas del lugar para tratar de resolver el puzzle, además **Crisanto** recopilará todas las pistas que obtengamos de la zona, por lo que es recomendable pararse a pensar.

**Nota:** Una vez superada la mazmorra al completo no podremos volver a entrar.

**Objetos obtenibles en Palacio Luminalia:**

- Cura Total: Hablando con la mosquetera de la biblioteca de la sala inferior izquierda.
- Elixir: Hablando con el mosquetero situado en la mesa de la derecha de la entrada.
- Ataque X: En forma de poké ball, en la sala inferior derecha, junto a una chica con un Riolu y una chimenea.
- Ectoplasma y Azúcar Meloso: En una caja de materiales en la cocina, en la zona inferior derecha del mapa.
- Esquirlas Frías y Extracto Sombrío: En una caja de materiales en la cocina, en la zona inferior derecha del mapa.
- Hiperpoción: Es la poké ball de la cocina, en la zona inferior derecha del mapa, detrás del chef la encontraremos.
- Inyección Hierro: Objeto oculto en la papelera de la cocina, en la zona inferior derecha del mapa.
- Éter Máximo: Deberemos ir por la esquina superior izquierda desde la zona inicial, después iremos por un camino norte y la encontraremos a la izquierda.

- Especial X: Tras ir a la zona superior izquierda, hablando con la mosquetera.
- Chapa Vigor: Tras ir a la zona superior izquierda, deberemos ir a la esquina superior izquierda de la pantalla, en forma de poké ball.
- Restaurar Todo: En la Habitación Real, se accede yendo por el camino superior izquierdo de la primera pantalla y después subiendo otras escaleras a una planta superior, habrá una señora con un Meowstic mirándola.
- Hiperpoción: Hablando con una damisela en la primera pantalla, el vestíbulo, tras subir las escaleras.
- Directo: Tras ir a la zona superior derecha, hablando con el mosquetero.
- Revivir Máximo: Deberemos ir por la esquina superior derecha desde la zona inicial, después entraremos en la segunda sala que encontraremos.
- Chapa Ímpetu: Deberemos ir por la esquina superior derecha desde la zona inicial, después entraremos en la última sala que encontraremos.

Una vez que hemos analizado todos los objetos obtenibles empezaremos a explicar la mazmorra, lo primero que debemos hacer es buscar 3 bustos del **Rey Malvo**. Tienen 4 posibles posiciones y debemos hacer que cada uno de ellos tenga una posición exacta.

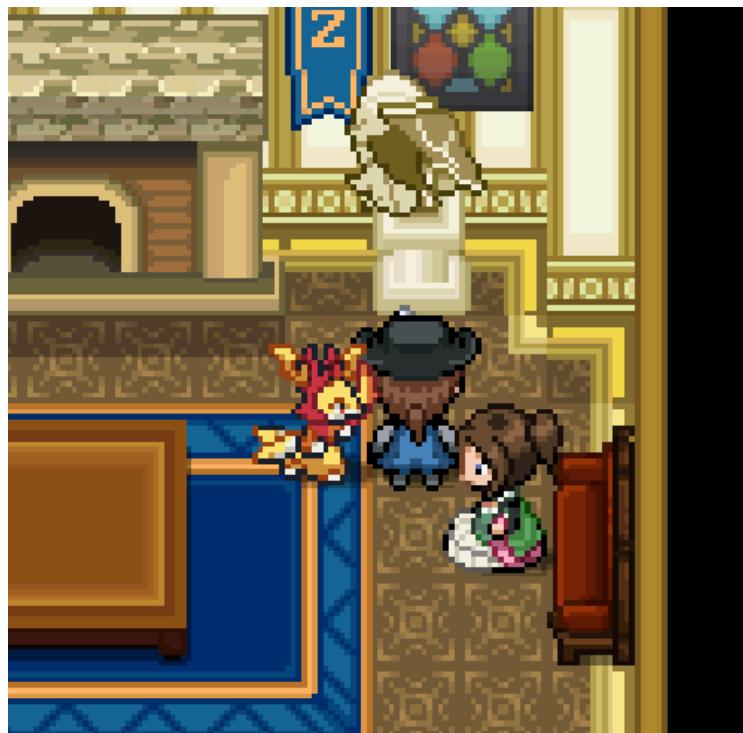
El primer busto se encuentra en la biblioteca de la esquina inferior izquierda del Palacio, deberemos hacer que se quede mirando al norte. (Ver imagen)



El segundo busto se encuentra en la zona superior derecha del palacio, tras cambiar de pantalla, deberemos entrar en la primera habitación que veamos, deberemos hacer que se quede mirando hacia el oeste. (Ver imagen)



El tercer busto se encuentra en la zona superior izquierda del palacio, tras cambiar de pantalla, deberemos llegar hasta el punto más arriba izquierda posible posible, deberemos hacer que se quede mirando hacia el este. (Ver imagen)



Tras lograr colocar los 3 bustos en dichas posiciones iremos hacia la Habitación Real, partiendo desde el 3º busto girado, se encuentra yendo hacia abajo y luego hacia la derecha, una damisela junto a un Meowstic la estará mirando, allí dentro en la izquierda veremos una poké ball en el suelo, es la **Regadera Mágica**.



Tras obtener la **Regadera Mágica**, deberemos ir al jardín exterior, se accede desde el vestíbulo principal, en la parte norte del propio vestíbulo habrá dos salidas que nos llevarán a él. Dentro de dicho jardín, deberemos localizar una flor con pétalos rojos oscuros intensos, estará en la zona a la derecha del círculo central, nuestra misión será regarla con la **Regadera Mágica**. En la imagen se especifica el lugar exacto donde la encontraremos.



Tras regar la flor obtendremos el **Talisman de Malvo**. Justo cuando vamos a volver al Palacio veremos cómo los revolucionarios y el Team Azoth ya se han abierto paso en la zona, y tendremos un combate doble con dos revolucionarios.

## Revolucionarios Marcel y Marcela

- Zangoose, nivel 55.
- Gallade, nivel 55.
- Aggron, nivel 55.

Tras ganar el combate veremos como la situación es problemática y nos invitarán al Salón del Rey, queda al norte del jardín en el que nos encontramos.

Una vez llegamos a la sala del rey, nos encontraremos con **Melia**, **Merlot** y **Áster Zephir**, haciendo un análisis de la situación, tras unas conversaciones nos quitaremos los trajes de mosqueteros y revelaremos a todos nuestras verdaderas identidades, nuevamente tras más conversaciones el propio rey **Áster Zephir** nos entregará la **Llave de Palacio**.

**Nota:** Habrá un Restaurar Todo en la zona izquierda de la sala del trono, también podremos curarnos con la enfermera de arriba a la derecha y acceder al PC con el señor.

Tras finalizar las conversaciones, deberemos volver al Palacio sabiendo que estará siendo atacado, habrá combates a partir de este punto y algunos caminos estarán bloqueados.

Nuestro objetivo será llegar a la zona inferior derecha del Palacio, algunos caminos estarán bloqueados pero la **Llave de Palacio** nos permitirá tomar caminos alternativos.

**Opcional:** Tras volver a entrar en el palacio deberemos ir rumbo a la derecha hasta luchar con una revolucionaria, tras derrotarla, entraremos en el dormitorio central de la zona, allí veremos un teletransportador, al usarlo podremos obtener unas Virutas Férreas y un Polvo Brillante de una caja de materiales y una **Poción Brillante** en la poké ball del suelo.

**Nota:** La **Poción Brillante** asegura que el siguiente Pokémon salvaje sea shiny.

Tras volver a entrar en el palacio deberemos ir rumbo a la izquierda hasta luchar con una revolucionaria, tras derrotarla, seguiremos hacia la izquierda hasta ver una escalera al norte y otra al sur, deberemos ir hacia la del sur y luego a la derecha hasta el teletransportador.

Habremos regresado a la biblioteca de la parte inferior izquierda, solo que ahora estará siendo arrasada, deberemos salir por la derecha tras combatir con otro revolucionario.

Tras regresar al vestíbulo, deberemos ir al sur, entre dos mesas habrá otro teletransportador que deberemos tomar, justo debajo de la damisela con el Furfrou.

Tras teletransportarnos, deberemos ir todo hacia la derecha y combatiremos contra un recluta Azoth más. Allí, en el camino norte podremos recoger una ultra ball y una pepita, después seguiremos hacia la derecha. Veremos otro revolucionario y una caja de materiales con una Escama Dura y una Brasa Candente y finalmente tomaremos el teletransportador.

## Entrenadores en Palacio Luminalia:

Revolucionario Rodry

- Scyther, nivel 56.

Revolucionaria Foxua

- Salazzle, nivel 55.
- Krookodile, nivel 55.

Recluta Azoth Félix

- Toxtricity, nivel 56.

Recluta Azoth Alvar

- Crobat, nivel 56.

Revolucionario Luisvo

- Chansey, nivel 55.
- Gliscor, nivel 55.

Recluta Azoth Alexandra

- Dusclops, nivel 55.
- Crabominable, nivel 55.

Revolucionario Reyson

- Staraptor, nivel 55.
- Electivire, nivel 55.

Tras lograr llegar por fin a la esquina inferior derecha del Palacio Luminalia, avanzaremos un poco y nos veremos sorprendidos por **Lanto**, acompañado de reclutas del Team Azoth, querrá venganza por lo que ocurrió en su mansión y después de unas conversaciones nos veremos obligados a luchar contra él por sorpresa. Si recordamos su equipo en el pasado ya sabremos más o menos los Pokémon que usará y podremos repetir más o menos la misma estrategia de aquel entonces. Será un combate complicado, buena suerte.



### Monsieur Lanto

Tiene disponible dos Pociones Máximas como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	55	BAYA CAOCA	MANTO NÍVEO /POD.GÉLIDO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	RAYO HIELO	BOLA SOMBRA	MISMO-DESTINO	PÚAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	56	CUCHARA TORCIDA	SINCRONÍA/ RASTRO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSICOCARGA	FUERZA LUNAR	ENERGIBOLA	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	56	CINTA FUERTE	SEBO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	GOLPE	CARANTOÑA	TAJO UMBRÍO	SORPRESA

	CUERPO			
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	56	GEMA VOLADORA	INTRÉPIDO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PATADA SALTO ALTA	CARANTOÑA	DOBLE FILO	ACRÓBATA
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	BAYA ZIDRA	DESPPIERTA-LLAMA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	GIGA-DRENADO	PIROTECNIA	DANZA ALETEO	JOYA DE LUZ

**Consejos de batalla:** 2º asalto contra **Lanto**. Mantendrá prácticamente el mismo equipo. Froslass buscará meter Púas y llevarnos con Mismodestino, deberemos estar muy cuidadosos, no es un pokémon que destaque en defensas por lo que caerá rápido. Gardevoir apenas tiene defensa física y además no tiene forma de lidiar con un Pokémon de tipo Acero, sacarle uno le bloqueará totalmente aunque puede hacer daño con el poderoso ataque especial que tiene. Purugly es muy veloz pero no tiene mucho poder ofensivo, traer algún pokémon de Roca o Acero muy defensivo hará el apaño para anularle el daño de stab. Lopunny es una liada importante, aquí es Normal-Lucha y con Intrépido nos puede golpear a Fantasmas. Lo mejor es bajarle el ataque físico de alguna manera o quemarle, su movimiento acróbatas y la gema pueden ser letales. Lilligant es la joya de la corona, esa cosa puede barrerse a todo nuestro equipo si se tira un par de Danza Aleteo, lo mejor es pegarle muy duramente por la parte física ya que la defensa especial SÍ puede subirla pero la defensa física NO. Ni se nos ocurra atacar con Fuego o traer Voladores, porque tiene coberturas para ellos. Lo mejor es tratar de atacar con algún Pokémon de tipo Veneno muy duramente como Raichu regional.

Tras ganar el combate, los reclutas Azoth huirán y dejarán solo a **Lanto**, éste, sacará un arma punzante y tratará de lastimar a **Crisanto**, usando su musculatura, bloqueará el ataque y lo lanzará contra un pilar dejando a **Lanto** inconsciente. Tras ello, le atarán contra el mismo pilar ya mencionado y deberemos seguir resolviendo el puzzle de la zona.

**Nota:** Podremos dibujarle algo gracioso a **Lanto** en la cara mientras está inconsciente.

Si nos fijamos a la derecha, veremos una enorme mesa con 6 asientos, deberemos sentarnos en medio de la parte superior y usar desde la bolsa el **Talismán de Malvo**. (Ver la imagen inferior para localizar el lugar exacto).

Tras hacerlo llegaremos a una zona misteriosa llamada **Cámaras de Reflexión**, mantiene la misma estructura que el Palacio de Luminalia pero será mucho más siniestro y tenebroso.



## CÁMARAS DE REFLEXIÓN

Una vez que hemos llegado, deberemos abandonar la sala por la parte izquierda, tras hacerlo, nos encontraremos unas misteriosas escaleras que descienden en la parte central. Siguiendo el único camino posible, nos encontraremos con un **Dusknoir** parlante, que nos explicará qué debemos hacer frente a un gran desafío contra 4 magníficos entrenadores y cuando estemos listos podremos aceptarlo. (Es el equivalente al Alto Mando).

### Objetos obtenibles en Cámaras de Reflexión:

- Polvo de Hueso: En la papelera de la cocina, todo a la derecha.
- Piedra Noche: En la sala que sería el equivalente al vestíbulo, en la esquina superior izquierda del mapa.

## CÁMARAS DE REFLEXIÓN (INTERIOR)

Como bien nos explican: El desafío puede hacerse en el orden que se quiera, habrá 4 teletransportadores en las esquinas, por lo que podemos ir a por quien queremos.

- **Tileo**: Arriba izquierda, se centra en tener Pokémon defensivos.
- **Malva**: Arriba derecha, se centra en tener Pokémon ofensivos.
- **Drácena**: Abajo izquierda, se centra en tener Pokémon curativos.

- **Narciso:** Abajo derecha, se centra en tener Pokémon que metan estados alterados.

Siempre que derrotemos a uno tendremos recuerdos del antiguo rey, no se mencionarán aquí para que los disfrutéis cuando los vayáis superando uno a uno.

**Curiosidad:** Son los mismos 4 Altos Mandos de los videojuegos Pokémon XY, pero ligeramente modificados para encajar con la época.



### Alto Caballero Tileo

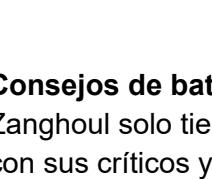
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	HIERBA BLANCA	CAPARAZÓN	-ATK +DEF
<b>MOVIMIENTOS</b>				
HUMAREDA	COMETA DRACO	FOCO RESPLANDOR	FUEGO FATUO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	CHALECO ASALTO	PIEL FEÉRICA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	PSICOCARGA	BOLA SOMBRA	FUEGO EMBRUJADO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	BANDA FOCUS	ENCADENADO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CARÁMBANO	PEDRADA	CLAVO CAÑÓN	ROMPE- CORAZA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	CASCO DENTADO	ROBUSTEZ	-ATK. ESP +DEF. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TÓXICO	REP. METAL	GIRO BOLA	AVALANCHA

**Consejos de batalla:** Turtonator puede quemarnos y tiene ataques variados, además de recuperar la estadística tras un Cometa Draco. Pegarle fuerte con Tierra o Dragón es la única forma de tumbarlo. Sylveon es bastante frenado por un Pokémon de tipo Acero. Cloyster se puede descontrolar con el Rompecoraza, pero no tiene nada que hacerle a un Pokémon de tipo Acero. Bastiodon es frenado totalmente por un Pokémon de tipo Acero, no podrá pegarnos eficaz ni envenenarnos gravemente, mucho cuidado con la Represión Metal, tiene Robustez, así que nunca caería de un golpe y si nos devuelve el golpe con eso podría ser letal.



Alta Dama Malva

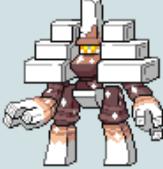
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	TOXISFERA	BRUTALIDAD	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	IMAGEN	DANZA ESPADA	DESARME	A BOCAJARRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	PERISCOPIO	FRANCO-TIRADOR	+VEL -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	TAJO UMBRÍO	VENENO X	TIJERA X	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	GAFAS ESPECIALES	MURO MÁGICO	+VEL -ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PSICOCARGA	ENERGIBOLA	ONDA CERTERA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	VIDASFERA	ROMPE-MOLDES	+ATK -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GARRA DRAGÓN	PUYA NOCIVA	TERREMOTO	DANZA DRAGÓN

**Consejos de batalla:** Esto será complicado, todo lo que tiene son amenazas muy serias. Zanghoul solo tiene una debilidad al siniestro y tiene a bocajarro para ellos. Drapion es letal con sus críticos y su única debilidad es la Tierra, no podemos dejar que use Danza Espada. Alakazam puede barrer con todo, no podemos sacarle ni Fantasma ni Siniestro porque tiene para ellos, por lo que algún Pokémon de tipo Bicho será lo mejor. Haxorus es el mayor peligro, Vidasfera + Danza Dragón es una demoledora, además tienen Veneno para las Hadas, algún Pokémon de tipo Hielo será lo mejor. Buena suerte.



### Alta Dama Drá cena

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	BAYA ZIDRA	DICHA	-ATK +DEF
MOVIMIENTOS				
	FUERZA LUNAR	TAJO AÉREO	ESFERA AURAL	RESPIRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	TOXISFERA	ANTÍDOTO	+DEF -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	TERREMOTO	ALA BIS	TIJERA X	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	RESTOS	CUERPO PURO	+DEF -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	SALAZÓN	RECUPE-RACIÓN	CABEZA DE HIERRO	PLANCHA CORPORAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	BAYA ATANIA	INMUNIDAD	-ATK. ESP +DEF. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	GOLPE CUERPO	TRITURAR	MACHADA	DESCANSO

**Consejos de batalla:** Togekiss tiene Esfera Auralasí que nada de tipo Acero. Deberemos usar algún Pokémon Eléctrico o Roca para frenarlo. Gliscor tampoco puede ser auto envenenado, deberemos meterle algún estado alterado o tratar de bajarlo de un golpe de tipo Hielo. Garganacl puede ser molesto con Salazón y acceso a recuperar vida, pero no tiene coberturas para Pokémon de tipo Agua (Cuidado con Salazón), Tierra o Planta. Snorlax como siempre es bajarlo por la parte física, no tiene ataques de Psíquico por lo que podremos sacar Pokémon de tipo Lucha sin problema, puede dormirse y auto despertarse por la baya eso sí. Buena suerte.



Alto Caballero Narciso

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	BANDA FOCUS	ILUSIÓN	-ATK +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PULSO UMBRÍO	RAYO CONFUSO	LANZA-LLAMAS	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	RESTOS	IGNORANTE	-ATK +DEF
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	FUERZA LUNAR	REDUCCIÓN	LLAMARADA	RAYO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	CARBÓN	CÓLERA	-ATK +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	BOLA SOMBRA	RAYO CONFUSO	LANZA-LLAMAS	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	VIDASFERA	CUERPO MALDITO	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	RAYO	BOLA SOMBRA	BOMBA LODO	ONDA CERTERA

**Consejos de batalla:** No nos dejemos engañar por ver a Gengar de inicio, es Zoroark disfrazado. Tiene ataques de tipo Siniestro y Fuego, algo que aguante ambos golpes será lo ideal para bajarlo, como Houndoom. Clefable cuenta con Fuego así que nada de usar Pokémon de tipo Acero, será recomendable pegarle con ataques de tipo Veneno, tiene Ignorante, no es recomendable boostearse porque lo anulará. Typhlosion Hisui subirá su ataque especial al perder la mitad de vida, es ideal controlar el daño para tratar de no activar su habilidad, ataques de tipo Roca, Tierra o Agua lo frenarían fácil. Gengar cuenta con ataques muy variados, lo ideal sería algún movimiento físico con prioridad que le haga mucho daño, como Golpe Bajo.

Tras lograr vencer a estos 4 entrenadores, lograremos abrir la puerta del fondo, allí se encontrará un objeto muy interesante: **El Proyecto de Arma Definitiva**.

Una vez lo tengamos deberemos salir de la zona, **Mirra** y **Crisanto** nos estarán esperando fuera, tras un rato hablando aparecerá **Alca** en escena, reclamando lo que hemos obtenido, tras un intercambio de golpes, **Alca** será bañada en la sustancia dorada de los jarrones de la sala, y huirá sin mediar palabra, nosotros deberemos volver al Palacio de Luminalia.

Para regresar deberemos atravesar una especie de portal luminoso, justo al lado de la mesa por la que entramos en dicha dimensión. Una vez hemos regresado, aparecerá **Melia** con la que mantendremos una conversación, tras eso, un revolucionario nos atacará con su Octillery y veremos como el libro **Proyecto de Arma Definitiva** cae al suelo.

**Crisanto** habrá sido dañado ligeramente y **Mirra** le ayudará a caminar, junto a ellos dos, nosotros nos dirigiremos a la sala del trono, solo habrá un camino posible hacia la izquierda y luego hacia el norte ya que todo está destruido. Podremos obtener una Defensa Especial X en la sala donde hirieron a **Crisanto**, una Poción Máxima en la pantalla a la izquierda de donde fuimos atacados, un Restaurar Todo, a la izquierda de la segunda revolucionaria contra la que combatiremos y otra Poción Máxima en la zona superior derecha (Deberemos salir al jardín exterior por la salida izquierda y luego regresar desde el jardín por la derecha).

De camino a la sala del rey habrán varios revolucionarios, serán los dos siguientes:

Revolucionario Lechu

- Glimmora, nivel 58.
- Houndstone, nivel 58.

Revolucionaria Pietra

- Copperajah, nivel 58.
- Flapple, nivel 58.

Tras derrotarlos, avanzaremos al norte, atravesaremos el jardín exterior y llegaremos a la sala del trono, allí descubriremos que el **Capitán Merlot** ha perdido la vida. **Melia** nos contará que luchó con todas sus fuerzas contra los revolucionarios pero no pudo frenarlos.

Seguidamente, el rey **Áster Zephir** estará lamentando el fallecimiento de su amigo, se dará cuenta de que luchar es inútil y tratará de derribar el propio Palacio con todos dentro, nos veremos obligados a combatir con él para frenar su desato de locura.



### Rey Áster Zephir

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	50	NINGUNO	AUTOESTIMA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	CARA SUSTO	SAÑA	HIDROBOMBA	MORDISCO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	50	NINGUNO	REALEZA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	VOZARRÓN	ENCANTO	BOLA SOMBRÁ	AVIVAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	51	NINGUNO	FLORACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	BESO DRENAJE	MEGA-AGOTAR	DESEO	AGUA FRÍA

**Consejos de batalla:** Este combate será muy fácil, de base sacaremos niveles a sus Pokémon. Gyarados caerá de un golpe Eléctrico, no tiene coberturas algunas y sus ataques son bastantes malos, Royaleon puede complicarse con ese Vozarrón con stab tampoco

tiene coberturas para Pokémon de tipo Lucha y Florges no tiene respuesta para Pokémon de tipo Acero o Veneno. Lo ganaremos en un momento sin despeinarnos.

Tras ganar el combate, el rey se rendirá a las primeras de cambio, en un giro dramático de los acontecimientos que nadie esperaba, el Floette Flor Eterna de **Melia** se transformará en **Angeline**, la antigua reina, que le instaurará fuerzas **Áster Zephir**, tras eso, recuperará las ganas de combatir una vez más, nos lanzará por los aires al jardín exterior y tanto **Áster Zephir** como **Angeline** harán una entrada épica, descendiendo de los cielos como si de unos ángeles se tratases. Estamos ante el combate final de la parte 1, espero que lo tengamos todo listo porque ya no hay vuelta atrás.

**Nota:** Es un combate doble.

**Curiosidad:** 3 de sus Pokémon son los que originalmente tenía el personaje de **AZ** en Pokémon XY cuando luchábamos contra él tras ser campeones de Kalos.





### Reyes Áster y Angeline

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	CINTA FUERTE	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUÑO SOMBRA	TERREMOTO	MACHADA	PUÑO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	BAYA GUALOT	INTIMIDACIÓN	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ACUA COLA	COLMILLO HIELO	BOTE	TRITURAR

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	59	HIERBA BLANCA	COMBUSTIBLE	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	SOFOCO	BOMBA LODO	TIERRA VIVA	FUEGO FATUO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	59	GAFAS ESPECIALES	REALEZA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	AVIVAR	ONDA CERTERA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	59	RESTOS	MURO MÁGICO	-ATK +VEL
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSICOCARGA	TAJO AÉREO	MASA CÓSMICA	REFLEJO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	60	FLORGESITA	VOZ FLUIDA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	GIGA-DRENADO	PSÍQUICO

**Consejos de batalla:** Golurk tiene Puño Hielo y Machada de cobertura, nada de sacarle tipo Planta, tipo Hielo o tipo Siniestro, deberemos usar Pokémon de tipo Agua, de varios golpes caerá. Gyarados tiene la baya anti tipo Eléctrico, acceso a Danza Dragón, Terremoto de cobertura, no será fácil colarle ataques eléctricos, bajarle el ataque o quemarlo será lo recomendable. Torkoal no debería suponernos un reto si le atacamos por la parte especial a

pesar de tener buenas coberturas y podernos quemar. Royaleon solo será débil al tipo Lucha, pero no tiene coberturas para ellos, es muy peligroso por su habilidad y sus ataques tan variados. Sigilyph es frenado totalmente por un Pokémon de tipo Acero, no tendrá nada que hacerle, pero puede poner la pantalla. Mega Florges es el mayor problema de todos, Agua-Hada, estadísticas altas y 4 ataques muy variados, no tendrá cobertura contra Plantas, será lo ideal atacar físico con alguno, no será tarea fácil.

Tras ganar el combate, **Angeline** se desvanecerá y el rey **Áster Zephir** se desmayará del cansancio. Tras ello, nos enteraremos que la Revolución ha ganado su contienda y pedirán al rey como recompensa. Sin embargo, nosotros no dejaremos que eso pase, permitiremos que **Melia** y **Áster Zephir** se escapen por una salida secreta, sin embargo, vivirán como parias, ya que la Familia Real ha llegado a su fin. Tras despedirnos, **Melia** y **Áster Zephir** se irán sin ser descubiertos, junto a **Mirra** y **Crisanto** contaremos lo sucedido y calmaremos las aguas. Sin embargo, el libro **Proyecto de Arma Definitiva** sigue en poder de **Melia** ya que no tuvo ocasión de devolvérnoslo.

Tras un par de cinemáticas estaremos en una cafetería, al salir al exterior, una revolucionaria nos informará que nuestro próximo destino es Ciudad Romantis, **Mirra** habrá preparado un carro para que nos lleve allí, nos deberemos montar en él.

En mitad del viaje, **Mirra** dirá que nos pidió hace un tiempo el **Proyecto de Arma Definitiva** pero le dijimos la realidad, que lo perdimos. Mirra no nos creyó y por eso nos traiciona, nos envenena y nos echará del carro, además avisará de que nos arresten y nos manden a la Prisión de Hierro.



## COMIENZO DEL SEGUNDO ACTO



### ACTO 2: TRAICIÓN

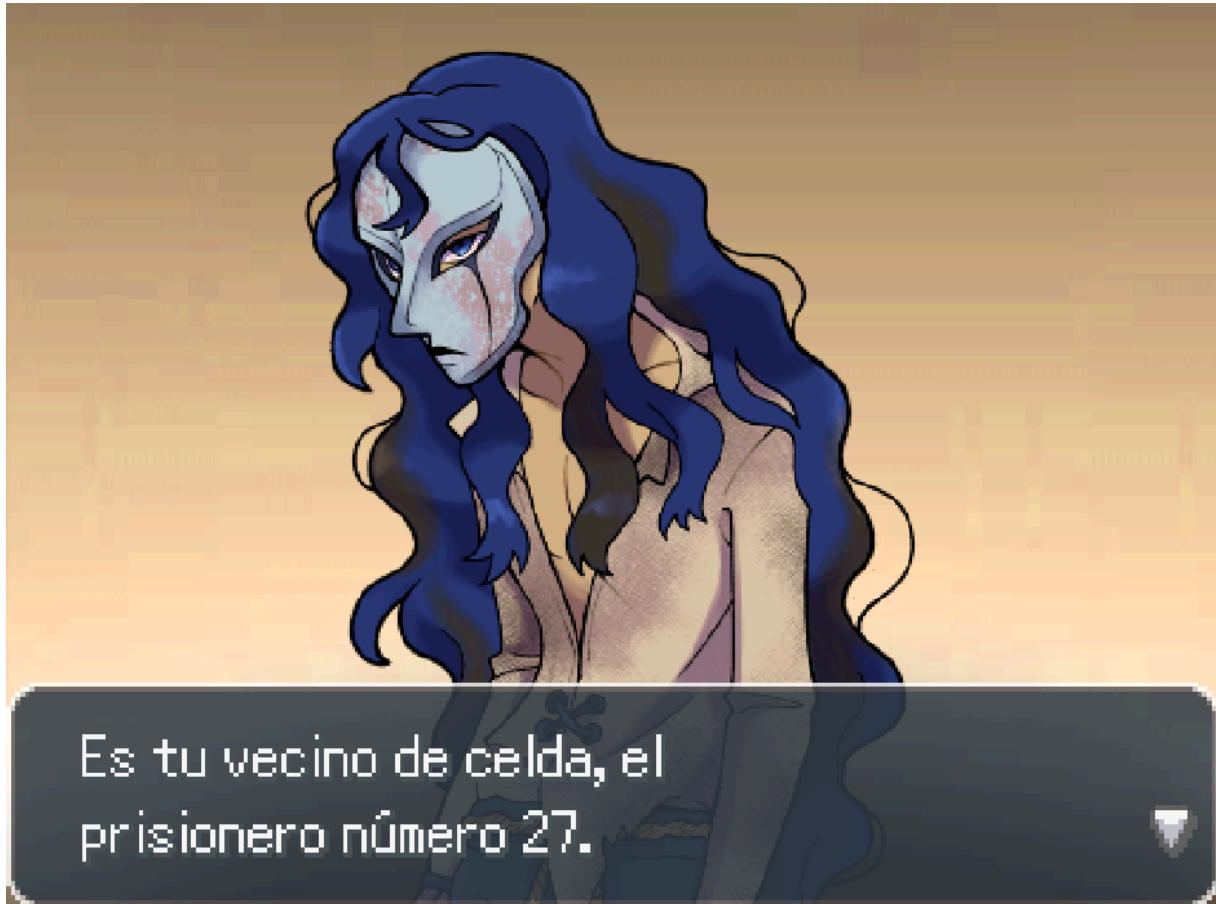
## PRISIÓN DEL OLVIDO (CELDAS)

### Objetos obtenibles en la Prisión del Olvido (Celdas):

- Polvo de Hueso: En la papelera de nuestra celda.
- Grava Seca: Nos la entrega la mujer de la zona más inferior izquierda de la cárcel.

Una vez somos trasladados a la **Prisión Del Olvido**, apareceremos en una celda en la que debemos interactuar con un **diario**, unos **barrotes** y una **cama**. Tras ello, ocurrirá un paso de tiempo de varias semanas, y un carabinero nos mandará a las canteras a trabajar.

Deberemos salir de la celda e ir hacia la derecha, aquí conoceremos a **Ferrofaz**, el prisionero más antiguo de la prisión. Tras la presentación, deberemos avanzar hacia abajo y salir de la cárcel para llegar al recinto exterior.



Es tu vecino de celda, el  
prisionero número 27.



## PRISIÓN DEL OLVIDO (CÁRCEL EXTERIOR)

Una vez en el exterior, deberemos ir a la zona más a la izquierda del mapa para llegar a la cantera. Seguiremos hacia la izquierda, hasta que un carabinero nos hable. Tras ello, nos encontraremos con **Ferrofaz**, a quién seguiremos en la dirección sur. Después, interactuará con nosotros mostrándonos 3 Pokémon: **Aron**, **Buneary** y **Numel** y nos pedirá amablemente que hagamos una elección entre ellos tres.

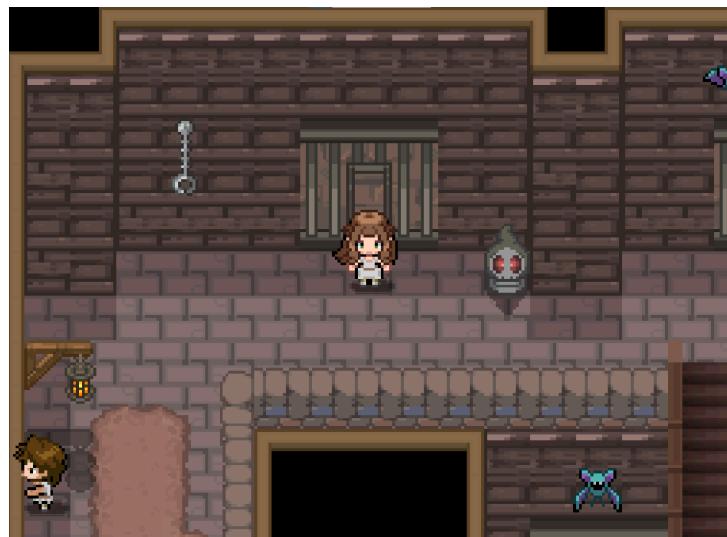
**NOTA:** El Pokémon que escojamos será nuestro Pokémon en un futuro.



Tras nuestra elección, aparecerá el Alcaide **Pinot**, el encargado de la prisión, que atacará a **Ferrofaz**, y acabará nuestra jornada laboral, obligándonos a regresar a nuestra celda.

#### Objetos obtenibles en la Prisión del Olvido (Cárcel Exterior):

- Pluma Suave: En la esquina inferior izquierda del mapa, junto a una torre de vigía.
- Extracto Sombrío: En la esquina superior derecha del mapa, en una roca.
- Amuleto Fuego: En la cantera, zona derecha, nada más bajar escaleras.
- Brasa Candente: En la cantera, zona más a la izquierda del mapa.
- Brasa Candente: En la cantera, zona más abajo izquierda del mapa.



Después de irnos a dormir, soñaremos con que hemos logrado recolectar las 12 medallas, y nos enfrentaremos a **Cintia** en un combate Pokémon.



## Entrenadora Prodigiosa Cintia

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	NINGUNO	ESPANTO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	BOLA SOMBRA	SOMBRA VIL	PULSO UMBRÍO	FUEGO FATUO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	NINGUNO	P. TÓXICO /CURA NATU.	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GIGA-DRENADO	SOMNÍFERO	BOMBA LODO	PARANORMAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	59	NINGUNO	IMPASIBLE/F. INTERNO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ONDA VACÍO	FOCO RESPLANDOR	ESFERA AURAL	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	59	NINGUNO	DICHA	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	TAJO AÉREO	BRILLO MÁGICO	LANZA-LLAMAS	ONDA TRUENO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	60	VIDASFERA	VELO ARENA	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GARRA DRAGÓN	TERREMOTO	CABEZA DE HIERRO	ROCA AFILADA

**Consejos de batalla:** Spiritomb solo tiene debilidad al tipo Hada y no tiene forma de afrontar contra Pokémon de ese tipo. Preferible ataques físicos, para evitar su habilidad. Roserade es totalmente frenado por un Pokémon de tipo Acero, no tiene nada para bloquearle. Lucario solo puede pegar con Acero o Lucha, no tiene muchas coberturas, preferible atacar por físico, para evitar su subida de defensa especial con Paz Mental. Togekiss juega con Dicha y Tajo Aéreo, lo ideal es algún Pokémon de tipo Eléctrico, para evitar su Onda Trueno y bajarlo rápido. Garchomp es muy peligroso con sus movimientos. Un golpe de Hielo fuerte debería bajarlo de un golpe, pero tiene movimientos de Acero y Roca para frenarlos. Hay que tener mucho cuidado, ya que tiene Vidasfera equipada.

Tras nuestra victoria, nos despertarán varios golpes provenientes desde la celda de al lado, y volverán a pasar un par de meses tras nuestro descanso en la celda. Al salir de la misma celda, nos informarán que **Mirra** quiere hablar con nosotros en la sala de audiencias.

Para acceder a la sala de Audiencias deberemos ir al edificio grande situado cerca del cementerio que queda a su izquierda. Lo habremos visto antes cuando fuimos a la cantera.



Tendremos una conversación con **Mirra** que nos pondrá al día de todo lo sucedido durante todo este tiempo. Una vez la conversación finalice, nos mandarán de vuelta a nuestra celda.

Para varias, esa noche tampoco será tranquila, **Alca** se nos aparecerá en sueños y tendrá un par de conversaciones con nosotros. Tras acabar, **Ferrofaz** logrará romper nuestra pared, conectando ambas celdas y nos dirá que nuestra misión principal será atrapar un Pokémon, para ello, necesitaremos seguir los pasos del libro y encontrar materiales.

## PRISIÓN DEL OLVIDO (MATERIALES)

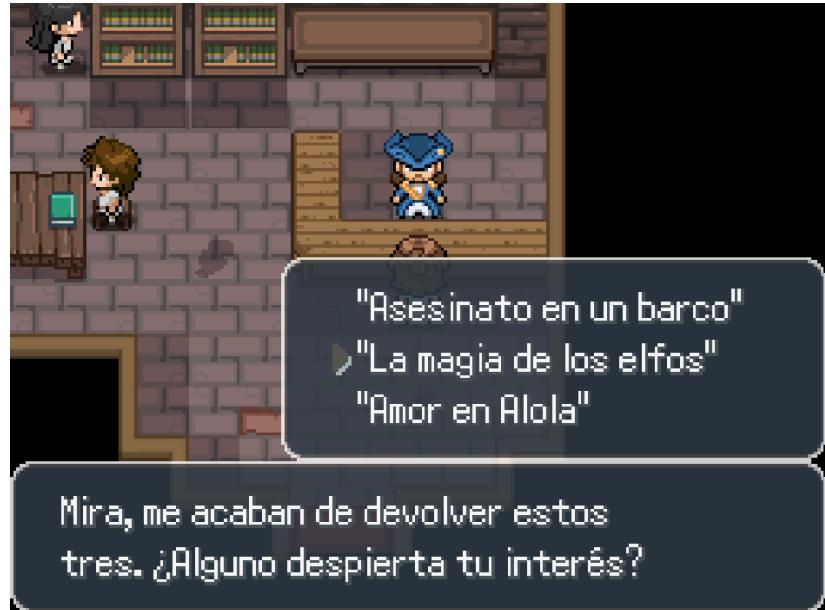
- **Bayá Meloc Jugosa:** La obtenemos al ganar la partida de Blackjack en el comedor de la prisión, está situado en la parte derecha del mapa, el preso tiene cartas encima de la mesa. Jugaremos varias veces hasta ganar.



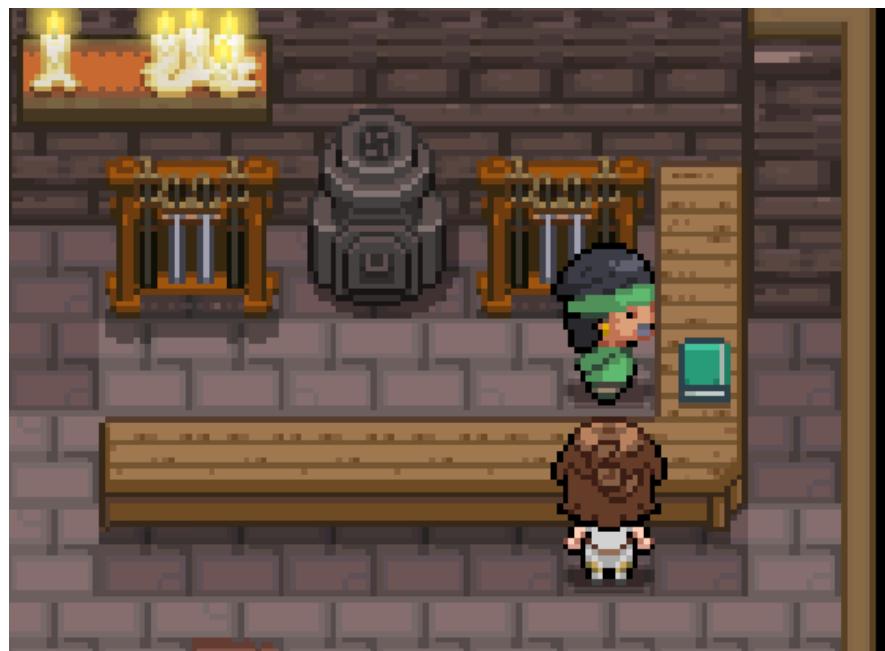
- **Piedra Redonda de la Suerte:** La obtenemos al interactuar con una de las tumbas del cementerio, concretamente con la de más arriba a la izquierda posible.



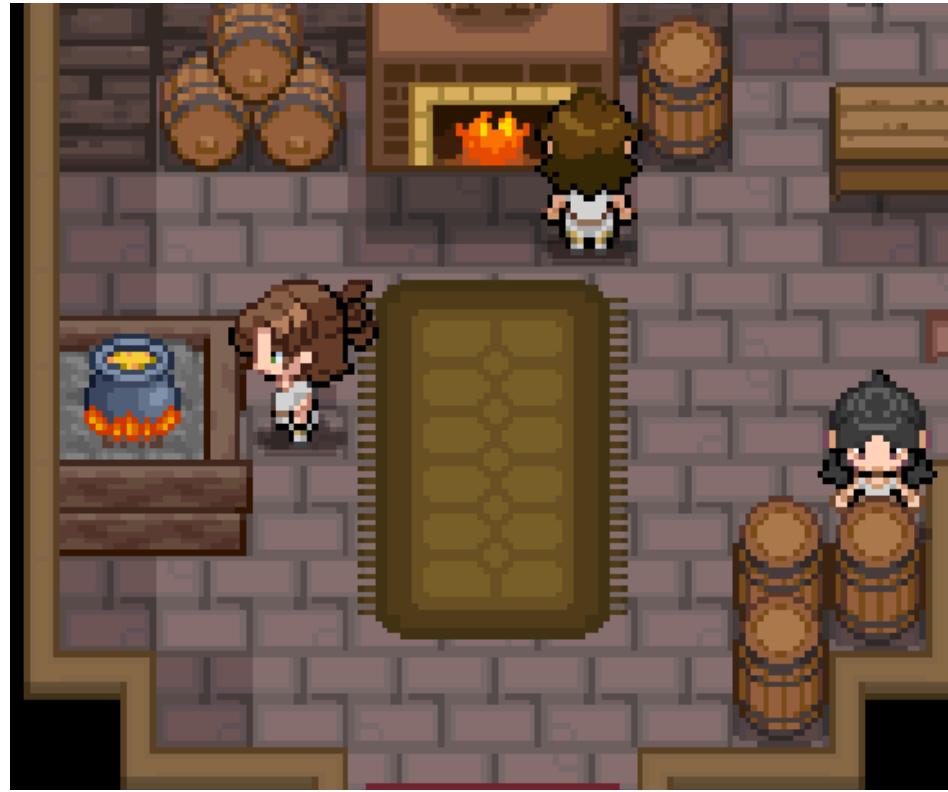
- **Acceder al Pote de Alquimia:** Lo encontramos en la forja, sin embargo, antes deberemos ganarnos la confianza del dueño de la zona. Para ello, antes deberemos ir a la Biblioteca y sacar el libro "La magia de los elfos". Solo podemos tener un libro.



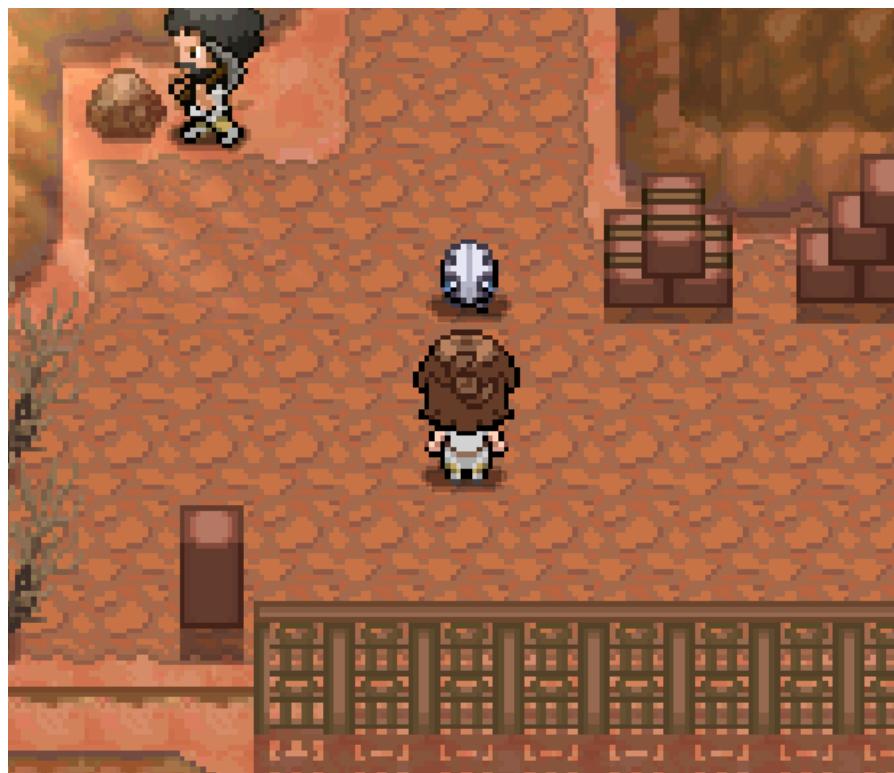
Al tener el libro y dárselo al señor, veremos que se quedará distraído mirando hacia la derecha, esto nos permitirá acceder al Pote de Alquimia de la izquierda, tiene un brillo.



- **Obtención de la Poké Ball:** Si hemos seguido todos los pasos, deberemos haberla podido crear sin problemas. Una vez la tengamos, deberemos volver donde **Ferrofaz** nos hizo la elección de los 3 Pokémon.



- **Captura del Pokémon:** Veremos al Pokémon que elegimos en su día en el mismo lugar, se dejará atrapar y se unirá a nuestro equipo. Tras obtenerlo, deberemos regresar nuevamente a nuestra celda, al no tener más misiones por el momento.



**Ferrofaz** nos explicará los consejos para ser un gran Entrenador capaz de obtener el Vínculo Supremo, veremos varias cinemáticas donde el personaje, medita y entrena haciendo lograr la evolución de nuestro Pokémon. Tras un cúmulo de cinemáticas, estaremos en el patio exterior, teniendo que volver nuevamente a nuestra celda para hablar nuevamente con **Ferrofaz**. Su salud será bastante mala, y antes de fallecer querrá combatir con nosotros para demostrar nuestro poder.



### Prisionero Loco Ferrofaz

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	51	NINGUNO	CUERPO PURO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUÑO BALA	AGILIDAD	PSÍQUICO	DERRIBO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	52	NINGUNO	ENJAMBRE	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PICADURA	CUERNO CERTERO	DESARME	DESCANSO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	52	NINGUNO	ROBUSTEZ	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CABEZA DE HIERRO	DERRIBO	PEDRADA	CARA SUSTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	53	NINGUNO	TORRENTE	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	DISPARO ESPEJO	VIENTO HIELO	PICO TALADRO	DEFENSA FÉRREA

**Consejos de batalla:** No hay mucho consejo posible, solo tendremos un Pokémon. Atacar eficazmente frente a sus Pokémon. Ellos no deberían poder pegarnos eficazmente.

Tras combatir, **Ferrofaz** se despedirá de nosotros y nos tocará irnos a dormir a nuestra celda. Al salir de ella, al día siguiente, **Ferrofaz** habrá fallecido y varios carabineros se estarán encargando de llevar su cuerpo al cementerio, sin embargo, nuestro plan para fugarnos habrá comenzado y deberemos combatir contra varios carabineros.

#### Entrenadores en Prisión del Olvido:

Carabinera Chloe

- Spinda, nivel 34.
- Houndoom, nivel 35.

Carabinero Mathieu

- Cufant, nivel 34.
- Kicketune, nivel 35.

Carabinera Claire

- Manectric, nivel 35.

Carabinero Teo

- Herdier, nivel 35.

- Graveler, nivel 35.

## PRISIÓN DEL OLVIDO (ISLA)

### Cosas a destacar de Prisión del Olvido Isla:

-No podremos descender aún por las paredes rocosas, pero veremos a una persona reclutable para Pueblo Acrílico. Deberemos primero haber llegado a Pueblo Fresco para poder reclutarla. No podremos conseguirla por el momento.

-No podremos acceder a la hierba alta de la zona, por el mismo motivo de antes, por ello, los Pokémon salvajes no se pondrán aún.

### Objetos obtenibles en Prisión del Olvido Isla:

- Flor Repelente Grande: Oculto en piedra, nada más salir, a la izquierda.
- **MT67 Ala Bis:** Tras romper una roca con Polvo explosivo, nada más salir de la prisión y bajar por el puente, a la derecha.
- Ultra Ball: En la parte inferior, antes de bajar las escaleras, en forma de Ball.
- Piedra Fuego: Oculto en la piedra pequeña solitaria cerca del almacén de Pokémon.
- Espada Valiente: Tras la puerta sellada del Almacén de Pokémon. Llave Mercúrica.

Tras una escena bastante espectacular, podremos huir finalmente de la prisión, habiendo desbloqueado en el proceso la mecánica de la **Megaevolución**.

Deberemos ir hacia el sur y después todo hacia el oeste, hasta cambiar de mapa, seguiremos yendo todo hacia la izquierda a través de la hierba, hasta llegar al Almacén de Pokémon, es un gran edificio que encontraremos. Allí, al fondo, encontraremos a nuestro equipo Pokémon original. (Nuestro Pokémon se guardará en el Rancho)



Una vez tengamos recuperado a nuestro equipo, deberemos abandonar la isla por el puerto de la izquierda, sin embargo, **Pinot** nos estará esperando y nos obligará a combatir.



### Alcaide Pinot

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	56	NINGUNO	ILUMINACIÓN/ VISTA LINCE	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIPER COLMILLO	HIPNOSIS	RAYO CONFUSO	TRITURAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	NINGUNO	RESPONDÓN	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	A BOCAJARRO	PSICOCORTE	DESARME	HIPNOSIS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	57	NINGUNO	BROMISTA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BRILLO MÁGICO	RAYO CONFUSO	FOCO RESPLANDOR	ONDA TRUENO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	58	NINGUNO	FRANCOTIRADORA./VENTOSAS	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIDROBOMBA	SEMILLA-DORA	RAYO HIELO	LANZALLAMAS

**Consejos de batalla:** Watchog no es muy peligroso, un Pokémon con altas defensas físicas lo frenará en seco. Malamar tiene el combo de Respondón, por lo que no podemos dejar que use su ataque de Lucha contra nosotros, un Pokémon de tipo Bicho es ideal para bajarlo rápido. Klefki molesta bastante, pero un Pokémon de tipo Acero o Fuego resiste sus dos ataques ofensivos cómodamente. Octillery es el más peligroso, tiene mucha cobertura frente a Planta, por lo que alguien de tipo Eléctrico es nuestra mejor baza.

Tras el combate, Octillery atacará a **Pinot** lanzándole por los aires, permitiéndonos por fin abandonar la isla gracias al barquero del muelle de la izquierda, que nos llevará nuevamente a Pueblo Lienzo, el Pueblo donde empezó nuestra aventura.

**Nota:** Podremos usar al barquero siempre que queramos para ir y volver a la isla.

## PUEBLO LIENZO (2º VISITA)

Deberemos dirigirnos al Laboratorio **Flare**. En la parte alta podremos leer una nota de **Olivier**, y tras acabar de leer deberemos ir al armario para cambiarnos de ropa. Una vez que nos hemos cambiado, tendremos una ilusión de **Alca**, cuestionandonos sobre lo sucedido. Tras la escena, saldremos y deberemos dirigirnos hacia las montañas nevadas de la izquierda. Aunque antes podremos visitar zonas secundarias al poder volar y trepar, son bastantes las tareas secundarias que podemos hacer en este punto.



## Regresar a Pueblo Profano (Opcional)

- **GALLADITA:** Hablando con la bruja en la casa de la esquina inferior izquierda del pueblo. Solo la da después de haber salido de la cárcel, no antes.

## Regresar a Prisión del Olvido (Isla) (Opcional)

Ahora podremos trepar por las paredes, por lo que podremos atrapar Pokémon y acceder a la Sima Ardiente, zona también opcional al norte del Almacén de Pokémon.

### Lista de Pokémon salvajes en Prisión del Olvido (Isla) Zona del Puerto :

- 20% Vullaby (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).
- 20% Cacturne (Dropea Extracto Sombrío y raramente Toxistrella)
- 20% Krokorok (Dropea Grava Seca y raramente Extracto Sombrío)
- 20% Centiskorch (Dropea Brasa Candente y Rocío Matinal)
- 10% Claydol (Dropea Grava Seca y raramente Fluido Onírico)
- 8% Mandibuzz (Dropea Baya Safre y raramente Brasa Candente)
- 2% Sandaconda (Dropea Pluma Suave y raramente Extracto Sombrío)

### Lista de Pokémon salvajes en Prisión del Olvido (Isla) Zona de la Prisión :

- 30% Maractus (Dropea Semilla Milagro)
- 20% Vullaby (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).

- 10% Hippowdon (No tiene drop)
- 10% Darmanitan (Dropea Baya Safre y raramente Brasa Candente).
- 10% Claydol (Dropea Grava Seca y raramente Fluido Onírico)
- 8% Mandibuzz (Dropea Baya Safre y raramente Brasa Candente)
- 2% Sandaconda (Dropea Pluma Suave y raramente Extracto Sombrío)

## Sima Ardiente (Opcional)

No hay mucho misterio, la zona es totalmente opcional, aunque es recomendable explorarla para obtener Pokémon raros y objetos interesantes. Destacar a Registeel aquí dentro.

**Nido Alfa Fuego:** Sima Ardiente, tras ir a la izquierda y bajar por unas escaleras, baja hacia abajo y estará en el exterior

### Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:

- 20% Turtonator (Dropea Brasa candente y raramente Carbón).
- 20% Carkol (Dropea Brasa Candente).
- 10% Darumaka (Dropea Baya Safre y raramente Brasa Candente).
- 10% Darmanitan (Dropea Baya Safre y raramente Brasa Candente).
- 20% Magcargo (Dropea Brasa Candente).
- 18% Onix (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca)
- 2% Steelix (Dropea Rev. Metálico)

### Objetos obtenibles en Sima Ardiente:

- Brasa Candente (X4): Están ocultas en varias rocas de la primera zona de la cueva, justo nada más entrar, sin subir o bajar ningún nivel.
- Brasa Candente (X3): Están ocultas en varias rocas del nivel inferior, deberemos bajar una escalera y cambiar de mapa.
- Extracto Sombrío: En forma de Poké Ball, en el nivel inferior, accedemos por la escalera de abajo izquierda.
- **MT92 Onda Ígnea:** Se encuentra en el nivel inferior, desde la entrada, deberemos tomar las escaleras de abajo izquierda para descender. Tras bajar, estará en la parte norte de la zona, junto a un lago de lava.
- Poción Máxima: No está dentro de la cueva, deberemos bajar al nivel inferior y salir al exterior por una cueva que encontraremos hacia la izquierda.
- **COALOSSALITA:** No está dentro de la cueva, desde la sala donde estaban las inscripciones en braille, deberemos tomar la salida de abajo que lleva al exterior.
- **CENTISKORCHITA:** No está dentro de la cueva, desde la entrada, deberemos ir primero hacia arriba y después hacia la derecha hasta subir una escaleras y tomar una salida que lleva al exterior a la derecha de la zona.

## Atrapar a Registeel (Opcional)

Deberemos ir al final de la Sima Ardiente, dentro de la Isla de la Prisión. Allí veremos un lenguaje de puntos que nos dará pistas para desbloquearlo. Deberemos interactuar con ese mensaje con un Wailord Z como primer Pokémon en el equipo (Pescable en Ciudad Relieve). La caña está en Pueblo Vinilo, hablando con la pirata del lago. Tras ello, sonará un grito y encontraremos a Registeel en la zona izquierda del mismo mapa.



## Catacumbas Orientales (Opcional)

Deberemos haber reclutado a Plumanegra para poder acceder a esta zona. Al hablar con él, nos dirá que ha encontrado una llave que nos permite desbloquear la puerta de más a la derecha del Hospicio de Pueblo Acrílico. Al descender, llegaremos a las Catcumbas.

Como siempre: Es recomendable dejar activada la palanca que se encuentra al final del túnel, ya que para abrir al atajo debemos pulsar esa y también la del otro lado.

**Nota:** Plumanegra es reclutable desde que llegamos a Luminalia. Mirar Catacumbas.



#### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- 20% Claydol (Dropea Fluido Onírico y raramente Grava Seca).
- 20% Sigilyph (Dropea Fluido Onírico).
- 20% Dusclops (Dropea Ectoplasma).
- 20% Golurk (Dropea Ectoplasma y raramente Refleluz).
- 18% Golbat (No tiene drop).
- 2% Crobat (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Catacumbas Orientales.**

- Polvo de Hueso: Al lado de la estatua de un Florges.

## **PIRINEOS DE KALOS**

Dividiremos el tramo de los Pirineos en varios mapas, al ser una zona bastante grande. Deberemos subir las escaleras hasta que el terreno se convierta en un paisaje nevado. En este primer mapa nevado habrá dos salidas, la primera salida es opcional, se accede yendo todo hacia la izquierda sin subir ninguna escalera, nos comunica con la frontera de Paldea. La salida de arriba izquierda del mapa es la que avanza en la trama principal, deberemos subir varias escaleras y trepar por la pared rocosa con la Montura Gogoat.

#### **Cosas a destacar en Pirineos de Kalos:**

-En el centro del mapa, tras subir las escaleras y bajar una pared rocosa encontraremos una estatua de Sawsbuck versión invierno. Traer uno nos permite alterar su forma.

-Encontraremos un Gogoat solitario junto a la pared escarpada, en caso de que no tuviésemos una montura en este punto, nos permitiría desbloquear la capacidad de subir y bajar paredes rocosas. Si ya teníamos la montura no lo deberíamos ver al no necesitarlo.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Snover (Dropea Baya Zidra y raramente Antiderretir).
- 20% Bibarel Z (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 14% Swinub (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías)
- 10% Snorunt (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Glalie (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 6% Piloswine (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías)

### **Entrenadores en Pirineos de Kalos:**

Carabinera Lasfilt

- Granbull, nivel 61.
- Magmortar, nivel 61.

### **Objetos obtenibles en Pirineos de Kalos:**

- Esquirlas Frías: Oculto en una roca en la zona inferior izquierda del mapa.
- Revivir: Oculto en una roca solitaria en la zona central inferior del mapa.
- Esquirlas Frías: Oculto en una roca, a la izquierda de la carabinera.
- Esquirlas Frías: Oculto en una roca, a la derecha de la carabinera y subir escaleras.
- Más PP: Deberemos descender por la pared rocosa con Gogoat, zona central.
- Polvo Proteína: Oculto en la roca antes de bajar a la estatua de Sawsbuck.
- Esquirlas Frías: En forma de Poké Ball, tras subir la pared rocosa e ir a la derecha.
- Piedra Lunar: En forma de Poké Ball, tras subir pared rocosa e ir arriba a la derecha.

## **Pirineos (Frontera con Paldea) Opcional**

Es una zona opcional, no habrá mucho que hacer más allá de los objetos y algún que otro Pokémon. Notaremos que estamos en esta zona si vemos que el cielo está despejado y no hay neblina. Un Snorlax bloqueará el camino, pero no existirá forma de despertarlo.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Snom (Dropea Rocío Matinal y raramente Esquirlas Frías)
- 20% Bibarel Z (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 14% Swinub (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías).
- 10% Snorunt (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Glalie (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 6% Delibird (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).

### **Objetos obtenibles en Frontera con Paldea:**

- Página de Alquimia Pokémon: Lo veremos nada más llegar, hay que romper rocas.
- Esquirlas Frías: Oculto en una roca, justo debajo de donde rompemos las rocas.
- Esquirlas Frías: Oculto en una roca, zona central norte.
- Esquirlas Frías: Oculto en una roca, junto a una pared rocosa que podemos bajar.
- **MT07 Granizo:** Se encuentra arriba izquierda del todo, para acceder, deberemos bajar dos veces con la Montura Gogoat y subir otras dos veces a la zona izquierda.

## **PIRINEOS DE KALOS PARTE 2**

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Abomasnow (Dropea Baya Zidra y raramente Antiderretir).
- 20% Frosmoth (Dropea Rocío Matinal y raramente Esquirlas Frías).
- 18% Piloswine (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías).
- 10% Snorunt (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Glalie (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 2% Mamoswine (No tiene drop).

### **Entrenadores en Pirineos de Kalos Parte 2:**

Ladrona Sianne

- Grafaiai, nivel 61.
- Toxicroak, nivel 62.

Ladrona Jona

- Crobat, nivel 61.
- Thievul, nivel 61.

Carabinero Aiden

- Braviary, nivel 62.
- Mandibuzz, nivel 62.

Sanadora Lenu

- Gardevoir, nivel 62.

Carabinero Kyrian

- Ursaluna, nivel 63.

## Objetos obtenibles en Pirineos de Kalos Parte 2:

- Hiperpoción: Oculto en una roca en la zona inferior izquierda del mapa.
- Esquirlas frías: Oculto en una roca en la zona inferior izquierda del mapa.
- Revivir: Encima de la segunda ladrona, en un hueco de la montaña.
- Roca Helada: En la parte inferior derecha de la zona, necesitamos descender por la pared montañosa desde la parte superior.
- Esquirlas frías: Oculto en una roca solitaria en la zona derecha al carabinero.
- Esquirlas frías: Oculto en una roca solitaria en la zona izquierda al carabinero.
- Esquirlas frías: Oculto en una roca solitaria cerca del carro, antes de descender la pared rocosa por primera vez.
- **Batería Alquímica:** Arriba de donde encontramos la cabeza de F3, saltando un bordillo y subiendo antes de la curandera.
- Antiderretir: En la zona superior izquierda del mapa, entre dos bordillos, podemos llegar a él desde la parte norte izquierda del mapa, izquierda del carabinero.

Deberemos ir subiendo y bajando por las montañas por el único camino que hay. Llegado a cierto punto, nos encontraremos a **F3** hecho pedazos. Para restaurarle, necesitaremos encontrar una Batería Alquímica. Realmente la tenemos bastante cerca, debemos subir las escaleras y saltar el bordillo que quede a nuestra derecha. Antes de llegar a la sanadora podremos escalar la montaña, y al norte, junto al carro, estará la Batería. Tras obtenerla, bajaremos por la escalera de la izquierda, le ganaremos al carabinero y saltaremos el bordillo dirección sur para hablar nuevamente con **F3** y obtener su cabeza como Objeto Clave.

Tras restaurar a **F3**, deberemos ir a la esquina superior izquierda del mapa para avanzar.



## PIRINEOS DE KALOS PARTE 3

Finalmente llegamos a la última pantalla de la zona, nuestra misión es buscar llegar a la esquina inferior izquierda del mapa. Hay dos formas de llegar, por el nivel superior y luego descendiendo la montaña o por el nivel inferior haciendo el puzzle del hielo. Ambos caminos

son válidos, aunque si vais por el camino inferior, deberéis saber que la solución es alternar todo el rato movimientos hacia abajo y hacia la izquierda durante el camino helado, no existe bloqueo posible. Tras superar el mapa, llegaremos finalmente a Ciudad Batik.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Abomasnow (Dropea Baya Zidra y raramente Antiderretir).
- 20% Frosmoth (Dropea Rocío Matinal y raramente Esquirlas Frías).
- 18% Piloswine (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías).
- 10% Snorunt (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Froslass (Dropea Ectoplasma y raramente Baya Baribá).
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 2% Frigibax (Dropea Escama Dura).

#### **Entrenadores en Pirineos de Kalos Parte 3:**

Ilustrador Marc

- Medicham, nivel 62.
- Swellow, nivel 62.

Monsieur Estefan

- Glalie, nivel 62.
- Aurorus, nivel 62.
- Swalot, nivel 62

Carabinero Asier

- Quagsire, nivel 63.
- Exploud, nivel 63.
- Eelektross, nivel 63

#### **Objetos obtenibles en Pirineos de Kalos Parte 3:**

- Esquirlas frías: Oculto en una roca en la zona inferior derecha del mapa.
- **ABOMASNOWITA:** En la zona inferior derecha del mapa, deberemos usar la Montura Gogoat para trepar y obtenerla.
- Esquirlas frías (X6): Están ocultas en las diferentes rocas que bloquean el paso en la zona de hielo resbaladizo. Interactuar con todas para obtenerlas.
- Restaura Todo: En la zona central de la ruta, al lado del hielo resbaladizo, pero accediendo desde la izquierda o desde arriba, ya que hay un bordillo en medio.
- Esquirlas frías: Oculto en una roca en la zona superior izquierda del mapa.
- **MT91 Foco Resplandor:** Se encuentra arriba izquierda del todo, rodeada por un bordillo que nos obligará a rodear la zona a través de hierba alta.
- Revivir Máximo: Zona mitad izquierda del mapa, justo arriba del carabinero.

- Esquirlas frías: Oculto en una roca en la roca al lado del carabinero.

## CIUDAD BATIK

**NOTA IMPORTANTE:** Hacer lo del Hotel una vez que se quiera avanzar en la historia principal, hay cosas secundarias como revisar la ciudad que pueden ser más interesantes primero.

### Cosas a destacar de Ciudad Batik:

- Nido Alfa Psíquico:** Ciudad Batik, en la esquina superior derecha de la ciudad. Necesitaremos escalar varias paredes rocosas de la zona derecha hasta llegar.
- Hay un teleférico que comunica con la Estación de Servicio, a una nueva zona inaccesible antes. Podemos tomarlo sin problema nada más llegar a la ciudad.
- Al bajar del teleférico hay un **Vendedor de Megapiedras** de Pokémon Leyendas Z-A

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Hypno (Dropea Fluido Onírico y raramente Polvo Brillante).
- 20% Frosmoth (Dropea Rocío Matinal y raramente Esquirlas Frías).
- 20% Mr. Rime (No tiene drop).
- 18% Meditite (Dropea Fibra Elástica y raramente Madera).
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 2% Medicham (No tiene drop).

### Objetos obtenibles en Ciudad Batik:

- Esquirlas Frías (X5): Objetos ocultos en todas las rocas de la ciudad, hay una abajo y 4 en la parte norte, al lado de la torre.
- Cuchara Torcida: Nos la da el señor que está al sur y a la izquierda del Centro Pokémon.
- Baya Caquic: Nos lo dará una anciana en el Centro Pokémon al responderle Ritmo Propio como habilidad que anula la confusión.
- Globo Helio: Nos lo dará una chica en la casa inferior izquierda de la ciudad, deberemos responder a un par de preguntas siendo las respuestas en orden: Mismagius, Antiaéreo y Globo Helio.
- Prendas de Obrero: Usando la Montura Gogoat arriba a la izquierda, bajando a las vías del tren.
- Piedra Día: En la papelera de la casa inferior derecha de la ciudad, un recluta del equipo villano y un Swalot estarán en ella.

## **Tomar Teleférico para llegar a la Estación de Servicio (Opcional)**

Venir aquí es totalmente opcional, pero puede haber cosas interesantes.

Esta ruta ya era visitable antes, sin embargo, no podíamos acceder a la parte superior de la misma, por lo que es posible que los objetos de la parte inferior ya hayan sido tomados.

### **Cosas a destacar en la Estación de Servicio (Por teleférico)**

-Hay un “**Le Prodigie**”, sentado en un banco en la zona superior.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Orthworm (Dropea Virutas Férreas).
- 20% NacIstack (No tiene drop).
- 10% Cufant (Dropea Virutas Férreas).
- 10% Copperajah (Dropea Virutas Férreas).
- 20% Rhydon (Dropea Grava Seca y raramente Mineral Extraño).
- 18% Pidgeot (No tiene drop).
- 2% Hakamo-o (Dropea Escama Dura y raramente Garra Afilada).

### **Objetos obtenibles en Estación de Servicio (Por teleférico)**

- **PIDGEOTITA:** En la zona inferior, deberemos romper varias rocas con Alquimia para llegar a ella.

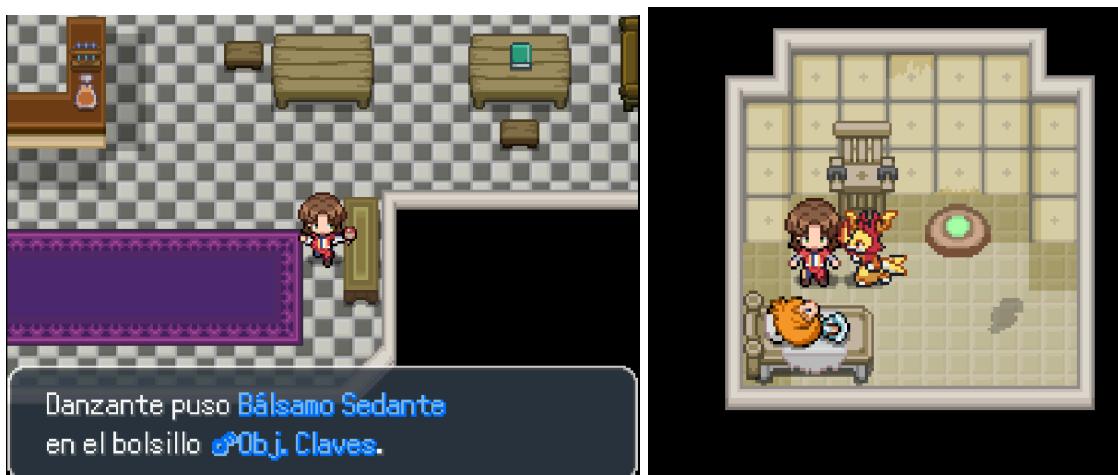
Al llegar a Ciudad Batik, **F3** nos hablará del lugar y nos dirá que nuestro próximo objetivo es acceder a la Torre Oscura, sin embargo, no vale entrar por la puerta principal, ya que una barrera de Hypno nos bloquea el paso con sus poderes psíquicos. Deberemos ir a la zona más a la izquierda del mapa y obtener las Prendas de Obrero. Una vez las tengamos en nuestro poder, deberemos irnos al Hostal Batik, hablar con la recepcionista para pasar la noche y acceder a la planta superior. Mientras estamos durmiendo, un misterioso monstruo nos atacará y nos veremos obligados a combatir (Es un combate que no se puede ganar) y acabará al 3º turno. Tras ello, nos meterá en su saco y nos llevará al interior de la Torre.



## TORRE OSCURA (7º MEDALLA)

### Cosas a destacar en la Torre Oscura:

-Hay una persona reclutable para Pueblo Acrílico llamada Pistia. Primero necesitaremos obtener el Bálsamo Sedante, se encuentra en la sala donde **Mirra** e **Hibis** hablaron. Tras tenerlo, debemos usar el teletransportador inferior izquierda a nuestra sala inicial. Al dárselo a la chica, se mudará a Pueblo Acrílico, ya que dice ser de allí. Nos venderá super vitaminas (Suben 20 EVs de golpe en lugar de los 10 clásicos que dan las tradicionales)



-Hay una sala especial secreta bajo llave dentro de la sala inferior derecha del vestíbulo. Para obtener la llave, deberemos usar la lente de la verdad en la zona arriba izquierda donde luchamos contra **Hibis**. Dentro de esa sala habrá un clon nuestro, que nos copiará exactamente el equipo que llevemos encima y nos desafiará a un combate, por lo que la estrategia de victoria será exactamente la misma que tengamos en mente nosotros.



### Objetos obtenibles en Torre Oscura (Sala del Clon):

- **ALAKAZAMITA:** En la sala de nuestro clon, tras derrotarle, a la izquierda.
- **GENGARITA:** En la sala de nuestro clon, tras derrotarle, a la derecha.

### Entrenadores en Torre Oscura:

Lunática Bellatrix

- Kadabra, nivel 64.
- Exeggutor, nivel 64.

Lunático Gabi

- Braviary Hisui, nivel 64.
- Espeon, nivel 65.

Lunática Alicia

- Musharna, nivel 64.
- Meowstic, nivel 64.

Lunático Danforth

- Malamar, nivel 63.
- Lunatone, nivel 63.
- Slowking, nivel 63.

Lunática Lana

- Girafarig, nivel 64.
- Farigiraf, nivel 64.

Lunática Juana

- Mr. Mime, nivel 64.

- Orbeetle, nivel 65.

#### Lunático Archer

- Bronzong, nivel 63.
- Starmie, nivel 63.
- Gardevoir, nivel 63.

#### Lunático Sanz

- Chimecho, nivel 64.
- Grumpig, nivel 64.

#### Lunático Yibirina

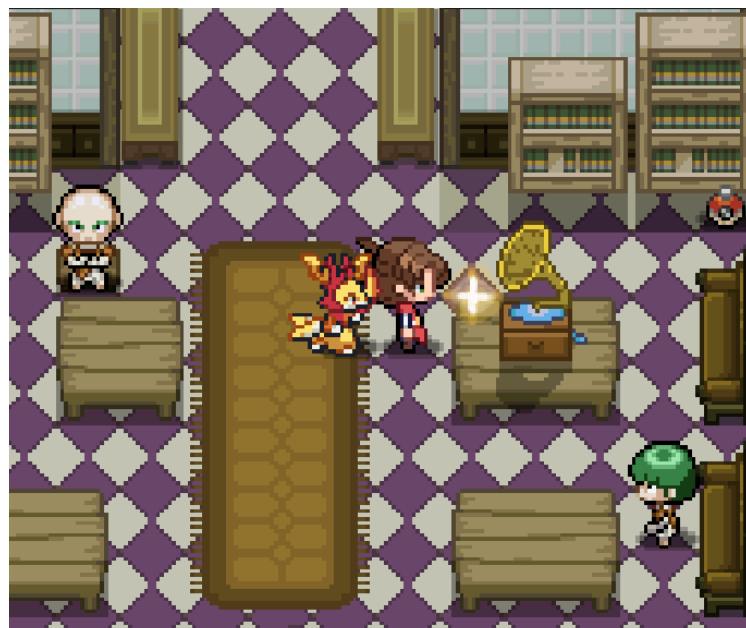
- Beheeyem, nivel 64.
- Dottler, nivel 64.
- Rapidash Galar, nivel 64.

#### Objetos obtenibles en Torre Oscura:

- Fluido Onírico: En la sala a la derecha de la nuestra, en forma de Poké Ball.
- Inyección Zinc: En la sala a la derecha de la nuestra, en forma de Poké Ball.
- Cuchara Torcida: Junto a la gramola, arriba a la derecha de la misma.
- Fluido Onírico: En la zona donde hay tres habitaciones, quedando la de **Lanto** en el centro, a la derecha, junto a la alfombra para cambiar de pantalla.
- **MT03 Psicocarga:** Se encuentra en la sala inferior derecha a la de **Lanto**, en forma de Poké Ball, deberemos haber quitado la estatua de Hypno que estaba delante.
- Fluido Onírico: En la sala abajo derecha, tomando como referencia la zona donde hay muchas camas.
- Poción Máxima: En la sala abajo derecha, tomando como referencia la zona donde hay muchas camas.
- Fluido Onírico: En la papelera de la entrada, junto a una nota.
- Fluido Onírico: En la puerta norte del vestíbulo, donde hay 5 puertas diferentes.
- Fluido Onírico (X2): En la sala a la que llegamos cuando cruzamos las puertas inferiores del vestíbulo, vale entrar por la izquierda o la derecha.
- Página de Alquimia Pokémon: Justo debajo a la entrada de la puerta donde luchamos contra nuestro clon.
- Bálsamo Sedante: En la habitación donde se encuentran hablando Hibis y Mirra.
- Llave Torre: A la izquierda de la sala del Regente.
- Fluido Onírico: En la primera sala tras cruzar la puerta bloqueada por el hombre del saco.

Tras el secuestro, nos encontraremos dentro de la torre, **F3** nos dará un par de descargas para despertarnos y nos contará que él se hace cargo de curar a nuestros Pokémon y de acceder a nuestro rancho (PC). La mazmorra puede ser algo compleja, se pide que las instrucciones sean leídas de forma calmada y pausada para lograr superar la mazmorra.

Desde la sala inicial, deberemos ir a la izquierda y seguidamente al norte. Al hacerlo, subiremos las escaleras para cambiar de piso, si seguimos nuevamente al norte nos encontraremos con una gramola que nos pedirá un código secreto para avanzar. Es importante tener localizada esta sala, ya que la puerta al norte es la que debemos tomar, pero el hombre del saco nos bloqueará el camino siempre que queramos subir.



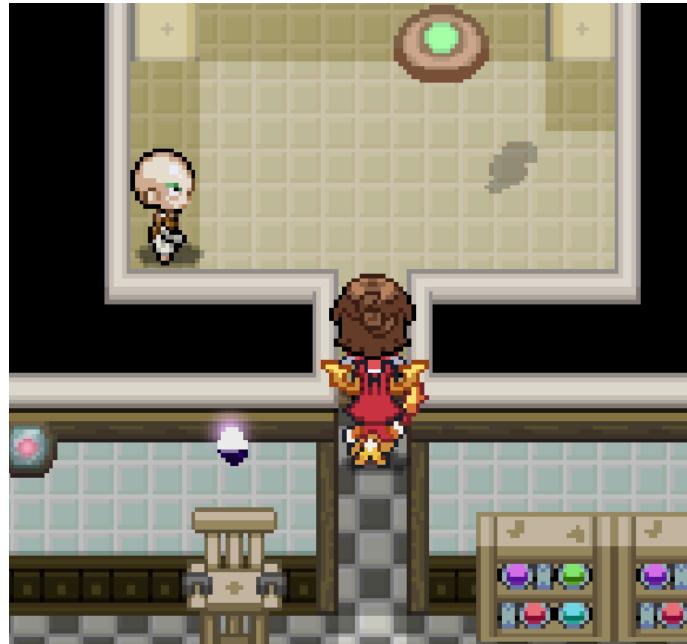
Desde la sala de la gramola, iremos todo hacia el sur hasta volver nuevamente a la intersección de antes, seguiremos yendo hacia el sur y pelearemos con una lunática. Tras derrotarla, seguiremos hacia abajo y nos encontraremos con una escaleras que bajaremos. Tras hacerlo, seguiremos yendo hacia el sur en el nuevo mapa hasta encontrar una palanca morada. Pulsaremos esa palanca, que anula a los Hypno para poder salir si lo necesitamos.



Tras pulsar la palanca, si nos fijamos, la sala en la que estamos tiene 5 puertas. Deberemos entrar por la de abajo a la derecha. Siguiendo el camino dentro de esa sala nos encontraremos con una lunática, a la que venceremos y seguiremos hacia la izquierda saliendo por la puerta del sur. Si nos hemos fijado bien, las estatuas estarán movidas.



Ahora deberemos tomar la puerta de arriba izquierda. Tras cruzarla, iremos todo hacia arriba hasta subir nuevamente las escaleras. Siguiendo el camino, veremos como las salas de la izquierda y del centro están bloqueadas por una estatua, pero la sala de la derecha no tendrá una estatua. Combatiremos con el lunático que está en medio, y después, usaremos el teletransportador del fondo de la sala. Tras tomarlo, veremos que hemos vuelto al inicio.



Deberemos ir a la parte izquierda, después al norte, pero sin subir las escaleras de la planta superior. Tomaremos un camino que queda a la izquierda, peleando primero con un lunático. Tras cruzar la salida, iremos izquierda y arriba llegando nuevamente a las tres salas de antes, sin embargo, ahora las tres estarán abiertas. Iremos a la del centro y nos encontraremos con **Lanto**. Tras muchos delirios, nos dirá el siguiente código: **2342**.

**Curiosidad:** Son los 2 últimos números de la serie “Perdidos” (Lost) en inglés.

Ese será el código de la gramola, deberemos volver por las escaleras de abajo izquierda, después tomar la salida de la derecha para cambiar de mapa y finalmente al norte, para regresar a la sala de la gramola que previamente habíamos visitado.

Una vez pongamos el código, iremos hacia la puerta norte, el hombre del saco saldrá, pero la música lo distraerá y podremos combatir con él, esta vez, en serio.



### Hombre del Saco

Tiene disponible un Restaurar Todo como objeto curativo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	65	TELESCOPIO	MAL SUEÑO	-ATK +DEF. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIPNOSIS	PSÍQUICO	COMESUEÑOS	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	65	TELESCOPIO	RESPONDÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIPNOSIS	TAJO UMBRÍO	PSICOCORTE	FUERZA BRUTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	65	TELESCOPIO	MAL SUEÑO	-ATK +DEF
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIPNOSIS	FUERZA LUNAR	PSICOCARGA	PAZ MENTAL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	66	VIDASFERA	MAL SUEÑO	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIPNOSIS	PULSO UMBRÍO	PSICOCARGA	MAQUINACIÓN

**Consejos de batalla:** Traer Pokémon con habilidad que evitar que se duerman o equiparles bayas atanía es buena idea. Hypno es frenado totalmente por un Pokémon de tipo Siniestro, no podrá pegar ni neutro. Malamar es un problema con el combo de Respondón, pero un golpe de tipo Bicho debería bajarlo rápido. Musharna es frenado totalmente por un Pokémon de tipo Acero al no poderlo dañar. Darkrai es frenado totalmente por un Pokémon Siniestro, al verse obligado a pegar con golpes no eficaces.

Tras el combate, deberemos tomar la puerta por la que salió el hombre del saco.

**Importante:** Ahora las salas cambiarán según las vayamos cruzando, ya que nos teletransportan sin que nos demos cuenta.

**Sala 1:** Deberemos tomar la puerta de la izquierda tres veces. Volveremos por la puerta que hemos entrado una vez, y subiremos e iremos a la izquierda y abajo dos veces. No debemos entrar nunca por la puerta de la derecha o el puzzle se reseteará. Si lo hemos hecho bien, observaremos que la sala se habrá transformado en una sala invertida.

**Sala 2:** En la sala invertida, deberemos ir por la entrada por la que hemos llegado aquí y mantendremos pulsado todo el rato la flecha de arriba mientras el personaje se va teletransportando varias veces entre diferentes puertas. Al hacerlo varias veces, llegaremos a una sala de colores negativos. Eso será la señal de que lo hemos hecho bien.

**Sala 3:** En la sala negativa deberemos ir a la sala central, allí veremos unas escaleras que bajan. Deberemos tomar esas escaleras para lograr llegar al final de la mazmorra.



Tras bajar, veremos a **Mirra** y a **Hibis** hablando un rato. Una vez acabe la conversación, deberemos tratar de acceder a la sala del norte, pero **F3** aprovechará para recuperar su cuerpo con los autómatas de arriba a la derecha. Más a la derecha tendremos un teletransportador que nos lleva a la entrada de la mazmorra, por si queremos salir. Cuando lo tengamos todo listo, iremos al norte, **Hibis** estará sentado en su mesa, nos informará que el combate contra él será inverso. Y nos dejará prepararnos si lo necesitamos.



### Regente Hibis

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	66	VIDASFERA	CROMOLENTE 123	-ATK +VEL
MOVIMIENTOS				
	PSÍQUICO	TAJO AÉREO	ONDA ÍGNEA	HIPNOSIS

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	66	CHALECO ASALTO	LEVITACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	TIERRA VIVA	RAYO HIELO	LÁSER DOBLE	HIERBA LAZO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	66	GAFAS ESPECIALES	CURA NATU./ ILUMINACIÓN	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	PSICOCARGA	RAYO HIELO	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	66	MALAMARITA	FUERZA NEURONAL	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCORTE	A BOCAJARRO	DESARME	HIPNOSIS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	67	RESTOS	GRAN PESADILLA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIPNOSIS	PULSO NOCHE	BRILLO MÁGICO	PSÍQUICO

**Consejos de batalla:** El combate al ser inverso rompe cualquier estrategia clásica. Sigilyph pasa a ser débil X4 a movimientos de tipo Lucha, ya sabemos que podremos bajarlo rápido con algún Pokémon así. Claydol tiene muchas coberturas, pero hay que pegarle por la parte física si es posible con algún Pokémon de tipo Roca que le anule dos movimientos. Starmie es bastante peligroso, deberemos golpearle si es posible por la parte física, algún Pokémon de tipo Lucha anulará su ataque de Psíquico. Malamar Mega no es demasiado peligroso, el reparto de stats no es demasiado bueno, tiene variedad de ataques pero no debería ser un

dolor de cabeza. Fobeto será débil X4 a Psíquico en este combate, hay que tratar de acabar rápido con él.

Al derrotarle, nos entregará la Medalla Pineal, y además una Chapa Robusta, una Chapa Espíritu y la llave de la celda de **Olivier**. Su celda estará situada en la parte superior derecha de la sala, tras introducir la llave, desbloquearemos la puerta.

Tras un intento explosivo de **Olivier**, tendremos una larga conversación con ella para que nos ponga al día y nos dirá que nuestro siguiente objetivo es el de ir a Ciudad Romantis.

## Ruta 14

Para llegar a esta ruta necesitaremos volar a Pueblo Profano. Después iremos al norte para entrar al Pantano Profano. Dentro del pantano, iremos todo el rato hacia el norte en ese primer mapa para acabar saliendo a esta ruta, ya que no estarán bloqueando el camino.

No hay mucha equivocación posible, la ruta es una línea recta hacia arriba. Deberemos ir todo el rato hacia el norte, cruzar dos puentes y llegaremos a Ciudad Romantis.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Para megaevolucionar a tu Pokémon, equípale su Megapiedra correspondiente y pulsa Z (o la tecla que tengas asignada a la tecla Z) durante el combate. Solo se puede megaevolucionar una vez por combate y tu Pokémon volverá a la normalidad al terminar.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Beedrill (Dropea Rocío Matinal y raramente Flecha Venenosa).
- 20% Gothorita (Dropea Ectoplasma y raramente Fluido Onírico).
- 20% Grafaiai (Dropea Poketoxina)
- 10% Palpitoad (Dropea Baya Caquic y raramente Grava Seca).
- 10% Seismitoad (Dropea Baya Caquic y raramente Grava Seca).
- 18% Bombirdier (Dropea Pluma Suave y raramente Mineral Extraño)
- 2% Sliggoo (No tiene drop).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Qwilfish (Dropea Poketoxina y raramente Flecha Venenosa)
- 30% Dragalge (No tiene drop).

### Entrenadores en la Ruta 14:

Niña Soñadora Mirta

- Granbull, nivel 66.

Chef Shawn

- Amoonguss, nivel 66.
- Breloom, nivel 66.

Brujita Vicky

- Lampent, nivel 66.
- Banette, nivel 66.

Dúo Místico Telma y Louise

- Vileplume, nivel 67.
- Clefable, nivel 67.

Chef Mateo

- Shiiotic, nivel 66.
- Mabosstiff, nivel 66.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 14:**

- Miniseta: En la roca solitaria de la izquierda, nada más entrar, rodeada de hierba.
- Hiperpoción: Justo a la derecha del primer chef, deberemos rodear la valla.
- Página de Alquimia Pokémon: Justo a la izquierda del primer puente habrá un hueco para poder surfear, deberemos ir hacia la izquierda y trepar una pared rocosa.
- **MT90 Sustituto:** Deberemos surfear por el río de la derecha e ir todo al norte.
- Miniseta: En la roca solitaria del nivel inferior, deberemos cruzar los dos puentes y bajar por la pared rocosa yendo hacia la derecha.
- **BEEDRILLITA:** En el nivel inferior, deberemos ir todo hacia el norte, cruzar los dos puentes, bajar la pared rocosa e ir luego a la izquierda, habrá un chef cerca.

## **CIUDAD ROMANTIS**

#### **Cosas a destacar en Ciudad Romantis:**

-Podremos comprar todas las mentas en el herbolario de la ciudad.

-En el Centro Pokémon podremos obtener un Squawkabilly a cambio de un Pidgeot.

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Politoed (Dropea Agua Vital y raramente Roca del Rey)
- 30% Basculin (Dropea Agua Vital y raramente Diente Marino).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Romantis:**

- **MT45 Llama Embrujada.** Está detrás del Bastión de **Anturia**. Deberemos acceder por la izquierda del mismo, el árbol dorado lo atravesamos por detrás.

- **MT86 Hierba Lazo.** Te la da la bruja que está dentro del herbolario, la que está sentada a la derecha, no confundir con la del mostrador.
- **GARDEVOIRITA:** Nos la entrega la bruja solitaria en la parte más arriba izquierda de la ciudad, está junto a dos casas.
- Miniseta: Está a la izquierda del pozo central, es interactuar con las setas del suelo.
- Éter: Está a la derecha del bastión, es interactuar con las setas del suelo.
- Miniseta: Está a la izquierda de la casa de arriba a la derecha, setas del suelo.
- Miniseta: Está en la esquina inferior izquierda, es interactuar con las setas del suelo.
- Piedra Noche: Está detrás de la casa inferior izquierda de tejado azul, para acceder, deberemos surfear en el lago superior y lograr rodearla.
- Mineral Extraño: Está junto a unas flores en la zona central, deberemos surfear desde el norte para acceder al objeto, en forma de Poké Ball.
- Muda Concha: En la papelera de la casa de abajo a la izquierda.
- Poké Muñeco: Nos lo da la bruja de la casa de abajo izquierda.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa de arriba a la derecha.
- Ultra Ball: En la papelera de la transición de la derecha.

## Atrapar a Rotom (Opcional)

En la casa superior derecha de la ciudad veremos a un hombre mirando a la puerta. Dice que un espíritu está dentro de su casa, al hablar con él entraremos y al interactuar con los cajones del mueble de arriba derecha nos encontraremos con él.



Tras solucionar el problema, hablaremos nuevamente con el hombre y regresará a su casa. Nos contará el rumor de que existen más fantasmas en los setos de la Fábrica de Poké Ball como pista, forma parte de una misión secundaria que analizaremos seguidamente.

Deberemos ir hacia el norte de la ciudad. Observaremos una escena sobre unas personas manifestándose en contra de una fábrica. Unos carabineros de la zona nos identificarán y nos veremos obligados a pelear contra ellos dos en un combate doble.

- Sirfetch'd, nivel 67.
- Aegislash, nivel 67.

Tras el combate, una bruja nos invitará a reunirnos con la Regente llamada **Anturia**. Es el edificio que quedaba detrás de la muchedumbre. Al entrar solo podremos acceder a la sala del caldero, aún no pelearemos por la medalla. Tras un par de escenas, nos harán entrega de la Vasija Castigo y nos dirán que nuestra misión es colarnos en la fábrica del norte para abrirla en una sala despejada y provocar un sabotaje dentro de la misma.



## FÁBRICA DE POKÉBALL (EXTERIOR)

Nuestra misión será la de entrar en la fábrica, para ello, rodearemos los setos de la izquierda, subiremos todo lo que podamos y finalmente iremos hacia la derecha hasta encontrar la puerta de entrada. Aquí estará el mapa del [Capitán Loto](#).

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Klang (Dropea Virutas Férreas).
- 20% Gurdurr (Dropea Fibra Elástica y raramente Virutas Férreas).
- 20% Revavroom (Dropea Polvo Brillante y raramente Virutas Férreas).
- 10% Voltorb (Dropea Polvo Brillante y raramente Poké Ball).
- 10% Electrode (Dropea Polvo Brillante y raramente Poké Ball).

- 10% Heatmor (Dropea Baya Zidra y raramente Brasa Candente).
- 10% Durant (Dropea Virutas Férreas y raramente Rocío Matinal).

#### **Objetos obtenibles en Fábrica de Pokéball (Exterior):**

- Antiquemadura: Setos de abajo a la izquierda.
- Éter Máximo: Setas de abajo a la izquierda.
- Piedra Hoja: En la roca solitaria de arriba a la izquierda.
- Poción Máxima: Arriba a la derecha, tras la hierba alta.
- Virutas Férreas: En la zona de la derecha, entre unos setos, al lado de unas vigas.
- Mapa Isla: Objeto clave, se consigue en la parte inferior izquierda, usando la lente de la verdad tras el evento del Rotom, verás un fantasma a la izquierda del montículo.
- Hiperpoción: Justo en la esquina inferior derecha, entre unos setos.

## **Visitar la Isla Montesanto (Opcional)**

Deberemos ir a la zona inferior derecha del exterior de la fábrica, usar la lente de la verdad e interactuar con el fantasma que veremos. Al hacerlo, obtendremos el mapa, que se lo deberemos dar al **Capitán Loto** en el bar de Ciudad Relieve. Tras hacerle entrega del mapa, deberemos ir al muelle de Pueblo Acrílico y llegaremos a la Isla Montesanto.



#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta (zona 1):**

- 20% Toucannon (Dropea Baya Zidra y raramente Pluma Suave) (Izquierda)
- 20% Komala (Dropea Madera y raramente Pelaje Fino).
- 20% Alola (Dropea Baya Aranja y raramente Piedra Hoja). (Izquierda)
- 20% Gumshoos (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Meloc).
- 18% Oricorio (Dropea Pluma Suave y raramente Miel).
- 2% Hakamo-o (Dropea Escama Dura y raramente Garra Afilada).

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta (zona 2):**

- 20% Chatot (Dropea Pluma Suave y raramente Metrónomo)
- 20% Komala (Dropea Madera y raramente Pelaje Fino).
- 20% Gumshoos (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Meloc).
- 18% Oricorio (Dropea Pluma Suave y raramente Miel).
- 10% Fomantis (Dropea Musco Aromático y raramente Semilla Milagro) (Derecha)
- 10% Lurantis (Dropea Musco Aromático y raramente Semilla Milagro) (Derecha)
- 2% Hakamo-o (Dropea Escama Dura y raramente Garra Afilada).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar (Ambas zonas):**

- 70% Wishiwashi (Dropea Agua Vital).
- 30% Toxapex (Dropea Poketoxina y raramente Agua Vital).

#### **Objetos obtenibles en Isla Montesanto:**

- Agua Vital: Nada más llegar a la derecha, junto a una palmera.
- Polvo Brillante: En la zona de la izquierda, junto a pared rocosa.
- Chapa Ímpetu: En la zona de la izquierda, tras bajar la pared rocosa y romper unas rocas que están delante del objeto.
- Brasa Candente: En la zona norte, junto al primero de los Aipom.
- Más PP: En la zona central, justo debajo de donde vimos al primer Aipom.
- Corona Antigua: En la esquina superior derecha de la isla, tras subir varias escaleras.
- Piedra Agua: En la zona central más a la derecha de la isla, junto a la hierba alta.
- Perla Grande: En el islote solitario de la izquierda en el mapa de la derecha.
- Perla: En el islote solitario de la derecha en el mapa de la derecha.

Nuestro objetivo es abrir una puerta sellada que se encuentra en la parte más a la derecha de la isla, pero para lograrlo deberemos seguir una serie de pasos que **Loto** nos dirá.

La primera tarea consiste en encontrar a 3 Aipom por la isla, estarán en diferentes lugares.

**1º Aipom:** Desde el puerto, deberemos subir dos escaleras y acceder a la parte superior derecha de la zona. Veremos su mano debajo de un árbol.



**2º Aipom:** Desde el primer Aipom, deberemos bajar las escaleras y cruzar el puente de la derecha. Tras cambiar de pantalla, lo veremos en mitad del propio puente.



**3º Aipom:** Desde el segundo Aipom, deberemos bajar las escaleras hasta llegar a la playa. Nos encontraremos con un charco en el que si nos fijamos en el centro lo veremos.



Tras haber localizado a los 3 Aipom obtendremos un Grog Añejo. Y nuestra misión ahora será encender la hoguera, está justo arriba de donde localizamos al tercero de los Aipom. Para encenderla necesitaremos un Polvo Explosivo, que deberemos crear con Alquimia. Una vez encendida, veremos como el mapa se oscurece y una risa siniestra sonará, eso significará que hemos logrado abrir la puerta sellada de la zona derecha de la isla.



## Cueva de Isla Montesanto (Opcional)

**lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Pyukumuku (Dropea Agua Vital).
- 20% Dhelmise (Dropea Ectoplasma y raramente Semilla Milagro).
- 20% Malamar (Dropea Extracto Sombrío y raramente Fluido Onírico).
- 20% Corsola (Dropea Piedra Dura).
- 14% Wimpod (Dropea Agua Vital y Rocío Matinal).
- 6% Golisopod (Dropea Agua Vital y Rocío Matinal).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Clawitzer (No tiene drop).
- 30% Sealeo (Dropea Agua Vital y raramente Esquirlas Frías).

### **Objetos obtenibles en Cueva Isla Montesanto:**

- Piedra Noche: Nada más entrar la vemos encima nuestra.
- **MT102 Viraje.** En la parte más al sur de la cueva, yendo primero a la izquierda, junto a unas rocas.
- Hechizo: En la zona central izquierda de la cueva, tras un bordillo.
- Extracto Sombrío: En la zona central izquierda de la cueva sobre un charco.
- **KINGERITA:** En la esquina superior derecha de la cueva, tras surfear un poco.
- Mucho dinero: Interactuando con el suelo de monedas de oro de la sala del tesoro.

La cueva no es necesariamente grande, debemos ir a la parte superior izquierda de la misma hasta encontrar un hueco. Al otro lado estará el fantasma que nos dió el mapa, nos contará historias sobre su pasado y deberemos enfrentarnos a él en un combate.



### **Fantasma de Montesanto**

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	CASCO DENTADO	ESPANTO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	BOLA	PULSO	FUEGO FATUO	MAQUINA-

	SOMBRA	UMBRÍO		CIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	AGUA MÍSTICA	AUDAZ/ADAPTABLE	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	BRANQUI-BOCADO	CABEZAZO ZEN	GOLPE FANTASMA	AQUA JET
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	BAYA ZIDRA	CUERPO ÁUREO	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
	FIEBRE DORADA	BOLA SOMBRA	RAYO	MAQUINACIÓN

**Consejos de batalla:** No debería ser complicado al tener solo 3 Pokémon. Spiritomb es frenado por cualquier Pokémon de tipo Siniestro. Basculegion no es muy rápido, por lo que Branquibocado no hará tanto daño en la mayoría de ocasiones y su ataque de tipo Fantasma le requiere dos turnos. Gholdengo es muy peligroso, aunque Pokémon como Bisharp o Houndoom resistirán sus dos tipos principales.

Tras ganar el combate, el fantasma nos ofrecerá un cáliz misterioso, pero antes de poder decidir qué hacer con él aparecerá **Loto**. A pesar de lo que conlleva, **Loto** no se lo pensará dos veces y se tomará todo el cáliz de golpe, provocando que su aspecto pase a ser más fantasmagórico que antes. Tras la escena, estaremos obligados a pelear contra él en su nueva forma espectral y atemorizante.

**Nota:** Será la misma forma que tenía **Loto** en Pokémon Ópaloo. Otro juego de Eric.



Papa Loto

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	NINGUNO	AFORTUNADO /FUGA	+ATK -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	PÁJARO OSADO	ONDA ÍGNEA	GOLPE BAJO	TAJO UMBRÍO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	HECHIZO	ABS. AGUA/ CUERPO MAL.	-ATK +ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	HIDROBOMBA	BOLA SOMBRA	FUEGO FATUO	RECUPE-RACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	BAYA ZIDRA	LIVIANO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
 	ACRÓBATA	ACUA COLA	CUERPO PESADO	PROTECCIÓN

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	NINGUNO	CUERPO LLAMA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LLAMARADA	ENERGIBOLA	BOLA SOMBRA	NIEBLACLARA

**Consejos de batalla:** No es un combate fácil. Honchkrow no debería poder hacer nada a ningún Pokémon defensivo de Roca, deberíamos tener vía libre contra él. Jellicent es neutralizado si tenemos algún Pokémon Planta o Agua combinado con Siniestro o Normal, preferible que sea atacante especial para evitar quemaduras. Wailord es débil X4 a Eléctrico y no tiene nada de Tierra contra ellos. Chandelure es demasiado peligroso, aunque un Pokémon de Fuego que resista también Normal como Pyroar puede ser nuestra mejor baza.

Tras el combate, **Loto** se despedirá de nosotros y aparecerá una **Pluma Eólica** donde él estaba, este objeto permite evolucionar a Eevee a una nueva forma de tipo Volador.



## Atrapar a los Tapus (Opcional)

Tras acabar la trama de la Isla Montesanto aparecerán automáticamente en ella.

- **Tapu Koko:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia

la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Koko se situará en la entrada de la isla, encima de un charco.



- **Tapu Lele:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Lele se situará en la zona más arriba izquierda de la isla.



- **Tapu Bulu:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Bulu se situará en la zona más arriba derecha de la isla.



- **Tapu Fini:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Fini se situará en la zona más abajo derecha de la isla, sobre un montículo de tierra.



## FÁBRICA DE POKÉBALL (INTERIOR)

### Entrenadores en Fábrica de Pokéball Interior:

Obrero Jaime

- Carkol, nivel 68.
- Excadrill, nivel 68.

Obrero Pereira

- Coalossal, nivel 69.

### Obrero Olmos

- Gurdurr, nivel 68.
- Conkeldurr, nivel 68

### Obrero Stajanov

- Klink, nivel 68.
- Klang, nivel 68.
- Klinklang, nivel 68.

### Obrero Ludd

- Gurdurr, nivel 68.
- Revavroom, nivel 69.

### Obrero Marx

- Duraludon, nivel 69.

### Obrero Armesilla

- Machoke, nivel 68.
- Orthworm, nivel 68.

### Obrero Paco

- Aggron, nivel 69.
- Heatmor, nivel 69.
- Machamp, nivel 69.

### Objetos obtenibles en Fábrica de Pokéball Interior:

- Luna Ball: Es la primera ball del suelo, cerca de la entrada.
- Lujo Ball: Está cerca de la primera palanca que pulsamos, zona superior izquierda.
- Turno Ball: A la izquierda del obrero de la izquierda, zona inferior izquierda.
- Cañón de Mano: Debajo del obrero de la izquierda, zona inferior izquierda.
- Fibra Elástica y Madera: En una caja en la planta superior, nada más subir.
- Virutas Férreas y Madera: En una caja en la planta superior, zona centro.
- Chapa Robusta: En la esquina superior derecha de la planta superior.
- **MACHAMPITA:** En la zona inferior derecha de la planta superior, tras un obrero que está dando pasos por la zona.
- Peso Ball: Está en el piso inferior, zona de la derecha, bajar desde el piso de arriba.
- Amigo Ball: Está en el piso inferior, zona de la derecha, bajar desde el piso de arriba.
- Veloz Ball: Está en el piso inferior, zona central, bajar desde el piso de arriba.
- Polvo Brillante: Está en el piso inferior, zona central, bajar desde el piso de arriba.
- Ultra Ball: Está en el piso inferior, zona central, bajar desde el piso de arriba.

- **MT06 Cabezahierro.** Está en el piso inferior, zona central, bajar desde el piso de arriba. Está junto a tres cajas llenas de Poké Balls.
- Chapa Vigor: En la sala de Mariano y Luciano, a la izquierda.

#### Cosas a destacar en Fábrica de Pokéball Interior:

-Podremos comprar muchos tipos de Balls en el obrero de la esquina superior derecha de la planta superior. Las Veloz Ball se compran aquí por ejemplo y serán muy útiles.

-En la planta baja habremos visto una puerta sellada por una llave mercúrica. Tras ellas estarán Mariano y Luciano, son personas reclutables para Pueblo Acrílico. Para reclutarlos deberemos ganarles en un combate doble. Se encargarán del entrenamiento de EVS.



#### Obreros Mariano y Luciano:

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	GAFAS ESPECIALES	CAPARAZÓN	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	LANZA-LLAMAS	PULSO DRAGÓN	DÍA SOLEADO	DEFENSA FÉRREA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	BANDA FOCUS	ILUMINACIÓN/ EFECTO ESP.	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>RAYO SOLAR</b>	<b>FUERZA LUNAR</b>	<b>GIGADRE-NADO</b>	<b>ESPORA</b>
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	CASCO DENTADO	ANTICIPACIÓN	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>BRILLO MÁGICO</b>	<b>PSICOCARGA</b>	<b>LLAMA EMBRUJADA</b>	<b>PROTECCIÓN</b>
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	CHALECO ASALTO	ESPESURA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>MACHADA</b>	<b>MAZAZO</b>	<b>PUÑO FUEGO</b>	<b>DESARME</b>

**Consejos de batalla:** Turtonator solo tiene ataques de su tipo y no es muy rápido, caerá rápido con ataques de Roca o Tierra. Shiinotic no tiene nada para hacerle a un Pokémon de tipo Veneno o Acero, no es muy peligroso. Hatterenne tiene buena coberturas de ataques, intentaremos pegarle por la parte especial para evitar el casco dentado. Rillaboom tiene una variedad bastante grande de movimientos, aunque no tiene nada para dañar eficazmente a Pokémon de tipo Veneno o Volador, serán nuestras mejores bazas.

La fábrica está llena de baldosas que nos mueven automáticamente por ella, deberemos tener cuidado para saber por donde ir. Desde la entrada, iremos por el único camino posible por encima de los raíles hasta llegar a una palanca roja de la parte superior izquierda, pulsaremos esa palanca y después tomaremos el teletransportador de arriba volviendo a la entrada. Ahora veremos que una de las baldosas ha cambiado de sentido.



Deberemos ir hacia la izquierda de la zona, esquivaremos al obrero si pasamos mientras no está mirando y subiremos a la parte alta de la Fábrica por la escalera que tendremos ahí.

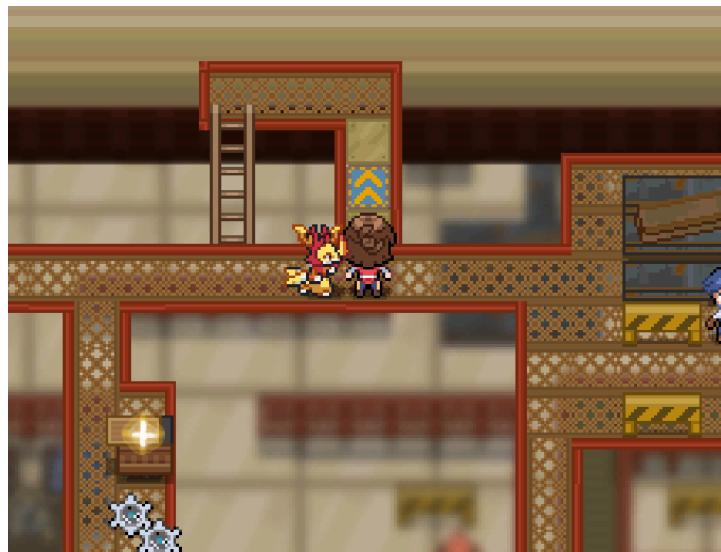
En la planta alta, deberemos ir todo hacia arriba hasta que no podamos más, luego a la derecha, combatiremos con un obrero y seguiremos todo hacia la derecha hasta que no podamos más. Bajaremos un poco y en la primera intersección iremos hacia la derecha, llegando a unas nuevas escaleras que bajaremos para volver a la planta inferior.

Ya en la planta inferior, seguiremos el único camino posible por los raíles, al final habrá un operario, que deberemos vencer y una palanca roja, que deberemos pulsar.



Tras accionar esa palanca, iremos hacia el sur, pisando la baldosa y habremos llegado a la entrada de la Fábrica nuevamente. Nuestro objetivo será el de subir a la planta superior otra vez, seguiremos el mismo camino que antes tomando la escalera de abajo izquierda.

Ya en la planta superior, iremos otra vez todo hacia arriba hasta que no podamos más y después hacia la derecha, si nos fijamos, una baldosa habrá cambiado de dirección permitiéndonos bajar por una nueva escalera en la zona central superior del piso.



Una vez hemos descendido, nos encontramos nuevamente en el piso inferior. Deberemos bajar levemente y después ir todo hacia la derecha, hasta encontrar una palanca roja. Activaremos esa palanca y después iremos todo hacia la izquierda, combatiremos con un obrero y podremos atravesar la baldosa del suelo entrando en la puerta que queda arriba.



Tras cruzar la puerta, seguiremos el único camino posible hasta encontrar una estrella brillante en una sala despejada. Deberemos interactuar con dicha estrella.

Al hacerlo, invocaremos a Hoopa, el cual abrirá un portal del que aparecerán varias brujitas. Las brujas sacarán sus Pokémon y provocarán que la Fábrica empiece a arder, pero en mitad del caos, volveremos a ver a **Crisanto**.



Tras varios diálogos, una bruja hará explotar la dinamita de la fábrica provocando muchas llamas. Deberemos volver por el camino por el que hemos venido. Una vez hemos salido por la puerta, seguiremos yendo por el único camino posible y veremos a **Crisanto** entrando

en la sala de más a la derecha. Le seguiremos, pelearemos contra un obrero y llegaremos a una sala vacía con **Crisanto**.

Parece que **Crisanto** quiere que su final sea allí dentro, sin embargo, nosotros no tendremos esa misma idea y combatiremos contra él a la fuerza para hacerle razonar.

## COMBATE N° 5 CONTRA RIVAL CRISANTO:



### Rival Crisanto:

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	GALLADITA	ACOMETIDA	+ATK -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	PSICOCORTE	HOJA AGUDA	ESPADA-SANTA	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	VIDASFERA	TENACIDAD	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	PSICOCARGA	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	CINTURÓN EXPERTO	PIEL HERBÁcea	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	DOBLE FILO	AVALANCHA	TERREMOTO	CABEZAZO ZEN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	CHALECO ASALTO	HERBÍVORO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PULSO DRAGÓN	AGUA LODOSA	FOCO RESPLANDOR	RAYO HIELO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	DISPARO ESPINA	TRITURAR	TALADRADORA	CORPULENCIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	SABLE ARDIENTE	ELECTRO-PUNZADA	DANZA ESPADA	ESPADA-SANTA

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIDROBOMBA	TRUCO HUEVO	RAYO HIELO	PAZ MENTAL

**Consejos de batalla:** Será un combate muy difícil, pero vamos por partes. Mega Gallade es bastante peligroso, pero no tiene coberturas contra Fantasmas o Hadas, podremos pegarle eficazmente con esos tipos aunque Danza Espada amenaza bastante, quemarle no es mala idea. Wigglytuff es frenado fácilmente por cualquier Pokémon de tipo Acero. Gogoat pegará con stab de planta con doble filo por la habilidad, así que tendremos que tener cuidado. Goodra hay que buscar bajarlo por la física, pero tiene ataques para Pokémon de tipo Hada o Dragón. Chesnaught no tiene nada contra Pokémon de tipo Hielo, le pegamos con el X4. Delphox no tiene nada contra Pokémon de tipo Tierra, le pegamos con el X4. Greninja es frenado si tenemos a algún Pokémon de tipo Agua y Psíquico o Agua y Siniestro como Starmie o Sharpedo. Es un equipo bastante sólido, buena suerte en el combate.

Tras el combate, **Crisanto** y nosotros saldremos de la fábrica con rasguños y quemaduras. **Olivier** también llegará a la escena y tras un par de palabras nos dirán que ya es hora de afrontar el siguiente Bastión Pokémon. Deberemos volver a ver a **Anturia**.

## BASTIÓN ROMANTIS (8º MEDALLA)

**Nota:** Obtienes una Limonada si hablas con el ayudante antes de completar el desafío.

**Nota 2:** Habrá dos inciensos de maldiciones por el bastión, activarlos aumentará las recompensas que obtenemos, pero tendremos que combatir con menos Pokémon en el equipo por la medalla, es decir, si activamos uno pelearemos con 5 y si activamos los dos, pelearemos con 4. Dependerá de vosotros y vuestra confianza activarlos o no.

Para dar inicio al Bastión, deberemos pisar el símbolo morado del suelo de la primera sala, al hacerlo, notaremos como nos teletransportamos entre salas y cambia la música.

En la primera sala, deberemos tomar el teletransportador de abajo a la derecha.

En la segunda sala, deberemos el teletransportador de la derecha.

En la tercera sala veremos una bruja, no peleamos y tomamos el teletransportador inferior.

En la cuarta sala habrá una bruja dando vueltas en círculos, deberemos tomar el teletransportador de la derecha y abajo, el que está más cerca de un sillón.

En la quinta sala habrá otra bruja dando vueltas en círculos, deberemos tomar el teletransportador de la esquina superior izquierda. Así llegamos a la sala final del Bastión.

### **Entrenadores Bastión Romantis:**

Brujita Glinda:

- Lampent, nivel 70.
- Scovillain, nivel 70.
- Ceruleedge, nivel 70.

Brujita Elphaba:

- Centiskorch, nivel 70.
- Chandelure, nivel 70.

Brujita Blair:

- Ninetales, nivel 70.
- Flareon, nivel 70.
- Skeledirge, nivel 70.

Brujita Agatha:

- Armarouge, nivel 70.
- Lampent, nivel 70.

### **Objetos obtenibles en Bastión Romantis:**

- **MT58 Lanzallamas.** Debemos seguir el siguiente orden para obtenerla. Desde el inicio del todo, pisamos el teletransportador morado para acceder al Bastión. Tras el teletransporte tomamos el teletransportador de abajo a la derecha. En la siguiente sala, tomamos el teletransporte de abajo y llegamos a la sala donde estará la MT. Habrá una bruja en medio y lo encontramos a su izquierda en forma de Poké Ball.



### Regente Anturia

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	70	ROCA CALOR	SEQUÍA	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	SCOVILLAINITA	RESPONDÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	SOFOCO	LLUEVEHOJAS	COLMILLO RAYO	TRITURAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	VIDASFERA	ESPANTO	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	LLAMARADA	PULSO UMBRÍO	DÍA SOLEADO	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	71	CHALECO ASALTO	AUDAZ	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ENVITE ÍGNEO	TALADRA-DORA	MEGA-CUERNO	VOLTIO CRUEL
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	72	BAYA ZIDRA	ESPANTO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
 	LANZA-LLAMAS	MALDIG-NICIÓN	PAZ MENTAL	PSICOCARGA

**Consejos de batalla:** Quitar el Sol como sea, su equipo es bastante peligroso si lo tiene. Colocar Trampa Rocas de algún modo ayudaría bastante. Ninetales caerá de agua, tierra o roca, pero debemos quitar el sol antes o nos dará problemas con Rayo Solar. A Scovillain hay que bajarlo rápido antes de que se empiece a subir las características con Respondón. Houndoom solo tiene ataques de su tipo, Pokémon como Sharpedo o Crawdaunt lo frenarían en seco. Rapidash tiene un set bastante bueno, nuestra única opción es Pokémon de Tierra ya que tiene para Pokémon de Roca y Agua. Gothitelle es como Chandelure, aunque no tan veloz, pegarle duramente por la parte física con Agua, Tierra o Roca debería ser suficiente.

Al derrotarla, nos entregará la Medalla Hoguera, y además una Chapa Sabia, una Chapa Espíritu. Tras ello, nos pedirá que volvamos a la sala del gran caldero para hablar.

Si además la vencimos con un incienso encendido obtendremos todo lo anterior más una Chapa Robusta y una Chapa Espíritu.

Si además la vencimos con los dos inciensos encendidos obtendremos todo lo anterior más una Poción Brillante (Al tomarla, el próximo encuentro salvaje será shiny).

La sala del caldero quedaba a la izquierda, en la entrada del Bastión. No tiene pérdida.

Una vez hemos vuelto a la sala del caldero, **Crisanto** también estará con nosotros. **Anturia** lanzará fuego al caldero para revelar la ubicación de **Melia**. Tras ello, descubriremos que nuestro próximo destino es Pueblo Fresco. También nos quedaremos con la **Vasija Castigo** de Hoopa, que nos salvará una única vez en alguna situación difícil. Cuando lo tengamos todo listo, partiremos a la Ruta 15, quedará a la derecha de Ciudad Romantis.

## Ruta 15

Esta ruta destaca por tener una tonalidad naranja y habrá Entrenadores y objetos escondidos entre las hojas de la zona, por lo que deberemos tener eso en cuenta.

Nuestra misión será ir todo hacia la derecha hasta encontrarnos con un bordillo, después iremos todo hacia abajo hasta que no podamos más y nuevamente a la derecha. Si lo hemos hecho bien habremos llegado a un puente sobre el agua, que cambiará la pantalla.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Los Pokémon de tipo Planta no se ven afectados por los movimientos de polvo y esporas.

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Mightyena (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Meloc).
- 20% Skorupi (Dropea Flecha Venenosa).

- 20% Heracross (No tiene drop).
- 14% Weepinbell (Dropea Musgo Aromático y raramente Poketoxina)
- 10% Gothorita (Dropea Ectoplasma y raramente Fluido Onírico).
- 10% Klefki (Dropea Virutas Férrreas y raramente Azúcar Meloso)
- 6% Drampa (Dropea Baya Caquic).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Frillish (Dropea Ectoplasma y raramente Agua Vital).
- 30% Basculin (Dropea Agua Vital y raramente Diente Marino).

#### **Entrenadores en la Ruta 15:**

Ranger Marianne

- Kilowattrel, nivel 70.
- Maractus, nivel 70.

Ranger Chim

- Stonjourner, nivel 70.
- Zanghoul (Normal/Fantasma), nivel 70.

Brujita Lucrecia

- Drifblim, nivel 71.
- Swoobat, nivel 71.
- Chimecho, nivel 71.

Ranger Nixx

- Braviary, nivel 70.
- Noivern, nivel 70.

Ranger Alber

- Stoutland, nivel 70.
- Houndstone, nivel 70.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 15:**

- Más PP: En la esquina inferior izquierda del mapa, junto a un montón de hojas.
- Baya Aranja: En el montón de hojas de la parte superior derecha, antes del bordillo.
- Defensa X: En la parte superior derecha, tras un montón de hojas, junto a tocón.
- Musgo Aromático: En el montón de hojas de la parte derecha, junto a Nido Alfa.
- Musgo Aromático: En el montón de hojas de la parte central, al lado de la bruja.
- Revivir: En la zona central, junto a un montón de hojas y un tocón.
- Cura Total: A la izquierda del puente, antes del cambio de pantalla

- Baya Meloc: Debemos llegar desde la segunda zona. Deberemos ir a la esquina superior izquierda de este mapa para volver al anterior. Está dentro de un montón de hojas.
- Arbustos de Bayas Zidra (x4): Debemos llegar desde la segunda zona. Deberemos ir a la esquina superior izquierda de este mapa para volver al anterior. Está dentro de un montón de hojas.
- Página de Alquimia Pokemon: Nada mas entrar a la ruta abajo y a la izquierda.
- Página de Alquimia Pokémon: Justo debajo del puente, deberemos surfear el río hacia abajo y después hacia la izquierda, la encontraremos en una zona solitaria.

## Ruta 15 Parte 2

Deberemos ir todo hacia la derecha hasta que nos salte una escena donde tendremos una charla con **Crisanto**. Mientras hablan, aparecerá nieve en la zona y nos presentarán a **Cendera**. Tras la escena, seguiremos nuevamente todo hacia la derecha y hacia abajo, hasta llegar a la transición que conecta con Pueblo Fresco.



### Cosas a destacar de Ruta 15 Parte 2:

-**Nido Alfa Fantasma**: Realmente está en el mapa de la izquierda, pero llegaremos desde este. Deberemos ir a la esquina superior izquierda de este mapa para volver al anterior.

-Hay un **Vendedor de Megapiedras** de Leyendas Z-A.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Mightyena (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Meloc).
- 20% Heracross (No tiene drop).
- 14% Sunflora (Dropea Musgo Aromático y raramente Piedra Solar).
- 10% Pumpkaboo (Dropea Musgo Aromático y raramente Ectoplasma).
- 10% Gourgeist (Dropea Musgo Aromático y raramente Ectoplasma).
- 10% Gothorita (Dropea Ectoplasma y raramente Fluido Onírico).
- 10% Klefki (Dropea Virutas Férrreas y raramente Azúcar Meloso)
- 6% Liepard (Dropea Baya Aranja y raramente Extracto Sombrío).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Lombre (No tiene drop).
- 30% Basculin (Dropea Agua Vital y raramente Diente Marino).

#### **Entrenadores en la Ruta 15 Parte 2:**

Niña Soñadora Paula

- Ribombee, nivel 71.

Hermanas Misteriosas Molly y Mila

- Raichu Z, nivel 72.
- Trevenant, nivel 72.
- Polteageist, nivel 72.
- Aromatisse, nivel 72.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 15 Parte 2:**

- Ectoplasma: Oculto en el montón de hojas encima de la niña soñadora.
- Polvo de Hueso: En la parte superior de la niña soñadora, rodear muro.
- Baya Zidra: Oculto en el montón de hojas encima de la niña soñadora.
- Inyección Proteína: Interactuando con las manchas marrones que habrá en la zona de ruinas. Zona central izquierda.
- Inyección Zinc: Interactuando con las manchas marrones que habrá en la zona de ruinas. Zona central derecha. Tras la zona de la hoguera.
- Cura Total: Justo debajo de la montaña de **Cendera**.
- Coraza Asalto: Deberemos subir a la montaña donde estaba **Cendera**, veremos una puerta cerrada por llave mercúrica, la abriremos y estará protegida por un Goodra, tras derrotar al Goodra la obtendremos.
- **MT66 Vendetta**. Deberemos subir a la montaña donde estaba **Cendera**, surfear e ir hacia la derecha y bajar por una pared rocosa.
- Poción Máxima: A la derecha del todo, entre dos resaltos, desde arriba llegamos.
- Chapa Sabia: Oculto en una roca, deberemos surfear desde el puente hacia abajo.
- **CAMERUPTITA**: Surfeando en el río del centro, hacia abajo del mapa.
- Mineral Extraño: En la papelera de la transición a Pueblo Fresco.

## PUEBLO FRESCO

Deberemos ir a la zona inferior derecha del pueblo, mucha gente estará reunida en una zona con muchos regalos y un cráneo. Tras un par de conversaciones, **Crisanto** se preguntará dónde está **Melia**, pero la localizaremos rápido al estar tocando una flauta. Al finalizar la conversación, **Melia** nos invitará a su molino, que será nuestro próximo destino.



### Cosas a destacar en Pueblo Fresco:

-Podremos reclutar ya al habitante de Pueblo Acrílico llamado Danelio que está en la Isla del Olvido, para ello, deberemos haber hablando con él al menos una vez. Después hablaremos con el Sudowoodo que está en la parte alta del Pueblo y luego haremos que se reúnan allí, logrando que se mude y sea un “Le Prodigie” mejorado, tendrá más de un uso.



-En la casa arriba izquierda podremos obtener un Gourgeist a cambio de un Trevenant.

**PISTA DE ENTRENADOR:** La lluvia hace que algunos movimientos como Vendaval o Trueno nunca fallen.

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Bibarel Z (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 30% Drednaw (No tiene drop)

#### **Objetos obtenibles en Pueblo Fresco**

- Velocidad X: Detrás del cartel de entrada la ciudad, desde arriba.
- Escama Dura: Papelera de la casa mitad abajo derecha.
- Master Ball: Casa arriba derecha del molino si tenemos 100 Pokémon atrapados.
- **MT70 Vozarrón.** Casa abajo izquierda del molino, hablando con la niña.0
- **KANGASKHANITA:** Nada más entrar al pueblo, cogiendo el primer bordillo hacia abajo.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa de arriba a la izquierda del molino.
- Ultra Ball: En la papelera de la transición de abajo a la derecha.

## **Ruta 16 Norte (Opcional)**

Esta ruta estará abajo de Pueblo Fresco, es la que comunica con Ciudad Óleo, es totalmente opcional. Tanto la parte norte como la sur son opcionales, pero visitarlas puede ser buena idea para atrapar algún Pokémon y obtener algún que otro objeto.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Ursaring (Dropea Baya Meloc y raramente Baya Aranja).
- 20% Swadloon (Dropea Hierba Mental).
- 20% Dodrio (Dropea Pluma Suave y raramente Pico Afilado).
- 14% Steenee (Dropea Baya Zidra)
- 10% Phantump (Dropea Madera).

- 10% Trevenant (Dropea Madera y raramente Ectoplasma).
- 6% Mawile (Dropea Virutas Férreas y raramente Baya Caoca).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Lombre (No tiene drop).
- 30% Seaking (No tiene drop).

#### **Entrenadores en la Ruta 16 Norte:**

Ranger Antonio

- Floatzel, nivel 71.
- Raichu Regional, nivel 71.

Ranger Tysman

- Absol, nivel 72.

Burguesa Nestora

- Parasect Z (Bicho/Veneno), nivel 71.
- Pangoro, nivel 71.

Ranger Nani

- Tyranitar, nivel 72.

#### **Objetos obtenibles en Ruta 16 Norte:**

- Real Cobre: A la izquierda zona superior, deberemos rodear unas ruinas.
- Real Plata: A la izquierda, zona central, junto al río, debemos rodear unas ruinas.
- Baya Ziuela: En el montón de hojas, junto a la madame.
- **MANECTRICITA:** En la zona central derecha, tras hierba alta y un árbol de corte que deberemos eliminar con una Hachuela Endeble.
- Mini Seta: En el montón de hojas de la esquina inferior izquierda, tras surfear el río.
- Revivir Máximo: En la parte más al sur posible, tras bajar las escaleras, a la izquierda, antes del cambio de pantalla.

## **Ruta 16 Sur (Opcional)**

Esta ruta estará abajo de Pueblo Fresco, es la que comunica con Ciudad Óleo, es totalmente opcional. Tanto la parte norte como la sur son opcionales, pero visitarlas puede ser buena idea para atrapar algún Pokémon y obtener algún que otro objeto.

#### **Cosas a destacar en la Ruta 16 Sur:**

-Hay un “**Le Prodigie**”, estará oculto dentro de un montón de hojas, abajo izquierda.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Greedent (Dropea Baya Zidra).
- 20% Swadloon (Dropea Hierba Mental).
- 20% Spinda (Dropea Baya Atania)
- 20% Dodrio (Dropea Pluma Suave y raramente Pico Afilado).
- 14% Steenee (Dropea Baya Zidra)
- 6% Mawile (Dropea Virutas Férreas y raramente Baya Caoca).

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Lombre (No tiene drop).
- 30% Seaking (No tiene drop).

### **Entrenadores en la Ruta 16 Sur:**

Ranger Dani

- Electivire, nivel 71.
- Gyarados, nivel 71.

Ilustrado Unai

- Scizor, nivel 71.
- Lokix, nivel 71.
- Galvantula, nivel 71.

Cantante Guerre

- Furfrou, nivel 71.
- Alcremie, nivel 71.

### **Objetos obtenibles en Ruta 16 Sur:**

- Polvo de Hueso: Debajo del Ranger de la izquierda, no hace falta romper rocas, podemos surfear y rodearlo.
- Baya Aranja: En el montón de hojas de la izquierda, tras surfear un poco.
- Guijarro: En la esquina superior izquierda del mapa, tras hacer surf.
- **HOUNDOOMITA:** En la zona superior izquierda del mapa, tras hacer surf.
- **MT63 Gigadrenado.** Deberemos subir a la montaña de la zona derecha usando la montura para escalarla.
- Arbusto de bayas (Zidra (x4)): A la derecha de la casa y de la bruja.
- Agua Vital: En la papelera de la casa.
- Malla Ball (x5): Lo da la pirata de la casa si tenemos un Pokémon de tipo Agua.
- Cebo Ball (x5): Lo da la pirata de la casa si tenemos un Pokémon de tipo Agua.
- Guijarro: Oculto en la roca tras seguir el camino de la izquierda de la casa.
- Baya Zidra: Oculto en el montón de hojas abajo a la derecha.

## MOLINO FRESCO

Deberemos entrar, pero veremos una gran estructura metálica que bloqueará el camino, tiene un aspecto similar a Tyranitar. Realmente es un artificio metálico de tipo Agua y Acero.

Deberemos hacerle frente en un combate donde usaremos a dos Pokémon.



**Consejos de batalla:** Si es posible, hay que usar movimientos como Niebla, que eliminan su aumento de estadísticas. Causarle algún problema de estado no es mala idea tampoco.

Tras vencer, entraremos al molino en sí mismo. **Crisanto** y **Melia** estarán en la escena hablando un rato, tras ello veremos a **Áster Zephir**, que abandonará el lugar. Finalizada la conversación, deberemos subir por la escalera de la derecha a la parte alta del molino.

Tras un par de conversaciones en la parte alta, veremos a **Áster Zephir** robando el cráneo de la antigua reina. Tras ello, nos dividiremos para cubrir el terreno y nos tocará ir a la Ruta 17, siendo la salida norte del propio pueblo.

### Objetos obtenibles en Molino Fresco:

- Roca del Rey: Está oculto en la papelera de la derecha.

## Ruta 17

No es una ruta muy grande ni complicada, deberemos ir todo el rato recto hacia arriba, cruzar un puente y subir escaleras para entrar en la Gruta Helada. Veremos a **Áster Zephir**.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Para combatir el frío de la Gruta Helada, lo mejor es llevar objetos cálidos en tu inventario.

**Nido Alfa Hielo:** Antes de entrar a la Gruta Helada, cruzando un lago a la izquierda

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Beartic (Dropea Baya Perasi y raramente Esquirlas Frías).
- 20% Piloswine (Dropea Grava Seca y raramente Esquirlas Frías).
- 14% Haunter (Dropea Ectoplasma y raramente Poketoxina)
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Vanillite (Dropea Azúcar Meloso y raramente Esquirlas Frías).
- 10% Vanillish (Dropea Azúcar Meloso y raramente Esquirlas Frías).
- 6% Mr. Rime (No tiene drop)

### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Poliwhirl (Dropea Roca del Rey).
- 30% Basculin (Dropea Agua Vital y raramente Diente Marino).

### **Entrenadores en la Ruta 17:**

Ilustrado Donato

- Smeargle, nivel 72. Banda Focus. Espora, Frío Polar, Fijar Blanco.

Monsieur Trey

- Vaporeon, nivel 72.
- Jolteon, nivel 72.
- Flareon, nivel 72.

### **Objetos obtenibles en Ruta 17:**

- Esquirlas Frías: Oculto en la roca inferior al entrar.
- Hiperpoción: En la entrada a la derecha, en una zona elevada.
- Defensa Especial X: Oculto en la roca a la izquierda nada más entrar, subiendo unas escaleras.
- **MT71 Roca Afilada.** Justo al lado del ilustrado habrá una pared rocosa, deberemos subirla con la montura, romper una roca y la encontraremos tras ella.

- **AMPHAROSITA:** En la zona más al norte de la zona, llegando por la derecha, estará en el nivel inferior del mapa, por lo que bajaremos las escaleras de la derecha.
- Página de Alquimia Pokémon: En la esquina inferior derecha del mapa, deberemos bajar al nivel inferior y surfear para llegar hasta ella.
- Tabla de Esquí: En la esquina inferior derecha del mapa, deberemos bajar al nivel inferior y surfear para llegar hasta ella.
- Esquirlas Frías: Oculto en la roca junto en la esquina inferior derecha.
- Esquirlas Frías: Oculto en la roca solitaria antes de entrar a la Gruta Helada.

## GRUTA HELADA

Desde la entrada, deberemos ir hacia la derecha, combatiremos con un ilustrado e iremos hacia la derecha y arriba. Veremos a una madame y después tomaremos la escalera que asciende por la parte de más a la derecha hasta subir a un piso superior.

Seguiremos el camino y entraremos en una gran zona con suelo resbaladizo, nos pegaremos todo lo más a la izquierda que podamos antes de entrar en el hielo y seguiremos el orden de ir primero hacia arriba, luego hacia la izquierda hasta el final y chocarnos con el muro, seguidamente hacia abajo y nuevamente hacia la izquierda.

Veremos un dúo de marqueses, lucharemos contra ellos e iremos todo hacia la izquierda hasta llegar a un río de agua líquida que podremos surfear.

Seguiremos todo ese río hacia abajo y llegar al final, desde ahí, iremos todo hacia la derecha y en la intersección iremos hacia arriba, subiendo por la escalera el piso superior.

En esa nueva pantalla, iremos todo el rato hacia el norte, lucharemos contra una ladrona y al subir veremos nuevamente a **Áster Zephir**. Habrá abandonado la Gruta Helada llegando así a la Ruta 18, también cubierta de nieve. Explorarla será nuestra siguiente misión.

**PISTA DE ENTRENADOR: Recuerda que la Congelación es una "Quemadura del Ataque Especial" en Pokémon Z.**

**Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Delibird (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 20% Cetitan (Dropea Esquirlas Frías).
- 14% Cryogonal (Dropea Esquirlas Frías y raramente Antiderretir)
- 10% Bergmite (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Avalugg (Dropea Esquirlas Frías).
- 10% Glalie (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 10% Frolass (Dropea Ectoplasma y raramente Baya Baribá).
- 6% Frigibax (Dropea Escama Dura)

**Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Sealeo (Dropea Agua Vital y raramente Esquirlas Frías).
- 30% Lapras (No tiene drop).

#### **Entrenadores en la Gruta Helada:**

Cantante Lola

- Jynx, nivel 72.
- Cryogonal, nivel 72.

Monsieur y Madame Zarina y Otto

- Crabominable, nivel 72.
- Sandslash Alola, nivel 73.
- Gliscor, nivel 72.
- Ninetales Alola, nivel 73.

Sanadora Tomasa

- Ceruleedge, nivel 72.
- Reuniclus Z (Psíquico/Veneno), nivel 73.

Dúo Mosquetero Ícaro y Alice

- Mamoswine, nivel 73.
- Dachsbum, nivel 73.

Ladrona Posse

- Walrein Z (Agua/Volador), nivel 72.
- Noivern, nivel 72.
- Gengar, nivel 72.

#### **Objetos obtenibles en la Gruta Helada:**

- Guijarro (x4): Cúmulos de la entrada, a la izquierda.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca antes de la primera pista de hielo.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca a la izquierda de la cantante.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca, tras subir escaleras arriba a la izquierda de la cantante.
- Antiderretir: Subir las escaleras arriba izquierda de la cantante.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca solitaria, derecha de la cantante.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras de la gran zona de hielo resbaladizo.
- Amuleto Hielo: Gran zona de hielo resbaladizo, en la zona a la izquierda de la megapiedra.
- **LAPRASITA:** En la planta alta, arriba del cazador, gran zona de hielo resbaladizo.
- Perla: Oculto en roca en la gran zona de hielo resbaladizo, en la zona central.

- Ultra Ball: Zona inferior de la gran zona de hielo resbaladizo.
- Polvo de Hueso: Al lado del combate doble de burgueses.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras, izquierda de la sanadora.
- Éter: Justo debajo de la sanadora, tras deslizarse por el hielo.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras, debajo de la sanadora.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca solitaria, debajo del cúmulo anterior.
- Esquirlas Frías: Oculto en roca solitaria, antes de las escaleras descendentes.
- Esquirlas Frías: Oculto antes de llegar a las escaleras.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras, en el nivel inferior, detrás de la roca.
- Revivir Máximo: Nivel inferior, detrás de la roca que empujamos para abrir un atajo.
- Cura Total: Cerca de la salida, en el hielo deslizante antes de la ladrona.
- Guijarro (x4): Cúmulo de piedras, cerca de la salida, derecha del hielo deslizante.
- **MT13 Rayo Hielo.** Cerca de la salida, a la derecha del hielo deslizante antes de la ladrona. Junto al cúmulo de piedras anterior.
- Ocaso Ball: En el último piso a la derecha de la zona deslizante, oculta en una piedra
- Perla: En el último piso, en la piedra que esta justo antes de la zona deslizante.
- Poción Máxima: En el último piso, donde está el dúo mosquetero, encima de ellos hay un camino pequeño.
- Esquirlas Frías: Ocultas en una roca a la derecha de la pista deslizante justo antes de salir.
- Esquirlas Frías: Ocultas en una piedra justo debajo del dúo de mosqueteros.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras, en la sala inferior de donde está el dúo de mosqueteros.
- Esquirlas Frías: Ocultas en una roca, en la sala inferior de donde está el dúo de mosqueteros.
- Polvo Zinc: En la sala inferior de donde está el dúo de mosqueteros.
- **GLALITA:** Cerca de la salida, abajo a la derecha del hielo deslizante habrá un hueco que desciende al nivel inferior, tras mosqueteros.

## Atrapar a Regice (Opcional)

Deberemos tener localizado el lago de agua líquida que podremos surfear. Desde ahí, lo recorremos dirección arriba izquierda, habrá un camino que desciende a una sala nueva. La pared nos dirá en un lenguaje de puntos la clave para obtenerlo, que será usar la Lente de la Verdad en esa sala, al hacerlo, lo veremos y podremos combatir contra él.



## Ruta 18

Deberemos avanzar por el puente de la derecha, **Áster Zephir** aparecerá en escena y tras un intercambio de palabras nos veremos obligados a combatir contra él.



### Antiguo Rey Errante AZ

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	BAYA PASIO	SEBO	-ATK. ESP +VEL
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	ROCA AFILADA	CHUZOS	TRAMPA ROCAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	72	BAYA TAMAR	CABEZA ROCA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ACUA COLA	TESTARAZO	TERREMOTO	CABEZAZO ZEN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	72	RESTOS	MURO MÁGICO	-ATK +VEL
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSICOCARGA	TAJO AÉREO	MASA CÓSMICA	REFLEJO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	74	GOLURKITA	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUÑO SOMBRA	TERREMOTO	MACHADA	PUÑO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	HIERBA BLANCA	COMBUSTIBLE	-ATK +ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	SOFOCO	BOMBA LODO	TIERRA VIVA	FUEGO FATUO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	CHALECO ASALTO	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUÑO METEORO	PUÑO HIELO	TERREMOTO	PUÑO TRUENO

**Consejos de batalla:** El combate tendrá clima de nieve, tenerlo en cuenta para la estrategia puede ser buena idea. Golurk es bastante variado, pegarle fuerte por la parte especial con movimientos de tipo Agua puede ser lo mejor. Relicanth tiene la baya que le cubre el X4, aunque el daño será bastante si es por la parte especial. Arcanine solo tiene fuego y dragón para hacer daño, si es posible sacaremos algo especial para evitar la bajada de daño de la quemadura. Mega Aerodactyl es un peligro, aunque si tuviésemos algo Acero y Volador como Skarmory o Corviknight se vería frenado en seco. Mamoswine verá aumentada su defensa por el clima, tiene Sebo y la baya que cubre el Agua, puede que Lucha sea nuestra mejor opción. Melmetal aguantará bien los golpes físicos y especiales, si es posible quemarlo será nuestra mejor baza, ya que los puños y la habilidad son letales.

Tras el combate, **AZ**, que es su nuevo nombre, se verá obligado a retroceder unos pasos.

**Alca**, bastante deteriorada, aparecerá también en la escena, nos revelarán que están trabajando juntos y la escena finalizará obteniendo una Chapa Vigor y una Chapa ímpetu.

Tras finalizar la escena, iremos todo hacia la derecha por debajo de un puente y de un lago helado, al hacerlo llegaremos a un cambio de pantalla dentro de la misma ruta.

**PISTA DE ENTRENADOR: El movimiento Ventisca no fallará nunca si está nevando en combate.**

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Absol (Dropea Extracto Sombrío).
- 20% Weavile (Dropea Garra Garfio y raramente Garra Afilada).
- 20% Grumpig (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Yecana).
- 20% Bibarel Z(Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 18% Walrein (Dropea Agua Vital y raramente Esquirlas Frías).
- 2% Castform (Dropea Agua Mística).

#### **Objetos obtenibles en Ruta 18:**

- Esquirlas Frías: Oculto en la roca de la izquierda.
- Revivir Máximo: En la esquina superior izquierda, tras cruzar el puente.
- Esquirlas Frías: Oculta en una roca en la parte superior de la zona entre los 2 puentes
- Elixir: Oculto en la roca arriba de donde podemos usar la Montura Gogoat

- **MT103 Pirueta Helada.** En la zona entre los 2 puentes debemos ir arriba y a la derecha hasta que puedas bajar a una pista helada con la Montura Gogoat, allí solo tendremos que seguir la pista.
- Página de Alquimia Pokémon: Entre la hierba alta debajo del Grumpig sanador.
- Mini Seta: En la esquina inferior derecha, entre la hierba alta.
- Chapa Vigor: En la esquina inferior derecha, oculto en la roca solitaria de la zona.
- Esquirlas Frías: Oculto en la roca de la derecha arriba, antes de cambiar de pantalla.

## Ruta 18 Parte 2

### Cosas a destacar de Ruta 18 Parte 2:

**-Nido Alfa Lucha:** En la esquina superior derecha de la ruta. Justo arriba y antes de la intersección de la zona derecha.

**PISTA DE ENTRENADOR:** El clima de nieve, en combate, funciona como en las generaciones Pokémon más recientes, subiendo la Defensa de los Pokémon de tipo Hielo.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Absol (Dropea Extracto Sombrío).
- 20% Weavile (Dropea Garra Garfio y raramente Garra Afilada).
- 20% Grumpig (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Yecana).
- 20% Bibarel Z (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).
- 18% Walrein (Dropea Agua Vital y raramente Esquirlas Frías).
- 2% Castform (Dropea Agua Mística).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Seel (No tiene drop).
- 30% Dratini (Dropea Escamadragón).

### Objetos obtenibles en Ruta 18 Parte 2:

- Ultra Ball: Detrás del mosquetero.
- Pepita: Oculto en la roca de abajo antes de bajar a la zona sin nieve.
- Inyección Calcio: En la zona superior, deberemos surfear desde la zona donde aún hay nieve, y trepar la montaña con la montura Gogoat.
- Pepita: Oculto en una roca en la zona superior, deberemos surfear desde la zona donde aún hay nieve, y trepar la montaña con la montura Gogoat.
- Turno Ball: En la zona superior, deberemos surfear desde la zona donde aún hay nieve, y trepar la montaña con la montura Gogoat.
- Mineral Extraño: En la zona superior, deberemos surfear desde la zona donde aún hay nieve, y trepar la montaña con la montura Gogoat.

- Chaleco Asalto: En la zona superior central, deberemos surfear desde la zona donde aún hay nieve, y trepar la montaña con la montura Gogoat hasta tres veces.
- Grava Seca: Oculto en la papelera de la transición de ruta.

Deberemos ir todo hacia la derecha, lucharemos con un mosquetero y nos encontraremos con **Crisanto** y **Melia**. Tras informar de lo ocurrido, **Melia** querrá combatir contra nosotros.

### COMBATE N° 5 CONTRA RIVAL MELIA:



#### Rival Melia:

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	FLOETTITA	REALIZA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	FUERZA	GIGA-	PSÍQUICO	ENCANTO

	LUNAR	DRENADO		
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	CASCO DENTADO	SINCRONÍA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCARGA	PAZ MENTAL	RAYO SEÑAL	LUZ LUNAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	BANDA FOCUS	ADAPTABLE	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	ESFERA AURAL	FOCO RESPLANDOR	ONDA VACÍO	PAZ MENTAL

#### LA EVOLUCIÓN DE EEVEE DE MELIA VARIARÁ DEPENDIENDO DE SU INICIAL.

- Tendrá a Vaporeon si tiene a Delphox.
- Tendrá a Jolteon si tiene a Greninja.
- Tendrá a Flareon si tiene a Chesnaught.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	AGUA MÍSTICA	ABSORBER AGUA	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	RAYO AURORA	ARMADURA ÁCIDA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	IMÁN	ABSORBER ELEC.	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	RAYO	VOLTIO-CAMBIO	RAYO SEÑAL	BOLA SOMBRA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	73	CARBÓN	ABSORBER FUEGO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PATADA ÍGNEA	COLA FÉRREA	FUERZA 	FUEGO FATUO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL FUERTE FREnte A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	BAYA ZIDRA	ESPESURA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	BRAZO PINCHO	TRITURAR	EXCAVAR	DRENADORAS
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	BAYA ZIDRA	MAR LLAMAS	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PUÑO FUEGO	PUÑO TRUENO	CABEZAZO ZEN	AFILA- GARRAS
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	BAYA ZIDRA	TORRENTE	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	AGUA LODOSA	PSICOCARGA	PULSO UMBRÍO	PAZ MENTAL

**Consejos de batalla:** Floette Flor Eterna no es muy defensivo por la parte física, así que aprovecharemos eso y bloqueamos ambos stabs que tiene con un pokémon defensivo de Acero (Su habilidad le da stab de Planta). Musharna no es un Pokémon muy peligroso, ya que es frenado totalmente por un pokémon de tipo Acero aunque cuidado con atacar por la parte física, el Casco Dentado y su capacidad de curarse puede desgastarnos mucho. Contra la evolución de Eevee dependerá de a cual nos enfrentemos. Mega Lucario solo

tiene ataques de su tipo, al no tener coberturas podemos frenarle con algún Pokémon que resiste ambos tipos como Chandelure. Vaporeon tiene Hielo así que la mejor opción será algún Pokémon de tipo Eléctrico físico. Jolteon no tiene cobertura contra Pokémon de tipo Tierra y por la física caerá rápidamente. Flareon cuenta con un set variado y además nos podrá quemar, atacar por la parte especial con Agua o Tierra será lo mejor, cuidado con llevar Pokémon de tipo Roca que tiene Cola Férrea. Chesnaught y Delphox tienen debilidad X4 a Hielo y Tierra respectivamente, y no tienen movimientos para cubrirse esos tipos, por lo que podemos buscar bajarlos de un único golpe si contamos con alguno. Greninja no tiene ninguna debilidad X4 pero no destaca en velocidad por lo que con golpes fuertes de Eléctrico, Bicho o Siniestro serán lo mejor para irlo debilitando.

Tras el combate, **Crisanto** y **Melia** hablarán un rato sobre la situación. Una vez acaben, deberemos dirigirnos hacia la derecha, para lograr llegar a Ciudad Fluxus.

## CIUDAD FLUXUS

### Cosas a destacar en Ciudad Fluxus:

-Tenemos disponibles en Café Pedrín varios intercambios, son los siguientes:

-Pide: Victreebel. Ofrece: Grookey.

-Pide: Heatmor. Ofrece: Scorbunny.

-Pide Bruxish. Ofrece: Sobble.

-Podemos comprar todas las gemas elementales, piedras evolutivas y algunas megapiedras en la Orfebrería de **Rúpico**. Para acceder a comprar las megas del puesto de la izquierda necesitaremos tener al menos 42 Páginas de Alquimia obtenidas. Llegados a este punto ya deberíamos tener esa cantidad si no nos hemos saltado alguna.

**PISTA DE ENTRENADOR:** No tienes por qué atarte a una sola Megaevolución, puedes cambiarla según las necesidades de tu equipo.

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Starmie (Dropea Polvoestelar y Trozo Estrella)
- 30% Bruxish (Dropea Colmillo Agudo).

### Entrenadores en Ciudad Fluxus:

Ladrona Sadou

- Zoroark, nivel 75.
- Zippectre, nivel 75.

### Objetos obtenibles en Ciudad Fluxus:

- **GARBODORITA:** Frente al gran cristal, habrá un mosquetero que está buscando un criminal, si usamos la lente de la verdad y lo derrotamos nos la entregará como recompensa, el malhechor usa el equipo de arriba.
- Ocaso Ball: El señor de la entrada nos la cambiará por una Ultra Ball Casera, es decir, la que creamos nosotros, no la que se compra en tiendas. Es repetible.
- Fragmento Cometa: En la esquina superior izquierda, detrás del cristal.
- Mineral Extraño: A la derecha de la entrada a la orfebrería.
- Piedra Solar Imbuida: Nos la entrega el chico con cinta en la cabeza sentado en la mesa a la izquierda de la orfebrería.
- **MT97 Arenas Ardientes.** Hablando con una alquimista en la casa a la derecha del Centro Pokémon.
- Piedra Pómez: Hablando con una chica en la planta alta de la casa de abajo a la derecha.
- Baya Zidra: En la papelera de la casa inferior a la orfebrería.
- Virutas Férreas y Mineral Extraño: Caja de materiales dentro de la orfebrería.
- Brasa Candente y Mineral Extraño: Caja de materiales dentro de la orfebrería.
- **ALTARITA:** Hablando con la señora de abajo a la derecha dentro de la cafetería.

Deberemos ir a la Orfebrería, es el edificio que queda en la esquina superior derecha de la ciudad. Antes de entrar, **Olivier** caerá del cielo con su Noivern y la pondremos al día de lo sucedido. Tras un par de palabras, deberemos entrar en el edificio para conocer a **Rúpico**.

Una vez dentro del edificio, deberemos bajar al piso inferior por la escalera de la izquierda y activaremos una escena. **Cendera** y **Rúpico** estarán hablando sobre temas importantes en lo referente a las medallas. Tras acabar, nosotros deberemos ir a hablar con **Rúpico**.

**Rúpico** hablará con nosotros y con **Olivier** y nos contará que nuestro siguiente destino son las Ruinas de la Antigua Forja Inundada. Estas ruinas serán accesibles gracias a tener la capacidad de bucear, y deberemos salir del edificio y bucear en el lago de la Ciudad.

**Nota:** Justo en este punto hemos aprendido la capacidad de bucear, es útil en varios puntos, por lo que redactaremos antes las zonas opcionales que tenemos disponibles.

## Fondo Marino Pueblo Acrílico (Opcional)

Podremos surfear y bucear en el mar, concretamente en la zona más a la izquierda del muelle, es opcional venir aquí, pero podremos encontrar algo de interés. Destacaremos que Manaphy se puede conseguir aquí (Phione indirectamente también).

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Dhelmise (Dropea Ectoplasma y raramente Semilla Milagro).
- 20% Gorebyss (Dropea Agua Vital y raramente Escama Marina).
- 20% Lumineon (Dropea Agua Vital y raramente Baya Tamar).
- 20% Huntail (Dropea Agua Vital y raramente Diente Marino).
- 14% Finizen (Dropea Agua Vital y raramente Fibra Elástica).

- 6% Palafin (Dropea Agua Vital y raramente Fibra Elástica).

## Atrapar a Manaphy y tener a Phione (Opcional)

Deberemos ir al mar de Pueblo Acrílico, y veremos en la zona izquierda del mismo una zona donde el agua es más oscura. Una vez estemos debajo del mar, navegaremos hacia el sur, ya que las corrientes marinas de la zona de la derecha bloquean el paso. Encontraremos un gran Wailord allí, que deberemos derrotar en un combate de 2VS1. Se subirá las estadísticas, pero los movimientos de tipo Eléctrico le causan un daño X4. Tras derrotarlo, las corrientes marinas habrán cesado, y podremos ir hacia la derecha del mapa. Al final del camino estará Manaphy.

Deberemos haber logrado atrapar a Manaphy con éxito, ya que para obtener a Phione necesitaremos a Manaphy. Tras tenerlo, deberemos ir a la Guardería de la Ruta 5 para criar a Manaphy con Ditto. Ditto puede ser encontrado en la propia Ruta 5. Una vez tengamos a Manaphy y a Ditto en la guardería deberemos dar pasos por el mapa y hablar con el señor del exterior de la guardería. Cuando tengan un huevo, lo guardaremos en la incubadora y lo abriremos. Saldrá Phione de él. No pongáis objetos a Ditto y Manaphy por si acaso, puede dar bugs.



## Fondo Marino Pueblo Petroglifo (Opcional)

Podremos surfear y bucear en el mar, concretamente en la zona más al sur del muelle, tras bajar la pared montañosa, es opcional venir aquí, pero podremos encontrar algo de interés.

Destacaremos que el Corazón Mecánico de Magearna se puede obtener aquí.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Wimpod (Dropea Agua Vital y raramente Rocío Matinal).
- 20% Relicanth (Dropea Escama Marina).
- 15% Pyukumuku (Dropea Agua Vital)
- 15% Veluza (Dropea Agua Vital y raramente Fluido Onírico)

- 10% Tentacool (Dropea Agua Vital y raramente Flecha Venenosa).
- 10% Tentacruel (Dropea Flecha Venenosa)
- 10% Golisopod (Dropea Agua Vital y raramente Rocío Matinal).

#### **Objetos obtenibles en Fondo Marino Pueblo Petroglifo:**

- Real Plata: En la esquina izquierda más al sur de la pantalla.
- Chapa Sabia: En la parte superior norte, tras rocas.
- **Corazón Mecánico:** En la esquina inferior derecha, tras rocas.

### **Atrapar a Magearna (Opcional)**

Deberemos ir a Pueblo Petroglifo, descender por la pared rocosa y bucear en la zona acuática, notaremos que tiene un color diferente. Una vez estemos debajo del mar, deberemos ir a la zona más abajo a la derecha posible, rompiendo varias rocas por el camino, al final del todo estará el objeto. Una vez lo tengamos, deberemos ir a la casa más abajo izquierda de Ciudad Novarte. Veremos a Magearna en la mesa, que será dotada de vida al entregarle el Corazón Mecánico al NPC.



### **Fondo del Lago Ruta 16 Sur (Opcional)**

Podremos surfear y bucear en el lago, concretamente está junto a la casa del pirata. Es opcional venir aquí, pero podremos encontrar algo de interés. En la casa del pirata también encontraremos a una recluta Azoth llamada Andrea que habrá dejado al equipo y podremos reclutarla para Pueblo Acrílico si recuperamos sus herramientas del fondo del lago.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Alomomola (Dropea Agua Vital y raramente Escama Corazón).
- 20% Floatzel (Dropea Baya Gualot).

- 20% Tatsugiri (Dropea Agua Vital y raramente Baya Zidra).
- 20% Dondozo (Dropea Agua Vital y raramente Baya Zidra).
- 20% Barraskewda (Dropea Agua Vital y raramente Baya Zidra).

#### **Objetos obtenibles en Fondo del Lago Ruta 16 Sur:**

- Herramientas: Tras romper las rocas.

## **Fondo del Lago Ciudad Fluxus**

Nuestra misión es la de buscar la entrada a la Antigua Forja. Deberemos ir todo hacia abajo, luego a la izquierda hasta una intersección, nuevamente hacia arriba hasta otra intersección y nuevamente a la izquierda, veremos una puerta abierta sobre una cueva dentro del lago.

Tras cruzarla, subiremos y llegaremos a la Antigua Forja Inundada.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Wimpod (Dropea Agua Vital y raramente Rocío Matinal).
- 20% Skrelp (No tiene drop).
- 20% Magikarp (Dropea Agua Vital y raramente Escama Dura)
- 14% Clauncher (No tiene drop)
- 10% Frillish (Dropea Ectoplasma y raramente Agua Vital)
- 10% Jellicent (No tiene drop)
- 6% Clawitzer (No tiene drop)

#### **Objetos obtenibles en Fondo del Lago Ciudad Fluxus:**

- Real Cobre: En la esquina inferior derecha del lago.
- **MT18 Danza Lluvia.** En la zona central sur del lago, justo debajo de hierba alta.
- Real Cobre: En la esquina inferior izquierda del lago.
- Real Oro: Zona central del lago, a la derecha de la entrada a la Forja Inundada.
- Página de Alquimia Pokémon: Zona central norte del lago, a la derecha y arriba de la entrada a la Forja Inundada.
- Real Oro: Zona superior izquierda del lago, a la izquierda de la entrada a la Forja Inundada.

## **ANTIGUA FORJA INUNDADA**

#### **Lista de Pokémon salvajes en nubes de polvo:**

- 20% Solrock (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Solar).
- 20% Lunatone (Dropea Mineral Extraño y raramente Piedra Lunar).
- 20% Golurk (Dropea Ectoplasma y raramente Refleluz).
- 20% Carbink (Dropea Mineral Extraño y raramente Azúcar Meloso).
- 14% Eelektrik (Dropea Polvo Brillante).
- 6% Elektross (Dropea Polvo Brillante).

### **Entrenadores en la Forja Inundada:**

Druida Alvsaan

- Tyrantrum, nivel 74.
- Aerodactyl, nivel 74.

Druida Cmari

- Lycanroc, nivel 74.
- Kabutops, nivel 74.

Druida Leafwiper

- Archeops, nivel 75.
- Armaldo, nivel 75.

Druida Jose

- Gigalith, nivel 74.
- Carbink, nivel 74.

Druida Rocaber

- Steelix, nivel 74.
- Carbink, nivel 74.
- Solrock, nivel 74.

Druida Aerion

- Lunatone, nivel 74.
- Bastiodon, nivel 74.

Druida Barros

- Rhydon, nivel 74.
- Golem, nivel 74.
- Carbink, nivel 74.

Druida Santi

- Stonjourner, nivel 76.

### **Objetos obtenibles en la Forja Inundada:**

- Piedra Agua Imbuida: Nada más entrar, es el primer objeto que vemos.
- Chapa Vigor: Tras el cruce detrás del bloqueo, a la derecha, rodeando las flores.
- Polvo Brillante: Tras el cruce detrás del bloqueo, a la izquierda, rodeando las flores.

- Real Cobre: Desde el cruce detrás del bloqueo, iremos a la izquierda y luego hacia abajo, romperemos unas rocas y encontramos una zona que nos permite volvemos a meter en el lago, en la zona abajo derecha del mismo.
- **Cincel:** Desde el cruce detrás del bloqueo, iremos a la izquierda y luego hacia abajo, romperemos unas rocas y encontramos una zona que nos permite volvemos a meter en el lago, en la zona arriba derecha del mismo.
- Polvoestelar: En la zona central izquierda del mapa, deberemos rodear la zona y llegar desde arriba, entre dos resaltos.
- Polvo Brillante: En la sala del Guardián, a la izquierda, tras una flecha que nos llevará hacia la izquierda.
- Revivir Máximo: Antes de pelear contra el segundo druida, debajo de él.
- Fuelle Neumático: En la sala más a la izquierda de las tres que habrá en la zona superior.
- **MT14 Come Sueños:** Tras una roca, en la sala donde vemos el primero de los recuerdos.
- Polvo de Hueso: En la sala central de las tres que habrá en la zona superior.
- Chapa Fuerte: En la sala más a la derecha de las tres que habrá en la zona superior.
- **SABLEYITA:** Debemos tomar el teletransportador de la sala de la derecha de las tres que habrá en la zona superior, luchar contra un druida y cortar un árbol.
- **DREDNAWITA:** En la zona central donde podemos ver las tres salas del norte, deberemos esquivar varias flechas del suelo para obtenerla.
- Revivir Máximo: En la zona central derecha.
- **MT09 Hidroariete.** Debemos tomar un teletransportador de la zona de la derecha que nos llevará a una zona más a la izquierda.
- Restaurar Todo: Zona central izquierda, tras esquivar varias flechas.
- Virutas Féreas: Sala donde vemos el segundo recuerdo, arriba izquierda.
- Polvo Brillante: Sala donde vemos el segundo recuerdo, arriba derecha.
- **AERODACTYLITA:** Tras haber vencido a **Aure**, deberemos hablar con el druida que estaba atravesado con una lanza al final de la mazmorra, nos dará las gracias y desaparecerá apareciendo la megapiedra donde él estaba.

Deberemos seguir el único camino posible hacia la izquierda y después hacia el norte hasta encontrar un bloqueo con espinas. **Olivier** aparecerá junto a su Pyroar y lanzará una llamarada para eliminar el obstáculo. Deberemos ir al norte tras el hueco abierto.

Iremos todo al norte hasta pelear contra un druida, tras ganar seguiremos al norte y hacia la derecha, veremos una roca que se puede romper con polvo explosivo, si lo hacemos, nos saltaremos un combate, mientras que si seguimos a la derecha nos tocará pelear contra otro druida. Ambos caminos llevarán al mismo sitio.

Tomemos la decisión que queremos, seguiremos hacia la izquierda y pelearemos con un tercer druida y seguiremos a la izquierda y después al norte, hasta cruzar una puerta.

Tras cruzar, nos encontraremos con una estructura que bloquea el paso y con dos cristales a la izquierda y a la derecha de la misma. Nuestra nueva misión será la de encender esos dos cristales que nos permitan abrir el paso y continuar.

**Nota:** Lunatone abre un atajo con un Solrock de Ciudad Fluxus, usarlo es recomendable.



- **Activar el primer cristal:** Deberemos ir hacia la izquierda y al norte, nos tocará pelear contra un druida. Tras vencer, debemos tomar el teletransportador, ir al norte y pelear nuevamente contra otro druida. Tras vencer, tomaremos el teletransportador de la izquierda. Subiremos por las flechas deslizantes e iremos luego a la derecha y hacia abajo. A nuestra izquierda habrá otro druida que deberemos vencer, al ganar, seguiremos yendo todo hacia la izquierda hasta cambiar de sala. En la nueva sala, habrá una estatua de un druida, al tocarla activaremos varios recuerdos del lugar. Una vez los recuerdos han finalizado, saldremos de la sala y se activará el cristal.
- **Activar el segundo cristal:** Desde la sala donde activamos el primero, deberemos ir todo a la derecha, sobreponer al druida ya vencido, e ir lo más arriba y a la derecha que podamos. Habrá una flecha que marca la dirección a la derecha, la pisaremos, tras ello, deberemos pisar una flecha que mira hacia arriba y otra que mira hacia la derecha. Tras ello, habrá dos flechas que miran hacia abajo justo debajo nuestra, deberemos tomar la de la derecha y acabaremos en una zona con un interruptor y otras dos flechas que bajan. Tomaremos la de la derecha y bajaremos levemente. Debemos ver a un druida y un interruptor detrás de él, para llegar, avanzaremos lentamente sin pisar las flechas del suelo, combatiremos con el druida y tomaremos ese teletransportador. Tras el teletransporte, iremos todo hacia la derecha para llegar a la sala donde estará la estatua del druida que nos da recuerdos. Una vez los recuerdos han finalizado, saldremos de la sala y se activará el segundo cristal, permitiéndonos avanzar.

Para llegar al centro, desde donde hemos visto la segunda estatua, nos dejaremos llevar por la flecha de abajo que mira hacia la izquierda, después de las dos flechas que miran

hacia abajo tomaremos la de la derecha y después iremos todo hacia la izquierda, atravesando otra flecha que mira hacia abajo y llegando a la puerta.

Cuando hablemos con el Guardián de la Puerta aparecerá **Olivier** y deberemos combatir junto a ella contra el Guardián para abrirnos paso.

**Olivier** aliada:

- Gyarados, nivel 76. Restos. Acua Cola, Triturar, Colmillo Hielo,Danza Dragón.
- Noivern, nivel 76. Gafas Especiales. Pulso Dragón, Tajo Aéreo, Bola Sombra y Protección.
- Gastrodon, nivel 76. Salmuera, Tierra Viva, Recuperación y Protección.
- Pyroar, nivel 77. Pyroarita. Lanzallamas, Vozarrón, Pulso Umbrío y Protección.



**Guardián de la Forja:**

IMÁGENES	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	76	VIDASFERA	MURO MÁGICO	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			

	PSICOCARGA	ONDA ÍGNEA	TAJO AÉREO	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	76	REFLELUZ	LEVITACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	TERREMOTO	LÁSER DOBLE	REFLEJO	PANTALLA LUZ
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	MINERAL EVOLUTIVO	LEVITACIÓN	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	AVALANCHA	ENVITE ÍGNEO	CABEZAZO ZEN	PROTECCIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	MINERAL EVOLUTIVO	LEVITACIÓN	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSÍQUICO	HIPNOSIS	JOYA DE LUZ	PROTECCIÓN

**Consejos de batalla:** En principio no debería ser muy difícil ya que contamos con ayuda. Xatu es bastante dañino, pero no tiene nada contra Pokémon de tipo Roca o Eléctrico. Claydol solo tiene ataque de su tipo y puede perder turnos poniendo pantallas mientras pegamos a su aliado. Solrock es bastante agresivo, pero no tiene nada contra Pokémon de tipo Agua. Lunatone es frenado totalmente por cualquier Pokémon de tipo Acero.

Tras ganar, **Olivier** entrará por la puerta y deberemos seguir el único camino posible hasta el final. Veremos a un druida atravesado por una lanza de luz, al interactuar con él activaremos una nueva escena donde seremos teletransportados a una época pasada.

Tras un intercambio de palabras, **Aure** se transformará en su versión Pokémon y, nuevamente junto a **Olivier**, tendremos que combatir.

**Nota:** **Olivier** mantiene el mismo equipo que en el combate anterior.



**Consejos de batalla:** En principio no debería ser muy difícil ya que contamos con ayuda. Auretosk subirá sus estadísticas durante el combate. Tiene ataques de tipo Eléctrico y Fantasma, así que sabemos que puede causar mucho daño con ello. También tiene Puño Drenaje como cobertura frente a Pokémon Siniestro. Si es posible, buscaremos quitarle los aumentos de estadísticas con movimientos como Niebla o Nieblaclará.

Tras vencer a **Aure**, volveremos a nuestro mundo junto a **Olivier**, y nos dirá que informemos a **Rúpico** de lo ocurrido. Obtenremos también una Chapa Fuerte y una Chapa Sabia. Será hora de ganar nuestra siguiente medalla.

## Minijuego de la Minería para obtener fósiles (Opcional)

Llegados a este punto ya hemos podido obtener el Martillo y el Cincel, por lo que podemos volver a la cueva de Pueblo Petroglifo y hacer el minijuego.



## BASTIÓN FLUXUS (9º MEDALLA)

Deberemos ir a hablar con **Rúpico**, estará en su taller, en la parte baja de la orfebrería. Tras contarle la situación, nos permitirá combatir con él por su medalla, activando el teletransportador de su derecha. Tras cruzarlo, iremos al norte hasta ver el campo de batalla, tras un par de palabras más, el combate empezará directamente.

**Nota:** La Antigua Forja Inundada eran los “súbditos” del Bastión, por eso todos usaban Pokémon de tipo Roca, digamos que van unidas en términos de juego.





## Regente Rúpico

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

Regente Rúpico	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	RESTOS	CHORRO ARENA	+DEF -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
Regente Rúpico	PLANCHAS CORPORAL	ROCA AFILADA	TRAMPA ROCAS	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	HIERBA BLANCA	NADO RÁPIDO	-ATK +VEL
MOVIMIENTOS				
Regente Rúpico	SURF	JOYA DE LUZ	RAYO HIELO	ROMPE-CORAZA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	BANDA FOCUS	CABEZA ROCA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ENVITE ÍGNEO	TESTARAZO	VOLTIO CRUEL	VELOCIDAD EXTREMA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	77	DIANCITA	ESPEJO MÁGICO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	FUERZA LUNAR	TORMENTA DIAMANTES	TIERRA VIVA	TRAMPA ROCAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	78	BAYA PASIO	LEVITACIÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ECLIPSE	PSICOCARGA	PAZ MENTAL	BOLA SOMBRA
				

**Consejos de batalla:** La tormenta de arena subirá la defensa especial de todos sus Pokémon en un 50%. Es ideal quitar el clima de alguna manera. Gigalith buscará meter Trampa Rocas, si es posible deberemos buscar evitarlo, su set es bastante balanceado, pero Pokémon de Tierra, Agua o Planta deberían lograr bajarlo. Omastar es débil X4 a tipo Planta, no debemos dejar que usa Rompecoraza y hay que acabar rápido con él, tiene Rayo Hielo, cuidado con sacar tipo Planta a la ligera. Arcanine es débil X4 a Agua y Tierra, aunque tiene Voltio Cruel, mejor usar tipo Tierra. Diancie es débil X4 a Acero, pero tiene Tierra Viva como cobertura, no es tan cómodo sacar uno. Constellar no tiene nada que hacerle a un Pokémon de tipo Acero con Roca y Psíquico, Bola Sombra no será una amenaza. Cambiará de forma siempre que use Eclipse, alterando sus estadísticas.

Tras finalizar el combate con una victoria, **Rúpico** nos entrega la Medalla Joya, la **MT34 Joya de Luz**, una Chapa Robusta y una Chapa Vigor. Tras ello, deberemos salir del Bastión dando marcha atrás por todo el camino recorrido. Partiremos hacia la Ruta 19, queda al sur de Ciudad Fluxus, que será nuestro siguiente destino.

## Ruta 19

No es una ruta muy complicada ni grande, deberemos ir al sur y después hacia la derecha, hasta cruzar un puente. Tras hacerlo, iremos todo hacia el sur, saltaremos un par de bordillos, cruzaremos unas flores amarillas y ya estaremos en Pueblo Mosaico.

### Cosas a destacar de Ruta 19:

-**Nido Alfa Acero:** Situaremos este nido en la esquina inferior derecha de la ruta, al lado de las vías y las vagonetas.

-Aquí se ubica la Cueva Desenlace, es una cueva opcional, pero en los juegos XY era la cueva oficial de Zygarde. Dentro habrá Pokémon y objetos interesantes.

-Dentro de la casa hay una persona reclutable para Pueblo Acrílico. Al entrar en la casa, espantaremos al Smeargle de **Ginia**, de modo que para reclutarla deberemos ir al final de la Cueva Desenlace para enmendar nuestro error. Smeargle es obtenido al acabar la misión.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si consigues todas las páginas de Alquimia Pokémon, acabarás desbloqueando objetos poderosísimos.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- 20% Cinccino (Dropea Baya Atania y raramente Pelaje Fino).
- 20% Farfetch'd Galar (Dropea Pluma Suave y raramente Palo).
- 20% Ribombee (Dropea Azúcar Meloso y raramente Miel).
- 20% Torkoal (Dropea Brasa Candente).
- 20% Pupitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Slowbro (Dropea Roca del Rey).
- 30% Bruxish (Dropea Colmillo Agudo).

### Entrenadores en Ruta 19:

Obrero Brian

- Stunfisk, nivel 77.

Madame Mar

- Machamp, nivel 76.
- Dedenne, nivel 76.

Monsieur Miguel

- Royaleon, nivel 77.

### Objetos obtenibles en Ruta 19:

- Éter Máximo: Desde la entrada, ir todo hacia abajo, tras un resalto.
- Hiperpoción: Oculto en la roca más al sur, desde la entrada, saltar dos bordillos.
- Baya Zidra (x4): En los arbustos de bayas, para llegar, antes de cruzar el puente, deberemos ir al norte, cortar unos árboles y seguir subiendo.
- Página Alquimia Pokemon: Tras la roca a la derecha del refugio Pokémon.
- Amuleto Acero: Justo debajo de la puerta del refugio Pokémon, tras bajar las escaleras, junto a dos resaltos.
- Grava Seca: Oculto en la roca solitaria a la derecha de la entrada a la cueva.
- Baya Zidra (x4): En los arbustos de bayas, zona totalmente a la derecha, a la zona derecha de la entrada a la cueva.
- **SLOWBRITA:** Tras cortar los árboles para acceder a las bayas zidras debemos ir hacia la derecha y hacer surf.
- **MT93 Voltio Cruel.** Zona totalmente a la derecha, a la derecha de la entrada a la cueva, siguiendo las vías del suelo.

## Cueva Desenlace (Opcional)

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo Planta Baja:**

- 20% Marowak Z (Dropea Cola Plúmbea).
- 20% Druggigon (Dropea Escama Dura y raramente Colmillo Dragón).
- 20% Excadrill (Dropea Grava Seca y raramente Virutas Férreas).
- 20% Dugtrio (Dropea Grava Seca y raramente Arena Fina).
- 10% Gurdurr (Dropea Fibra Elástica y raramente Virutas Férreas).
- 10% Larvitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 10% Pupitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 18% Lairon (Dropea Piedra Dura).
- 2% Shuckle (Dropea Zumo de Baya).

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo Sótano 1**

- 20% Marowak Z (Dropea Cola Plúmbea).
- 20% Druggigon (Dropea Escama Dura y raramente Colmillo Dragón).
- 20% Excadrill (Dropea Grava Seca y raramente Virutas Férreas).
- 20% Dugtrio (Dropea Grava Seca y raramente Arena Fina).
- 10% Gurdurr (Dropea Fibra Elástica y raramente Virutas Férreas).
- 10% Larvitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 10% Pupitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 18% Lairon (Dropea Piedra Dura).
- 2% Shuckle (Dropea Zumo de Baya).

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo Sotano 2**

- 20% Marowak Z (Dropea Cola Plúmbea).
- 20% Druggigon (Dropea Escama Dura y raramente Colmillo Dragón).
- 20% Excadrill (Dropea Grava Seca y raramente Virutas Férreas).

- 20% Dugtrio (Dropea Grava Seca y raramente Arena Fina).
- 10% Gurdurr (Dropea Fibra Elástica y raramente Virutas Férreas).
- 10% Larvitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 10% Pupitar (Dropea Mineral Extraño y raramente Grava Seca).
- 18% Lairon (Dropea Piedra Dura).
- 2% Shuckle (Dropea Zumo de Baya).

#### **Entrenadores en Cueva Desenlace:**

Mosquetera Sophie

- Clawitzer, nivel 77.
- Excadrill, nivel 77.
- Kilowattrel, nivel 77.

Curandera Mai

- Serperior nivel 78.

Madame Eguiba

- Gardevoir, nivel 77.
- Milotic, nivel 77.

Mosquetero Rafael

- Magmortar, nivel 77.
- Staraptor, nivel 77.
- Ampharos, nivel 77.

#### **Objetos obtenibles en Cueva Desenlace:**

- Guijarro (x6): En los tres cúmulos de piedras del nivel superior.
- Grava Seca (x2): Oculto en roca, zona central, nivel superior.
- Grava Seca: Oculto en roca, antes de bajar las primeras escaleras.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras nada más bajar escaleras.
- Mineral Extraño: Oculto en roca, tras bajar las primeras escaleras.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras nada más bajar escaleras, ir hacia abajo.
- Grava Seca: Oculto en roca, debajo del cúmulo de piedras anterior.
- Piedra Noche: Tras la mosquetera, a su derecha.
- Polvo Brillante: Tras cruzar el hueco de la derecha, tras vencer a la mosquetera, yendo todo hacia la derecha.
- Grava Seca: Oculto en roca, tras cruzar el hueco de la derecha, tras vencer a la mosquetera, yendo todo hacia la derecha.
- **AGGRONITA:** Tras cruzar el hueco de la derecha, tras vencer a la mosquetera, yendo todo hacia la derecha, romper rocas para llegar.
- Guijarro (x6): Cúmulo de piedras zona arriba derecha.

- Polvo Brillante: Zona superior derecha de la zona.
- Mineral Extraño: Oculto en roca, zona superior derecha.
- Grava Seca: Oculto en roca, zona superior derecha.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras al norte de la curandera.
- Ocaso Ball: Tras dos vagonetas, zona norte, tras la curandera.
- Mineral Extraño: Oculto en roca, zona superior central, junto al objeto de antes.
- Maxipepita: Todo a la izquierda de la curandera.
- **STEELIXITA:** En la planta más baja, ir a la izquierda y romper rocas para llegar.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras en la planta inferior, zona central.
- Grava Seca: Oculto en roca, planta inferior, zona central.
- Polvo Brillante: Zona central derecha, sótano 2.
- Piedra Día: Zona central derecha, sótano 2.
- Mineral Extraño: Oculto en roca, zona central derecha, sótano 2.
- Grava Seca: Oculto en roca, sótano 2, zona superior central.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras en el sótano 2, zona norte.
- Piedra Lunar: Planta inferior, sótano 2.
- Guijarro (x2): Cúmulo de piedras en la planta inferior, zona oeste.
- **MT26 Terremoto.** En la zona donde combatimos con **Ginia** tras romper rocas.
- Grava Seca: Oculto en roca, a la izquierda del lenguaje de puntos.
- Grava Seca: Oculto en roca, a la izquierda abajo del lenguaje de puntos.

La cueva es totalmente opcional, pero puede ser interesante visitarla para obtener Pokémon y objetos interesantes. Destacar a **Ginia** como personaje reclutable tras espantar a su Smeargle y llegar al final y a Regirock, tras resolver el lenguaje de puntos.

Para llegar al final deberemos tomar en primer lugar las escaleras que descienden de la parte superior derecha del primer mapa. Una vez en el nivel inferior, iremos todo hacia abajo hasta que no podamos más y después hacia la derecha peleando con una mosquetera.

Tras ganar a la mosquetera iremos todo a la derecha, veremos una apertura a la derecha, pero no la tomaremos e iremos hacia el norte todo lo que podamos. Tras ello, iremos hacia la izquierda, deberemos ver a una curandera y pelearemos con ella.

Tras vencer a la curandera, iremos todo hacia abajo hasta encontrar nuevamente unas escaleras que descienden al piso inferior, son las que debemos tomar.

En la nueva planta, iremos todo hacia la derecha y al norte que podamos, veremos a una señora con la que pelearemos, después ir a la izquierda y bajar en la intersección por un pasillo de una casilla de ancho. Tras ello, subiremos a un montículo que queda a nuestra izquierda e iremos todo el rato hasta llegar a la esquina superior izquierda del mapa.

Desde ahí, iremos todo a la derecha, pelearemos con un mosquetero y cruzaremos una apertura que nos llevará al final, ahí estará Smeargle. **Ginia** nos desafiará a un combate.



Pintora Ginia:

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	TELESCOPIO	EXPERTO/ RITMOPROPPIO	-ATK +DEF
MOVIMIENTOS				
	BRECHA NEGRA	ESPORA	POLVO IRA	-
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	LUPA	EXPERTO/ RITMOPROPPIO	-ATK. ESP +DEF. ESP
MOVIMIENTOS				
	FIJAR BLANCO	FRÍO POLAR	-	-
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	BANDA FOCUS	EXPERTO/ RITMOPROPPIO	+DEF -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	CONTRA-ATAQUE	MANTO ESPEJO	MISMO-DESTINO	-
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	PAÑUELO SEDA	EXPERTO/ RITMOPROPPIO	NEUTRA

	MOVIMIENTOS			
	SORPRESA	ESTRUENDO	VELOCIDAD EXTREMA	-

**Consejos de batalla:** Es un combate bastante curioso. Llevar un equipo de todo Pokémon de tipo Lucha es lo mejor para tratar de acabar rápido con ellos.

Tras ganar, **Ginia** nos dejará quedarnos con el Smeagol y se mudará a Pueblo Acrílico, siendo la transformadora exótica de Pokémon, pero más barata que el que teníamos.

### Atrapar a Regirock (Opcional)

Deberemos ir hasta el final de la Cueva Desenlace hasta encontrar un lenguaje de puntos que nos dará pistas para desbloquearlo. Tras ello, deberemos interactuar con la roca solitaria de más abajo a la derecha, cerca de la salida.



## PUEBLO MOSAICO

### Cosas a destacar en Pueblo Mosaico:

-Podremos restaurar los fósiles en la zona izquierda a la exposición, hay una alquimista con un tarro con líquido de color amarillo que lo permite.

-Podemos obtener a Dracozolt, Arctozolt, Dracovish y Arctovish si intercambiamos ciertos fósiles con la alquimista que está sentada dentro del Centro Pokémon, a la izquierda. Los fósiles que busca son el Hélix, Domo, Raíz y Garra.

-Podemos obtener a Amaura y Tyrunt si hacemos los intercambios de la casa inferior izquierda al Centro Pokémon. Pedirán a Kabuto y Anorith respectivamente.

-Podemos obtener a Electivire si lo intercambiamos por un Magmortar en la casa que está junto al señor pelinaranja sentado en un banco.

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Lombre (No tiene drop)
- 30% Floatzel (Dropea Baya Gualot).

#### **Objetos obtenibles en Pueblo Mosaico:**

- Chapa Robusta: En la esquina superior izquierda del pueblo, tras surf.
- Baya Zidra (x4): En los arbustos de bayas, zona izquierda inferior, tras surf.
- **BUTTERFREEITA:** Zona inferior izquierda del pueblo, hay que hacer surf.
- Agua Fresca: Oculto en la roca más a la derecha de la ciudad, tras trepar la montaña, antes de hacer surf.
- Perla Grande: En la cueva Psique.
- **MT08 Corpulencia:** En el río debajo de la estación de tren, hay que hacer surf.
- **GYARADOSITA:** En la zona de la derecha de la ciudad, hay que trepar la montaña, hacer surf y seguir el río hacia el norte.
- Botón Escape: Hablando con la mosquetera que tiene un Ceruleedge en su casa.
- Hipropoción: En la zona de ejecución de la izquierda.

Nuestra misión será ir al sur del pueblo, allí veremos a **Olivier**. Tras un par de palabras, nos dirá que ha quedado con alguien en la exposición de la derecha. Hablaremos nuevamente con ella y descubriremos que **Núbila** fue la que le envió la carta. Tras varios diálogos veremos un par de escenas y **Olivier** querrá desafiarnos a un combate en el centro del pueblo. Al hablar con ella lo empezaremos.



**Profesora Olivier**

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	78	GLOBO HELIO	AUDAZ	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	VOLTIO CRUEL	PATADA ÍGNEA	CUERNO CERTERO	ARREMETIDA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	78	LODO LÍQUIDO	CROMOLENTE	-ATK +ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	ZUMBIDO	PSÍQUICO	GIGA-DRENADO	DANZA ALETEO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	78	VIDASFERA	SURCA-VIENTOS	-ATK +VEL
MOVIMIENTOS				
	PULSO DRAGÓN	TAJO AÉREO	BOLA SOMBRA	ONDA ÍGNEA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	RESTOS	COLECTOR	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIDROBOMBA	TIERRA VIVA	TÓXICO	RAYO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	79	BAYA GUALOT	INTIMIDACIÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ACUA COLA	TRITURAR	COLMILLO HIELO	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	80	PYROARITA	POTENCIA BRUTA	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	AVIVAR	VOZARRÓN	PULSO UMBRÍO	LLAMARADA

**Consejos de batalla:** Es un combate bastante complicado. Zebstrika le puede pegar muy eficazmente a casi todo y encima tiene el Globo Helio, si es posible, sacaremos algún Pokémon muy defensivo físico para frenarle. Venomoth sería frenado por un Pokémon Acero, pero al tener Cromolente se ignoran los tipos no efectivos, acabar rápido por la parte física para evitar sus Danzas Aleteo. Noiver caería de un golpe de tipo Hielo, pero es muy rápido y tiene Fuego, cuidado con sacar alguno a la ligera. Gastrodon es lento y débil x4 al tipo Planta, no es mucha complicación. Mega Gyarados sería frenado si nosotros usamos algún Pokémon de Agua y Hada que resistiera todos sus ataques, como Primarina. Pyroar tiene mucho daño de Normal y Fuego, tratemos de usar algún Pokémon de tipo Roca que resista ambos tipos.

Tras el combate, **Melia** aparecerá y chocará con **Olivier** cayendo las dos al agua. Tras un par de palabras y alguna que otra escena de pensar, la conversación finalizará y deberemos ir a la Ruta 20, que queda al sur, para localizar a **Crisanto** e informar de la situación.

## Obtener a Rotom Guillotina (Opcional)

En la zona de la izquierda veremos una guillotina, sin embargo, habrá una persona en medio. Hablando con el Monsieur nos enteraremos de que le acusan de haber robado un Furfrou variicolor. Realmente el Furfrou está en la Ruta 20, deberemos ir a por él, veremos el Furfrou a la izquierda de la ruta, tras un Reuniclus Regional. Una vez que hemos interactuado con el Furfrou y hemos vuelto a la escena nos acusarán a nosotros de ladrones y combatiremos con el señor.

### Entrenadores en Pueblo Mosaico:

Monsieur Bastian

- Lucario, nivel 80.
- Gengar, nivel 80.

Tras el combate, **Briof** nos lo agradecerá, se mudará a Pueblo Acrílico, se encargará de vendernos objetos competitivos y tendremos acceso a la guillotina. Rotom ya ha podido ser atrapado llegado a este punto, traerlo aquí cambiará su forma a la versión Guillotina.



### Atrapar a Uxie, Mesprit y Azelf (Opcional)

En la zona derecha de Pueblo Mosaico veremos una puerta sellada. Deberemos trepar la montaña y romper una roca, tener también una llave para poder abrirla.

Habrá una Perla Grande dentro de la cueva, en la zona norte, a la izquierda.

- **Uxie:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una vez dentro, veremos a Uxie a la izquierda, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá

ido a la Ruta 15, a un islote de la parte central. Llegaremos a él haciendo Surf por encima del río. Estará en la 2º parte de la Ruta 15.



- **Mesprit:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una vez dentro, veremos a Mesprit a la derecha, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá ido a la Ruta 12, a un islote en la parte sur. Para llegar a ese islote deberemos tomar la salida norte dentro de la Gruta Tierraunida y navegar por el agua.



- **Azelf:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una vez dentro, veremos a Azelf arriba, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá ido a la Ruta 9, es importante que la marea esté subida en ese mapa (La campana del Santuario Prosperidad la sube o baja a nuestra voluntad). Lo encontraremos en un islote en la zona central sur del mapa.



## Ruta 20

Deberemos ir hacia el sur y hacia la derecha, subiendo unas escaleras. Tras ello, iremos hacia abajo, deberemos luchar con un soldado de élite de Fractal, saltaremos un bordillo y lucharemos contra otro soldado de élite. Siguiendo el camino veremos a **Crisanto** liderando su ejército contra varios soldados de **Cendera**. Tras un intercambio de golpes, **Crisanto** obligará a los soldados de Fractal a retroceder y podremos cruzar el puente. Tras cruzar el puente, lucharemos contra un último soldado de élite y llegaremos a Ciudad Fractal.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si derrotas a todos los 18 Pokémon Alfa de la región, desbloquearás una recompensa valiosísima.

### Lista de Pokémon en hierba alta:

- 20% Parasect Z (Dropea Mini Seta y raramente Seta Grande).
- 20% Eldegoss (Dropea Musgo Aromático y raramente Baya Zidra).
- 20% Cyclizar (Dropea Escama Dura).
- 20% Reuniclus Regional (Dropea Fluido Onírico y raramente Poketoxina).
- 14% Gligar (Dropea Grava Seca y raramente Colmillo Agudo).
- 6% Gliscor (Dropea Grava Seca y raramente Colmillo Agudo).

### Lista de Pokémon usando Caña de pescar:

- 70% Whiscash (Dropea Agua Vital y raramente Grava Seca)
- 30% Politoed (Dropea Agua Vital y raramente Roca del Rey).

### Entrenadores en Ruta 20:

Élite de Fractal Cristóbal

- Mr. Rime, nivel 79.
- Darmanitan Galar, nivel 79.
- Frosmoth, nivel 79.

### Élite de Fractal Okyxo

- Crabominable, nivel 79.
- Froslass, nivel 79.

### Élite de Fractal Caruso

- Empoleon, nivel 79.
- Baxcalibur, nivel 79.

### Rangers Vinol y Begonya

- Ludicolo, nivel 78.
- Hydrapple, nivel 78.
- Miltank, nivel 78.
- Tentacruel, nivel 78.

### Objetos obtenibles en Ruta 20:

- Veloz Ball: Zona de arriba a la derecha, tras subir la montaña.
- Chapa Fuerte: Debajo del primer soldado de élite.
- Restaurar Todo: Debajo del inicio del puente, habrá un camino lleno de flores rosas que nos llevará al objeto al final del mismo.
- Polvo Brillante: Desde el inicio de la ruta, al sur, habrá dos salientes en la montaña por los que podremos caer, es el objeto de la derecha.
- Roca Lluvia: Desde el inicio de la ruta, al sur, habrá dos salientes en la montaña por los que podremos caer, es el objeto de la izquierda.
- **MT98 Púas Tóxicas.** En la zona más a la izquierda posible de la ruta, deberemos ir al nivel inferior e ir a la izquierda tras ver al dúo de rangers, además, usar montura.
- **TOXTRICITITA:** Zona superior más a la izquierda posible de la ruta, tras vencer al dúo ranger, ir arriba y a la izquierda, tras cortar un árbol.
- Arbusto de Bayas (Algama, Ispero y Zidra (x4)): Zona superior central de la ruta, tras bajar al nivel inferior y dar toda la vuelta por la izquierda. Justo antes de ver al Furfrou robado y al Reunicus Regional que bloquea el paso.
- Chapa Vigor: En la zona central de la ruta, accediendo por la izquierda, después de haber dado toda la vuelta por la izquierda.
- Poketoxina: Zona inferior central de la ruta, tras atravesar el puente por debajo, a la izquierda de la entrada a las Catacumbas.
- Poketoxina: Zona inferior central de la ruta, tras atravesar el puente por debajo, a la derecha de la entrada a las Catacumbas.
- Página de Alquimia Pokémon: En la parte inferior de la ruta, tras atravesar el puente por abajo, justo al lado de la entrada a las Catacumbas Orientales.
- Madera: En la papelera de la transición a Ciudad Fractal.

## Catacumbas Orientales (Opcional)

Debajo del puente de la Ruta 20 habrá una entrada a esta mazmorra.

Como siempre: Es recomendable dejar activada la palanca que se encuentra al final del túnel, ya que para abrir al atajo debemos pulsar esa y también la del otro lado.

#### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- 20% Claydol (Dropea Fluido Onírico y raramente Grava Seca).
- 20% Sigilyph (Dropea Fluido Onírico).
- 20% Dusclops (Dropea Ectoplasma).
- 20% Golurk (Dropea Ectoplasma y raramente Refleluz).
- 18% Golbat (No tiene drop).
- 2% Crobat (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Catacumbas Orientales:**

- Polvo de Hueso: Al final del camino, junto a un pilar.
- Vidasfera: Tras hablar con **Jara**, que estará rezando junto a la estatua de la Reina, debemos haberla reclutado previamente.
- **MJORA DE POKÉVIAL**: Tras haber accionado las dos palancas, junto a una estatua de una Reina del pasado.

## **CIUDAD FRACTAL**

Nuestra misión es ir directamente a completar el Bastión Pokémon de la ciudad. Es el edificio gigante de hielo del centro, no tiene mucha pérdida. Es la siguiente medalla, aunque antes es recomendable explorar las casas de la zona.

#### **Cosas a destacar en Ciudad Fractal:**

-Podemos obtener a Krookodile por un intercambio de un Kingambit en la casa superior izquierda de la ciudad.

-Hay un superexperto en MTs que nos dará una recompensa al tenerlas todas.

#### **Lista de Pokémon en hierba alta:**

- 20% Glalie (Dropea Esquirlas Frías y raramente Baya Baribá).
- 20% Skarmory (Dropea Virutas Féreas y raramente Pluma Suave).
- 20% Jynx (Dropea Baya Perasi).
- 20% Frosmoth (Dropea Rocío Matinal y raramente Esquirlas Frías).
- cc10% Chansey (Dropea Puño Suerte y raramente Huevo Suerte).
- 10% Dunparce (Dropea Madera y raramente Pelaje Fino).

#### **Objetos obtenibles en Ciudad Fractal:**

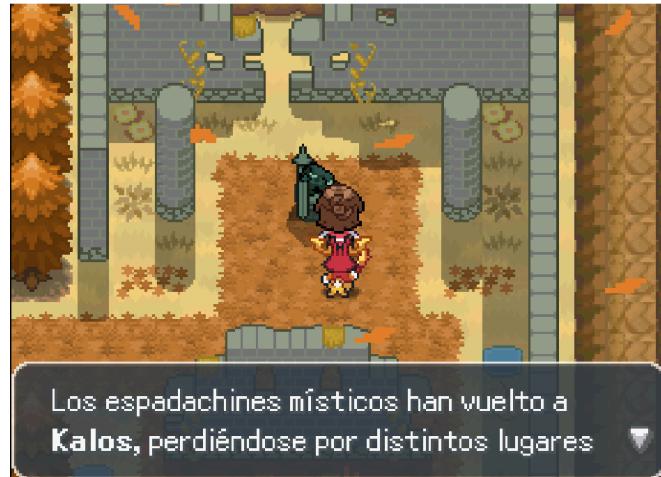
- Antiderretir: Zona inferior derecha, tras bajar montaña rocosa, junto a hierba alta.
- **MT75 Danza Espada.** Hablando con un mosquetero en la zona central, junto a una casa y una farola.
- **MT99 Triple Áxel.** En la zona central izquierda de la ciudad, tras usar la montura varias veces, en forma de Poké Ball.
- **Espada del Rey Olvidado:** Comprándola en el cazador del Centro Pokémon.
- Extracto Sombrío: En la papelera de la casa superior al Centro Pokémon.
- **ALCREMITA:** Nos la da una anciana si le damos un Agua Fresca en el piso superior de la casa de arriba a la derecha.
- Baya Meloc: En la papelera de la casa superior izquierda.
- **MEDICHAMITA:** Tras jugar con la niña en la planta alta de la casa superior izquierda. El juego de sonidos es: Parasect, Wooper y Absol.
- **HATTERENITA:** Tras jugar con la niña en la planta alta de la casa superior izquierda. El juego de sonidos es: Parasect, Wooper y Absol.
- Colmillo Dragón: Nos lo da la damisela en la casa central sur, la que tiene un Eevee.

## Atrapar a los Espadachines Místicos (Opcional)

Ya hemos podido obtener la Espada que es necesaria para desbloquearlos, el precio no es barato, pero es necesario para tenerlos.



Tras ello, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5, subiendo una pared montañosa y colocarla en el altar que encontraremos. Lograremos que los 4 espadachines estén por diferentes puntos de la región



- **Cobalion** se situará en la Fábrica de Poké Ball (Exterior) dentro de los jardines.
- **Terrakion** se situará en la Ruta 12, zona más a la izquierda posible.
- **Virizion** se situará en el Bosque Ladera, en la zona más a la derecha posible de la primera parte del bosque.
- **Keldeo** se situará en Pueblo Mosaico, en la zona de la derecha, tras escalar la montaña.

Imágenes a continuación de ubicaciones exactas:





## **BASTIÓN FRACTAL (10º MEDALLA)**

**Nota:** Obtienes una Limonada si hablas con el ayudante antes de completar el desafío.

Varios de nuestros compañeros estarán congelados por el Bastión, por lo que nuestra misión será liberarlos para que nos ayuden al final y nos eviten combates extra.

## **Rescate del 1º Soldado:**

Deberemos ir hacia la izquierda, pelear con el soldado y pulsar el botón del suelo, tras ello, iremos por la plataforma del centro hacia la de la derecha, pulsaremos el botón de la derecha y pelearemos con un segundo soldado que quedará debajo nuestra.

Tras vencer, iremos por la plataforma de la izquierda hacia el norte y nos encontramos nuevamente con tres plataformas. Iremos por la derecha hasta pelear con otro soldado y pulsaremos el botón que queda a su izquierda. Avanzaremos por el norte hasta la plataforma izquierda, pulsaremos otro botón y llegaremos a la plataforma central, al interactuar con el soldado congelado lo liberaremos.

## **Rescate del 2º Soldado:**

Deberemos ir hacia la izquierda desde donde rescatamos al primer soldado y veremos un suelo helado que deberemos pulsar en orden para no caernos. Tras pasarlo, combatiremos con otro soldado de Fractal y liberaremos a nuestro segundo aliado.



## **Rescate del 3º Soldado:**

Deberemos ir hacia la derecha desde donde rescatamos al primer soldado y veremos un suelo helado que nos delizará. El soldado que debemos rescatar estará arriba del todo, el orden a seguir será el siguiente, lucharemos con uno de ellos.



Tras haber logrado rescatar con éxito a los tres soldados, iremos a la puerta norte central, quedará justo detrás de donde rescatamos al primer soldado. Habrá 4 enemigos, pero 3 de ellos serán vencidos por los aliados que hemos rescatado anteriormente, de modo que solo pelearemos con un soldado, tras vencer, iremos al norte y llegaremos al final del Bastión.

**Nota:** Se pone el listado entero de Entrenadores de la zona, también se ponen los Entrenadores con los que el jugador combatiría si se decide no rescatar a los aliados.

#### **Entrenadores Bastión Fractal:**

Élite de Fractal Marcelo:

- Beartic, nivel 80.
- Avalugg, nivel 80.

Élite de Fractal Leonardo:

- Froslass, nivel 80.
- Piloswine, nivel 80.

Élite de Fractal Etienne:

- Weavile, nivel 80.
- Glaceon, nivel 80.

Élite de Fractal Joselito:

- Cloyster, nivel 80.

Élite de Fractal Irving:

- Eiscue, nivel 81.

Élite de Fractal Milchick:

- Glalie, nivel 81.

Élite de Fractal Drumond:

- Beartic, nivel 80.
- Cryogonal, nivel 80.

Élite de Fractal Hans:

- Weavile, nivel 80.
- Sealeo, nivel 80.
- Aurorus, nivel 80.

Élite de Fractal Vladimir:

- Vanillish, nivel 80.
- Glaceon, nivel 80.

Élite de Fractal Vostok:

- Abomasnow, nivel 80.
- Delibird, nivel 80.
- Cetitan, nivel 80.

Dúo Fractal Yuri y Raskolnikov:

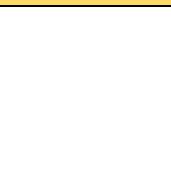
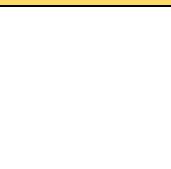
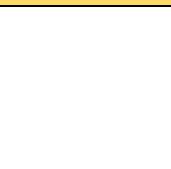
- Delibird, nivel 80.
- Jynx, nivel 80.
- Crabominable, nivel 80.
- Dewgong, nivel 80.

**Cendera** estará en el centro del campo de batalla, al hablar con ella la empezaremos. Es importante saber que ella, no sus Pokémon, invocará la nieve antes de empezar el combate, por lo que estaremos en ligera desventaja de inicio. Hay que tenerlo en cuenta.



### Regente Cendera

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	80	BANDA FOCUS	NEVADA	+ATK.ESP -ATK.
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LIOFILIZACIÓN	JOYA DE LUZ	VENTISCA	VELO AURORA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	80	CASCABEL CONCHA	TENACIDAD	-ATK +DEF
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIDROBOMBA	FOCO RESPLANDOR	RAYO HIELO	RESPIRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81	VIDASFERA	FUERZA MENTAL	-ATK. ESP +VEL
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PUÑO HIELO	TRITURAR	PATADA BAJA	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81	BAXCALIBURITA	TERMOCONVERSIÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	GARRA DRAGÓN	MARTILLO HIELO	TRITURAR	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81	CHALECO ASALTO	AUTOESTIMA	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ALUD	FUERZA EQUINA	A BOCAJARRO	CABEZAZO ZEN

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	82	BAYA ZIDRA	VOZ VALQUIRIA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	PSÍQUICO	BESO AMOROSO

**Consejos de batalla (Aun por corregir):** Es un combate bastante complicado, quitar la nieve debe ser nuestra prioridad. Mamoswine buscará meter las Trampas Rocas, con un Pokémon de Agua deberemos poder bajarlo rápido. Empoleon es frenado fácilmente por un Pokémon de tipo Agua, al resistir todos sus ataques, algo que tenga coberturas de Lucha será suficiente. Weavile es un peligro si se aumenta el ataque, movimientos de prioridad como Ultrapuño son recomendables si los tenemos disponibles. Lapras Mega cuenta con un set variado de categoría especial, deberemos atacarle por la parte física con movimientos de Lucha o Eléctrico. Glastier alcanza buenas defensas por el chaleco, y sus cuatro movimientos son muy variados pegando eficaz a casi todo, quemarle es una opción. Freyjinx es frenada fácilmente por un Pokémon de tipo Acero, no tendrá nada.

Tras finalizar el combate con una victoria, **Cendera** nos entrega la Medalla Iceberg, la **MT14 Escalofrío**, una Chapa Espíritu y una Chapa ímpetu. Tras ello, aparecerá **Crisanto** y deberemos ir a la sala de mando, a la derecha del estadio. **Melia** también aparecerá y tras un par de conversaciones deberemos salir del Bastión.

**Mirra** y sus tropas estarán en la puerta. Tras un intercambio de palabras, nos declararán la guerra y deberemos ir a la salida de la izquierda de la ciudad (Por debajo del puente) llegando al Campamento de **Crisanto** situado en el equivalente a la Ruta 21.



**Crisanto:** Estoy harto de vuestra lengua sibilina. De vuestros desprecios.

## CAMPAMENTO DE CRISANTO

Deberemos prepararnos y, cuando estemos listos, ir a la zona de la izquierda para dar lugar al inicio de la guerra. Es un evento duro, por lo que habrá que tenerlo todo listo.

### Cosas a destacar en Campamento de Crisanto:

-Podemos obtener a Riolu por un intercambio de un Aggron, en la chica mosquetera de arriba a la derecha, mirando un barril.

### Objetos obtenibles en Campamento de Crisanto:

- Poción Máxima: Abajo a la derecha, junto a caldero.
- Leche Pokémon: Hablando con el mosquetero de arriba a la derecha, está sentado.
- Cura Total: A la izquierda, se accede por detrás de las tiendas de campaña.
- Restaurar Todo: Abajo izquierda, tras romper una roca.

## BATALLA DE KALOS ESTE

Tendremos un marcador arriba que marcará el estado de la guerra. Deberemos buscar Entrenadores enemigos con estrellas en la cabeza y pelear contra ellos para llenar la barra. Los enemigos se generan al azar internamente, no habrá listado de los posibles enemigos. ¡Buena suerte! **Nota:** Tras completar la batalla no puedes volver a este mapa, por lo que se pondrán ya los Pokémon salvajes que pueden ser obtenidos aquí.

## Lista de Pokémon en hierba alta:

- 20% Gogoat (No tiene drop).
- 20% Rhydon (Dropea Grava Seca y raramente Mineral Extraño).
- 20% Blastoise (No tiene drop).
- 20% Aggron (Dropea Piedra Dura).
- 18% Garganac (No tiene drop).
- 2% Aegislash (No tiene drop).

Tras llenar la barra, deberemos hacerle frente a un Blastoise Gigamax. Tendremos 2 Pokémon nosotros a la vez, Blastoise subirá sus estadísticas.



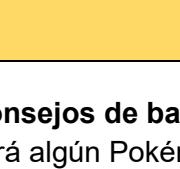
**Consejos de batalla:** Es un combate relativamente sencillo. Lo recomendable es eliminar su aumento de estadísticas o causar algún problema de estado. Solo será débil frente a movimientos de tipo Planta y Eléctrico. Al no ser muy rápido, podremos buscar retrocesos.

Al ganar, mandaremos al Blastoise por los aires. Tras ello, **Alca** aparecerá en la cima de una montaña, nosotros debemos ascender esta montaña con los Gogoat que habrá en la parte baja, habrá un brillo dorado. **Alca**, muy deteriorada, nos desafiará a un combate, ya que estima que le queda poco tiempo de vida. Estaremos obligados a satisfacerla.



### Entrenadora Alca Caduca

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	80		ILUMINACIÓN	
	MOVIMIENTOS			
	SURF	PSÍQUICO	RAYO HIELO	RAYO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81	CHALECO ASALTO	ADAPTABLE	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	BOMBA LODO	PULSO DRAGÓN	HIDROBOMBA	RAYO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81	CARBÓN	CUERPO LLAMA	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	LLAMARADA	ENERGIBOLA	BOLA SOMBRA	NIEBLACLARA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	81		LEVITACIÓN	NEUTRA
	MOVIMIENTOS			
	PULSO UMBRÍO	MAQUINA-CIÓN	LLAMARADA	COMETA DRACO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	82	BAYA ZIDRA	BROMISTA/CA CHEO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	CHOQUE ANÍMICO	IRREVERENCIA	PUÑO TRUENO	PUÑO DRENAJE

**Consejos de batalla:** Starmie nos bajará la precisión y tiene un set muy variado, lo ideal será algún Pokémon que golpee muy duro por la parte física. Dragalge es frenado por cualquier Pokémon de Acero, anulando el adaptable y obligándole a usar Hidrobomba, pudiendo fallar. Chandelure sería frenado si contamos con algún Pokémon de tipo Fuego y Siniestro, como Houndoom, que anule sus dos tipos principales. Hydreigon no tiene coberturas contra Pokémon de tipo Hada, lo bajaremos rápido. Grimmsnarl mega puede pegar muy duro, quemarlo suele ser lo recomendable y desgastarlo poco a poco.

Tras ganar, veremos que todo era un plan de **Alca** para distraernos y **AZ** activará el Arma Definitiva, provocando que los Pokémon desaparezcan del campo de batalla.

Tras un par de escenas, **Alca** volverá a recuperar su energía y volverá a tener el cuerpo físico en forma que tenía durante la primera parte del juego, de modo que nos golpeará y caeremos de la montaña. Tras recuperar el conocimiento, tendremos que pelear con dos reclutas en el camino.

Una vez que hemos llegado al centro, **Alca** nos presentará a los antiguos reyes que ha logrado resucitar con el poder del Arma Definitiva: **Tornasola**, **Malvo** y **Prímla**.



Tras un par de palabras, deberemos combatir junto a **Crisanto** contra **Tornasola** y **Prímla**.

**Crisanto** aliado:

- Gallade, nivel 82. Galladita. Psicocorte, Hoja Aguda, Espadasanta, Danza Espada
- Wigglytuff, nivel 82. Vidasfera. Vozarrón, Fuerza Lunar, Psicocarga, Maquinación.
- Gogoat, nivel 83. Cinta Experto. Doble Filo, Terremoto, Avalanche, Cabezazo Zen.
- Goodra, nivel 83. Pulso Dragón, Agua Lodosa, Foco Resplandor y Rayo Hielo.

**Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.**

- Greninja (Agua/Psíquico) nivel 84. Hidrobomba, Truco Huevo, Rayo Hielo y Paz Mental.
- Chesnaught (Planta/Tierra), nivel 84. Disparo Espina, Triturar, Taladradora y Corpulencia.
- Delphox (Fuego/Electrico), nivel 84. Sable Ardiente, Electropunzada, Danza Espada y Espada Santa.



### **Antiguas Reinas Prímla y Tornasola**

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	82	VIDASFERA	POTENCIA BRUTA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	BOMBA LODO	RAYO	RAYO HIELO	TIERRA VIVA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	82	CHALECO ASALTO	PELUCHE	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	MACHADA	RETRIBUCIÓN	GARRA UMBRÍA	CABEZA HIERRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	82	GLOBO HELIO	ROMPE-MOLDES	-ATK. ESP +VEL
	MOVIMIENTOS			
	TALADRA-DORA	CABEZA HIERRO	AVALANCHA	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	83	GAFAS ESPECIALES	REALIZA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	VOZARRÓN	ENERGIBOLA	BOLA SOMBRA	BOMBA LODO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	83	NUDILLO PÚAS	CABEZA ROCA/ARMADURA BATALLA	-ATK. ESP +VEL
	MOVIMIENTOS			
	FERROESPADA	TERREMOTO	PUÑO FUEGO	ROCA AFILADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	84	BAYA DILLO	BRUTALIDAD	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
 	GARRA UMBRÍA	CUCHILLADA	A BOCAJARRO	DANZA ESPADA

**Consejos de batalla:** Dependemos en gran medida de que el aliado sea útil en el combate. Nidoqueen tiene mucho daño y gran variedad de ataques, pero no debería aguantar mucho si tenemos algún Pokémon de tipo Psíquico veloz. Bewear es muy resistente, pero Peluche le da una debilidad extra el Fuego, es como pegarle eficaz, y no tiene nada contra ellos. Excadrill no tiene para pegarle duramente a Pokémon de tipo Agua, lo usaremos para evitar el Globo Helio. Royaleon es similar a Nidoqueen, mucho daño en gran variedad de ataques, solo es débil a tipo Lucha, pero no tiene ataques para frenarlos. Marolier se intentará aprovechar de la hemorragia y la probabilidad de críticos, debemos bajarlo rápido. Zanghoul solo tiene debilidad a Siniestro, pero tiene la baya, quemarlo no es mala idea, además, si tenemos algún Pokémon como Spiritomb o Sableye no puede dañarlo de ninguna forma.

Tras vencer, nos dirán que realmente se estaban conteniendo y ese no era su verdadero poder. Tras un par de ataques, llegará **Olivier** desde el cielo a salvarnos de la situación. Usando una gran parte de su poder, ganará tiempo, para que nosotros abramos la Vasija Castigo y seamos teletransportados a su laboratorio.

## LABORATORIO FLARE

Estaremos agotados, por lo que descansaremos en la cama de la planta superior. Tras tomar el control, bajaremos las escaleras y deberemos ir a la estantería de la parte de la derecha, al final del pasillo. Habrá una entrada secreta. Dentro de la sala, **Olivier**, **Crisanto**, **Melia** y **F3** hablarán sobre localizar a los Pokémon legendarios de Kalos. Al salir del laboratorio, los veremos en el mapa. Iremos en el orden que queramos a por ellos.



## COMIENZO DEL TERCER ACTO

### ACTO 3: ARMA DEFINITIVA

#### Ruta 21 (Opcional)

Es la ruta que queda a la izquierda de Ciudad Fractal. Solo podremos acceder a ella una vez que hemos acabado la guerra anterior. Es totalmente opcional. Destacar la convocatoria para acceder al Balneario Secreto y a Regigigas en ella como datos de interés.

##### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- 20% Watchog (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Zidra).
- 20% Lickitung (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Zidra).
- 20% Furret (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Zidra).
- 20% Audino (Dropea Baya Aranja y raramente Baya Zidra).

- 10% Bouffalant (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Zidra).
- 10% Tauros (Dropea Pelaje Fino y raramente Baya Zidra).

#### **Lista de Pokémon usando Caña de pescar:**

- 70% Floatzel (Dropea Baya Gualot).
- 30% Ludicolo (No tiene drop).

#### **Objetos obtenibles en Ruta 21:**

- Más PP: Surfeando hacia arriba y a la derecha del río del inicio.
- **Convocatoria Balneario:** En la zona superior izquierda de la zona, tras cortar un árbol y surfear un poco, tras hablar con una mujer misteriosa.
- Página de Alquimia Pokémon: En la zona superior derecha del mapa, para llegar a ella necesitaremos cortar un árbol, hacer surf y descender una montaña rocosa.
- Sarta Perlas: Oculto en una roca solitaria, en la esquina inferior izquierda del mapa.
- **MT22 Rayo Solar.** En la zona media más a la izquierda posible del mapa, tras descender una pared montañosa con Gogat.
- **LOPUNNYTA:** En la parte más al sur del mapa, tras navegar el río con surf.

## **Ir al balneario (Opcional)**

Necesitaremos obtener la **Convocatoria Balneario**, ubicada en la Zona superior izquierda de la ruta 21 tras cortar un árbol y surfear un poco y hablar con una mujer misteriosa, una vez obtenida, tendremos que ir a Pueblo Mosaico y subir por la derecha hasta encontrarnos con un carro, al entablar conversación con el Conductor, nos llevará al Balneario.

#### **Objetos obtenibles en el Balneario(Exterior):**

- Escama Sura: Tras ir a la derecha surfeando y subir unas rocas.
- Revivir Máximo: A la izquierda de la entrada al balneario.

Al hablar con la señora de la entrada, nos toparemos con que tanto Melia como Crisanto nos acompañarán en este merecido descanso.

Lo primero que tendremos que hacer una vez dentro del Balneario es ir a saludar al propietario del Balneario, este se encuentra al seguir recto por la puerta central desde la entrada, este será **Urano** y nos ofrecerá una buena recompensa tras superar sus 4 acertijos.

Nota: Urano es un personaje originario de Pokémon Añil, el anterior proyecto de Eric, en él, es el Miembro número 1 del Team Rocket.

## **Primer Acertijo:**

“Mi guarida es pulida, imito todo lo que puedo ver. Y aunque me parezca a ti, real nunca lograré ser.”

**Respuesta:** Tu propio reflejo, tienes que interactuar con el espejo ubicado en la habitación a la izquierda de la entrada (habitación de Crisanto)

## Segundo Acertijo:

“Soy alta y vivaz durante mi juventud. Me vuelvo baja y humilde durante mi senectud.”

**Respuesta:** Las velas, hay dos en el piso superior y una en la entrada.

## Tercer Acertijo:

“Vivo para la risa, vivo para el público. Sin todo ello, pierdo lo que me hace único.”

**Respuesta:** El payaso del Circo Sanguino en el Piso superior.

## Cuarto Acertijo:

“Visto con malla, frío como un muerto. Sin sed, pero siempre bebiendo”

**Respuesta:** Los peces, tendremos que poner todos los cuadros del Balneario como Goldeen.

Tras esto, **Urano** nos desafiará

### Veterano Urano:

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	83	MINERAL EVOLUTIVO	EXPERTO	+ATK -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	VIENTO AFIN	GOLPE AEREO	IDA Y VUELTA	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	83	CHALECO ASALTO	RETIRADA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ESCARAMUZA	TAJO ACUÁTICO	ROCA AFILADA	TALADRADOR A
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	83	LLAMASFERA	AGALLAS	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	A BOCAJARRO	IDA Y VUELTA	ROCA AFILADA	MEGACUERNO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	84	VIDASFERA	IMPULSO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ZUMBIDO	TAJO AÉREO	GIGADRENADO	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	85	PINSIRITA	PIEL CELESTE	-ATK. ESP +VEL
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	RETRIBUCIÓN	MEGACUERNO	ATAQUE RÁPIDO	DANZA ESPADA

#### CONSEJOS DE BATALLA:

Meter las trampa rocas facilitará el combate

- **Scyther:** No tiene nada que hacer frente a un pokemon tipo acero. Podemos bajarlo con ataques de roca, o en su defecto con ataques de fuego, eléctrico o hielo.
- **Golisopod:** Tiene varias coberturas, pero podemos plantarnos con algún pokemon eléctrico o algún tipo planta una vez haya usado Escaramuza.

Otras opciones son atacarle con Volador, principalmente con algún acero/volador. Algunas recomendaciones son Corviknight, Tangrowth, Gastrodon con ataques de Roca, Electrode Hisui

- **Heracross:** Débil x4 al volador. Debemos utilizar un volador bastante rápido para evitar que se activen las Agallas, un Crobat lo haría bien, o podemos optar por pokémon defensivos con ataques que le hagan daño como Weezing o Aegislash
- **Yanmega:** Sin cobertura para el acero, por lo que cualquiera de este tipo con acceso a ataques de roca sería útil. O podemos optar por tanques especiales como Blissey, Chansey o Snorlax.
- **Mega Pinsir:** Débil x4 a roca y sin nada que hacer frente al tipo acero, por lo que cualquiera medio defensivo debería ser capaz de bajarlo de pocos golpes tipo roca.

Tras esto obtendremos la [Greninja-Ash](#)

**¡AVISO! Las siguientes escenas están catalogadas como contenido sensible (no violento) para el jugador, si no quieres verlas, puedes marcharte sin perder ninguna recompensa.**

Después de este combate, nos reuniremos con Melia y Crisanto en las termas y tras una escena, tendremos que volver a la habitación. Podremos entrar a la habitación de ambos y tener una escena ambigua, también podremos elegir irnos a nuestra habitación sin tener que experimentarlas.

## Atrapar a Regigigas (Opcional)

Deberemos ir a la Caverna Atlas, ubicada en la Ruta 21 con Regirock, Regice y Registeel en el equipo. Regice deberá estar en el primer hueco del equipo, Regirock deberá estar en el tercer hueco del equipo y Registeel deberá estar en el quinto hueco del equipo, es decir, los 3 quedarán en la columna de la izquierda. Tras ello, deberemos interactuar con la estatua del centro para que aparezca.

Si no queda claro la posición de los Regis, en la siguiente imagen se enseña exactamente la posición que deben tener en vuestro antes de interactuar con la estatua. Si la posición de los Regis no es la correcta simplemente no ocurrirá nada.

Los Regis han sido explicados ya llegados a este punto, revisad las páginas anteriores de la guía si os habéis saltado alguno.



**¡3 Posibles Rutas!**

# Xerneas

Deberemos ir a Pueblo Collage e ir hacia la derecha por unos desniveles, podréis acceder al Bosque Errante.

## Bosque Errante

El bosque errante tiene varias zonas, pero la lista de pokémon salvajes se repiten. Hay 2 listas posibles, dejaremos detalladas ambas y con la brújula puedes comprobar en cual te encuentras.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta Zona 1:**

- Beautifly 20% (Dropea Baya Aranja y raramente Rocío Matinal).
- Dustox 20% (Dropea Baya Aranja y raramente Pokétoxina).
- Kecleon 20% (Dropea Baya Zidra y raramente Pelaje Fino).
- Staravia 20% (Dropea Pluma Suave y raramente Baya Rimoya).
- Vibrava 14% (Dropea Rocío Matinal y raramente Escama Dura).
- Zoroark 6% (Dropea raramente Extracto Sombrío).

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta Zona 2:**

- Beautifly 20% (Dropea Baya Aranja y raramente Rocío Matinal).
- Dustox 20% (Dropea Baya Aranja y raramente Pokétoxina).
- Kecleon 20% (Dropea Baya Zidra y raramente Pelaje Fino).
- Vigoroth 20% (Dropea Pelaje Fino)
- Vibrava 14% (Dropea Rocío Matinal y raramente Escama Dura).
- Sudowoodo 6% (Dropea Mineral Extraño)

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Poliwhirl 70% (Dropea Baya Aranja y raramente).
- Ludicolo 30% (Dropea Baya Aranja y raramente Rocío Matinal).

### **Objetos obtenibles en el Bosque Errante:**

- Brasa Candente: En la primera zona al entrar desde Pueblo Collage
- Mini setas: Ocultas en diferentes setas a lo largo del bosque.
- Polvo Proteína Al seguir por la derecha y subir tras el combate con el Espectro Dornefa
- Cura total:Al subir desde el polvo proteína, ir a la izquierda y cortar con un hacha el Árbol.
- **HERACROSSITA:** En la zona llena de flores rojas.
- Seta Aroma: Oculta en una seta, en la zona con un árbol grande que tiene un único camino hacia arriba.

- Brasa Candente: Debajo de la entrada desde Fractal, entre 2 montículos.
- **PINSIRITA:** Desde Fractal, cogemos el camino hacia el sur. En esta pantalla usamos la Montura Gogoat y atravesamos un pequeño lago con Surf.
- Chapa Sabia: Misma zona de la Pinsirita, más abajo del lago.
- Precisión X: En la misma pantalla de la Pinsirita, al sur de la zona.
- Polvo Hueso: Zona con un pequeño lago, necesitamos usar la Montura Gogoat.
- **MT88 Tierra Viva:** En un camino sin salida (ahora digo donde)
- **MT04 Paz Mental:** Zona con un árbol grande y un único camino a la derecha.
- **Página de Alquimia Pokemon:** En la zona con un árbol gigante en medio solo accesible por arriba.
- Arbusto de Bayas (Zidra y Yecana): En la pantalla nada más entrar por Fractal.
- Arbusto de Bayas (Zidra y Drasi): Pantalla con un pequeño lago en medio.
- **Raíz Ancestral:** En la zona con un árbol grande que tiene un único camino.

### **Entrenadores Bosque Errante:**

Espectro Dornefa:

- Dusknoir, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Espectro Becuille:

- Breeloom, a un nivel menos que tu pokémon de mayor nivel.
- Wyrdeer, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Espectro Nonna:

- Kleavor, a un nivel menos que tu pokémon de mayor nivel.
- Roserade, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Espectro Mergin:

- Pinsir, a un nivel menos que tu pokémon de mayor nivel.
- Vileplume, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

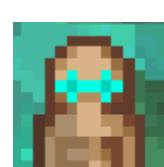
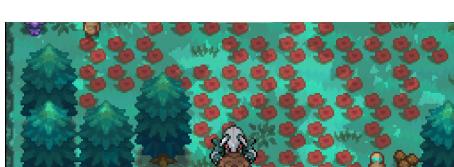
### **Cosas a destacar del Bosque Errante:**

- **Nido Alfa Hada:** Bosque Errante, desde la Villa Pokémon ↑↑↖←↓

Tras entrar al Bosque Errante desde Collage, la forma directa de ir es: → ↓ → ↑ ↘ ↓ ↙

## **Atrapar a Shaymin(Opcional)**

Tendremos que activar los 15 Tótems repartidos por el Bosque e ir a por Shaymin (Desde Collage: →↓ →↑→)



## Villa Pokémon

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Wigglytuff 20% (No tiene drop)
- Ditto 20% (Dropea Polvo veloz y raramente Polvo Metálico).
- Banette 20% (Dropea raramente Hechizo).
- Amoonguss 20% (Dropea Mini Seta, raramente Seta Grande y muy raramente Seta Aroma)
- Garbodor 18% (Dropea Lodo negro, raramente Pepita y muy raramente Maxipepita).
- Eevee 2% (No tiene drop)

### **Objetos obtenibles en la Villa Pokémon:**

- Rocío Matinal: Detrás del Kecleon que vende objetos
- Extracto Sombrío: Abajo de la Zona del Snorlax

Una vez en la villa tendremos que hablar con el **Slowking** ubicado arriba del Pozo y nos contará la situación de la Aldea y la ubicación de Xerneas, pero antes de descender tendremos que hablar con **Snorlax**, el alcalde del pueblo.

## Maraña Oscura



### Objetos obtenibles en la Maraña Oscura:

- Elixir: Al caer por la primera telaraña
- Cura total: Al bajar por la cuerda sin caer por la segunda telaraña
- Más PP: Después de un Ariados que va dando vueltas en cuadrado
- Piedra Solar: Subiendo desde la habitación con el Ariados dando vueltas.
- **Cinta Elección:** Tras caer por la telaraña al lado del Más PP, volviendo a caer en la primera telaraña y rompiendo una piedra.
- Poción Máxima: Justo después de subir una cuerda tras Cinta Elección.
- Polvo de Huesos: En el piso al que accedemos tras caer por la telaraña de la Piedra Solar, en la bifurcación cogiendo el camino inferior y rompiendo las rocas.
- **MT29 Psíquico:** En el piso al que accedemos tras caer por la telaraña de la Más PP, en la bifurcación cogiendo el camino inferior y tirándonos por la telaraña.
- **Fósil Tapa y Fósil Pluma:** Debemos tirarnos por la telaraña al lado de la MT, subir hacia arriba, romper la roca que hay y bajar la cuerda, al final de la sala.
- **SCIZORITA:** Al subir por la cuerda al lado de donde descendemos hacia los fósiles.

### Entrenadores Bosque Errante:

#### Ariados Ungolian:

- Beedrill, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Butterfree, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

#### Spidops Aragog:

- Lokix, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Orbeetle, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

#### Ariados Charlotte:

- Escavalier, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Vespiqueen, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo

#### Ariados Barb:

- Durant, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Rabsca, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo

#### Spidops Jeff:

- Masquerain, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Wormadam Tronco Basura, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo
- Heracross, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo

#### Spidops Anansi:

- Centiskorch, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Spidops Lolth:

- Scolipede, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Pinsir, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo
- Frosmoth, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo

Para avanzar en la mazmorra, tendrémos que ir cayendo por diferentes telarañas, así pues,  
la combinación para avanzar directamente es:

Primer Piso: Bajar por la cuerda

Segundo Piso: Telaraña

Tercer Piso: Segunda Telaraña(la inferior)

Cuarto Piso: La tercera(la de la derecha y abajo)

Quinto Piso: Sin bajar por el desnivel, esa telaraña

Sexto Piso: Subir por la cuerda más oriental.

De este modo, nos toparemos con el Regente Perdido de Luminalia





## Regente Arrayan

Arrayan tiene dos Full Restore

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	BANDA AGUANTE	OJO COMPUESTO	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
RED VISCOSA	TRUENO	ENERGIBOLA	ZUMBIDO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	VIDASFERA	IMPULSO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
ZUMBIDO	TAJO AÉREO	GIGADRENADO	BOLA SOMBRA	

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	SCOLIPEDITA	IMPULSO	-ATK. ESP +ATK
	MOVIMIENTOS			
	PUYA NOCIVA	MEGACUERNO	TERREMOTO	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	RESTOS	ENJAMBRE	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ONDA ÍGNEA	ZUMBIDO	GIGADRENADO	DANZA ALETEO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	SEGURO DEBILIDAD	ROBUSTEZ	-ATK. ESP +ATK
	MOVIMIENTOS			
	ROMPECORAZA	TIJERA X	ROCA AFILADA	TERREMOTO
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	90	CHALECO ASALTO	COLEÓPTERO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	VOZARRÓN	TIERRA VIVA	PULSO DRAGÓN	LLAMARADA

**Nota:** Coleóptero es una habilidad que hace que los ataques de tipo Normal se transformen a tipo Bicho permitiendo tener STAB

**Consejos de Batalla:** Importante meter las trampa rocas para ir debilitando algo a los pokemon según vayan entrando y para romper la robustez de Crustle.

- A Galvantula se le puede neutralizar con pokémon como Togedemaru o Magnezone, ya que resisten todos sus ataques. Si no, utilizar los mismos tanques que para Yanmega (goodra, blissey o chansey)
- Yanmega se le para fácilmente con un tipo acero como Corviknight, realmente cualquiera lo frena bastante bien, otras opciones son tanques especiales como Blissey, Chansey eviolite o Goodra, por ejemplo.
- Mega Scolipede no tiene nada que hacer frente a pokémon acero/volador. También pokes con levitación como Klinklang le frenan completamente. Otra opción es Quagsire con Ignorante y con acceso a ataques de roca. Hay que bajarlo cuanto antes ya que el combo de Impulso + danza espada puede destruirte.
- Volcarona: Pokes como Toxapex, Tentacruel o Dragalge deberían frenarlo en seco, además si metemos Trampa Rocas perderá la mitad de la vida cuando entre a campo por lo que debería caer de un solo golpe. También es aplicable la opción de Goodra, Blissey o Chansey eviolite
- Crustle: Su poke más peligroso por el seguro debilidad + robustez + rompecoraza. Lo ideal es romperle la robustez con las rocas o púas. A partir de ahí pokes como Quagsire con Ignorante. A tipos acero con Levitación o Geofagia no los tocan (probopass, klinklang, orthworm o weezing, entre otros)
- Flygon: No tiene counters perfectos, pero pokes como Blissey o Chansey o Snorlax pueden aguantar. Otras opciones serían Skarmory (solo débil al fuego), Probopass (solo débil al fuego). Otro que puede ser útil es Azumarill o cualquier agua/hada para el 1 vs 1

Para seguir solo tendremos que seguir adelante y llegaremos al **Manantial Profundo**.

## **MANANTIAL PROFUNDO**

Encontraremos a Xerneas en mitad del Manantial y deberemos acercarnos un poco a él.

### **Objetos obtenibles en el Manantial Profundo:**

- **MT82 Megacuerno:** En la esquina izquierda.

## **Guarida Team Flare**

Para continuar solo tendremos que avanzar luchando contra algunos entrenadores en combates dobles.

Recluta Flare Simone y Philip:

- Toxicroack, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Liepard, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Recluta Flare Gustave y Sophia:

- Mightyena, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Manectric, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Tras esto nos toparemos con **Lysson** a quien tendremos que pararle los pies para que no active el **Arma Definitiva** en el futuro.



### JEFE FLARE LYSSON

Lysson tiene 2 Restaurar Máximos

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	GEMA VOLADORA	AUDAZ	+VEL -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
	PATADA SALTO ALTA	ACRÓBATA	ROCA AFILADA	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	PERISCOPIO	AFORTUNADO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
PÁJARO OSADO	TAJO UMBRÍO	GOLPE BAJO	ONDA ÍGNEA	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	GLOBO HELIO	AUDAZ	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
PLACAJE ELÉCTRICO	PATADA ÍGNEA	CARANTOÑA	CUERNO CERTERO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	BANDA FOCUS	INTIMIDACIÓN	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
ONDA ÍGNEA	VOZARRÓN	PULSO UMBRÍO	AVIVAR	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	90	GYARADOSITA	ROMPEMOLD ES	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
ACUA COLA	TRITURAR	COLMILLO HIELO	DANZA DRAGÓN	

Al vencer a **Lysson**, volveremos al Manantial Profundo y podremos enfrentar a **Xerneas**.

**Nota:** Xerneas tendrá las estadísticas bastante subidas, pero si obtuvimos la **Efigie de Xerneas** esta subida será bastante menos notable, haciendo el combate más fácil.



Tras derrotarlo tendremos la oportunidad de capturarlo, pero debido a un giro de acontecimientos acaba en malas manos. Mas no está todo perdido, hay una última esperanza, un dispositivo creado por **Olivier** el cual nos permitirá rastrear a los legendarios.

Además obtendremos una de las dos medallas restantes y la **Delphoxita Z**.

## Yveltal

Tendremos que ir a la Estación de Servicio.

Una vez allí nos encontraremos con Melia y tras hablar con ella, nos sugiere ir a investigar en el Circo la ubicación de Yveltal. Tendremos que derrotar al Payaso Mecánico para poder entrar en la ruta.

Payaso Mecánico Anticuado:

- Drifblim, al 85.
- Spiritomb, al 85
- Blacephalon, al 86

## Ruta 22 Parte 1:

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Scrafty 20% (Dropea Fibra Elástica y raramente Extracto Sombrío).
- Drifblim 20% (Dropea Ectoplasma).
- Zoroark 20% (Dropea raramente Extracto Sombrío).
- Morpeko 18% (Dropea Polvo Brillante y raramente Extracto Sombrío).
- Stufful 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Bewear 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Dreepy 2% (Dropea Ectoplasma y raramente Escama Dura).

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Luvdisc 70% (Dropea Escama Corazón).
- Araquanid 30% (Dropea Agua Mística).

### **Objetos obtenibles en la Ruta 22 Parte 1:**

- Hiperpoción: En el sur de la ruta, en la primera zona con un tobogán, rodeando la valla.
- **MT50 Cabezazo Zen:** En el sur de la ruta, avanzando hacia la izquierda y usando surf.
- **Página Alquimia Pokemon:** Tras avanzar hacia el norte desde el primer parque, cortando los arbustos.
- **Monedero:** En la Vieja Juguetería
- **Azúcar Meloso y Madera:** En la Vieja Juguetería en una caja.
- Pelaje Fino y Madera: En la Vieja Juguetería en una caja.
- Poké Muñeco: A la izquierda de la Vieja Juguetería.
- Arbusto de Bayas (Aranja x2): Al norte de la transición a la Parte 2.
- Arbusto de Bayas (Zidra x2): Al norte de la transición a la Parte 2.

### **Entrenadores Ruta 22 Parte 1:**

#### Payaso Gaby:

- Eiscue, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Ribombee, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

#### Arlequina Harley:

- Swoobat, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Lurantis, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

#### Payaso Mecánico Obsceno:

- Primarina, al 88.

- Drapion, al 88.
- Mimikyu, al 88.

## Ruta 22 Parte 2

### Cosas a destacar de la ruta 22 parte 2:

- **Nido Alfa Siniestro:** Desde Pueblo Sanguino, deberemos ir hacia la derecha por abajo de todo.

**PISTA DE ENTRENADOR:** Si juntas el estado de Hemorragia, con el objeto Periscopio y con un movimiento de alto porcentaje de crítico, la probabilidad de inflingirlo será del 100%.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- Scratty 20% (Dropea Fibra Elástica y raramente Extracto Sombrío).
- Mimikyu 20% (Dropea Ectoplasma y raramente Azucar Meloso).
- Zoroark 20% (Dropea raramente Extracto Sombrío).
- Mr. Rime 18% (Dropea Fluído Onírico y raramente Esquirlas Frías)
- Stufful 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Bewear 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Dreepy 2% (Dropea Ectoplasma y raramente Escama Dura).

### Lista de Pokémon salvajes pescando:

- Luvdisc 70% (Dropea Escama Corazón).
- Araquanid 30% (Dropea Agua Mística).

### Objetos obtenibles en la Ruta 22 Parte 2:

- **Absoluta:** Abajo a la derecha, tras enfrentarnos a un Payaso Mecánico.
- Poké Muñeco: Abajo a la derecha, cruzando el lago después de enfrentarnos a un Payaso Mecánico
- Poción Máxima: A la derecha de la noria
- Pepita: A la izquierda del puesto con forma de Delibird
- Crepe Luminalia: En la zona de hierba, a la izquierda de la noria.
- Máscara Maligna: En el lago debajo de la carpa Delibird, tendremos que usar un Hacha.

### Entrenadores Ruta 22 Parte 2:

#### Payaso Miliki:

- Liepard, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Ludicolo, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Arlequina Quinn:

- Kecleon, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Froatzel, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Payaso Mecánico Trilero:

- Simisear, al 88
- Crawdaunt, al 88
- Mr.Rime, al 88

Arlequina Markiona:

- Bewear, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

## PUEBLO SANGUINO:

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Scrafty 20% (Dropea Fibra Elástica y raramente Extracto Sombrío).
- Mimikyu 20% (Dropea Ectoplasma y raramente Azucar Meloso).
- Zoroark 20% (Dropea raramente Extracto Sombrío).
- Mr. Rime 18% (Dropea Fluído Onírico y raramente Esquirlas Frías)
- Stufful 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Bewear 10% (Dropea Fibra Elástica y raramente Pelaje Fino).
- Dreepy 2% (Dropea Ectoplasma y raramente Escama Dura).

**Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Luvdisc 70% (Dropea Escama Corazón).
- Araquanid 30% (Dropea Agua Mística).

**Objetos obtenibles en Pueblo Sanguino:**

- **MT61 Fuego Fatuo:** Abajo a la derecha, al cruzar todo el lago en una zona de parques.
- Poké muñeco: Al interactuar con una Arlequina que cambiará su skin por la tuya, se encuentra a la derecha del Gira-Voltorb.
- Hierba Revivir: Al hablar en una carpa con una señora mayor a la derecha del Gira-Voltorb.
- Baya Ziuela: A la izquierda de la carpa principal, un arlequín nos la dará si elegimos la opción “Izquierda”.
- Especial X: Te lo vende un payaso por 5000 en la carpa inferior derecha.

**Cosas a destacar de Pueblo Sanguino:**

- Un **Le prodige** encima de la Carpa Principal tras romper una roca.

- Un casino con dos minijuegos, el Doble o Nada donde tenemos un 50% de duplicar lo apostado o perderlo y el Giravoltorb, donde no se pierden monedas, cabe recalcar que para cualquiera de los juegos es necesario el **MONEDERO** a cambio de estas monedas podemos obtener un Stufful (por 100 monedas) Petilil (por 400 monedas) Meltan (por 700 monedas) y Hoopa (por 1400 monedas).
- Hay un NPC que vende diferentes postres y Globo Helio.
- Hay un NPC en una carpa que te intercambia un Eiscue por un Glalie.
- Hay una niña con un Pachirisu que te intercambia su Pachirisu por un Morpeko.
- Nos encontraremos con **Mimi**, una tarotista que ha perdido sus cartas por todo el pueblo. Tras usar la Lente de la Verdad para enfrentarnos a Chandelure en la hoguera, Dondozo en el lago y a Hippowdon en la montaña a la derecha de los shiny; nos desafiará a un combate

### Tarotista Mimi



	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	86	NINGUNO	CUERPO LLAMA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	IDA Y VUELTA	ACRÓBATA	ENVITE ÍGNEO	VIENTO AFÍN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	86	NINGUNO	ELECTRICIDA D ESTÁTICA	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TRUENO	JOYA DE LUZ	RAYO SEÑAL	PULSO DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	87	CINTA FUERTE	TORRENTE	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	A BOCAJARRO	PUÑO HIELO	DANZA ACUÁTICA	CORPULENCIA

Tras vencerla se irá a Pueblo Acrílico y nos permitirá ,a cambio de dinero, eclosionar huevos, cambiar de género a los pokémon y aumentar al máximo la amistad.

## COSTA SANGUINA(OPCIONAL)

Para acceder a ella solo tendremos que ir a la parte izquierda del Pueblo Sanguino.

### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Barbaracle 20% (No tiene drop).
- Crawdaunt 20% (No tiene drop).
- Palossand 20% (Dropea Ectoplasma).
- Malamar 20% (Dropea Extracto Sombrío y raramente Fluido Onírico).
- Araquanid 20% (Dropea raramente Agua Mística).

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Luvdisc 70% (Dropea Escama Corazón).
- Dragalge 30% (No tiene drop).

### Objetos obtenibles en la Costa Sanguina:

- Polvo de hueso: Abajo a la derecha, en la zona de hierba.
- Revivir: Abajo a la derecha, en la roca junto a la zona de hierba.
- Más PP: En un Islote a la izquierda.
- Ectoplasma: En un Islote a la izquierda.

Una vez en el Pueblo, tendremos que entrar en la carpa principal y nos encontraremos con **Siempreviva**, la líder de la compañía circense, tras interactuar con ella, nos invitará a su espectáculo.

## PESADILLA DE CIRCO



### Objetos obtenibles en la Pesadilla Del Circo:

- **COPPERAJITA:** En la habitación de arriba a la derecha del pasillo con 4 habitaciones.
- Éter Máximo: En las 3 habitaciones conectadas del pasillo de 4 habitaciones.
- Poké Muñeco: Arriba del pasillo de 4 habitaciones.
- **MT 96 Puño Drenaje:** Tras bajar las escaleras, en el pasillo con puertas rojas, en la habitación de la izquierda inferior.

- Velocidad X: Tras bajar las escaleras, en el pasillo con puertas rojas, en la habitación central inferior.
- **SHARPEDITA:** Tras bajar las escaleras, en el pasillo con puertas rojas, en la habitación inferior derecha.
- Lujo Ball: En la parte de habitaciones con llaves escondidas, en la habitación de abajo a la izquierda.
- Chapa Ímpetu: En la parte de abajo a la derecha de las habitaciones con llaves.
- Revivir: Tras bajar las escaleras en el pasillo con puertas rojas, a la derecha.
- Cola Skitty: Al subir las escaleras en el pasillo con puertas rojas, entrando en la habitación alargada por arriba.
- Extracto Sombrío: Al subir las escaleras en el pasillo con puertas rojas, entrando en la habitación alargada por abajo.
- Poké Muñeco: Subiendo hacia la habitación de los Morpekos.
- Llave Secreta: En la habitación de los Morpekos arriba a la derecha.
- **Gafas Elección:** En la habitación secreta, que se encuentra en el pasillo con puertas rojas. Es la puerta roja de la izquierda.
- **MT79 Maquinación:** En la habitación de la Líder.

En esta mazmorra, el objetivo es encontrar 3 Morpekos e interactuar con ellos para que se dirijan a la sala principal.

#### **Entrenadores Pesadilla de Circo:**

Payaso Nicholson:

- Zoroark, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Honchcrow, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Arlequina Kaley:

- Morpeko, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Mabostiff, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Payaso Joaquín:

- Bombirdier, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Houndoom, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Payaso Mecánico Impío:

- Houndoom, al 88.
- Overqwil, al 88.
- Kingambit, al 88

Arlequina Sorkin:

- Krookodile, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Meowscarada, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Arlequina Robbie:

- Weavile, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Morpeko, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

El primero se encuentra yendo por la izquierda y bajando unas escaleras después de combatir con un Payaso,

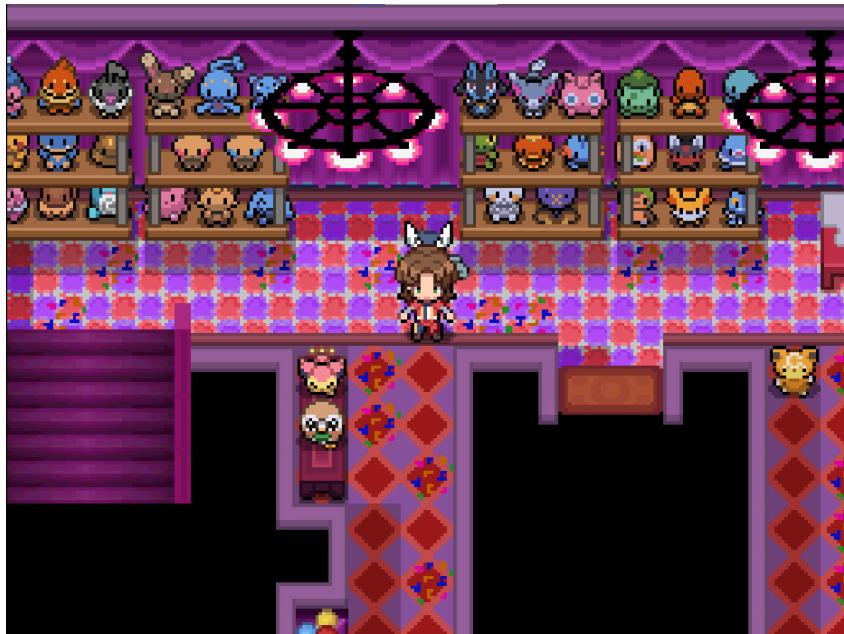


Después yendo a la habitación del medio, bajaremos por unas escaleras y llegaremos a una zona con 6 puertas, para poder acceder a todas, tendremos que encontrar las llaves escondidas y reflejadas por una estrella. Aquí las ubicaciones:



El segundo Morpeko se ubica en la puerta abierta arriba en la imagen superior, tras enfrentar a un Payaso Mecánico.

Por último, el tercer morpeko se encuentra en una puerta al subir las escaleras por el otro lado



Al ir por la salida de abajo, desbloquearemos un atajo con el comienzo y podremos acceder a la sala de los Morpekos.



Al entrar al portal, por fin encontraremos a **Yveltal** atado por **Siempreviva**, tras intentar derrotarnos con Yveltal, a Siempreviva no le queda otra que enfrentarse personalmente contra nosotros.





## Regente Siempreviva

Tiene 2 Restaurar Todo

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	VIDASFERA	INTIMIDACIÓN	+VEL -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	DESARME	TERREMOTO	ROCA AFILADA	CABEZAHIERRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	CHALECO ASALTO	TOQUE TÓXICO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	LANZAMUGRE	DESARME	PUÑO FUEGO	PUÑO HIELO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	RESTOS	FUNDA	+DEF -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	JUEGO SUCIO	TÓXICO	RESPIRO	ONDA ÍGNEA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	TARJETA ROJA	ESPANTO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PULSO UMBRÍO	BOLA SOMBRA	MAQUINACIÓN	RAYO CONFUSO
	89	DARKRAINITA	MAL SUEÑO	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PULSO UMBRÍO	RAYO HIELO	RAYO	MAQUINACIÓN
	90	BAYA ZIDRA	MULTIESCAM A	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
 	HIDROBOMBA	PULSO UMBRÍO	CORAZÓN ROTO 	PAZ MENTAL

**Nota:** Corazón Roto es el ataque característico de Luvourne, este tiene la capacidad de One-Shotear a cualquier pokémon si Luvourne se encuentra a menos de  $\frac{1}{4}$  de sus PS máximos.

**Consejos de batalla:**

- Krookodile: Lo podemos bajar fácilmente con un pokemon agua/hada o planta/hada, ya que no tiene ningún ataque supereficaz, y nos lo bajariamos de un golpe ya que es un pokemon de papel.
- Muk: Cualquier pokemon de tierra o roca debería hacerlo caer de un par de terremotos. Algunas buenas opciones son Rhyperior, Steelix o Tyranitar entre muchas. Importante pegar por la parte física ya que va con el Chaleco Asalto.
- Mandibuzz: No tiene nada que hacer frente a un pokemon de acero. Algunas buenas opciones son Magnezone u otras con poco ataque físico y que no sean débiles a siniestro. Otra opción podrían ser Clefable con muro mágico y con acceso a ataques de fuego, o Toxapex o Tentacruel
- Spiritomb: Los tanques especiales como Blissey o Snorlax lo deberían parar en seco. Otras opciones serían Mandibuzz o Umbreon para stallear. A Wigglytuff, Bewear o Obstagoon solo le pega poco eficaz con pulso umbrio.
- Mega Darkrai: Sigue siendo full ataque especial, por lo que cualquier tanque ya mencionado debería aguantarlo bien. Snorlax, Blissey, Chansey, Umbreon, Clefable (ignorante).
- Luvourne: Podemos usar los mismos counters que Sharpedo, pero podemos añadir opciones como Empoleon, Ferrothorn o Cacturne, por ejemplo

Tras vencerle, Yveltal se librará de sus cadenas e huirá dando lugar a un combate aéreo.

**Nota:** Si queréis un combate más fácil se recomienda haber conseguido la **Efigie de Yveltal**. Yveltal tendrá subidas las estadísticas, siendo +3 en Velocidad, +4 en ambas defensas y +1 en ambos ataques. Si contamos con la **Efigie de Yveltal** el único cambio de estadísticas será un +3 en ambas defensas.



Al vencerle, los esbirros de Alca nos noquearán.

Al ser noqueados, llegaremos a “Otro Lugar”, un lugar antes de la muerte. Angeline nos contará sus recuerdos con AZ y nos dirá que Yveltal nos ha dado una última oportunidad.

Tendremos un último juicio, el **Juicio de Yveltal**, en el que tendremos que derrotarla.



### Entrenadora Angeline

Tiene dos Restaurar Todo

NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA		
				88	REFLELUZ
<b>MOVIMIENTOS</b>					
	RAYO	JOYA DE LUZ	PULSO DRAGÓN		PANTALLA LUZ

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	RESTOS	COMPETITIVO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIDROBOMBA	RAYO HIELO	COLA DRAGÓN	RECUPERACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	VIDASFERA	ABSORBE FUEGO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BOLA SOMBRA	LLAMARADA	PSÍQUICO	GIGADRENADO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	BOLA FÉRREA	IGNÍFUGO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	GIRO BOLA	CABEZAZO ZEN	TERREMOTO	ESPACIO RARO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	90	FLORGESITA	VOZ FLUÍDA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	GIGADRENADO	PSÍQUICO

#### CONSEJOS DE BATALLA:

- **Ampharos:** será frenado fácilmente por cualquier pokemon de tierra ya que son inmunes a eléctrico y la roca les pega poco eficaz, por lo que solo nos golpearían con Pulso Dragón, ataques que un Gastrodon, Quagsire o Excadrill, entre otros aguantan muy bien.
- **Milotic:** no nos toca a los pokemon de tipo agua ya que hidrobomba y rayo hielo les pegan poco eficaz, aunque hay que tener cuidado en no bajarle las

características ya que tiene la habilidad Tenacidad. Pokes como Toxapex, Tentacruel, Empoleon o Ferrothorn deberían frenarlo en seco.

- **Gourgeist:** Es frenado por cualquier pokemon de tipo siniestro, ya que no tiene nada que les pegue super eficaz, algunas opciones que le resisten los 4 ataques bastante bien serían Houndoom, Hydreigon o Mandibuzz, pero en general cualquier tipo siniestro nos vale.
- **Bronzong:** Un pokemon tipo volador o con Levitación lo detiene bastante bien, opciones como Coviknight, Gyarados, KlingKlang o cualquier forma de los Rotom debería ser útil para bajárselo poco a poco
- **Mega Florges:** Si llevamos un tipo acero nuestra única debilidad será Vozarron ya que pasa a ser tipo agua, algunas buenas opciones defensivas para resistirlo son Empoleon, Bronzong, Aegislash, Goodra Hisui con Chaleco Asalto o Tentacruel (solo le pega con Psíquico)

Tras vencerle, seremos recompensados con la **Flor Negra** cuyo portador tendrá la oportunidad de librarse de la muerte, pero solo 1 vez.

Después de esto, apareceremos en la Costa Sanguina junto con Tornasola y Prímla quien ya habrán capturado a Yveltal. Tras irse, Melia nos da la última medalla y la Greninja Z.

## Zygarde

Deberemos ir a las Expansiones de Luminalia , una nueva zona ubicada al Noroeste de Luminalia.

### EXPANSIONES DE LUMINALIA-SUR

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Beldum (Dropea Virutas Férreas y raramente Revestimiento metálico).
- Gabite(Dropea Grava Seca y raramente Escama Dura).
- Gurdurr (Dropea Fibra Elástica y raramente Virutas Férreas).
- Heliolisk.
- Indeedee (Dropea Fluido Onírico y raramente Baya Zidra).
- Duraludon (Dropea Virutas Férreas y raramente Escama Dura).
- Archaludon: (Dropea Virutas Férreas y raramente Escama Dura).

### Objetos obtenibles en Expansiones de Luminalia Sur:

- Mineral Extraño y Madera: En la parte de abajo al entrar a la zona, en una caja de materiales.
- Virutas Férreas y Brasa Candente: En la parte de abajo al entrar a la zona, en una caja de materiales.
- Mineral Extraño: En la hierba al lado de la transición a Viejo Vánitas.
- Polvo Brillante: En la casa más al sur, en la papelera.
- **SANDACONDITA:** En la casa más al sur, en la planta superior a cambio de una limonada.
- **MT10 Trampa Rocas:** En la cima del Hotel Batalla, se puede ascender por las escaleras de la fachada.
- **Casco Protector:** Tras romper una roca en la parte de la derecha, bajando por las grúas.
- Agua Vital y Rocío Matinal: Detrás del Hotel Batalla en una caja de materiales.
- Virutas Férreas: Detrás del hotel batalla

### Cosas a destacar de Expansiones de Luminalia Sur:

- **Nido Alfa Tierra:** En la parte de la izquierda, después de la hierba alta.
- Tenemos disponibles en Café Galanes, varios intercambios, son los siguientes:
  - Pide: Kecleon. Ofrece: Sprigatito.
  - Pide: Scrafty. Ofrece: Fuecoco.
  - Pide Heliolisk. Ofrece: Quaxly.

## EXPANSIONES DE LUMINALIA-CENTRO

Aquí se encuentra la Torre Prisma, a la que volveremos después

## EXPANSIONES DE LUMINALIA-ESTE

### Objetos obtenibles en Expansiones de Luminalia Sur:

- Grava Seca y Madera: En una caja de materiales, en la parte inferior izquierda.
- PP Máximo: Al enseñarle un Lapras a la niña del parque.
- Fibra Elástica y Madera: En una caja de materiales, en la parte inferior izquierda.
- Brasa Candente: En la basura de la casa que está al lado del Centro Pokemon.
- Galleta Yantra: Al enseñarle un pokémon largo al chico con un Milotic
- Virutas Férreas y Madera: En la estación del tren, en una caja de materiales.
- Extracto sombrío: Interactuando con el reloj de la estación.
- Página Alquimia Pokemon: Detrás de los edificios en construcción más a la derecha.

### Cosas a destacar de Expansiones de Luminalia Este:

- Un Le Prodigie en la Estación Luminalia.

- Una puerta sellada en la Estación Luminalia, su llave se encuentra en el Rio Dorado de Expansiones de Luminalia Oeste, al entrar, llegaremos al Lugar Misterioso, donde aparecerán todos los **Ultraentes** salvajes.
- En la estación nos toparemos con **Madame Caléndula**, una viuda que va a la estación a recordar a su marido ya fallecido. Tras ir al Lugar Misterioso y recuperar el Anillo de Compromiso, se irá a Acrílico a vender Mentas.

## EXPANSIONES DE LUMINALIA-OESTE

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Azumarill 70% (No tiene drop).
- Politoed 30% (Dropea Agua Vital y raramente Roca del Rey).

### **Objetos obtenibles en Expansiones de Luminalia Oeste:**

- Veloz Ball: Dada por una mosquetera en una mesa.
- Turno Ball: Dada por un mosquetero en una mesa.
- **MT52 Onda Certera**: En un tejado pasando por varias vigas, hay que subir al tejado de la casa de abajo a la izquierda, subiendo por la escalera de detrás.
- Pluma Suave y Pelaje Fino: En una caja con herramientas, abajo a la derecha.
- Llave Estación Luminalia: En la roca más occidental del río.

### **Cosas a destacar de Expansiones de Luminalia Oeste:**

- Hay un NPC en el centro pokémon que te intercambia un Cetitan por un Eiscue.
- Podremos capturar a Volcanion, interactuando con él detrás de la Puerta Mercúrica del Centro Pokémon, tras eso, hay que ir a hablar con Clem y después de eso, te ofrecerá la Batería para Volcanion a cambio de 3 Brasas Candentes y 3 Aguas Vitales.

## LUGAR MISTERIOSO

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Nihilego 20% (Dropea Polvo de Hueso)
- Buzzwole 20% (Dropea Polvo de Hueso)
- Pheromosa 10% (Dropea Polvo de Hueso)
- Xurkitree 10% (Dropea Polvo de Hueso)
- Celesteela 10% (Dropea Polvo de Hueso)
- Kartana 10% (Dropea Polvo de Hueso)
- Stakataka 8% (Dropea Polvo de Hueso)
- Guzzlord 5% (Dropea Polvo de Hueso)
- Poipole 5% (Dropea Polvo de Hueso)
- Blacephalon 2% (Dropea Polvo de Hueso)

### Objetos obtenibles en Expansiones de Luminalia Oeste:

- Veloz Ball: Dada por una mosquetera en una mesa.
- Turno Ball: Dada por un mosquetero en una mesa.
- **MT52 Onda Certera**: En un tejado pasando por varias vigas, hay que subir al tejado de la casa de abajo a la izquierda, subiendo por la escalera de detrás.
- Pluma Suave y Pelaje Fino: En una caja con herramientas, abajo a la derecha.
- Escama Dura: Interactuando con el panel de Zygarde 10% por detrás en casa de Clem.
- Llave Estación Luminalia: En la roca más occidental del río.

Hay una conexión a la Puerta Yantra hacia el Norte.

Nada más entrar en la Expansión Sur, nos encontraremos con **Crisanto**, tras hablar con unos mosqueteros, nos informarán de un avistamiento de **Zygarde** en el **Hotel Batalla**.



Al vencerle, **Zygarde** saldrá huyendo dejando sus huellas, tras seguirle, nos llevará a la Estación de Tren ubicada en Expansiones de Luminalia-Este.



Después de derrotarle, desaparecerá bajo tierra, al salir de la estación, nos encontraremos con **Crisanto** y con un extraño, **Clem**, quien nos ofrecerá ayuda en su casa ubicada en Expansiones de Luminalia-Oeste.

Al hablar con **Clem**, este nos informará de la ubicación de **Zygarde**, la **Torre Prisma**.

Al acercarnos, nos encontraremos una ingrata sorpresa, no estamos solos con la búsqueda de Zygarde, también se unió Mirra junto con su escuadrón.

## TORRE PRISMA



#### **Entrenadores Torre Prisma:**

Mosquetero Antonio (P1):

- Excadrill, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.
- Ferrothorn, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Carabinero Fernand (P2):

- Mamoswine, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Duo Carabinero Gabriel y Edae (P3):

- Slowbro, al 85.
- Scizor, al 85.
- Nidoking, al 85
- Lapras, al 85

Carabinero Narumi (P3):

- Gallade, a un nivel menos que la media de nivel de tu equipo.

Duo Carabinero Lovahi y Ros (P7):

- Arcanine, al 85.
- Rhyperior, al 85.
- Ampharos, al 85
- Ludicolo, al 85

### Objetos obtenibles en la Torre Prisma:

- Cura total: En el primer piso de la Torre Prisma.
- Virutas Férreas: En el primer piso de la Torre Prisma.
- Virutas Férreas: En el segundo piso de la Torre Prisma.
- Más PP: En el segundo piso de la Torre Prisma.
- Ultra Ball: En el segundo piso de la Torre Prisma.
- Virutas Férreas: En el tercer piso de la Torre Prisma.
- Polvo Brillante: En el tercer piso de la Torre Prisma
- Restaurar todo: En el cuarto piso de la Torre Prisma.
- Revivir Máximo: En el quinto piso de la Torre Prisma.
- **Pañuelo Elección:** En el quinto piso de la Torre Prisma, tras una roca
- Virutas Férreas: En el quinto piso de la Torre Prisma.
- Brasa Candente: En el quinto piso de la Torre Prisma
- Chapa Espíritu: En el sexto piso de la Torre Prisma
- Chapa Robusta: En el sexto piso de la Torre Prisma
- **ORBEETLEITA:** En el sexto piso de la Torre Prisma
- Restaurar todo: En el séptimo piso de la Torre Prisma
- **MT56 Cola Férrea:** En el séptimo piso de la Torre Prisma
- **MT24 Rayo:** En el último piso de la Torre Prisma

El primer piso no tiene pérdida, es una línea recta hasta un mosquetero.

El segundo piso puede llegar a ser embrollador, pero si vamos por la escalera ubicada al noreste no tiene pérdida.

En el tercer piso tendremos que bajar por la izquierda y enfrentarnos a una Carabinera.

En el cuarto piso solo habrá que rodearlo para seguir subiendo.

En el quinto hay que activar el teletransportador debajo del gurdurr que aprende Enfermería pokémon e ir por el de la derecha.

En el sexto solo nos quedará ir al otro teletransportador e ir avanzando unas cuantas veces.

En el séptimo tendremos que avanzar por la derecha y enfrentarnos a un dúo de Carabineros, después del combate seguiremos hasta un teletransportador y subir por unas escaleras. Y habremos llegado a la cima de la Torre Prisma.

Tras subir, hablaremos con él y empezará un sangriento combate.

## Clérigo Mirra

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	BAYA ZIUELA	INTIMIDACIÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ENFADO	LANZALLAMAS	ALA BIS	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	75	CUCHARA TORCIDA	MURO MÁGICO	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PSÍQUICO	BOLA SOMBRA	ONDA CERTERA	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	76	PERISCOPIO	AFORTUNADO	+ATK -ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	TAJO UMBRÍO	CARANTOÑA	DANZA ESPADA	FOCO ENERGÍA

Tras derrotarle, nos toparemos con una ingrata sorpresa, Mirra decide dejarle su cuerpo a Aure y se funden en 1 solo





Mirra Heraldo del Oro  
te desafía!

### Mirra Heraldo del Oro

Tiene dos restaurar todo.

NIVEL  88  	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	PERISCOPIO	LEVITACIÓN	NEUTRA
MOVIMIENTOS				
	GUILLOTINA	TRITURAR	VOLTIO CRUEL	ONDA TRUENO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	RESTOS	COMPETITIVO	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIDROBOMBA	PULSO DRAGÓN	VIENTO HIELO	ATRACCIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	CHALECO ASALTO	PRESIÓN	NEUTRA
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	RAYO	ESFERA AURAL	BOLA SOMBRA	ESCALDAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	VIDASFERA	MURO MÁGICO	+ATK. ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSÍQUICO	BOLA SOMBRA	ONDA CERTERA	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	BAYA ZIUELA	INTIMIDACIÓN	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ENFADO	LANZALLAMAS	ALA BIS	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	90	ABSOLITA Z	PRESIÓN	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TAJO UMBRÍO	CARANTOÑA	DANZA ESPADA	FOCO ENERGÍA

Al caer en combate **Mirra**, podremos ver a **Aure** manifestado y tras una charla, huíra. No obstante, tenemos un cabo suelto aún, lidiar con **Zygarde**. Esta fase de Zygarde contará con un **boosteo** de estadísticas de +3 en ambas defensas, +2 en velocidad y +1 en ambos ataques y no podremos usar la Efigie para debilitarlo.



Solo una vez acabemos con él, nos daremos cuenta de que regenera sus heridas a un ritmo paranormal, llegando a su forma 100%.

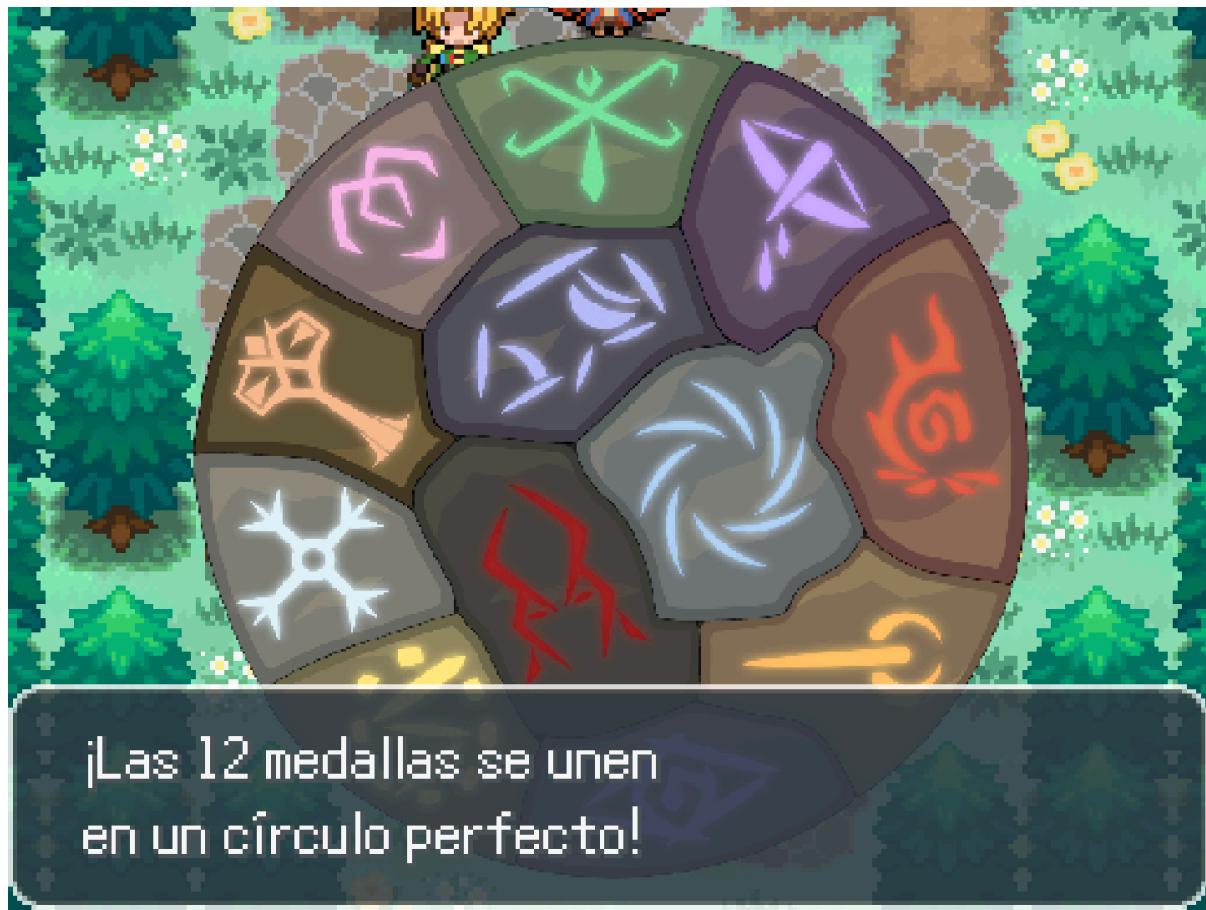
**Nota:** Se recomienda haber obtenido la **Efigie de Zygarde**. **Nota:** Aquí sí podremos utilizar la **Efigie de Zygarde**. Zygarde tendrá subidas las estadísticas, siendo +4 en Velocidad, +5 en ambas defensas y +1 en ambos ataques. Si contamos con la **Efigie de Zygarde** el único cambio de estadísticas será un +3 en ambas defensas.



Aún derrotándolo, es imposible abatirlo, hasta que Crisanto le ataca directamente y podremos capturarlo. Tras una escena, obtendremos la Chesnaughtita Z.

## El camino a Yantra

Tendremos que ir al Noroeste de Luminalia, y haber finalizado los 3 legendarios. Al llegar, se ejecutará una escena. Donde reuniremos las 12 antiguas medallas forjadas en tiempos inmemoriales por los Druidas.



Creando así una Llave Definitiva. Tras una charla con Alca despertaremos y nuestros compañeros ya se habrán ido.

## Ruta 23

### Cosas a destacar de la Ruta 23:

- **Nido Alfa Dragón:** En los puentes que cambian de pantalla, vaya por el de la derecha.
- **Cerúleo:** En un barco encallado detrás del Faro, nos pedirá robar un Libro Secreto de la Biblioteca Yantra, este se encuentra tras una pared al examinarla con la Lente de la Verdad y elegir correctamente la respuesta del desafío que nos ofrecen los espíritus,(Naranja) podremos obtener el libro necesario para que se vaya a Acrílico y sea el Vendedor de Objetos para Crear.

- **El Faro de la ruta 23**, Es una de las entradas a las Catacumbas Occidentales, para entrar tendremos que pasar por encima de la rejilla con un total de 2000 kilos entre todos nuestros Pokemon.
- **Catacumbas Occidentales**: A parte de tener una mejora del vial, tiene una habitación secreta bloqueada con una llave mercúrica donde se pueden capturar Unown.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Cramorant 20% (Dropea Pluma Suave y raramente Agua Vital).
- Mienshao 20% (Dropea Fibra Elástica).
- Sudowoodo 20% (Dropea Mineral Extraño)
- Beheeyem 18%(Dropea Fluido Onírico y raramente Guijarro).
- Rufflet 10% (Dropea Pluma Suave y raramente Guijarro).
- Braviary 10% (Dropea Pluma Suave y raramente Guijarro).
- Dragonite 2% (Dropea Escama Dura y raramente Escama Dragón).

#### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Sharpedo 70% (Dropea raramente Extracto Sombrío).
- Cramorant 30% (Dropea Baya Pluma Suave y raramente Agua Vital).

#### **Objetos obtenibles en la Ruta 23:**

- Guijarro (x2): En la primera roca a la izquierda.
- Éter: Tras usar la Montura Gogoat al principio de la ruta.
- Guijarro (x2): En una roca al usar la Montura Gogoat al principio.
- Página Alquimia Pokemon: Tenemos que usar la Montura Gogoat a la izquierda del primer monje y dirigirnos hacia el sur.
- **MEGAPIEDRA MANZÁNIDA**: En el puente de la izquierda, el que está al usar la Montura Gogoat después del primer monje.
- Mineral Extraño: En una roca cercana a la Megapiedra.
- **MT64 Pulso Dragón**: Al ir por el puente de la derecha, usaremos la Montura Gogoat y avanzaremos hacia el norte.
- Guijarro (x2): En la roca al lado de la MT.
- Mineral Extraño: En una roca cercana al puente para cambiar de zona.
- Chapa Fuerte: Yendo por el puente de la derecha y rodeando hacia la izquierda sin pasar de pantalla.
- **MT 106 Fuerza Bruta**: En la segunda zona, avanzando hacia el norte y usando la Montura Gogoat.
- Mineral Extraño: Al pasar el puente que hay detrás del faro, oculto en una roca.
- Guijarro (x2): Ocultos en una roca, al lado del barco naufragado.
- Mineral Extraño: Oculto en una roca, al lado del barco naufragado.
- Brasa Candente: En la papelera del barco naufragado.
- Polvo Brillante: Oculto en la papelera del barco naufragado, en la habitación de Cerúleo.

- 20.000 Pokefrancos: Interactuando con diferentes esquinas de las monedas de la habitación de Cerúleo, en el barco naufragado.
- **MT 76 Trueno:** En la cima del faro.
- Ectoplasma: En la basura del faro.
- Receta Alquimia Pokemon: Tras bajar con la Montura Gogoat a la zona del barco naufragado.

### **Entrenadores Ruta 23:**

Monje Yantra Gon:

- Grapploct, al 92.
- Archeops, al 92.

Monje Yantra Macroq:

- Lucario, al 93.

Monja Yantra Luisda:

- Pangoro, al 92.
- Espeon, al 92.

Monje Yantra Axel:

- Golisopodt, al 92.
- Drampa, al 92.

Monjes Yantra Josu y Meer:

- Flapple, al 92.
- Medicham, al 92.
- Luxray, al 92.

## **CATACUMBAS OCCIDENTALES**

### **Lista de Pokémon en nubes de polvo:**

- Gengar 20% (No tiene drop).
- Mawile 20% (Dropea Virutas Férreas y raramente Baya Caoca).
- Swalot 20% (Dropea Poketoxina y raramente Perla Grande).
- Alakazam 20% (Dropea Fluido Onírico y raramente Cuchara Torcida).
- Parasect Z 20% (Dropea Mini Seta, raramente Seta Grande y muy raramente Seta Aroma).

**Objetos obtenibles en Catacumbas Meridionales.**

- Polvo de Hueso: A medio camino avanzando por el túnel.
- Polvo de Hueso: Al lado de la palanca.

Si habíamos dejado activada la otra palanca ya podremos acceder a la última mejora del Pokevial.

## Atrapar a Eternatus (Opcional)

En la sala sellada de las Catacumbas Occidentales, tendremos que capturar unowns hasta formar la palabra “ETERNO”, al interactuar con la pared de nuevo, aparecerá Eternatus.



## Ruta 24

### Cosas a destacar de la Ruta 24:

- Te dan a **Código Cero**, en la granja Yantra.
- Hay una zona aún no desbloqueable a través del río, esta se desbloqueará tras los sucesos de Yantra.

### Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:

- Gogoat 20% (No tiene drop).
- Brambleghast 20% (Dropea Musgo aromático y raramente Ectoplasma).
- Kilowattrel 20% (Dropea Polvo Brillante y raramente Pluma suave).
- Dudunsparce 18% (Dropea Madera y raramente Pelaje Fino).
- Sudowoodo 10% (Dropea Mineral Extraño).
- Sudrasil 10% (Dropea Mineral Extraño).
- Dragonite 2% (Dropea Escama Dura y raramente Escamadragón).

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Gastrodon 70% (Dropea Agua vital y raramente Grava Seca).
- Gyarados 30% (Dropea Agua vital y raramente Escama Dural).

### **Objetos obtenibles en la Ruta 24:**

- Poción Máxima: Al entrar en la ruta, en la hierba alta.
- Defensa X: Detrás de la Poción Máxima.
- Baya Zidra (x2): Arbusto de bayas, en la zona inferior de la ruta.
- **Corviknightita**: Detrás de la Granja Yantra
- Chapa Sabia: En la parte inferior izquierda tras romper un árbol.
- Madera (x2): En una caja de materiales dentro de la Granja.
- PP Máximos: Usaremos surf a la izquierda de la granja e iremos hacia la parte superior.
- Baya Zidra (x2): Arbusto de Bayas justo debajo de la entrada a Yantra.
- Chapa Fuerte: Justo debajo de la entrada a Yantra, tras unos Árboles.
- Mini Seta: En la zona de Hierba Alta arriba de la entrada a Yantra.

### **Entrenadores Ruta 24:**

Monja Yantra Alisson:

- Tinkaton, al 92.

Monja Yantra Nyra:

- Tsareena, al 92.
- Dragalge, al 92.

Monjes Yantra Vicent y Amber:

- Skarmory, al 92
- Altaria, al 92
- Druddigon, al 92

## **Ciudad Yantra**

Una vez en la Ciudad, tendremos que dirigirnos al norte, a la Torre Maestra

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Milotic 70% (No tiene drop).
- Gyarados 30% (Dropea Agua vital y raramente Escama Dural).

### **Objetos obtenibles en Ciudad Yantra:**

- Galleta Yantra, dado por una señora mayor al lado de la biblioteca.
- Restaurar todo: Abajo de la biblioteca, bajando unas rocas.
- Baya Zidra: En una papelera de la casa que está abajo a la izquierda.

### **Cosas a destacar de Ciudad Yantra:**

- Hay una habitación oculta en la Biblioteca accesible mediante la Lente de la Verdad.
- En la ciudad, si usamos la Lente de la Verdad a la derecha de la zona de los bancos, encontraremos una hoja con un secreto.
- Hay múltiples intercambios, en las casas de la ciudad. Sawk por un Hitmonlee; un Throh por un Hitmonchan; un Hariyama por un Hitmontop o un Machamp por un Annihilappe.

## **Torre Maestra**

### **Cosas a destacar de la Torre Maestra:**

- Hay un intercambio en el piso superior de un Alakazam por un Grumpig.
- Hay un intercambio en el primer piso de un Wyrdeer a cambio de un Bronzong
- Estará la entrada al Árbol Eterno, mas no habrá nada que hacer por el momento.

### **Lista de Pokémon salvajes pescando:**

- Milotic 70% (No tiene drop).
- Gyarados 30% (Dropea Agua vital y raramente Escama Dural).

Tendremos que subir a la cima, y tras una escena reveladora, tendremos que luchar contra los monjes.

### **Monjes Yantra Marco y Renia:**

- Throh, al 93
- Sawk, al 93

### **Maestro Monje Cornelio:**

- Hariyama, al 93
- Blaziken, al 93
- Mega Lucario, al 94.

### **Objetos obtenibles en La Torre Maestra:**

- **LUCARITA:** En la cima de la torre.

- **LUCARIONITA-Z:** En la cima de la torre.
- **ZYGARDITA:** En la sala del Árbol Eterno, ubicada tras una puerta mercúrica, a la derecha.

Tras vencer a los monjes, tendremos que regresar a Yantra donde nos harán una emboscada y nos tocará luchar contra Malvo.



### Rey Sombrío Malvo

Tiene dos restaurar todo.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	CINTA FOCUS	CABEZA ROCA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TESTARAZO	CABEZA DE HIERRO	TRAMPA ROCAS	ACUA COLA

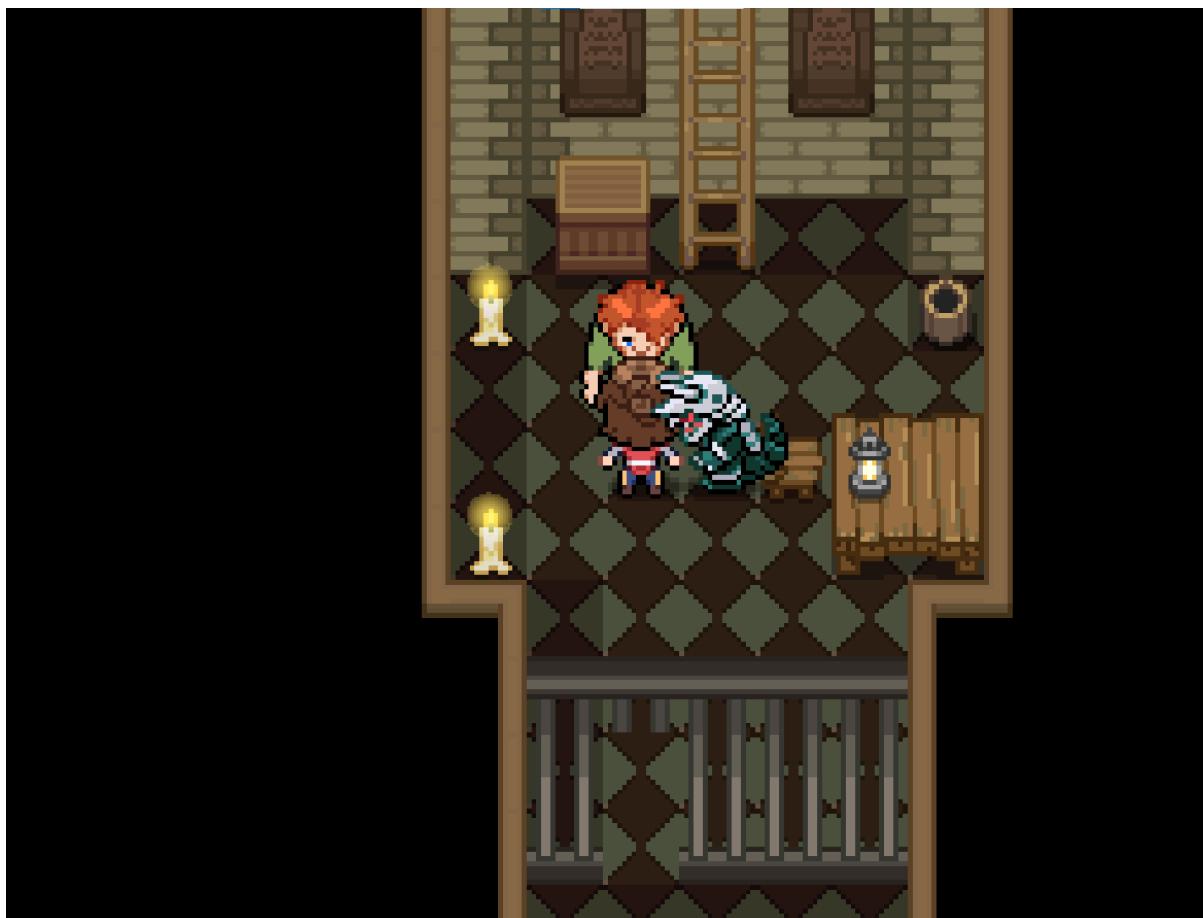
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	GEMA LUCHA	ANTIBALAS	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	A BOCAJARRO	ENFADO	COLA FÉRREA	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	BAYA CAOCA	EXPERTO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PICADURA	PUÑO BALA	FUERZA BRUTA	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	CORVIKNIGHT ITA	AUDAZ	+DEF -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PICO TALADRO	CABEZA DE HIERRO	RESPIRO	CORPULENCIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	VIDASFERA	MULTIESCAM A	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ALA BIS	VELOCIDAD EXTREMA	TERREMOTO	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	95	CHALECO ASALTO	FIRMEZA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CAÑÓN RESPLANDOR	RAYO	ESFERA AURAL	PULSO DRAGÓN

Al ganar a los 3 Reyes **Crisanto** nos pedirá ayuda para atar a los monarcas, sin embargo, aparece **Alca** con los dos legendarios restantes.

Tras un choque de poderes, y tener la balanza a favor, perecemos en el conflicto y **Alca** drenará la energía de los pokémon legendarios alimentando el arma, y lanzandola contra todo aquel no considerado digno, empero, no está todo perdido, pues, hemos revivido con el poder de la Flor de Yveltal.

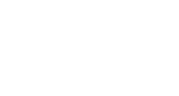
**¡ATENCIÓN!** Tras esta escena se desbloquea el contenido de “postgame” para que quien quiera pueda realizarlo antes de terminar la historia. Consiste en la aparición de todos los legendarios por toda la región (Mirar el apartado de Legendarios para más información) y la Torre Batalla junto a la misión del Campanero de Luminalia, que están relacionadas.

## Misión del Campanero (Opcional)



Al acabar los eventos de Yantra, desbloquearemos esta misión, ubicada en la Catedral Señorial de Luminalia, para completarla, tendremos que enfrentarnos a los dos mayores retos del juego. Las dos revanchas de los Regentes del juego. Una vez reunidas las dos partes, hablaremos de nuevo con él y nos ofrecerá combatir con él.

## Campanero Rosmarino

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	VIDASFERA	POTENCIA BRUTA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GARRA DRAGÓN	TRITURAR	PUÑO FUEGO	PUÑO TRUENO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	RESTOS	IGNÍFUGO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GIRO BOLA	CABEZAZO ZEN	TERREMOTO	MALDICIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GEMA VOLADORA	FLAQUEZA	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	ACRÓBATA	TERREMOTO	ROCA AFILADA	IDA Y VUELTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	BAYA ZIDRA	LEVITACIÓN	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PULSO DRAGÓN	PSICOCARGA	BOLA SOMBRA	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHALECO ASALTO	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	MARTILLO HIELO	MACHADA	DESARME	LANZA MUGRE

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
100	ENTEITA	SEQUÍA	+ATK -ATK.ESP	
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	FUEGO SAGRADO	ROCA AFILADA	CABEZAHIER RO	VELOCIDAD EXTREMA

### Consejos de batalla:

- Druddigon: Importante bajarlo rápido ya que pega muy duro por la parte física. Lo ideal es un tipo hada para que solo pueda hacer daño con fuego o eléctrico. Un Carbink funcionaría muy bien,
- Bronzong: Un pokemon tipo volador o con Levitación lo detiene bastante bien, opciones como Coviknight, Gyarados, KlingKlang o cualquier forma de los Rotom debería ser útil para bajárselo poco a poco,
- Archeops: Una vez le quitemos la mitad de la vida deja de ser peligroso. Un pokemon con levitación como Weezing, Klinkang o Probopass lo frenan en seco. También podemos optar por atacarle con agua con algún pokemon bastante defensivo por si acaso.,
- Latios: El tipo acero lo frena en seco, igualmente podemos optar por bajarlo con ataques de hada o hielo, aunque podemos recibir bastante daño. También podemos optar por tanques especiales como Goodra Hisui assault vest, chansey eviolite, blissey o Snorlax, por ejemplo.,
- Crabominable: Tiene muchas coberturas, pero es de papel. Podemos optar por bajarlo de un golpe de volador, hada, fuego o lucha. Algunos pokes como Gardevoir, Delphox, Crobat... deberían ser capaces.,
- Mega Entei: Importante quitar el sol, lo más recomendable es poner la lluvia. A partir de ahí podemos aprovechar el clima para bajarlo cuando antes ya que solo nos pegaría eficaz con velocidad extrema o roca afilada. Algunas recomendaciones son Politoed o Pelipper, o si juegas con legendarios metes un Kyogre y te lo bajas al momento.

Al ganarle nos dará la Enteita, que nos permite megaevolucionar a Entei.

**Nota:** Mega Entei es el legendario de Pokemon Iberia, otro de los Juegos de Eric, basado en España.

**Nota:** Rosmarino es el hijo secreto entre la Profesora Olivier y Ferrofaz, es también el antecesor de Lysson.

## TORRE BATALLA (OPCIONAL)

## REVANCHA P1

### Regente Canola

	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	98	LUPA	PIEL SECA	+VEL -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>GOLPE BAJO</b>	<b>PUÑO HIELO</b>	<b>TAJO CRUZADO</b>	<b>LANZA MUGRE</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	98	LUCARIONITA Z	MEGADISPAR ADOR	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>FOCO RESPLANDOR</b>	<b>ESFERA AURAL</b>	<b>PSÍQUICO</b>	<b>MAQUINACIÓN</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	98	PAÑUELO ELEGIDO	ENERGÍA PURA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>PATADA SALTO ALTA</b>	<b>CABEZAZO ZEN</b>	<b>PUÑO HIELO</b>	<b>PUÑO FUEGO</b>
	<b>NIVEL</b>	<b>OBJETO</b>	<b>HABILIDAD</b>	<b>NATURALEZA</b>
	99	CHALECO ASALTO	ANTIBALAS	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	<b>FUERZA BRUTA</b>	<b>COMETA DRACO</b>	<b>GARRA UMBRÍA</b>	<b>TERREMOTO</b>

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	VIDASFERA	ESPÍRITU VITAL	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
TERREMOTO	PUÑO DRENAJE	CORPULENCIA	PUÑO SOMBRA	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	ESPADA VALIENTE	ENTUSIASMO	+ATK.ESP -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
ESPADA SEDOSA	ESPADA SANTA	TAJO UMBRÍO	HOJA AGUDA	

### Regente Hisopo

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHANDELURITA	CUERPO LLAMA	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
BOLA SOMBRA	PSÍQUICO	ENERGIBOLA	LANZALLAMAS	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	ABSORBE FUEGO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
GARRA UMBRÍA	ESPADA LAMENTO	SOMBRA VIL	DANZA ESPADA	

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHALECO ASALTO	LEVITACIÓN	+VEL -ATK
	MOVIMIENTOS			
	BOLA SOMBRA	BRILLO MÁGICO	JOYA DE LUZ	RAYO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	HIERBA BLANCA	CUERPO PURO	+VEL -ATK
	MOVIMIENTOS			
	COMETA DRACO	BOLA SOMBRA	LANZALLAMA S	TRUENO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	NUDILLO PÚAS	DISFRAZ	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GARRA UMBRÍA	CARANTOÑA	SOMBRA VIL	DANZA ESPADA
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA ZIDRA	PUNTA ACERO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GARRA UMBRÍA	FERROPRISIÓN	DIVIDE DOLOR	FUEGO FATUO

Regente F3

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	BAYA ACARDO	DINAMO	+DEF -ATK
	MOVIMIENTOS			
	AGUA LODOSA	ONDA TRUENO	CAMPO ELÉCTRICO	CARGA PARÁBOLA
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	SUPER MINERAL EVOLUTIVO	DESCARGA	+ATK.ESP -ATL
	MOVIMIENTOS			
	CARGAGRESIÓN 	PSICOCARGA	RECUPERACIÓN	TRIATAQUE
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GLOBO HELIO	ROBUSTEZ	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	RAYO	CAÑÓN RESPLANDOR	RAYO SEÑAL	PANTALLA LUZ
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	MINERAL EVOLUTIVO	DESCARGA	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	CARGAGRESIÓN 	BOLA SOMBRA	RAYO SEÑAL	RAYO HIELO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	ELEKTROSSITA	LEVITACIÓN	+VEL -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ELECTROPICO	PUÑO DRENAGE	ACUA COLA	ENROSQUE
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDASFERA	DESCARGA	+VEL -ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	CARGAGRESIÓN	HUMAREDA	MAQUINACIÓN	TRIATAQUE
				

#### Guía de combate:

- **Bellibolt:** No toca a un agua/tierra con absorbe agua o colector como Quagsire o Gastrodon.
- **Magnezone:** Lo mismo, un tipo tierra en general lo neutraliza bien pese a tener el globo helio para el turno 1
- **Polygon Z:** Superevolite, tal vez merezca la pena intoxicarlo, pero de no ser así un acero o otra vez un agua/tierra lo deberían frenar bastante bien
- **Polygon2 Z:** Un acero o un tanque mágico como Snorlax o Blissey lo paran bien, o a una mala otra vez el agua/tierra
- **Polygon-Z Z:** El agua/tierra o el tanque mágico es la mejor opción ya que pega duro y es rapidillo, pero no cuenta con grandes defensas
- **Mega Elektross:** El tierra/agua una vez más lo frena en seco al poder pegarle solo con puño drenaje

Regente Zafra

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	TARJETA ROJA	BROMISTA	+ATK. ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	PÚAS	BRILLO MÁGICO	CAÑÓN RESPLANDOR	JUEGO SUCIO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHALECO ASALTO	CUERPO HORNEADO	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	CARANTOÑA	PSICOCOLMILLO	ENCANTO	PLANCHA CORPORAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CLEFABLITA	ESPEJO MÁGICO	+ATK. ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	FUERZA LUNAR	LLAMARADA	RAYO HIELO	TAJO AÉREO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	RESTOS	CUERPO HORNEADO	+DEF -ATK
	MOVIMIENTOS			
	BRILLO MÁGICO	LLAMA EMBRUJADA	RECUPERACIÓN	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	VIDASFERA	GÉLIDO	+ATK. ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	RAYO HIELO	CAÑÓN RESPLANDOR	BRILLO MÁGICO	PANTALLA DE LUZ

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CORAZA ASALTO	GULA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	DULCE FESTÍN 	PLANCHА CORPORAL	TERREMOTO	PUÑO FUEGO

#### Guía de combate:

- **Klefki:** No toca a los pokemon de tipo fuego ni acero, pero al tener bromista lo más probable es que lo primero que haga sea meter púas. Pero de un solo golpe de fuego o tierra potentes debería caer. Pokes como Delphox, Magmortar, Nidoking... lo debilitarían de un golpe.
- **Dachsbun:** A un acero/fantasma apenas lo toca por lo que sería buen momento para bostearnos (Aegislash o Cofagrigus regional). De no ser así, igualmente podemos sacarle un acero ya que solo nos pegaría con Plancha Corporal, pero un Steelix lo aguantaría bien.
- **Clefable:** Lo mejor sería bajarlo con un pokemon veneno como Tentacruel o Toxapex, a los que apena tocaría, pero cualquier tipo veneno debería funcionar bien ya que no tiene nada super eficaz contra ellos. También podemos optar por los clásicos tanques mágicos (Snorlax, Blissey...)
- **Alcremie:** De nuevo un tipo veneno lo hace bien ya que solo pega con 2 ataques, sin embargo es recomendable bajarlo rápido antes de que le de tiempo a meterse Paz Mental. Pokes como Tentacruel, Toxapex, Nidoking/Queen, Salazze son útiles.
- **Vanilluxe:** Nada que hacer frente a un tipo acero, cualquiera sirve.
- **Gourmaus:** Cuenta con ataques muy variados y poderosos, lo mejor es bajarle el ataque físico o quemarlo de alguna manera. Es ligeramente peor defensivo físico que especial por lo que es preferible usar ataques físicos. Un Weezing lo neutraliza por completo, Aegislash también lo haría bien.

Regente Loto

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	ROCA LLUVIA	LLOVIZNA	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	PSÍQUICO	ESCALDAR	RAYO HIELO	DANZA LLUVIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GYARADOSITA	ROMPEMOLD ES	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	ACUA COLA	TERREMOTO	TRITURAR	DANZA DRAGÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	PERISCOPIO	AFORTUNADO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	TAJO UMBRÍO	PICO TALADRO	ONDA ÍGNEA	GOLPE BAJO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BAYA TAMAR	ADAPTABLE	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	TERREMOTO	ACUA COLA	AVALANCHA	AMNESIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CAÑÓN DE MANO	MEGADISPAR ADOR	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	DISPARO CERTERO	ESFERA AURAL	PULSO UMBRÍO	RAYO HIELO

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	GEMA VOLADORA	LIVIANO	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ACRÓBATA	ACUA COLA	TERREMOTO	CUERPO PESADO

#### Guía de Combate:

Lo ideal sería quitar la lluvia para debilitar los ataques de agua. Y la apertura ideal es llevar pokes eléctricos y plantas. Lo ideal en el primer turno es pegarle al Gyarados con los dos pokes ya que es más peligroso y a partir de ahí pilotar el combate. Lo ideal es llevar eléctricos, plantas y hada por si se complica el Hochkrow o el mega Gyarados. Politoed debería caer de pocos golpes de uno de los tipos mencionados; si se le hace focus a Gyarados también debería caer en un solo turno; Honchkrow también debería caer de cualquier golpe de eléctrico o hada a estas alturas del juego; Whiscash pese a tener la baya reductora de agua es poco probable que aguante un golpe fuerte como astadrenaje, energibola o gigadrenado, o una manera de asegurar su baja es con Semilladora. Y tanto Wailord como Clawitzer caer de un ataque potente de eléctrico.

#### Regente Belladona

 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GLIMMORITA	LEVITACIÓN	+DEF -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BOMBA LODO	JOYA DE LUZ	TIERRA VIVA	TRAMPA ROCAS

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GEMA VOLADORA	FRANCOTIRADOR	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ACRÓBATA	VENENO X	ONDA ÍGNEA	IDA Y VUELTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BANDA FOCUS	IMPULSO	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TIJERA X	PUYA NOCIVA	TERRATEMBLOR	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	VIDASFERA	CUERPO PURO	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PÚAS TÓXICAS	CARGA TÓXICA	RAYO HIELO	HIDROBOMBA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	NUDILLO PÚAS	TOQUE TÓXICO	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	A BOCAJARRO	GARRA NOCIVA	DESARME	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA ZIDRA	AMOR FILIAL	+VEL -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	COLMILLO VENENO	GARRA DRAGÓN	TRITURAR	COLMILLO HIELO

Consejos de batalla:

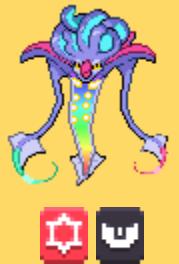
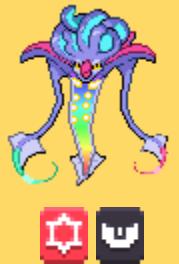
- **Mega Glimmora:** Levitación, no podremos aprovechar su debilidad x4, además pone las trampas rocas, pegarle con agua sería lo correcto.
- **Crobat:** Cuenta con el combo de Acróbata + Gema Voladora, deberemos prepararnos para sufrir eso con algún tanque, un Pokémon de tipo Roca frenaría en seco a Crobat.
- **Scolipede:** Puede ser un rodillo si combina Danza Espada con Impulso y se sube la velocidad, un Pokémon de tipo Acero le bloquearía los 2 stabs pero tiene movimiento de tipo Tierra por la cobertura.
- **Tentacruel:** Deberá caer por la defensa física, cuenta con un set variado y es peligroso por tener la Vidasfera, ataques físicos de Tierra, Eléctrico o Psíquico serán lo ideal.
- **Sneasler:** Podemos utilizar un pokémon tipo fantasma, ya que solo nos pegaría fuerte con Desarme, pero deberemos pegarle con algo psíquico, tierra o volador. Al ser relativamente de papel debería caer fácil. Algunas opciones serían Hippowdon, Halcombate, Crobat, Aegislash para poder bajarle el ataque físico, Quagsire...
- **Serdupla:** Será el mayor problema, siempre golpeará 2 veces por su habilidad, podemos usar algún Pokémon de tipo Acero para que sus 2 stabs sean neutralizados pero este combate no será nada fácil si alguno de sus Pokémons consigue meter las Púas Tóxicas.

Al acabar todos estos líderes uno tras otro, obtendremos una parte de la campana.

## REVANCHA P2

### Regente Hibis

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	CROMOLENTE	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
PSÍQUICO	TAJO AÉREO	ONDA ÍGNEA	HIPNOSIS	

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CORAZA ASALTO	LEVITACIÓN	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	TIERRA VIVA	RAYO HIELO	LASER DOBLE	HIERBA LAZO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHALECO ASALTO	CUERPO PURO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	CABEZAHIERRO	CABEZAZO ZEN	PUÑO TRUENO	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	GAFAS ESPECIALES	ILUMINACIÓN/ CURA NATURAL	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	PSICOCARGA	RAYO HIELO	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	MALAMARITA	FUERZA CEREBRAL	+VEL -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCORTE	DESARME	A BOCAJARRO	HIPNOSIS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	RESTOS	GRAN PESADILLA	+ATK.ESP -ATK
	MOVIMIENTOS			
	HIPNOSIS	BRILLO MÁGICO	PSÍQUICO	PULSO NOCHE

**Consejos de batalla:** El combate al ser inverso rompe cualquier estrategia clásica.

- **Sigilyph:** Pasa a ser débil X4 a movimientos de tipo Lucha, ya sabemos que podremos bajarlo rápido con algún Pokémon así.
- **Claydol:** Tiene muchas coberturas, pero hay que pegarle por la parte especial si es posible, ya que tiene la Coraz Asalto, a poder ser con algún Pokémon de tipo Roca que le anule dos movimientos.
- **Starmie:** Es bastante peligroso, deberemos golpearle si es posible por la parte física, algún Pokémon de tipo Lucha anulará su ataque de Psíquico.
- **Malamar Mega:** No es demasiado peligroso, el reparto de stats no es demasiado bueno, tiene variedad de ataques pero no debería ser un dolor de cabeza.
- **Metagross:** Es recomendable pegarle por la parte física al tener el chaleco asalto. Podemos optar por pokémon acero con levitación como Bronzong o Probopass. Pokemón de tierra, a los cuales apenas nos tocaría en caso de ser defensivos como Steelix o Hippowdon. Pokemón de fuego pero teniendo en cuenta que tiene Terremoto. O Directamente pegarle con Siniestro o Fantasma.
- **Fobeto:** Será débil X4 a Psíquico en este combate, hay que tratar de acabar rápido con él.

### Regente Anturia

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	ROCA CALOR	SEQUÍA	+VEL -ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	LANZALLAMA S	PSICOCARGA	RAYO SOLAR	FUEGO FATUO
 	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	SCOVILLAINITA	RESPONDÓN	NEUTRA
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	SOFOCO	LLUEVEHOJA S	COLMILLO RAYO	TRITURAR

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	ROCA CALOR	SEQUÍA	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HUMAREDA	BOMBA LODO	BOSTEZO	TIERRA VIVA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	GAFAS ESPECIALES	ESPANTO	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LLAMARADA	PULSO UMBRÍO	BOMBA LODO	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHALECO ASALTO	AUDAZ	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ENVITE ÍGNEO	TALADRADOR A	MEGACUERNO	VOLTIO CRUEL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA ZIDRA	CUERPO LLAMA	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LANZALLAMAS	MALDIGNICIÓN	PAZ MENTAL	PSICOCARGA

### Consejos de Batalla:

- **Ninetales:** Es conveniente quitar el sol y poner el agua para reducir el daño de los ataques de fuego y que Rayo Solar pase a ser 2 turnos, o la arena en su defecto. A poder ser también es conveniente poner las trampa rocas al ser un líder de fuego. Podemos optar por pokémon como Politoed o Pelipper para poner la lluvia, o un gigalith para la arena y las rocas. Al margen de esto, cualquier pokémon de roca con protección para prevenir el rayo solar debería funcionar bien. Si no pues los clásicos tanques mágicos

- **Mega Scovillain:** Un pokemon volador o veneno lo frena bien, y más si conseguimos quitar el sol ya que le suprimimos la habilidad. Opciones como Crobat, Dragonite, Salamence, Tentacruel, Nidoking/Queen, Dragalge... lo deberían manejar bien.
- **Torkoal:** Deberemos volver a quitarle el sol. Al ser de papel por la parte especial debería caer de un ataque de agua o tierra especiales como Surf o Tierra Viva. De todas formas, no toca a los tanques especiales al no ser un pokemon muy ofensivo.
- **Houndoom:** Es de papel pero pega fuerte, sin embargo no tiene nada que hacer frente a otro Fuego/Siniestro o Agua/Siniestro como otro Houndoom o un Sharpedo. También podemos pegarle con Roca o Lucha, con pokes como Tytar o Conkeldurr apenas nos tocaría y de un golpe debería caer
- **Rapidash:** La mejor opción es utilizar algún pokemon tipo tierra. Cosas como Gastrodon, Quagsire, Hippowdon, Rypherior, entre otras opciones deberían funcionar bien para resistir la mayor parte de sus ataques.
- **Gothitelle:** Apenas toca a los tipo siniestros, opciones como Houndoom con abs. Fuego, Tytar, Mandibuzz, Hydreigon lo frenan en seco

### Regente Rúpico

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	RESTOS	CHORRO ARENA	+DEF -ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PLANCHA CORPORAL	ROCA AFILADA	TRAMPA ROCAS	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	HIERBA BLANCA	NADO RÁPIDO	+VEL -ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	SURF	JOYA DE LUZ	RAYO HIELO	ROMPECORAZA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	GEMA ROCA	CABEZA ROCA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TESTARAZO	TERREMOTO	GARRA DRAGÓN	TRITURAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BANDA FOCUS	CABEZA ROCA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ENVITE ÍGNEO	TESTARAZO	VOLTIO CRUEL	VELOCIDAD EXTREMA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	DIANCITA	MURO MÁGICO	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	FUERZA LUNAR	TORMENTA DE DIAMANTES	TIERRA VIVA	TRAMPA ROCAS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA PASIO	LEVITACIÓN	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ECLIPSE	PSICOCARGA	PAZ MENTAL	BOLA SOMBRA

**Consejos de batalla:** La tormenta de arena subirá la defensa especial de todos sus Pokémon en un 50%. Es ideal quitar el clima de alguna manera.

- **Gigalith:** Buscará meter Trampa Rocas, si es posible deberemos buscar evitarlo, su set es bastante balanceado, pero Pokémon de Tierra, Agua o Planta deberían lograr bajarlo.
- **Tyrantrum:** Su pokémon más ofensivo. Hay que llevar lo más defensivo que tengamos, aunque las mejores opciones son pokemon de acero con Levitación como Klinklang o Probopass. De no ser así deberemos llevar

opciones de tipo tierra o lucha para resistir lo máximo y bajarlo de pocos golpes. Opciones como Hippowdon, Quagsire, Conkeldurr...

- **Omastar:** Es débil X4 a tipo Planta, no debemos dejar que usa Rompecoraza y hay que acabar rápido con él, tiene Rayo Hielo, cuidado con sacar tipo Planta a la ligera.
- **Arcanine:** Es débil X4 a Agua y Tierra, aunque tiene Voltio Cruel, mejor usar tipo Tierra.
- **Mega Diancie:** Es débil X4 a Acero, pero tiene Tierra Viva como cobertura, no es tan cómodo sacar uno.
- **Constellar:** No tiene nada que hacerle a un Pokémon de tipo Acero con Roca y Psíquico, Bola Sombra no será una amenaza. Cambiará de forma siempre que use Eclipse, alterando sus estadísticas.

### Regente Cendera

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	BANDA FOCUS	NEVADA	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LIOFILIZACIÓN	JOYA DE LUZ	VENTISCA	VELO AURORA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CAMPANA CONCHA	TENACIDAD	+DEF -ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	HIDROBOMBA	FOCO RESPLANDOR	RAYO HIELO	RESPIRO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	FOCO INTERNO	+VEL -ATK.ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	PUÑO HIELO	TRITURAR	PATADA BAJA	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BAXCALIBURITA	TERMOCONVERSIÓN	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	GARRA DRAGÓN	MARTILLO HIELO	TRITURAR	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHALECO ASALTO	AUTOESTIMA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ALUD	FUERZA EQUINA	A BOCAJARRO	CABEZAZO ZEN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA ZIDRA	VOZ VALQUIRIA	+ATK.ESP -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	PSÍQUICO	BESO AMOROSO

### Regente Siempreviva

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	INTIMIDACIÓN	+VEL -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	DESARME	TERREMOTO	ROCA AFILADA	CABEZAHIERRO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHALECO ASALTO	TOQUE TÓXICO	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LANZAMUGRE	DESARME	PUÑO FUEGO	PUÑO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	RESTOS	FUNDA	+DEF -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	JUEGO SUCIO	TÓXICO	RESPIRO	ONDA ÍGNEA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	TARJETA ROJA	ESPANTO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PULSO UMBRÍO	BOLA SOMBRA	MAQUINACIÓN	RAYO CONFUSO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	DARKRAINITA	MAL SUEÑO	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PULSO UMBRÍO	RAYO HIELO	RAYO	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BAYA ZIDRA	MULTIESCAMA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HIDROBOMBA	PULSO UMBRÍO	CORAZÓN ROTO 	PAZ MENTAL

### **Consejos de batalla:**

- **Krookodile:** Lo podemos bajar fácilmente con un pokemon agua/hada o planta/hada, ya que no tiene ningún ataque supereficaz, y nos lo bajariamos de un golpe ya que es un pokemon de papel.
- **Muk:** Cualquier pokemon de tierra o roca debería hacerlo caer de un par de terremotos. Algunas buenas opciones son Rhyperior, Steelix o Tyranitar entre muchas. Importante pegar por la parte física ya que va con el Chaleco Asalto.
- **Mandibuzz:** No tiene nada que hacer frente a un pokemon de acero. Algunas buenas opciones son Magnezone u otras con poco ataque físico y que no sean débiles a siniestro. Otra opción podrían ser Clefable con muro mágico y con acceso a ataques de fuego, o Toxapex o Tentacruel
- **Spiritomb:** Los tanques especiales como Blissey o Snorlax lo deberían parar en seco. Otras opciones serían Mandibuzz o Umbreon para stallear. A Wigglytuff, Bewear o Obstagoon solo le pega poco eficaz con pulso umbrio.
- **Mega Darkrai:** Sigue siendo full ataque especial, por lo que cualquier tanque ya mencionado debería aguantarlo bien. Snorlax, Blissey, Chansey, Umbreon, Clefable (ignorante).
- **Luvourne:** Podemos usar los mismos counters que Sharpedo, pero podemos añadir opciones como Empoleon, Ferrothorn o Cacturne, por ejemplo

### **Regente Arrayan**



### Regente Arrayan

Arrayan tiene dos Full Restore

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	BANDA AGUANTE	OJO COMPUESTO	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
	RED VISCOSA	TRUENO	ENERGIBOLA	ZUMBIDO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	IMPULSO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ZUMBIDO	TAJO AÉREO	GIGADRENADO	BOLA SOMBRA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	SCOLIPEDITA	IMPULSO	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUYA NOCIVA	MEGACUERNO	TERREMOTO	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	RESTOS	ENJAMBRE	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ONDA ÍGNEA	ZUMBIDO	GIGADRENADO	DANZA ALETEO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	SEGURO DEBILIDAD	ROBUSTEZ	-ATK. ESP +ATK
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	ROMPECORAZA	TIJERA X	ROCA AFILADA	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CHALECO ASALTO	COLEÓPTERO	-ATK +ATK. ESP
	<b>MOVIMIENTOS</b>			
	VOZARRÓN	TIERRA VIVA	PULSO DRAGÓN	LLAMARADA

**Consejos de Batalla:** Importante meter las trampa rocas para ir debilitando algo a los pokemon según vayan entrando y para romper la robustez de Crustle.

- **Galvantula:** Se le puede neutralizar con pokemon como Togedemaru o Magnezone, ya que resisten todos sus ataques. Si no, utilizar los mismos tanques que para Yanmega (goodra, blissey o chansey)

- **Yanmega:** Se le para fácilmente con un tipo acero como Corviknight, realmente cualquiera lo frena bastante bien, otras opciones son tanques especiales como Blissey, Chansey eviolite o Goodra, por ejemplo.
- **Mega Scolipede:** No tiene nada que hacer frente a pokemon acero/volador. También pokes con levitación como Klinklang le frenan completamente. Otra opción es Quagsire con Ignorante y con acceso a ataques de roca. Hay que bajarlo cuanto antes ya que el combo de Impulso + danza espada puede destruirte.
- **Volcarona:** Pokes como Toxapex, Tentacruel o Dragalge deberían frenarlo en seco, además si metemos Trampa Rocas perderá la mitad de la vida cuando entre a campo por lo que debería caer de un solo golpe. También es aplicable la opción de Goodra, Blissey o Chansey eviolite
- **Crustle:** Su poke más peligroso por el seguro debilidad + robustez + rompecoraza. Lo ideal es romperle la robustez con las rocas o púas. A partir de ahí pokes como Quagsire con Ignorante. A tipos acero con Levitación o Geofagia no los tocan (probopass, klinklang, orthworm o weezing, entre otros)
- **Flygon:** No tiene counters perfectos, pero pokes como Blissey o Chansey o Snorlax pueden aguantar. Otras opciones serían Skarmory (solo débil al fuego), Probopass (solo débil al fuego). Otro que puede ser útil es Azumarill o cualquier agua/hada para el 1 vs 1

Al acabar todos estos líderes uno tras otro, obtendremos la otra parte de la campana.

## Un último intento

Como bien nos indica **Floette**, tendremos que dirigirnos a la Ruta 25 en el sur de Yantra.

### Ruta 25

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta:**

- Exploud 20% (Dropea raramente Baya Atania).
- Reuniclus Z 20% (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).
- Runerigus 20% (Dropea raramente Hechizo).
- Stonjourner 20% (Dropea raramente Mineral Extraño)
- Perrserker 18-14-10-5% (Dropea Virutas Férreas).
- Hydreigon 2-6-10-15% (No tiene drop)

**Nota:** Perrserker desciende su porcentaje y Hydreigon aumenta según avanzamos los diferentes tramos de la ruta.

### Objetos obtenibles en la Ruta 25:

- Revivir: Oculto en una roca al entrar a la ruta.
- Brasa Candente: Oculto en una roca al pasar el primer arco.
- Más PP: Antes de cruzar el segundo muro, subiendo hacia arriba, detrás de unos árboles.
- Escama dura: Nada más pasar el segundo muro tendremos que ir a la derecha.
- Virutas Férreas y Madera: En una caja de materiales, dentro de la primera capilla.
- **MT38 Llamarada:** En la parte inferior tras pasar la capilla, tendremos que romper una roca y atravesar la hierba.
- Chapa Ímpetu: Tras pasar el muro que tiene una única piedra con un floette, en vez de ir hacia el camino de la izquierda, debemos subir y atravesar una zona de hierba.
- Revivir Máximo: Debemos atravesar el segundo arco (el que está antes de las escaleras) y el objeto estará a la izquierda, al lado de una piedra con un rhydon.
- Polvo de Hueso: En la segunda parte de la ruta, surfeando en el lago superior, en la zona con murallas.
- Chapa Robusta: En la segunda parte de la ruta, surfeando en el lago superior, en la esquina superior izquierda.
- Escama dura: En la segunda parte de la ruta, surfeando en el lago inferior.
- Polvo Brillante: En la tercera parte de la ruta, al descender las primeras escaleras a la izquierda, entre las hierbas.
- Ataque X: En la tercera parte de la ruta, a la derecha de la capilla.
- Brasa Candente: En la segunda capilla de la ruta.
- Polvo Brillante y Madera: En una caja de materiales, en la segunda capilla de la ruta.
- Grava Seca (x2): En la cuarta parte de la ruta, ocultas en las 2 piedras conforme bajamos las escaleras.
- Chapa Vigor: En la cuarta parte de la ruta, entre los árboles al sur.
- Baya Zidra (x4): En 2 árboles de bayas, tras bajar todas las escaleras, entre los árboles, un árbol por la derecha y otro por la izquierda.

Al adentrarnos un poco en la ruta, nos encontraremos con un Dúo Azoth

### Reclutas Azoth Curt y Debra(P1):

- Muk, al 92.
- Gothitelle Z (Fuego/Fantasma), al 92.

### Entrenadores Ruta 25:

#### Recluta Azoth Yomi:

- Espeon, al 93.
- Klinklang, al 93.

Recluta Azoth Danga:

- Victreebel, al 93.
- Slowking, al 93.

Recluta Azoth Eufraso:

- Starmie, al 93.

Recluta Azoth Lena:

- Parasect, al 93.
- Shiinotic, al 93

Recluta Azoth Rufus:

- Arbok, al 93.
- Sigilyph, al 93.
- Exeggutor, al 93

Recluta Azoth Sephirota:

- Metagross, al 94.

Recluta Azoth Aya:

- Reuniclus, al 93.
- Overqwill, al 93.

Recluta Azoth Shaitan:

- Claydol, al 92.
- Alakazam, al 93.
- Venomoth, al 93

En la Ruta 25 encontraremos 2 entradas a la Cueva de los Reflejos, que podremos explorar opcionalmente. Al llegar al final de la ruta, llegaremos a Crómlech.

## Cueva de los Reflejos (Opcional)

Tendremos 2 entradas a la ruta, una desde la tercera parte de la Ruta 25, usando el Hacha y la Montura Gogoat al inicio de la ruta. La segunda entrada estará desde la cuarta parte de la Ruta 25.

**Lista de Pokémon salvajes en hierba alta, entrada con Montura Gogoat:**

- MrMime 20% (Dropea Polvo Brillante y raramente Baya Zanama).

- Reuniclus Z 20% (Dropea Fluido Onírico y raramente Pokétoxina).
- Metang 20% (Dropea Virutas Férreas y raramente Revestimiento Metálico).
- Gigalith 20% (Dropea Pledraeterna y raramente Piedra Dura)
- Zweilous 18% (No tiene drop).
- Hydreigon 2% (No tiene drop)

#### **Objetos obtenibles en la Ruta 25, entrada con Montura Gogoat:**

- **MAGEARNITA:** Al entrar a la cueva, yendo hacia arriba y rompiendo la roca.
- Guijarro (x2): Al avanzar por la cueva y subir hacia arriba, al lado de un cristal, en una roca negra.
- Guijarro (x2): Entrando en el túnel de la cueva por la parte de arriba, en una roca negra.

#### **Lista de Pokémon salvajes en hierba alta, entrada por la última parte de la ruta:**

- Minior 20% (Dropea raramente Trozo Estrella).
- Carbink 20% (Dropea Mineral Extraño y raramente Azúcar Meloso).
- Metang 20% (Dropea Virutas Férreas y raramente Revestimiento Metálico).
- Ferrothorn 20% (No tiene drop)
- Zweilous 18% (No tiene drop).
- Hydreigon 1% (No tiene drop)
- Metagross 1% (Dropea Virutas Férreas y raramente Revestimiento Metálico)

#### **Objetos obtenibles en la Ruta 25, entrada por la última parte de la ruta:**

- **MT 100 Cometa Draco:** Al fondo de la cueva.
- Grava Seca: Oculta en la roca al entrar a la cueva.
- Grava Seca: Oculta en la roca al final de la cueva.
- Guijarro (x2): Subiendo el escalón al entrar, en una roca negra.
- Guijarro (x4): Al final de la cueva, a la derecha, en 2 rocas negras.

## **Pueblo Crómlech (Primera visita, derruido)**

En las afueras de Crómlech encontraremos multitud de Pokemon enjaulados que liberaremos con la ayuda de Floette. Avanzando nos encontraremos a multitud de reclutas Azoth que nos intentarán atacar, pero los Pokemon liberados nos ayudarán a librarnos de ellos y podremos entrar en Crómlech.

Una vez en Pueblo Crómlech veremos el arma definitiva y tendremos que avanzar hacia ella por el único camino que hay, mientras distintos Pokemon nos van liberando el paso derrotando a los Reclutas Azoth. Floette abrirá una brecha para entrar dentro del Arma Definitiva y podremos entrar al último desafío.

## El Arma Definitiva



Para poder avanzar, tendremos que enfrentarnos a 3 flores, a las que llegaremos tras abrirnos paso por una combinación de varias mazmorras ya exploradas en el juego, a las que llegaremos por 3 enredaderas distintas.

**Nota:** Podrás volver a explorar el arma.

**La enredadera que se encuentra a la izquierda de la entrada.**

**Objetos obtenibles en esta enredadera:**

- Más PP: Al bajar las primeras escaleras de la biblioteca.
- Chapa Vigor: En la zona del pantano, a la derecha del todo.
- Chapa Sabia: En la zona del pantano, yendo hacia la derecha y bajando por el primer escalón.

**Entrenadores:**

Élite Azoth Sensui:

- Starmie, al 95.

Élite Azoth Jorge:

- Toxapex, al 94
- Garganacl, al 95.

Élite Azoth Batin (Mini boss):

- Chesnaught, al 94
- Mega Meowstic, al 95.
- Aggron, al 94.

Llegaremos a la Vieja Biblioteca, al igual que en la original, el objetivo es encontrar con la Lente de la Verdad 2 libros para avanzar. El primer libro se encuentra en la esquina superior izquierda antes de bajar las escaleras y el segundo tras bajar las primeras escaleras a la derecha.

Tras completar la biblioteca pasaremos a la zona del Pantano Profano, donde tendremos que avanzar por el único camino posible hasta encontrarnos con un espejo, por el que podremos entrar.

Tras entrar al espejo, apareceremos en Chateau Lanto, donde tendremos que entrar por los espejos para cambiar de dimensión y poder ir avanzando.

Tras derrotar al Mini boss cogeremos el teletransporte que nos llevará a la zona donde está la flor.

Las flores estarán a nivel 100 y no tienen ningún tipo. Será una batalla doble donde debemos pegar lo más fuerte posible. Tienen 200 de defensa y 130 de defensa especial, así que recomendamos atacar por la parte especial. Sus movimientos son Terremoto, Gigadrenado, Psíquico y Cañón Resplandor.

Tras derrotar a la flor, floette absorberá su poder y podremos continuar, cuando consigamos el poder de 3 flores se desbloqueará el camino final.

**La enredadera que se encuentra por el camino de la izquierda al final:**

**Objetos obtenibles en esta enredadera:**

- Restaurar Todo: En la parte más superior de la zona de Viejo Vánitas.
- Chapa Robusta: En Viejo Vánitas, al descender por el camino a seguir, desviandonos hacia la izquierda a una zona de tumbas.
- Más PP: En Viejo Vánitas, al llegar a la parte más inferior, dirigiéndonos hacia la izquierda.
- Cura Total: En el Palacio Luminalia, tras coger el primer teletransportador.

- Chapa Sabia: En el Palacio Luminalia, una vez estemos en la zona con 2 estatuas de Florges, iremos hacia la derecha y habrá un teletransportador aislado, al cogerlo ahí estará el objeto.
- Chapa Ímpetu: En el manicomio, al coger el primer teletransportador.

### **Entrenadores:**

Élite Azoth Notsel:

- Dragalge, al 95.

Élite Azoth Kysumba:

- Raichu Z (Eléctrico/Veneno), al 94.
- Floatzel, al 95

Élite Azoth Harvey (Mini boss):

- Tyranitar, al 94.
- Mega Scrafty, al 95
- Excadrill, al 94.

La enredadera nos llevará a Viejo Vánitas, donde simplemente tendremos que avanzar, primero descendiendo y luego volviendo a ascender, al final llegaremos a un teletransportador.

Tras coger el teletransportador llegaremos al Palacio Luminalia, a una sala con 3 teletransportadores, deberemos avanzar por varias zonas con 3 teletransportadores. El orden correcto es: Derecha-Centro-Izquierda-Derecho.

Si hicimos todo bien, estaremos en el manicomio de la Torre Oscura. Esta zona puede ser algo confusa, hablando con los locos nos indicarán el camino. Lo que debemos hacer es:

- Dar una vuelta completa en sentido antihorario, es decir, al entrar bajar hacia abajo, atravesar toda la habitación yendo por la parte de abajo hacia la derecha hasta volver a donde el teletransportador y volver a dar otra vuelta. Al subir las escaleras las estatuas de Hypno deben haber desaparecido y podremos entrar a una Zona con un Élite Azoth.
- En esta zona cogaremos el teletransportador y daremos otra vuelta en sentido antihorario, es decir, hacia la izquierda de donde aparecemos y hacia abajo, si no nos hemos confundido, estarán quitadas las estatuas de Hypno que protegían el teletransportador de la esquina inferior derecha.

Tras coger el teletransportador del manicomio podremos ir a la zona en la que nos enfrentaremos a la segunda flor.

Las flores estarán a nivel 100 y no tienen ningún tipo. Será una batalla doble donde debemos pegar lo más fuerte posible. Tienen 200 de defensa y 130 de defensa especial, así que recomendamos atacar por la parte especial. Sus movimientos son Terremoto, Gigadrenado, Psíquico y Cañón Resplandor.

Las flores estarán a nivel 100 y no tienen ningún tipo. Será una batalla doble donde debemos pegar lo más fuerte posible. Tienen 200 de defensa y 130 de defensa especial, así que recomendamos atacar por la parte especial. Sus movimientos son Terremoto, Gigadrenado, Psíquico y Cañón Resplandor.

Tras derrotar a la flor, floette absorberá su poder y podremos continuar, cuando consigamos el poder de 3 flores se desbloqueará el camino final.

### **La enredadera que está al lado de la continuación del Arma Definitiva:**

#### **Entrenadores:**

Élite Azoth Notsel (P1):

- Meganium, al 95.
- Dragapult, al 95.

Élite Azoth Sash (P1):

- Scolipede, al 95.

Élite Azoth Fausto (P2):

- Annihilape, al 94.
- Archaludon, al 95.

Élite Azoth Antonie (P3)(Miniboss):

- Registeel, al 94.
- Mega Emboar, al 95.
- Snorlax, al 94.

#### **Objetos:**

- Revivir Máximo: En la Maraña Oscura, a la izquierda después de caer por la primera telaraña.
- Chapa Ímpetu: En la Maraña Oscura, al caer por la primera telaraña, subiendo hacia arriba.

- Polvo de Hueso: Al entrar a la Maraña Oscura, rodeando todo por arriba atravesando los montículos hasta llegar al montículo que nos devuelve a la zona donde entramos.
- Escama Dura: Al entrar en la zona de la Fábrica, el recorrer la primera cinta.
- Defensa Especial X: Justo donde empezaría la zona del circo, usando la casilla deslizante que hay arriba.
- Chapa Espíritu: Al entrar en el circo, usando la casilla deslizante que hay arriba y avanzando hasta el final.
- Restaurar Todo: Cogiendo la casilla deslizante que nos manda a la derecha y arriba antes de llegar al último Élite Azoth.

Entraremos a la Maraña Oscura, donde tendremos que dirigirnos hacia la parte superior de la zona, saltar 2 montículos que nos encontraremos, bajar y cuando podamos dirigirnos a la izquierda, donde habrá una telaraña en la parte superior y una cuerda en la inferior, debemos tirarnos por la telaraña.

**NOTA:** Si bajamos por la primera telaraña al entrar, subimos y usamos corte o rompemos la roca, entraremos a una telaraña que nos llevará a un teletransportador, este teletransportador nos llevará al exterior del arma, donde podremos capturar a Missingno en la hierba alta.

Tras caer por la telaraña llegaremos a la fábrica de pokeball, donde tendremos que dirigirnos hacia arriba y a la derecha, entrando a una zona del circo. En la zona del circo debemos descender hasta llegar a una telaraña, que nos devolverá a la Maraña Oscura. Solo tendremos una opción, coger la única telaraña que hay en la zona, que nos llevará a la pelea contra la flor.

Las flores estarán a nivel 100 y no tienen ningún tipo. Será una batalla doble donde debemos pegar lo más fuerte posible. Tienen 200 de defensa y 130 de defensa especial, así que recomendamos atacar por la parte especial. Sus movimientos son Terremoto, Gigadrenado, Psíquico y Cañón Resplandor.

Las flores estarán a nivel 100 y no tienen ningún tipo. Será una batalla doble donde debemos pegar lo más fuerte posible. Tienen 200 de defensa y 130 de defensa especial, así que recomendamos atacar por la parte especial. Sus movimientos son Terremoto, Gigadrenado, Psíquico y Cañón Resplandor.

Tras derrotar a la flor, Floette absorberá su poder y podremos continuar, cuando consigamos el poder de 3 flores se desbloqueará el camino final.

Una vez derrotadas las 3 flores podremos dirigirnos a la zona central donde hay unas enredaderas carmesí, las cuales Floette podrá destruir con la energía acumulada.

En la nueva zona solo tendremos que avanzar y aceptar el reto, lucharemos contra el **ALTO MANDO**.

**Alto Mando Tornasola:**

Tiene dos restaurar todo

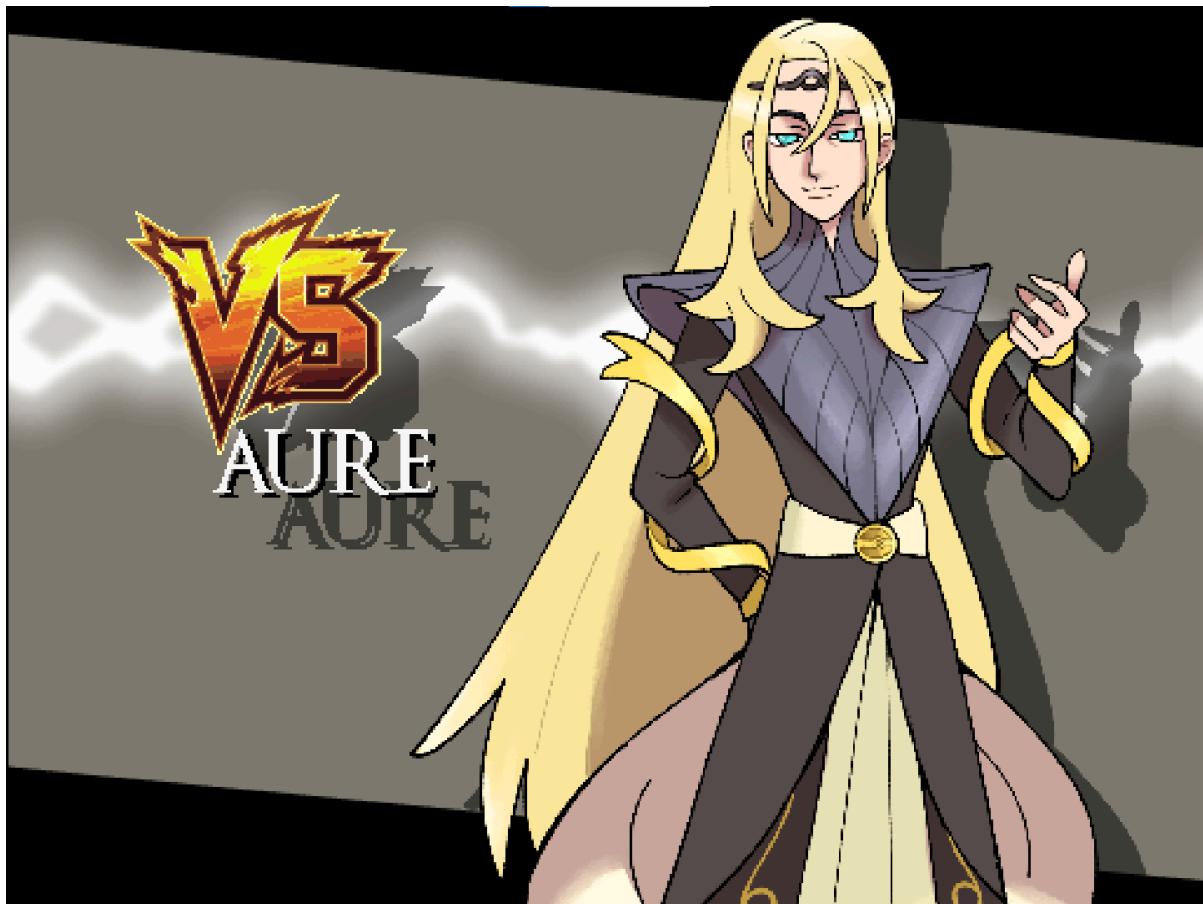


	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	97	BAYA RIMOYA	INTIMIDACIÓN	+ATK -ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
TRAMPA ROCAS	TERREMOTO	AVALANCHA	IDA Y VUELTA	

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	POTENCIA BRUTA	ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BOMBA LODO	RAYO	RAYO HIELO	TIERRA VIVA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CHALECO ASALTO	AGALLAS	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	PLANCHACORPORAL	GARRA UMBRÍA	CARANTOÑA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	GARCHOMPITA	PODER ARENA	+VEL -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	GARRA DRAGÓN	CABEZA DE HIERRO	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BAYA RIMOYA	ESPESURA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	MAZAZO	ROCA AFILADA	ROMPECORAZA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	HUESO GRUESO	POTENCIA BRUTA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	FERROESPADA	TERREMOTO	PUÑO FUEGO	ROCA AFILADA
				

### Alto Mando Aure:

Tiene dos restaurar todo



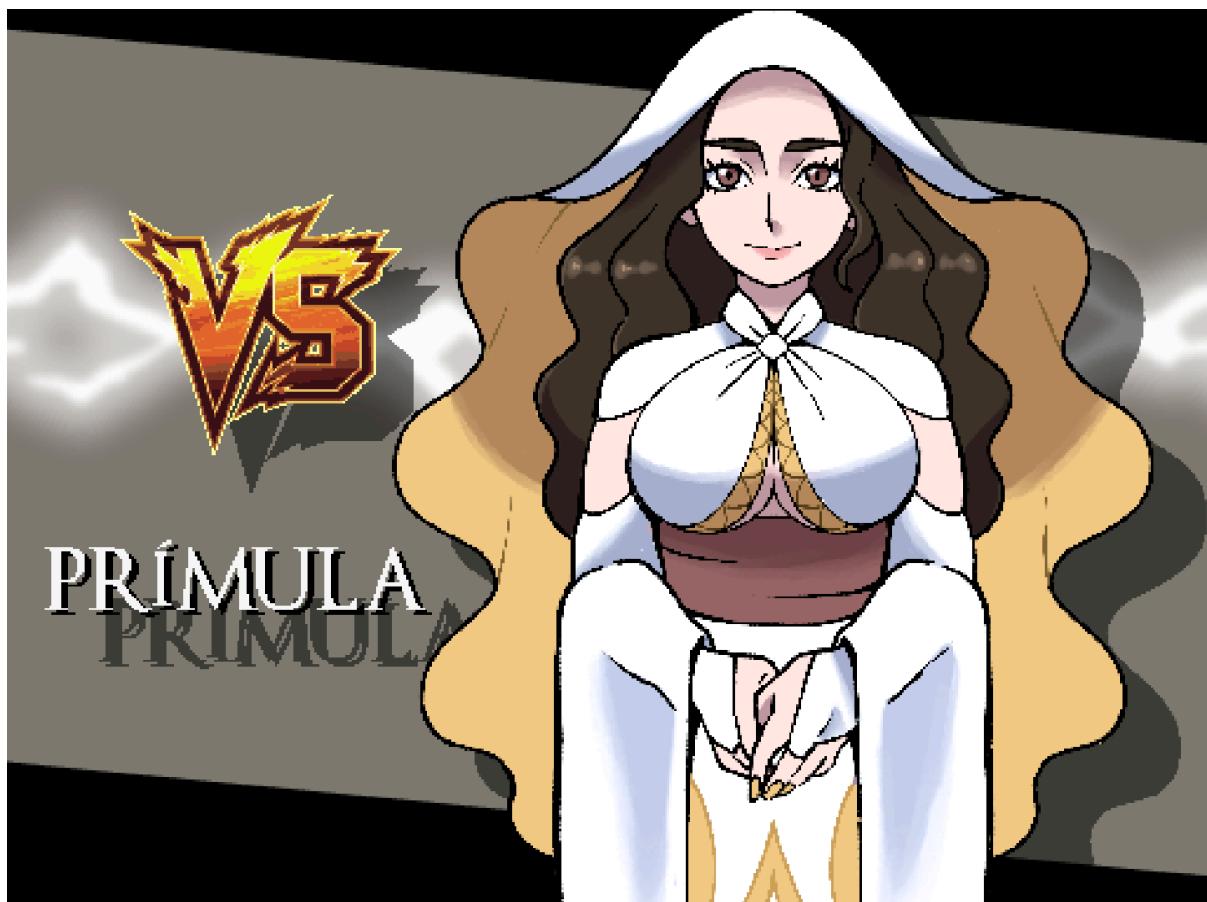
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	97	CHALECO ASALTO	HERBOGÉNESIS	-ATK +ATK. ESP
MOVIMIENTOS				
 	FULGOR SEMILLA/FOG ONAZO	LLAMARADA	TIERRA VIVA	GIGADRENADO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CINTURÓN DE EXPERTO	ESPESURA	+VEL -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TRUCO FLORAL	DESARME	IDA Y VUELTA	CARANTONA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	HERBOGÉNESIS	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CLOROFILÁSER	RAYO	RAYO SEÑAL	RAYO CARGA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CASCABEL CONCHA	RITMO PROPIO	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ESCALDAR	GIGADRENADO	RAYO HIELO	DANZA CAOS
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	SCEPTILITA	SILVANO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	HOJA AGUDA	GARRA DRAGÓN	TERREMOTO	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CORAZA ASALTO	HERBOGÉNESIS	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	MAZAZO	ROCA AFILADA	PLANCHAS CORPORAL	MACHADA

**Nota:** Silvano aumenta un 33% los ataques cuando el campo de hierba está activo.

Alto Mando Prímula:

Tiene dos restaurar todo



	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	97	CORAZA ASALTO	INTIMIDACIÓN	+VEL -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	RETRIBUCIÓN	TRITURAR	CARANTOÑA	VOLTIO CRUEL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	99	VIDASFERA	REALEZA	-ATK +ATK. ESP	
<b>MOVIMIENTOS</b>					
	SENTENCIA	ENERGIBOLA	BOLA SOMBRA	BOMBA LODO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	98	CHALECO ASALTO	PELUCHE	+ATK -ATK. ESP	
	<b>MOVIMIENTOS</b>				
	MACHADA	RETRIBUCIÓN	GARRA UMBRÍA	CABEZA DE HIERRO	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	98	DRAMPANITA	CÓLERA	-ATK +ATK. ESP	
<b>MOVIMIENTOS</b>					
	PULSO DRAGÓN	VOZARRÓN	LANZALLAMAS	PAZ MENTAL	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	99	CINTA ELECCIÓN	IMPOSTOR	-	
	<b>MOVIMIENTOS</b>				
	-	-	-	-	
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA	
	100	BAYA DILLO	BRUTALIDAD	-ATK +ATK. ESP	
<b>MOVIMIENTOS</b>					
 	GARRA UMBRÍA	CUCHILLADA	A BOCAJARRO		
			DANZA ESPADA		

**Alto Mando Malvo:**



	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	-	CABEZA ROCA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	TESTARAZO	CABEZA DE HIERRO	TRAMPA ROCAS	ACUA COLA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	94	-	PRESIÓN	+DEF -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PICO TALADRO	CABEZA DE HIERRO	RESPIRO	CORPULENCIA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	95	-	FIRMEZA	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	CAÑÓN RESPLANDOR	RAYO	ESFERA URAL	PULSO DRAGÓN

**Malvo del linaje Rojo:**

Tiene dos Restaurar todo



	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	BOLA LUMINOSA	SOBRECARGA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PLACAJE ELÉCTRICO	COLA FÉRREA	DEMOLICIÓN	ACUA COLA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	97	CHALECO ASALTO	CAPARAZÓN	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSÍQUICO	HIDROBOMBA	RAYO HIELO	RAYO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	RESTOS	SEBO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PLANCHA CORPORAL	TRITURAR	CUERPO PESADO	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	TELESCOPIO	ESPESURA	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GIGADRENADO	BOMBA LODO	TIERRA VIVA	SOMNIFERO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CORAZA ASALTO	TORRENTE	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	CAÑÓN RESPLANDOR	RAYO HIELO	PULSO UMBRÍO

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHARIZARDIT A X	GARRA DURA	+VEL -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	LLAMARADA	GARRA DRAGÓN	TERREMOTO	DANZA ESPADA

Tras vencer a los 4 altos mandos, nos encontraremos con AZ, preso y en un sueño, al hablar con él entraremos en el sueño gracias a Floette, donde, tras una pequeña escena, accederá a ayudarnos. Cogeremos el teletransportador que se acaba de activar y nos encaminaremos a la batalla final.

### Entrenadora Alca:



	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDASFERA	POTENCIA BRUTA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	ENVITE ÍGNEO	IDA Y VUELTA	AVALANCHA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CORAZA ASALTO	ADAPTABLE	-ATK +ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	BOMBA LODO	PULSO DRAGÓN	HIDROBOMBA	RAYO HIELO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CHALECO ASALTO	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PUÑO DRENAJE	AZOTE TORRENTIAL	IDA Y VUELTA	PUYA NOCIVA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	HIERBA BLANCA	LEVITACIÓN	+VEL -ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PULSO UMBRÍO	MAQUINACIÓ N	LLAMARADA	COMETA DRACO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CINTA FOCUS	RELINCHO NEGRO	-ATK +ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSÍQUICO	FUEGO FATUO	MAQUINACIÓ N	BOLA SOMBRA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	GRIMMSNARLITA	POTENCIA BRUTA	+ATK -ATK.ESP
MOVIMIENTOS				
	CHOQUE ANIMICO	TRITURAR	PUÑO FUEGO	PUÑO TRUENO



### **ALCA EL ARMA DEFINITIVA:**

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	REFLELUZ	AURA FEÉRICA	-ATK +DEF
MOVIMIENTOS				
	FUERZA LUNAR	RAYO	REFLEJO	PANTALLA LUZ

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CHALECO ASALTO	AURA OSCURA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ALA MORTIFERA	PULSO UMBRÍO	PSÍQUICO	ONDA ÍGNEA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	RESTOS	ROMPEAURA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	GARRA DRAGÓN	MIL FLECHAS	TRITURAR	ENROSQUE
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDASFERA	AURA DORADA	+VEL -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	CONTONEO	ATAQUE FULGOR	GARRA UMBRÍA	PUÑO DRENAJE

Tras vencer a Alca, los reyes serán apresados y aparecerá Aure, a quien podremos capturar.

**Nota:** Se puede usar una poción brillante para que salga shiny.

Tras esto, nos despediremos de nuestros amigos y empezará el epílogo 50 años después, donde nos tomaremos una foto con nuestros amigos y Melia dirá la frase que resume el juego. “Son amistades de las que duran toda la vida.”.

## Postgame

Como ya adelantamos, casi todo el contenido del postgame se puede realizar previo a entrar al arma definitiva, incluyendo esto la misión del campanero, la captura de legendarios y la Torre Batalla, aquí detallaremos el contenido que queda para después del arma.

En **Ciudad Luminaria**, delante del Bastión, nos encontraremos a Crisanto y Clem, tras una charla, podremos combatir contra Crisanto, que nos dará la megapiedra del inicial que tenga (Será la mega piedra canónica del ZA, no la del Z).

**Rival Crisanto:**

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	BAYA ZIDRA	CORTANTE	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	PSICOCORTE	HOJA AGUDA	ESPADA-SANTA	DANZA ESPADA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDASFERA	TENACIDAD	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	FUERZA LUNAR	PSICOCARGA	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CINTURÓN EXPERTO	PIEL HERBÁcea	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	DOBLE FILO 	AVALANCHA	TERREMOTO	CABEZAZO ZEN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	HUESO GRUESO	POTENCIA BRUTA	+ATK -ATK.ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	FERROESPAD A 	HUESO SOMBRÍO	ENVITE ÍGNEO	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHALECO ASALTO	HERBÍVORO	-ATK +ATK. ESP

MOVIMIENTOS				
PULSO DRAGÓN	AGUA LODOSA	FOCO RESPLANDOR	RAYO HIELO	

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL DÉBIL FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CHESNAUGHT ITA Z	ARMADURA BATALLA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	DISPARO ESPINA	TRITURAR	TALADRA-DORA	CORPULENCIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	DELPHOXITA Z	RELAMPAGUE O	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	SABLE ARDIENTE	ELECTRO-PUNZADA	DANZA ESPADA	ESPADA-SANTA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	GRENINJITA Z	TOQUE MÁGICO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	TRUCO HUEVO	RAYO HIELO	PAZ MENTAL

En La Frontera con Paldea en los Pirineos nos encontraremos a Melia a punto de cruzar a Paldea, nos pedirá un último combate y si ganamos nos dará la megapiedra de su inicial (Es la mega piedra canónica de ZA, no la propia del Z)

**Rival Melia:**

Tiene disponible dos Restaurar Todo como objetos curativos.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDASFERA	FLORACIÓN	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	FUERZA LUNAR	GIGA-DRENADO	PSÍQUICO	ENCANTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CASCO DENTADO	SINCRONÍA	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	PSICOCARGA	PAZ MENTAL	RAYO SEÑAL	LUZ LUNAR
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	BANDA FOCUS	ADAPTABLE	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ESFERA AURAL	FOCO RESPLANDOR	ONDA VACÍO	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	VIDASFERA	PUÑO FÉRREO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PUÑO SOMBRA	TERREMOTO	MACHADA	PUÑO HIELO

**LA EVOLUCIÓN DE EEVEE DE MELIA VARIARÁ DEPENDIENDO DE SU INICIAL.**

- Tendrá a Vaporeon si tiene a Delphox.
- Tendrá a Jolteon si tiene a Greninja.
- Tendrá a Flareon si tiene a Chesnaught.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	AGUA MÍSTICA	ABSORBER AGUA	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	RAYO AURORA	ARMADURA ÁCIDA	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	IMÁN	ABSORBER ELEC.	-ATK +ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	RAYO	VOLTIO-CAMBIO	RAYO SEÑAL	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CARBÓN	ABSORBER FUEGO	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	PATADA ÍGNEA	COLA FÉRREA	FUERZA	FUEGO FATUO

Y DE ÚLTIMO POKÉMON EL INICIAL FUERTE FRENTE A NUESTRO TIPO ELEGIDO.

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	CHESNAUGHT ITA Z	ARMADURA BATALLA	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	DISPARO ESPINA	TRITURAR	TALADRA-DORA	CORPULENCIA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	DELPHOXITA Z	RELAMPAGUE O	+ATK -ATK.ESP
	MOVIMIENTOS			
	SABLE ARDIENTE	ELECTRO-PUNZADA	DANZA ESPADA	ESPADA-SANTA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	GRENINJITA Z	TOQUE MÁGICO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	HIDROBOMBA	TRUCO HUEVO	RAYO HIELO	PAZ MENTAL

## RUTA 26

En esta ruta encontraremos a EricLostie, el creador del juego, que nos retará a un combate, si le ganamos nos dará la mega piedra de Volcarona.

### Cuenta Cuentos Eric

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	BANDA AGUANTE	OJO COMPUESTO	-ATK +VEL
	MOVIMIENTOS			
	RED VISCOSA	TRUENO	ENERGIBOLA	ZUMBIDO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	88	VIDASFERA	IMPULSO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ZUMBIDO	TAJO AÉREO	GIGADRENADO	BOLA SOMBRA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	SCOLIPEDITA	IMPULSO	-ATK. ESP +ATK
	MOVIMIENTOS			
	PUYA NOCIVA	MEGACUERNO	TERREMOTO	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	RESTOS	ENJAMBRE	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ONDA ÍGNEA	ZUMBIDO	GIGADRENADO	DANZA ALETEO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	89	SEGURO DEBILIDAD	ROBUSTEZ	-ATK. ESP +ATK
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	ROMPECORAZA	TIJERA X	ROCA AFILADA	TERREMOTO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	90	CHALECO ASALTO	COLEÓPTERO	-ATK +ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	VOZARRÓN	TIERRA VIVA	PULSO DRAGÓN	LLAMARADA

## LISTADO DE UBICACIÓN DE RECETAS Y LISTADO DE OBJETOS CRAFTEABLES

**¡AVISO!** El orden de crafteos es siempre el mismo, independientemente de la receta que recojamos.

- Ciudad Grisalla: Entre un árbol y una pared de roca a la derecha de la ciudad.
- Ruta 3: En la segunda parte de la ruta, entrar al charco de agua y caminar hacia la parte inferior izquierda, ese camino nos llevará a la primera parte de la ruta y la encontraremos.
- Bosque Ladera: Debes tomar una salida alterna del bosque, en lugar de tomar la de más a la izquierda deberemos tomar una que está más escondida. Si tenemos ubicado el Nido Alfa, es tomar el camino hacia la derecha desde ahí, y salir a un terreno cerrado con la Página de Alquimia a nuestra derecha.

- Bosque Ladera Parte 2: Una vez finalizado el combate Boss contra Núbila, a la izquierda hay un hueco con hierba alta.
- Pueblo Collage: En la parte superior derecha hay un laberinto con montículos, es saltar el montículo del centro e ir hacia abajo.
- Ruta 5 Parte 2: En la segunda parte de la ruta, abajo derecha habrá un camino para volver a la primera parte, requiere Montura Gogoat.
- Santuario de los Reyes: A la izquierda de las estatuas, tomar el camino hacia arriba y luego hacia la derecha.
- Jardín de Chateau Rosillon: En la parte superior izquierda hay un hueco, de ahí es ir hacia abajo cruzando hierba alta.
- Antigua Biblioteca: Desde la sala donde se encontraban **Melia** y **Crisanto**, debemos tomar la puerta de la izquierda, tras ello, avanzaremos a la derecha y bajaremos las escaleras. Deberemos entrar en la primera sala, que queda a nuestra izquierda.
- Pantano Profano: Al llegar al enorme charco de agua en la primera pantalla, ir hacia la esquina superior derecha, habrá que pasar hierba alta.
- Ruta 7 Parte 2: En la parte inferior izquierda de la ruta, tras bajar dos escaleras ir hacia la derecha, antes del lago.
- Ciudad Novarte: En la parte inferior de la primera clase, que está a la izquierda nada más entrar.
- Taller Quemado: En el sótano, en la esquina superior izquierda.
- Taller Quemado: En el sótano, en la sala donde conocemos a **F3**, en la zona de la izquierda.
- Ruta 8: En la parte totalmente a la izquierda de la ruta a media altura, deberemos ir hasta el límite del mapa a la izquierda y la encontraremos abajo en un rincón.
- Ruta 8 Parte 3: En la zona izquierda de la ruta, a la izquierda de la mansión detrás de la burguesa, se necesita poder surfear en el agua para acceder. (Requiere Surf).
- Mansión de Lanto: En la dimensión alterna, en el dormitorio de la izquierda de la sala del salón principal, en el papiro junto a la cama.
- Catacumbas Septentriionales: En la esquina inferior izquierda de la sala donde podremos deslizarnos a través del hielo, en forma de papiro. (Requiere Fuerza).
- Pueblo Bodegón: En la zona más a la derecha del pueblo, dentro de los cultivos.
- Ruta 9: En la zona de la izquierda, deberemos acceder por la esquina superior izquierda de la ruta, por detrás de la Granja, cruzando la hierba alta para después ir hacia el sur y llegar al papiro.
- Ruta 10: En la zona central de la ruta, habrá que usar Polvo Explosivo para abrirnos paso y después usar la Montura Gogoat para descender por la pared rocosa, es el papiro que encontraremos.
- Isla Certijo: En la parte superior central de la zona, a la derecha de un arco de hojas.
- Ruta 11: En un islote solitario a la izquierda del mapa, requerimos de la capacidad de surfear para obtenerla. (Requiere Surf).
- Ruta 11 Parte 2: Tras tomar un par de saltos hacia abajo quedará en la zona izquierda a la revolucionaria.
- Viejo Vánitas: En el mapa izquierdo, en la zona central, estará en el cementerio, justo al lado del malhechor y de una curandera.
- Huerto Vánitas: En la esquina inferior derecha del huerto.

- Ruta 13: En la segunda pantalla, nada más entrar nos debemos pegar a los árboles de abajo, habrá un hueco entre ellos.
- Ciudad Luminalia Sur: En la cafetería, dentro de la barra.
- Catedral Señorial: Deberemos subir las escaleras de la izquierda de la planta inferior, tras hacerlo lo encontraremos a la izquierda, junto a una señora que está mirando unas estanterías.
- Ciudad Luminalia Norte: En la esquina superior derecha del mapa, detrás de una casa, junto a unos barriles.
- Ciudad Luminalia Norte: Deberemos hacer Surf en la zona central y rodear unos setos.
- Frontera con Paldea, dentro de los Pirineos de Kalos: Habrá que romper unas rocas que quedan encima del personaje tras un bordillo y algo de hierba alta.
- Torre Oscura: Justo debajo de la puerta que da acceso a la pelea contra el clon.
- Ruta 14: Justo a la izquierda del primer puente habrá un hueco para poder surfear, deberemos ir hacia la izquierda y trepar una pared rocosa.
- Ruta 15: Nada más entrar en la ruta hacia abajo y a la izquierda.
- Ruta 15: Justo debajo del puente, deberemos surfear el río hacia abajo y después hacia la izquierda, la encontraremos en una zona solitaria.
- Ruta 17: En la esquina inferior derecha del mapa, deberemos bajar al nivel inferior y surfear para llegar hasta ella.
- Ruta 18: Entre la hierba alta debajo del Grumpig sanador.
- Lago de Ciudad Fluxus: Zona central norte del lago, a la derecha y arriba de la entrada a la Forja Inundada.
- Ruta 19: Detrás de la roca al lado del Refugio.
- Ruta 20: En la parte inferior de la ruta, tras atravesar el puente por abajo, justo al lado de la entrada a las Catacumbas Orientales.
- Ruta 21: En la zona superior derecha del mapa, para llegar a ella necesitaremos cortar un árbol, hacer surf y descender una montaña rocosa.
- Bosque Errante: En la zona con un árbol gigante en medio solo accesible por arriba
- Ruta 22: Tras cortar unos árboles en una zona de columpios.
- Expansiones Luminalia Este: Tras unos edificios en construcción.
- En la ruta 23 , tras subir por unas piedras casi al comienzo.
- En la ruta 23 al rodear por la derecha el acantilado tras la intersección y bajar.

## Objetos crafteables:

- Poké Ball Casera (0 Recetas)
- Amuleto Normal (0 Recetas)
- Amuleto Volador (0 Recetas)
- Polvo Explosivo (1 Recetas)
- Super Ball Casera (2 Recetas)

- Amuleto Bicho (3 Recetas)
- Amuleto Veneno (4 Recetas)
- Amuleto Agua (5 Recetas)
- Amuleto Fuego (6 Recetas)
- Amuleto Planta (7 Recetas)
- Hacha Endeble (8 Recetas)
- Llave Mercúrica (9 Recetas)
- Amuleto Siniestro (10 Recetas)
- Amuleto Hielo (11 Recetas)
- Hierba Revivir (12 Recetas)
- Amuleto Tierra (13 Recetas)
- Amuleto Psíquico (14 Recetas)
- Ultra Ball Casera (15 Recetas)
- Amuleto Eléctrico (16 Recetas)
- Amuleto Lucha (17 Recetas)
- Piedra Hoja Imbuida (18 Recetas)
- Piedra Fuego Imbuida (19 Recetas)
- Piedra Agua Imbuida (20 Recetas)
- Piedra Trueno Imbuida (21 Recetas)
- Piedra Lunar Imbuida (22 Recetas)
- Piedra Alba Imbuida (23 Recetas)
- Piedra Día Imbuida (24 Recetas)
- Piedra Noche Imbuida (25 Recetas)
- Piedra Solar Imbuida (26 Recetas)
- Amuleto Roca (27 Recetas)
- Amuleto Hada (28 Recetas)
- Súper Más PP (29 Recetas)
- Súper Proteína (30 Recetas)
- Súper Hierro (31 Recetas)
- Súper Calcio (32 Recetas)
- Súper Zinc (33 Recetas)
- Súper Carburante (34 Recetas)
- Amuleto Fantasma (35 Recetas)
- Amuleto Acero (36 Recetas)
- Cápsula Velocidad (37 Recetas)
- Cápsula Ataque (38 Recetas)
- Cápsula Defensa (39 Recetas)
- Amuleto Dragón (40 Recetas)
- PP Máximos (41 Recetas)
- Cápsula Ataque Especial (42 Recetas)
- Cápsula Defensa Especial (43 Recetas)
- Cápsula HP (44 Recetas)
- Master Ball (45 Recetas)
- Poción Brillante (46 Recetas)
- Embrión M (47 Recetas)

## **Sobran 3 recetas y la última es el Embrión M**

### **LISTADO DE MTS Y UBICACIÓN (PARTE 1.5)**

En este apartado se detallarán las ubicaciones de todas las Máquinas Técnicas del juego, puede tener spoilers ligeros de historia en su obtención (Por ejemplo si es recompensa de algún Regente o si es obtenida tras un evento importante de historia) por lo que me es importante recomendar que se mire únicamente si se necesita alguna en concreta en algún punto o se haya completado toda la trama principal de la beta correspondiente. Destacar que los movimientos o las ubicaciones pueden cambiar sin previo aviso de una beta a otra, por lo que si encontráis alguna que esté errónea en algún apartado no dudéis en comentárnoslo.

MTS	UBICACIÓN
MT 001 Ventisca	Recompensa de Cendera (10 <sup>a</sup> Medalla)
MT 002 Garra Dragón	Catedral Señorial
MT 003 Psicocarga	Torre Oscura (Sala abajo derecha Lanto)

<b>MT 004 Paz Mental</b>	<b>En el bosque errante, desde la villa pokémon, ir a la izquierda</b>
<b>MT 005 Carga Tóxica</b>	<b>Pantano Profano (Zona izquierda)</b>
<b>MT 006 Cabeza de Hierro</b>	<b>Fábrica de Pokéball (Interior)</b>
<b>MT 007 Granizo</b>	<b>Pirineos de Kalos (Frontera Paldea)</b>
<b>MT 008 Corpulencia</b>	<b>En Pueblo Mosaico</b>
<b>MT 009 Hidroariete</b>	<b>Antigua Forja Inundada</b>
<b>MT 010 Trampa Rocas</b>	<b>Arriba de un edificio en las expansiones de Luminalia</b>
<b>MT 011 Día Soleado</b>	<b>Ruta 11, en una Isla</b>
<b>MT 012 Mofa</b>	<b>Ruta 3 (Pantalla izquierda)</b>
<b>MT 013 Rayo Hielo</b>	<b>Gruta Helada (Cerca del final)</b>
<b>MT 014 Come Sueños</b>	<b>Forja Antigua</b>
<b>MT 015 Surf</b>	<b>Recompensa de Melia (Relieve)</b>
<b>MT 016 Pantalla Luz</b>	<b>Ruta 13 Parte 2 (Tras Surf)</b>
<b>MT 017 Protección</b>	<b>Ruta 2 izquierda (Requiere Montura)</b>
<b>MT 018 Danza Lluvia</b>	<b>Ciudad Fluxus (Fondo Lago)</b>
<b>MT 019 Abrecaminos</b>	<b>Bosque Ladera (Tras una ladrona)</b>
<b>MT 020 Escaldar</b>	<b>Pueblo Bodegón (Casa, abajo izquierda)</b>
<b>MT 021 Rayo Señal</b>	<b>Santuario Prosperidad</b>
<b>MT 022 Rayo Solar</b>	<b>Ruta 21 (Abajo izquierda, trepar)</b>
<b>MT 023 Aire Afilado</b>	<b>Chateau Rosillon (2º piso, hab. derecha)</b>
<b>MT 024 Rayo</b>	<b>En la cima de la Torre Prisma</b>
<b>MT 025 Bomba Germen</b>	<b>Huerto Vánitas (Casa)</b>
<b>MT 026 Terremoto</b>	<b>Cueva Desenlace (Zona final, tras roca)</b>
<b>MT 027 Retribución</b>	<b>Chateau Rosillon (Patio, junto Lopunny)</b>
<b>MT 028 Vuelo</b>	<b>Hablar con Clavelina tras la 5º medalla.</b>
<b>MT 029 Psíquico</b>	<b>Maraña Oscura</b>
<b>MT 030 Bola Sombra</b>	<b>Criptas de Luminalia</b>

MT 031 Demolición	Colina de Tormenta (Abajo derecha)
MT 032 Acua Cola	Ruta 11 Parte 2 (Romper roca)
MT 033 Reflejo	Chateau Lanto (Dorm. dimensión irreal)
MT 034 Joya de Luz	Recompensa de Rúpico (9º medalla)
MT 035 Patada Baja	Ruta 7 Sur (Junto a roca)
MT 036 Bomba Lodo	Recompensa de Belladona (6º medalla)
MT 037 Tormenta Arena	Cueva Lóbrega (Zona central)
MT 038 Llamarada	Ruta 25, abajo izquierda
MT 039 Tumba Rocas	Cueva Grisalla (Zona inferior)
MT 040 Golpe Aéreo	Pueblo Collage (Leñador en casa)
MT 041 Puño Fuego	Ciudad Novarte (Casa abajo derecha)
MT 042 Imagen	Chateau Lanto (Dimensión real pasillo)
MT 043 Nitrocarga	Ruta 4 (Parte 2, tras salir del bosque)
MT 044 Descanso	Pueblo Bodegón (Chica abajo)
MT 045 Llama Embrujada	Ciudad Romantis (Detrás Bastión)
MT 046 Ladrón	Ciudad Óleo (Lo vende una ladrona)
MT 047 Poder Oculto	Ruta 7 Norte. (Abajo izquierda)
MT 048 Puño Trueno	Ciudad Novarte (Casa abajo derecha)
MT 049 Puño Hielo	Ciudad Novarte (Casa abajo derecha)
MT 050 Cabezazo Zen	Ruta 22, tras surf
MT 051 Hidropulso	Ruta 5 (2º parte de la ruta, a la derecha)
MT 052 Onda Certera	Tras subir por un edificio en Luminalia y cruzar unas vigas
MT 053 Energibola	Estación de Servicio (Zona inferior)
MT 054 Falsotortazo	Catacumbas Meridionales (Romper roca)
MT 055 Agua Fría	Ruta 9 Parte 2 (Marea Alta)
MT 056 Cola Férrea	Torre Prisma
MT 057 Corte	Pueblo Collage (Entre resaltos)

MT 058 Lanzallamas	Bastión Romantis (Sala, NO la Líder)
MT 059 Calcinación	Ruta 6 Segunda Parte de la Ruta
MT 060 Ala de Acero	Ciudad Luminalia (Mercado)
MT 061 Fuego Fatuo	El el Pueblo Sanguino tras pasar por un lago
MT 062 Acróbata	Ruta 6 (Desde Ciudad Óleo)
MT 063 Gigadrenado	Ruta 16 Sur (Tras escalar montaña)
MT 064 Pulso Dragón	En la ruta 23 al bajar, sigue hacia delante
MT 065 Garra Umbría	Recompensa de Hisopo (2º medalla)
MT 066 Vendetta	Ruta 15 Parte 2 (Subir y bajar montaña)
MT 067 Ala Bis	Isla Prisión Olvido (Tras Roca)
MT 068 Carantoña	Recompensa de Zafra (4º medalla)
MT 069 Onda Voltio	Cueva Refulgente (Tras rocas)
MT 070 Vozarrón	Pueblo Fresco (Niña casa)
MT 071 Roca Afilada	Ruta 17 (Tras roca y tras escalada)
MT 072 Voltiocambio	Recompensa de F3 (3º medalla)
MT 073 Onda Trueno	Taller Quemado (Piso arriba)
MT 074 Giro Bola	Cueva Lóbrega (Zona central, en hueco)
MT 075 Danza Espada	Ciudad Fractal (Mosquetero, hablando)
MT 076 Trueno	En la cima del Faro de la ruta 23
MT 077 Brillo Mágico	Ruta 8 Parte 2 entrando por la Parte 3
MT 078 Terratremblor	Ciudad Novarte (Academia, Generador)
MT 079 Maquinación	Pesadilla del Circo, Sala del líder
MT 080 Avalanche	En la gruta Tierraunida (tras escalada)
MT 081 Tijera X	Bosque Ladera Parte 2 (Requiere Surf)
MT 082 Megacuerno	Manantial Profundo
MT 083 Avivar	Pueblo Vinilo (Chica en los viñedos)
MT 084 Puya Nociva	Viejo Vánitas (Alcantarillas)

<b>MT 085 Viento Hielo</b>	<b>Ciudad Óleo (Casa arriba izquierda)</b>
<b>MT 086 Hierba Lazo</b>	<b>Ciudad Romantis (Herbolario)</b>
<b>MT 087 Pulso Umbrío</b>	<b>Viejo Vánitas (Zona abajo derecha)</b>
<b>MT 088 Tierra Viva</b>	<b>Bosque Errante</b>
<b>MT 089 Ida y Vuelta</b>	<b>Pueblo Acrílico (Acantilado)</b>
<b>MT 090 Sustituto</b>	<b>Ruta 14 (Surfear derecha)</b>
<b>MT 091 Foco Resplandor</b>	<b>Pirineos de Kalos Parte 3 (Arriba izq.)</b>
<b>MT 092 Onda Ígnea</b>	<b>Sima Ardiente (Piso Inferior)</b>
<b>MT 093 Voltio Cruel</b>	<b>Ruta 19 (Derecha cueva)</b>
<b>MT 094 Golpe Roca</b>	<b>Recompensa de Canola (1º medalla)</b>
<b>MT 095 Psicocolmillo</b>	<b>Pueblo Petroglifo (Hotel, planta alta)</b>
<b>MT 096 Puño Drenaje</b>	<b>Pesadilla del Circo Zona de Jaulas</b>
<b>MT 097 Arenas Ardientes</b>	<b>Ciudad Fluxus (Casa)</b>
<b>MT 098 Púas Tóxicas</b>	<b>Ruta 20 (Zona izquierda, montura)</b>
<b>MT 099 Triple Axel</b>	<b>Ciudad Fractal (Izquierda)</b>
<b>MT 100 Cometa Draco</b>	<b>Cueva de los Reflejos</b>
<b>MT 101 Brinco</b>	<b>Santuaria de los Reyes (Izquierda)</b>
<b>MT 102 Viraje</b>	<b>Isla Montesanto (Cueva)</b>
<b>MT 103 Pirueta Helada</b>	<b>En la Ruta 18</b>
<b>MT 104 Alarido</b>	<b>Isla Certijo (Zona central derecha)</b>
<b>MT 105 Respiro</b>	<b>Ruta 10 (Tras una ladrona)</b>
<b>MT 106 Fuerza Bruta</b>	<b>Ruta 23 (Tras cruzar el puente, hacia la drch)</b>
<b>MT 107 Espacio Raro</b>	<b>Columna Lanza</b>
<b>MT 108 Fuerza</b>	<b>Recompensa de Olivier (Chateau Lanto)</b>

## NIDOS ALFA Y UBICACIÓN (PARTE 1.5)

- **Nido Alfa Bicho:** Bosque Ladera, se ubica en la parte inferior izquierda del bosque, pasando a la primera entrenadora, se sigue un camino hacia la izquierda y luego hacia abajo.
- **Nido Alfa Normal:** Ruta 5, en la parte izquierda de la ruta, al lado izquierdo de la guardería.
- **Nido Alfa Veneno:** Pantano Profano, en la tercera parte del pantano, tomando la entrada de la madriguera como referencia, estará en la parte inferior izquierda, en una esquina.
- **Nido Alfa Eléctrico:** Colina de Tormenta, justo debajo de la entrada al Taller Quemado (Requiere Surf).
- **Nido Alfa Planta:** Santuario Prosperidad (Exterior), se ubica en la parte superior derecha del mapa, necesitaremos la Montura Gogat para ascender a través de la pared montañosa.
- **Nido Alfa Roca:** Ruta 10, tomando como punto la entrada de la ruta 10, se ubica en la parte superior derecha del mapa.

- **Nido Alfa Agua:** Ruta 11 Parte 2, en la zona izquierda de la playa, requerirá de la capacidad de surfear para poder acceder a este nido. (Requiere Surf).
- **Nido Alfa Volador:** Ruta 12, en la intersección donde hay dos puentes, deberemos tomar el puente que lleva a la parte norte y después bajar por las escaleras de la izquierda.
- **Nido Alfa Fuego:** Sima Ardiente, tras ir a la izquierda y bajar por unas escaleras, baja hacia abajo y estará en el exterior
- **Nido Alfa Psíquico:** Ciudad Batik, en la esquina superior derecha de la ciudad. Necesitaremos escalar varias paredes rocosas de la zona derecha hasta llegar.
- **Nido Alfa Fantasma:** Ruta 15, para llegar deberemos ir a la pantalla derecha de la ruta y volver por la parte superior a la pantalla izquierda. Justo antes de un resalto.
- **Nido Alfa Hielo:** Ruta 17, antes de entrar a la Gruta Helada, cruzando un lago a la izquierda
- **Nido Alfa Lucha:** Ruta 18 Parte 2, en la esquina superior derecha de la ruta. Justo arriba y antes de la intersección de la zona derecha.
- **Nido Alfa Acero:** Ruta 19, en la esquina inferior derecha de la ruta, al lado de las vías y las vagonetas.
- **Nido Alfa Hada:** Bosque Errante, desde la Villa Pokémon ↑↑↙←↓
- **Nido Alfa Siniestro:** Ruta 22, desde Pueblo Sanguino, deberemos ir hacia la derecha por debajo de todo.
- **Nido Alfa Tierra:** Expansiones de Luminalia Sur, bajo el hotel
- **Nido Alfa Dragón:** Ruta 23, en los puentes que cambian de pantalla, vaya por el de la derecha.

## LEGENDARIOS Y UBICACIÓN

**Nota:** Estos legendarios NO volverán a aparecer una vez capturados o debilitados por lo que se recomienda guardar antes de enfrentarse a ellos.

- **Raikou:** Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Raikou, deberemos ir la parte más al norte de la Cueva Refulgente, allí haremos Surf hacia el norte y

después hacia la derecha, siguiendo el único camino posible lo encontraremos.



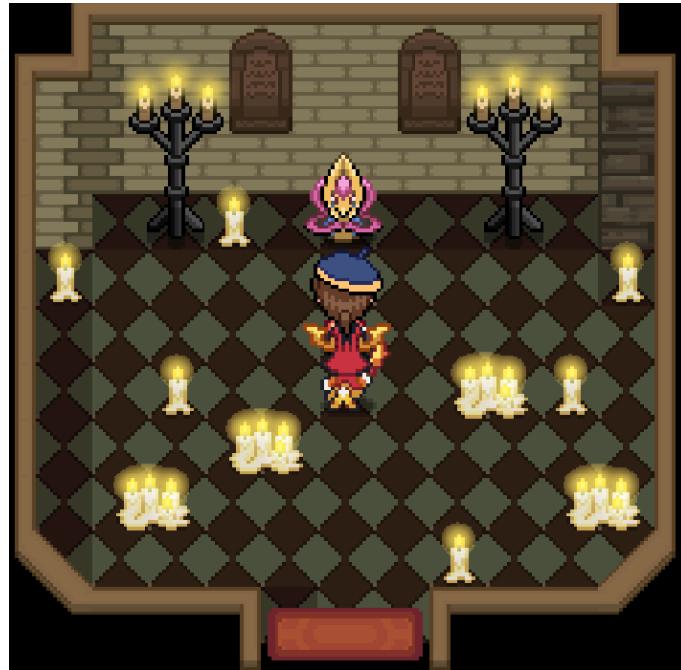
- **Entei:** Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Entei, deberemos ir la parte más profunda de la Cueva Grisalla, allí haremos Surf hacia la derecha y después seguiremos el único camino posible hacia abajo, al final del todo estará.



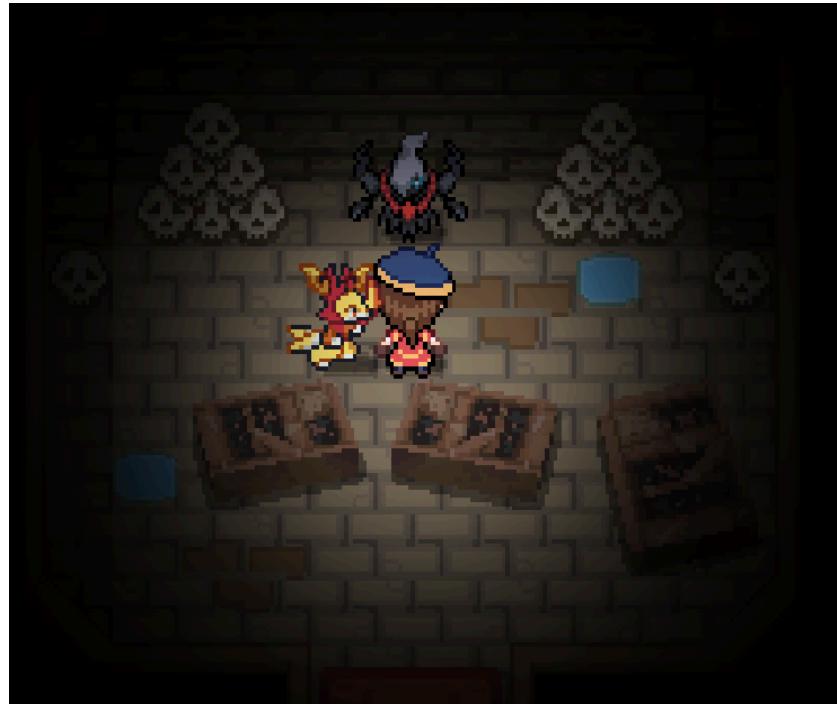
- **Suicune:** Con la capacidad de surfear podremos hacernos con Suicune, deberemos ir la parte más profunda de la Cueva Lóbrega, allí haremos Surf hacia la derecha y después seguiremos el único camino posible hacia la cueva de arriba a la derecha, al final del todo estará.



- **Cresselia:** No es muy difícil encontrarlo, simplemente deberemos subir a la parte más alta de la Catedral Señorial y allí, a la derecha, veremos una puerta sellada por Llave Mercúrica, tras abrirla podremos tratar de atrapar a este Pokémon Legendario.



- **Darkrai:** No es muy difícil encontrarlo, simplemente deberemos ir a la parte superior izquierda de las Criptas de Luminalia, allí veremos una puerta sellada por Llave Mercúrica, tras abrirla podremos tratar de atrapar a este Pokémon Legendario. (Me niego a llamarlo Singular)



- **Regirock:** Deberemos ir hasta el final de la Cueva Desenlace hasta encontrar un lenguaje de puntos que nos dará pistas para desbloquearlo. Tras ello, deberemos interactuar con la roca solitaria de más abajo a la derecha, cerca de la salida.



- **Regice:** Deberemos ir por la Gruta Helada hasta encontrar un lenguaje de puntos que nos dará pistas para desbloquearlo. Deberemos usar la Lente de la Verdad en la zona para encontrarlo justo al sur del mismo cartel.



- **Registeel:** Deberemos ir al final de la Sima Ardiente, dentro de la Isla de la Prisión. Allí veremos un lenguaje de puntos que nos dará pistas para desbloquearlo. Deberemos interactuar con ese mensaje con un Wailord Z como primer Pokémon en el equipo (Pescable en Ciudad Relieve). Tras ello, sonará un grito y encontraremos a Registeel en la zona izquierda del mismo mapa.



- **Regigigas:** Deberemos ir a la Caverna Atlas, ubicada en la Ruta 21 con Regirock, Regice y Registeel en el equipo. Regice deberá estar en el primer hueco del equipo, Regirock deberá estar en el tercer hueco del equipo y Registeel deberá estar en el

quinto hueco del equipo, es decir, los 3 quedarán en la columna de la izquierda. Tras ello, deberemos interactuar con la estatua del centro para que aparezca.



- **Magearna:** Necesitaremos su Corazón Mecánico, para ello deberemos haber aprendido a bucear. Tras ello, deberemos ir a Pueblo Petroglifo, descender por la pared rocosa y bucear en la zona acuática, notaremos que tiene un color diferente. Una vez estemos debajo del mar, deberemos ir a la zona más abajo a la derecha posible, rompiendo varias rocas por el camino, al final del todo estará el objeto. Una vez lo tengamos, deberemos ir a la casa más abajo izquierda de Ciudad Novarte. Veremos a Magearna en la mesa, que será dotada de vida al entregarle el Corazón Mecánico al NPC.



- **Uxie:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una

vez dentro, veremos a Uxie a la izquierda, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá ido a la Ruta 15, a un islote de la parte central. Llegaremos a él haciendo Surf por encima del río. Estará en la 2º parte de la Ruta 15.



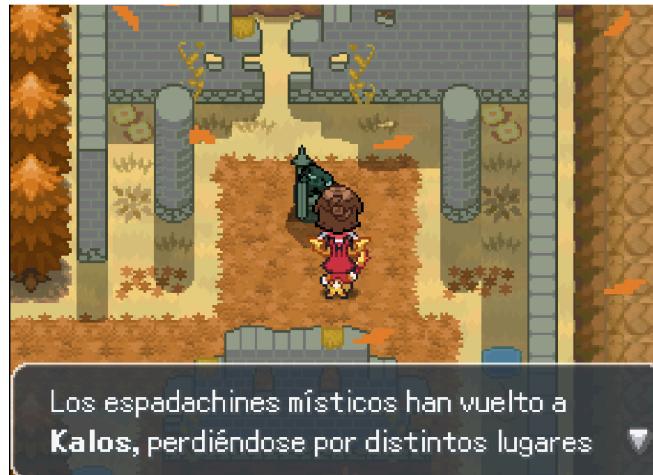
- **Mesprit:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una vez dentro, veremos a Mesprit a la derecha, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá ido a la Ruta 12, a un islote en la parte sur. Para llegar a ese islote deberemos tomar la salida norte dentro de la Gruta Tierraunida y navegar por el agua.



- **Azelf:** Deberemos acceder a la Cueva Psique, se ubica en Pueblo Mosaico, a través de la pared rocosa. Necesitaremos una Llave Mercúrica para desbloquearla. Una vez dentro, veremos a Azelf arriba, pero al tratar de atraparlo huirá. Se habrá ido a la Ruta 9, es importante que la marea esté subida en ese mapa (La campana del Santuario Prosperidad la sube o baja a nuestra voluntad). Lo encontraremos en un islote en la zona central sur del mapa.



- **Espadachines Místicos:** Deberemos comprar la Espada del Rey Olvidado (No es barata) en el Centro Pokémon de Ciudad Fractal como prioridad. Una vez la tengamos, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5 y colocarla en el altar. Tras ello, los 4 espadachines estarán por diferentes puntos de la región. Llegamos al Santuario escalando varias paredes rocosas con la montura Gogoat.



- **Cobalion:** Deberemos comprar la Espada del Rey Olvidado en el Centro Pokémon de Ciudad Fractal como prioridad. Una vez la tengamos, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5 y colocarla en el altar. Tras ello, los 4 espadachines estarán por diferentes puntos de la región. Cobalion se situará en la Fábrica de Poké Ball (Exterior) dentro de los jardines.



- **Terrakion:** Deberemos comprar la Espada del Rey Olvidado en el Centro Pokémon de Ciudad Fractal como prioridad. Una vez la tengamos, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5 y colocarla en el altar. Tras ello, los 4 espadachines estarán por diferentes puntos de la región. Terrakion se situará en la Ruta 12, zona más a la izquierda posible.



- **Virizion:** Deberemos comprar la Espada del Rey Olvidado en el Centro Pokémon de Ciudad Fractal como prioridad. Una vez la tengamos, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5 y colocarla en el altar. Tras ello, los 4 espadachines estarán por diferentes puntos de la región. Virizion se situará en el Bosque Ladera, en la zona más a la derecha posible de la primera parte del bosque.



- **Keldeo:** Deberemos comprar la Espada del Rey Olvidado en el Centro Pokémon de Ciudad Fractal como prioridad. Una vez la tengamos, deberemos ir al altar Santuario de los Reyes, aunque llegamos a través de la Ruta 5 y colocarla en el altar. Tras ello, los 4 espadachines estarán por diferentes puntos de la región. Keldeo se situará en Pueblo Mosaico, en la zona de la derecha, tras escalar la montaña.



- **Manaphy:** Deberemos haber obtenido la capacidad de bucear. Tras ello, deberemos ir al mar de Pueblo Acrílico, y veremos en la zona izquierda del mismo una zona donde el agua es más oscura. Una vez estemos debajo del mar, navegaremos hacia el sur, ya que las corrientes marina de la zona de la derecha bloquean el paso. Encontraremos un gran Wailord allí, que deberemos derrotar en un combate de 2VS1. Se subirán las estadísticas, pero los movimientos de tipo Eléctrico le causan un daño X4. Tras derrotarlo, las corrientes marinas habrán cesado, y podremos ir hacia la derecha del mapa. Al final del camino estará Manaphy.



- **Phione:** Deberemos haber logrado atrapar a Manaphy con éxito, ya que para obtener a Phione necesitaremos a Manaphy. Tras tenerlo, deberemos ir a la Guardería de la Ruta 5 para criar a Manaphy con Ditto. Ditto puede ser encontrado en la propia Ruta 5. Una vez tengamos a Manaphy y a Ditto en la guardería deberemos dar pasos por el mapa y hablar con el señor del exterior de la guardería. Cuando tengan un huevo, lo guardaremos en la incubadora y lo abriremos. Saldrá Phione de él. No pongáis objetos a Ditto y Manaphy por si acaso, puede dar bugs.

DATOS	
Pokémon	Phione
Nº	5
Imagen	
Nº Dex	489
Especie	Phione
Tipo	AGUA
ED	Danzante
Nº ID	15882
Puntos de Experiencia	156
Objeto	Para subir de nivel
Ninguno	114
EXP	

- **Tapu Koko:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Koko se situará en la entrada de la isla, encima de un charco.



- **Tapu Lele:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Lele se situará en la zona más arriba izquierda de la isla.



- **Tapu Bulu:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Bulu se situará en la zona más arriba derecha de la isla.



- **Tapu Fini:** Deberemos haber obtenido el Mapa de la Isla Montesanto (Exterior de la Fábrica de Poké Ball con Lente de la Verdad, en los jardines) y habérselo dado a Lotto en el Gambón Rougue. Tras ello, partiremos desde el muelle de Acrílico hacia la isla. Una vez resuelto el puzzle, sonarán los gritos de los 4 Tapus en la isla. Tapu Fini se situará en la zona más abajo derecha de la isla, sobre un montículo de tierra



Tras los sucesos de Yantra:

- 
- **Articuno: D**
- 
- 
- 
- **desde Batik, iremos hacia la izquierda y tras pasar por un bordillo, sin saltarlo subiremos las escaleras e iremos a la izquierda.**



- **Zapdos:** Para capturar a Zapdos, tendrás que dirigirte a Novarte, una vez allí, solo tendrás que ir hacia el sur hasta Colina de Tormenta y ahí, en la parte sur, se encontrará la Ave Eléctrica



- **Moltres:** Tendremos que ir a Sima Ardiente, ir hacia la izquierda, bajar por la cueva e ir hacia abajo



- **Mewtwo:** Para poder capturar a Mewtwo necesitaremos varias cosas, primeramente, tendremos que conseguir 52 recetas (véase el Listado de Ubicaciones de Recetas), una vez alcanzado la receta, habrá que reunir los materiales entre los que se encuentran: 3 Polvos de hueso (dropeados por pokémon como Gastly), 3 fluidos oníricos (dropeados por pokémon tipo Siniestro como absol) y un Gen Misterioso dropeado por Mew tras atraparlo o derrotarlo, una vez conseguido el Embrión M, tendremos que dirigirnos al Laboratorio Flare a uno de los Frascos donde insertaremos el Embrión y aparecerá Mewtwo



- **Mew:** En la cueva Talasia, al norte de la ruta 24 para encontrarlo debemos hacer un puzzle con relación con un reloj de pared donde el número de piedras se corresponde con una dirección siendo ( $\rightarrow \downarrow \downarrow \uparrow \rightarrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$ ) así llegando a Mew



- **Lugia:** En el Fondo Marino de Pueblo Petroglifo.



- **Ho-Oh:** En la Ruta 15 tienes que seguir el río mostrado hacia arriba.



- **Celebi:** En el Bosque Ladera, tras seguir el camino natural, habrá que desviarse por este pequeño desvío



- **Latias y Latios:** En el Santuario Prosperidad, donde está la campana.



- **Kyogre:** En el Fondo del Lago Fluxus, a la derecha de la entrada a la Forja Antigua



- **Groudon:** En la salida de la Prisión del Olvido



- **Rayquaza:** En la cima del Faro Abandonado



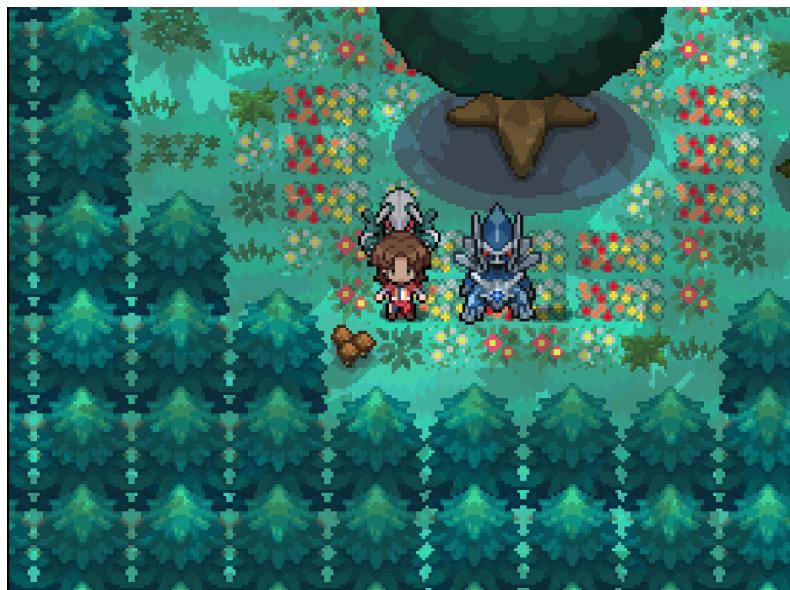
- **Jirachi:** En el Pueblo Acrílico



- **Deoxys:** En el Lugar misterioso, para acceder a él tendremos que abrir la puerta de la estación, la llave se encontrará en el río al subir por Expansiones de Luminalia



- **Dialga:** En el Bosque Errante, →→→↓→↓



- **Palkia:** En las Extensiones de Luminalia Este, en la esquina inferior izquierda.



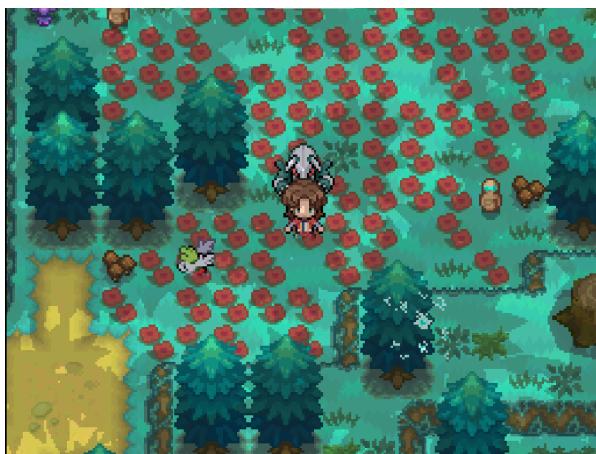
- **Heatran:** Tendremos que ir a la Sima Ardiente, tras entrar, hay que ir hacia la izquierda y ahí estará



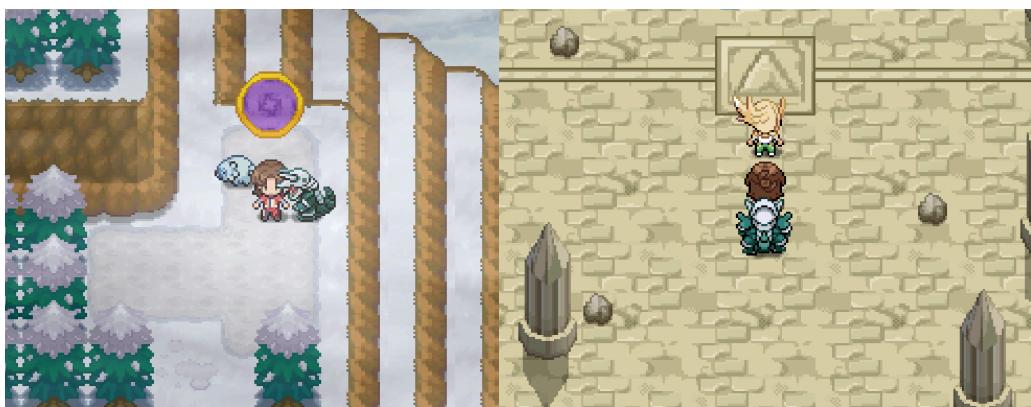
- **Giratina:** En la Ruta 22, justo antes de entrar al Pueblo Sanguino.



- **Shaymin:** En el Bosque Errante, tienes que interactuar con las 15 estatuas humanoides. Una vez estén activas, aparecerá Shaymin en la siguiente zona: (Desde Collage: →↓→↑→)



- **Arceus:** Tendremos que reunir las 18 tablas elementales de los nidos Alfa, y dirigirnos a la ubicación donde conocemos a Crisanto, una vez allí, nos encontraremos con un portal el cuál nos llevará a la Columna Lanza y tendremos que enfrentarnos a **Volus**



### Entrenador Volus

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	TARJETA ROJA	ESPANTO <sup>1</sup>	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	FUEGO FATUO	PULSO UMBRÍO	BOLA SOMBRA	MAQUINACIÓN
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	CINTA ELECCIÓN	INTIMIDACIÓN	+ATK -ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ENVITE ÍGNEO	TESTARAZO	VOLTIO CRUEL	VELOCIDAD EXTREMA
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	98	LUCARITA	IMPASIBLE	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	ESFERA AURAL	CAÑÓN RESPLANDOR	PSÍQUICO	PAZ MENTAL
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	LODO NEGRO	PUNTO TÓXICO	-ATK +ATK. ESP
	MOVIMIENTOS			
	BOMBA LODO	DRENADORAS	BOLA SOMBRA	BOMBA LODO
	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	99	CHALECO ASALTO	ESPEJO MÁGICO	-ATK. ESP +ATK
	MOVIMIENTOS			
	TAJO AÉREO	FUERZA LUNAR	LANZALLAMAS	ESFERA AURAL

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	VIDAESFERA	VELO ARENA	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	TERREMOTO	GARRA DRAGÓN	ROCA AFILADA	DANZA ESPADA

	NIVEL	OBJETO	HABILIDAD	NATURALEZA
	100	GRISEOSFERA	PRESIÓN	+ATK -ATK. ESP
<b>MOVIMIENTOS</b>				
	GOLPE UMBRÍO	GARRA DRAGÓN	TERREMOTO	DANZA ESPADA

**Nota 1:** Espanto, la habilidad de Spiritomb, es una habilidad inventada por Eric la cual funciona como Intimidación pero con el Ataque Especial.

Tras esto, interaccionaremos con la estrella la cuál tras una serie de escenas hará que aparezca Arceus.



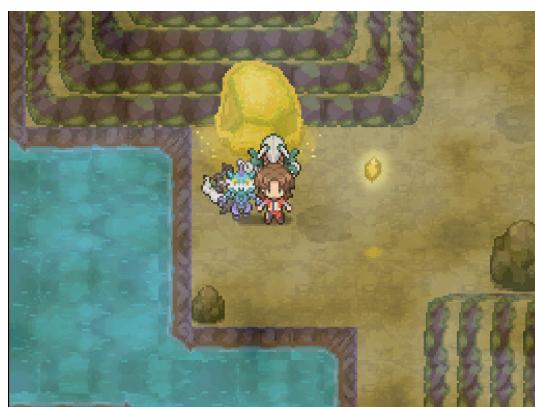
- **Victini:** En el Fort Leviatán, en la zona de jaulas.



- **Tornadus:** En la Cueva Lóbrega, tendrémos que ir de frente surfeando, y girar a la derecha para adentrarnos en la cueva, tras pasar entre dos laguitos, entraremos en la cueva y habrá que surfear para pasar al otro lado de la orilla donde nos esperará Tornadus.



- **Thundurus:** En la Cueva Refulgente, desde Novarte, bajamos hacia la izquierda y subimos



- **Landorus:** En la Cueva Grisalla, al cruzar el lago bajo la zona donde Olivier nos ayuda con unas rocas



- **Reshiram:** En el Balcón del Chateau Rosillon:



- **Zekrom:** En el Chateau Lanto, tras bajar por la puerta central de las tres ubicadas a la derecha de la entrada, y seguir hacia abajo



- **Kyurem:** En los pirineos de Kalos, al ir hacia Batik, lo encontraremos de camino



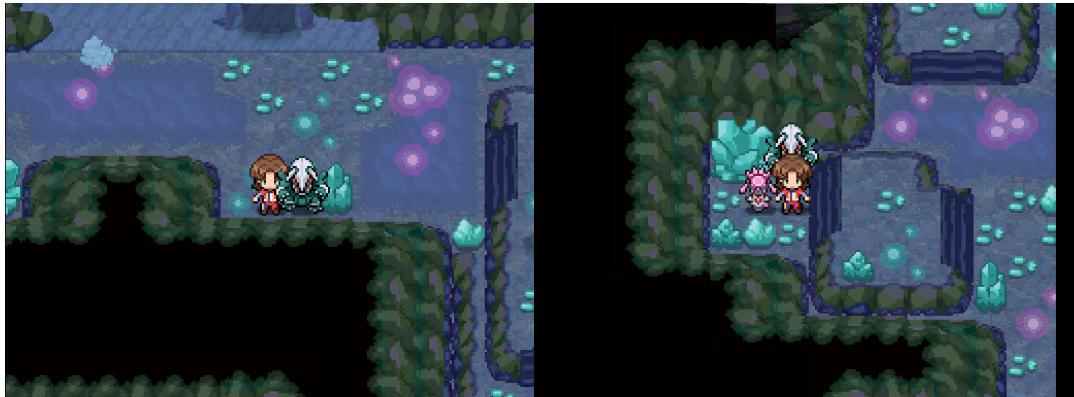
- **Meloetta:** En Ciudad Luminalia Oeste



- **Genesect:** En el primer piso del Taller Quemado



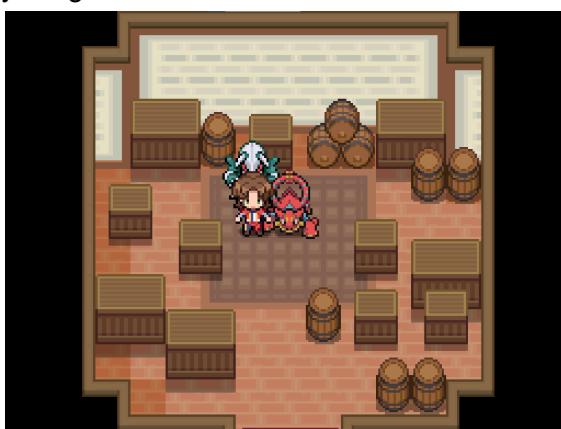
- **Diancie:** En la cueva de los Reflejos, desde la ruta 25, en este punto habrá una puerta oculta, la atravesamos y ahí estará Diancie



- **Hoopa:** Por 1400 Fichas en el Casino de Pueblo Sanguino



- **Volcanion:** En el centro Pokémon de Expansiones de Luminalia Oeste, tendrás que abrir una Puerta Mercúrica e interactuar con Volcanion, tras eso, deberás visitar a Clem en frente del centro Pokémon y te construirá, a cambio de 3 Brasas Cándentes y 3 Aguas Vitales, su Batería, solo faltaría dársela y listo.



- **Código Cero/Silvally:** En la granja de Yantra, otorgado por este ciudadano



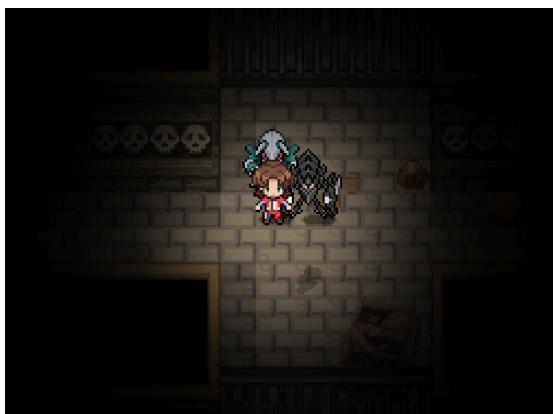
- **Cosmog/Cosmoem/Solgaleo/Lunala:** Cosmog se encuentra en las siguientes ubicaciones:

-Isla Certijo tras el Rey de los Acertijos

-En Viejo Vanitas, tras entrar desde la ruta 12, tienes que pasar bajo un arco e ir a la izquierda.



- **Necrozma:** En el centro de las Criptas de Luminalia



- **Marshadow:** En la costa Sanguina(Izquierda de Pueblo sanguino)



- **Zeraora:** En la Estación de Servicio, subiendo unas escaleras ubicadas a la derecha.



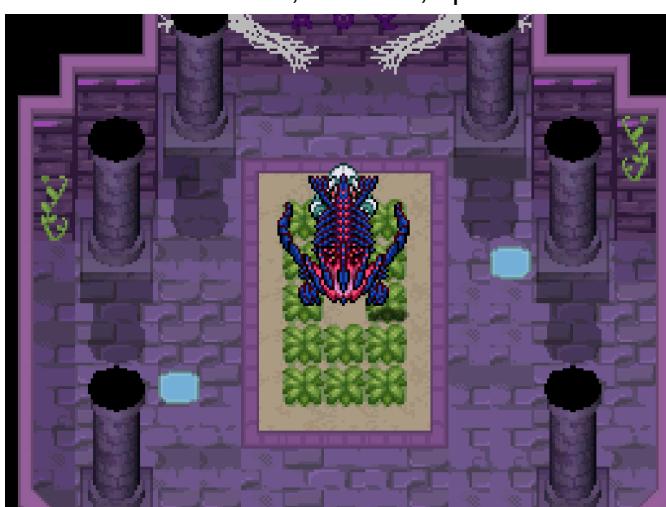
- **Zacian:** En el Santuario de Reyes, desde la zona de las estatuas de los Reyes, tendremos que seguir hacia la izquierda, bajar y cruzar un lago.



- **Zamazenta:** En la ruta 5, tras dejar atrás la guardería, tendremos que seguir hacia delante sin subir las escaleras, una vez ahí, encontraremos una serie de rocas a escalar, llegando al lugar donde nos encontramos con los Espadachines Místicos, al seguir hacia la izquierda, nos toparemos con él.



**Eternatus:** En las Catacumbas Occidentales, tendremos que ir a una habitación sellada con una Puerta Mercúrica, ahí nos encontraremos con una sala con hierba alta y la frase “HAZTE CON LO ETERNO”, donde tendremos que capturar a los unown que formen la palabra “ETERNO” , colocarlos en el equipo e interactuar con el cuadro nuevamente, tras esto, aparecerá Eternatus.



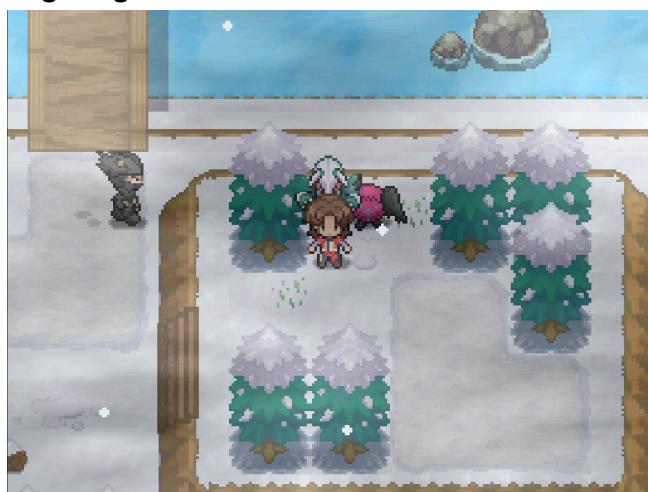
**Zarude:** En la ruta 20, tras bajar a la zona de Barro y surfear.



**Regieleki:** En la gran exposición de Pueblo Mosaico.



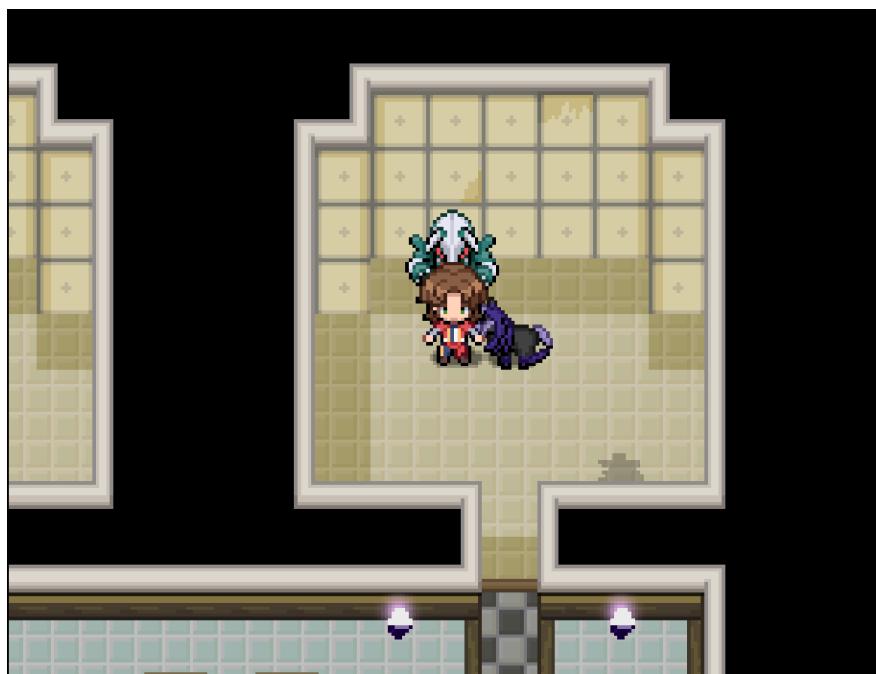
**Regidrago:** En la ruta 17, al entrar, a la derecha.



**Glastrier:** En Ciudad Fractal, antes de atravesar el puente para ir a la Ruta 21, subir por unas escaleras y bajar por unas treparrocas.



**Spectrier:** En la Torre Oscura(Ciudad Batik) en la zona de habitaciones, deberás de ir al teletransportador de la derecha de Lanto, e ir a la habitación ubicada arriba a la derecha.

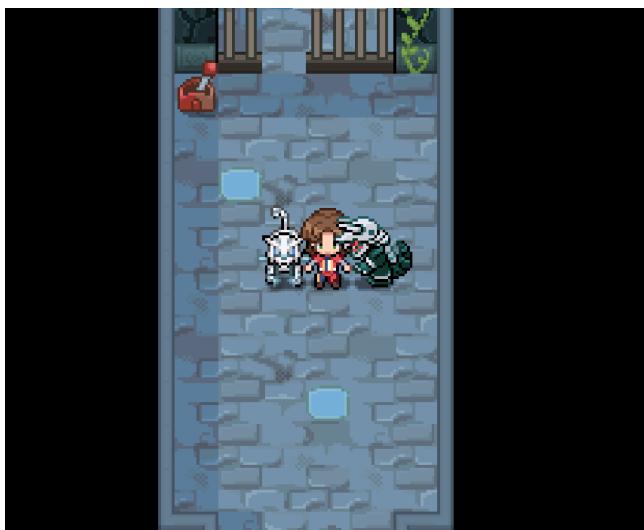


- **Calyrex:** En el Huerto Vanitas.

- **Wo-Chien:** En las Catacumbas Septentrionales.



- **Chien-Pao:** En las Catacumbas Meridionales



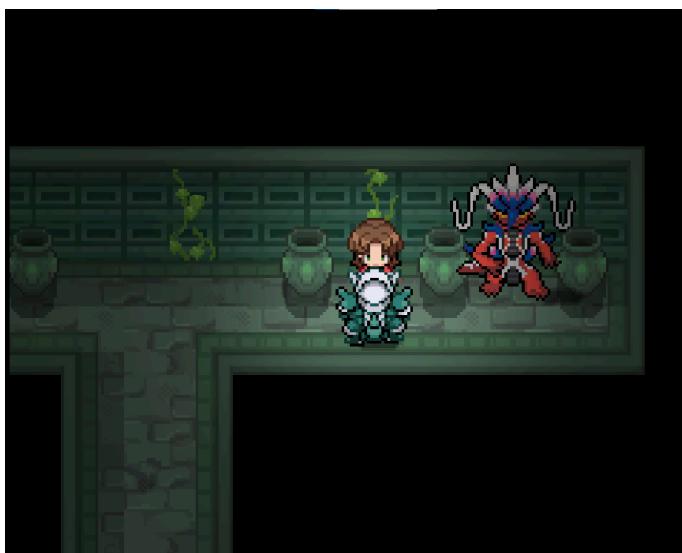
- **Ting-Lu:** En las Catacumbas Orientales



- **Chi-Yu:** En las Catacumbas Occidentales



- **Koraidon:** En lo más profundo de la Cámara Druídica del Santuario Prosperidad, a la derecha



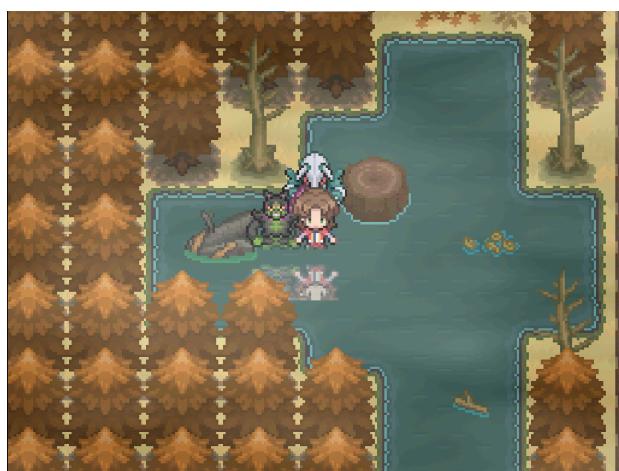
**Miraidon:** En la fábrica Pokéball, tras hacer el puzzle.



**Enamorus:** En la Petrocueva.



**Okidogi:** En el Pantano Profano, por la entrada de Pueblo Profano, Arriba a la Derecha.



**Munkidori:** En el Pantano Profano, desde la Madriguera, ve hacia la derecha a través de una hierba alta.



**Fezandipiti:** Arriba de la Zona de Vuelo del Pantano Profano.



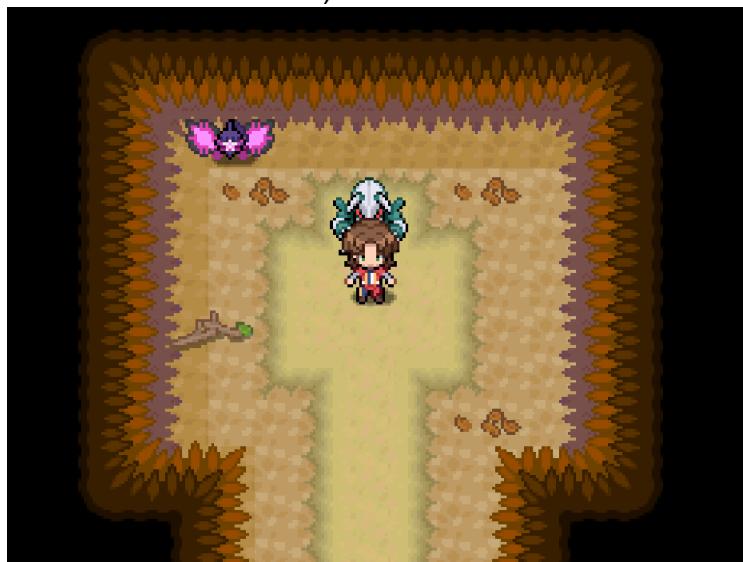
**Ogerpon:** En la ruta 16 subiendo por Oleo



**Terapagos:** En la Antigua Forja Inundada

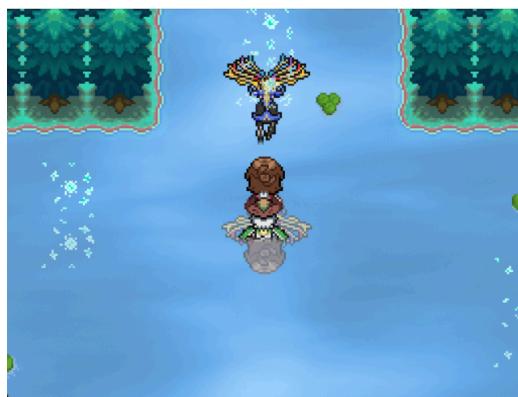


**Pecharunt:** en la Madriguera Profunda(En pantano profano, donde un Clodsire nos envenena)



Legendarios Obtenibles al acabar la historia principal:

- **Xerneas:** En el Manantial Profundo



- **Yveltal:** En Pesadilla del Circo(Donde la regente)



- **Zygarde:** En la cima de la Torre Prisma



## LISTADO DE MEGAPIEDRAS (PARTE 1.5)

En este apartado se detallarán las ubicaciones de todas las Megapiedras del juego, puede tener spoilers ligeros de historia en su obtención (Por ejemplo si es recompensa de algún Regente o si es obtenida tras un evento importante de historia) por lo que me es importante recomendar que se mire únicamente si se necesita alguna en concreta en algún punto o se haya completado toda la trama principal de una parte correspondiente.

MEGAPIEDRA	UBICACIÓN
Venusaurita	Venta en Orfebrería Fluxus
Charizardita X	Venta en Orfebrería Fluxus
Charizardita Y	Venta en Orfebrería Fluxus
Blastoisita	Venta en Orfebrería Fluxus
Alakazamita	Torre Oscura (Hab. Secreta del Clon)
Gengarita	Torre Oscura (Hab. Secreta del Clon)
Kangaskhanita	En Pueblo Fresco, junto al centro pokémon
Pinsirita	En el Bosque Errante,desde Fractal, tendremos que bajar y subir unas piedras a la derecha

Gyaradosita	Pueblo Mosaico (Derecha, trepar y surf)
Aerodactylita	Forja Antigua (Druida lanza, tras Aure)
Ampharosita	Ruta 17 (Zona centro arriba, nivel bajo)
Scizorita	Maraña Oscura tras una cuerda en el piso inferior
Heracrossita	Tras entrar al bosque desde Collage →↓→↑→ y ahí estará
Houndoomita	Ruta 16 Sur (Zona izquierda)
Tyranitarita	Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)
Blazikenita	Venta en Orfebrería Fluxus
Gardevoirita	Ciudad Romantis (Bruja arriba izq.)
Mawilita	Mega Mawile es evo de Mawile normal
Aggronita	Cueva Desenlace (Primer sótano, derecha)
Medichamita	Ciudad Fractal (Niña juego sonidos)
Manectricita	Ruta 16 Norte (Zona derecha)
Banettita	Mega Banette es evo de Banette normal
Absolita	Ruta 22, en la segunda parte, en el sur.
Garchompita	Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)
Lucarita	Obtenible en la cima de la Torre Maestra
Abomasnowita	Pirineos Kalos Parte 2 (Tras trepar montaña)
Beedrillita	Ruta 14 (Arriba izquierda, junto a chef)
Pidgeotita	Estación de Servicio (Teleférico de Batik)
Slowbrita	En la ruta 19 junto a la casa
Steelixita	Cueva Desenlace (2º sótano, izquierda)
Sceptilita	Venta en Orfebrería Fluxus
Swampertita	Venta en Orfebrería Fluxus
Sableyita	Antigua Forja Inundada
Sharpedita	Pesadilla del Circo ( Zona de jaulas)
Cameruptita	En la ruta 15 tras surfear hacia el Sur

Altarita	Ciudad Fluxus (Cafetería)
Glalita	Gruta Helada (Abajo derecha, casi final)
Salamencita	Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)
Metagrossita	Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)
Lopunnyta	Obtenible en ruta 21 tras surf a la izquierda
Galladita	Pueblo Profano (Casa, tras cárcel)
Audinita	Mega Audino es evo de Audino normal
Diancita	Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)
Delphoxita Z	Tras completar el Arco de Xerneas
Greninjita Z	Tras completar el Arco de Yveltal
Chesnaughtita Z	Tras completar el Arco de Zygarde
Butterfreeita	Pueblo Mosaico (Izquierda abajo, surf)
Machampita	Fábrica de Pokéball (Interior, piso arriba)
Kinglerita	Cueva Isla Montesanto (Arriba derecha)
Laprasita	Gruta Helada (Nivel superior)
Garbodorita	Fluxus (Detener criminal con Lente)
Corviknightita	En ruta 24 al rodear el Rancho Skiddo
Orbeetleita	Torre Prisma
Drednawita	Antigua Forja Inundada (Zona central)
Coalossalita	Prisión del Olvido (Tras Sima Ardiente)
Megapiedra Manzánida(familia de Appletun)	Tras cruzar el puente superior de la ruta 23
Sandacondita	En una casa en Expansiones de Luminalia Sur
Toxtricitita	Ruta 20 (Arriba izquierda, tras árbol)
Centiskorchita	Prisión del Olvido (Tras Sima Ardiente)
Hatterenita	Ciudad Fractal (Niña juego sonidos)
Grimmsnarlita(Z)	En la cima del Arma Definitiva
Alcremita	Ciudad Fractal (Anciana, Agua Fresca)

Copperajahita	<b>Circo Sanguino en una habitación de la primera sala</b>
Rillaboomita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Cinderaceita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Inteleonita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Ushifuita	<b>NO OBTENIBLE</b>
Zygardita	<b>Obtenible tras una puerta Mercúrica en la Torre Maestra</b>
Chesnaughtita/Delphoxita/Greninjita	<b>Tu inicial: Ruta 26(la de tu inicial) Inicial Crisanto: Derrotar a Crisanto frente al Bastión Luminalia. Inicial Melia: Derrotar a Melia en la Frontera de Paldea.</b>
Lucaronita Z	<b>En la Torre Maestra</b>
Drampita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Victreebelita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Dragonitita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)</b>
Malamarita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Hawluchita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Clefablita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Starmita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Meganiumita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Feraligatrita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Emboarita	<b>Venta en Orfebrería Fluxus</b>
Skarmorita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Frolassita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Excadrilita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Scolipedita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Scraftita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
Elektrossita	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>

<b>Chadelurita</b>	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
<b>Pyroarita</b>	<b>Se vende en la bajada del Periférico de Batik</b>
<b>Barbaraclita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Dragalgita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Falinksita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Raichuita (Z)</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Chimechita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Absolita Z</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Staraptita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Garchompita Z</b>	<b>Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)</b>
<b>Golurkita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Meowsticita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Crabominita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Golisopita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Scovillainita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Tatsugirinita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Glimmoranita</b>	<b>Se vende en la ruta 15</b>
<b>Baxcalibrita</b>	<b>Venta en Orfebrería Fluxus (42 recetas)</b>
<b>Magearnita</b>	<b>Cueva de los Reflejos</b>
<b>Floettita</b>	<b>En una casa en Cromlech</b>
<b>Heatranita</b>	<b>Se vende en el Gran Hotel Luminalia</b>
<b>Darkrainita</b>	<b>Se vende en el Gran Hotel Luminalia</b>
<b>Zeraorita</b>	<b>Se vende en el Gran Hotel Luminalia</b>
<b>Greninjita-Ash</b>	<b>Obtenible tras acabar la misión del Balneario</b>
<b>Florgesita</b>	<b>Obtenible en el Palacio Luminalia tras acabar el juego</b>
<b>Enteita</b>	<b>Obtenible tras acabar la misión del Campanario</b>
<b>Volcaronita</b>	<b>Obtenible tras luchar con Eric en la ruta 26</b>

## FORMAS Y NUEVAS EVOLUCIONES (PARTE 1.5)

**Pikachu Z** evoluciona al exponerlo a una Piedra Trueno a **Raichu Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Pikachu Z	45	65	40	50	50	90	TOQUE TÓXICO	PUNTO TÓXICO
Raichu Z	60	105	55	80	80	100	TOQUE TÓXICO	PUNTO TÓXICO

**Nota:** Los shinies del juego fueron hechos por: Kysumba, Diamond, BatinBatallas, GabrielNova y D3mon\_j18

**Paras Z** evoluciona al nivel 22 a **Parasect Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Paras Z	55	45	55	70	55	25	PRESENCIA RARA	FUERZA CEREBRAL
Parasect Z	70	60	80	95	80	30	PRESENCIA RARA	FUERZA CEREBRAL

**Nota:** Presencia Rara aplica el estado de “Espacio Raro” cuando sale a combatir.

**Cubone Z** evoluciona al nivel 28 a **Marowak Z**.



TIERRA    ROCA    TIERRA    ACERO

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
<b>Cubone Z</b>	50	70	95	40	50	55	CABEZA ROCA/ PARARRAYOS	ARMADURA BATALLA
<b>Marowak Z</b>	60	80	110	50	80	65	CABEZA ROCA/ POT. BRUTA	ARMADURA BATALLA

**Nota:** Cola Plúmbea funciona como Hueso Grueso en Marowak Z.

**Porygon Z** (no, no es Porygon-Z) evoluciona al nivel 30 a **Porygon2 Z** y éste evoluciona al nivel 50 a **Porygon-Z Z**.



**NORMAL** **ELÉCT**    **NORMAL** **ELÉCT**    **NORMAL** **ELÉCT**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Polygon Z	65	60	65	75	70	40	RASTRO/ DESCARGA	CÁLCULO FINAL
Polygon2 Z	85	80	90	105	95	60	RASTRO/ DESCARGA	CÁLCULO FINAL
Polygon-Z Z	85	80	70	135	75	90	ADAPTABLE/ DESCARGA	CÁLCULO FINAL

**Wailmer Z** evoluciona al nivel 40 a **Wailord Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Wailmer Z	130	80	35	80	35	60	LIVIANO/ PIEL CELESTE	ÍMPETU ARDIENTE
Wailord Z	170	90	55	90	55	60	LIVIANO/ PIEL CELESTE	ÍMPETU ARDIENTE

**Nota:** Wailord Z originalmente iba a estar en otro proyecto de la comunidad.

Aquí está el post de Twitter del usuario original que dejó usarlo en Pokémon Z:

[https://twitter.com/Sky\\_fangames/status/1769025298484412670](https://twitter.com/Sky_fangames/status/1769025298484412670)

**Vibrava Z** evoluciona al nivel 45 a **Flygon Z**.



**BICHO** **DRAGÓN**

**BICHO** **DRAGÓN**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Wailmer Z	130	80	35	80	35	60	LIVIANO/ PIEL CELESTE	ÍMPETU ARDIENTE
Wailord Z	170	90	55	90	55	60	LIVIANO/ PIEL CELESTE	ÍMPETU ARDIENTE

**Bidoof Z** evoluciona al nivel 16 a **Bibarel Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Bidoof Z	59	45	40	35	40	31	SIMPLE/ IGNORANTE	SEBO
Bibarel Z	90	85	70	70	80	71	SIMPLE/ SEBO	PELUCHE

**Kricketot Z** evoluciona al nivel 17 a **Kricketune Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK.	DEF.	VEL	HABILIDAD	HABILIDAD
---------	----	-----	-----	------	------	-----	-----------	-----------

				ESP	ESP		NORMAL	OCULTA
Kricketot Z	37	60	41	45	41	25	MUDAR	FUGA
Kricke-tune Z	77	100	61	55	76	65	CONTRA-GUARDIA	CORTANTE

**Nota:** Contraguardia anula el daño y devuelve ataques de tipo Volador.

**Rotom** cambia a **Rotom Z** cuando entra en una Guillotina.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Rotom Z	80	105	107	65	107	86	LEVITACIÓN	NINGUNA

**Nota:** Rotom Z fue ideado inicialmente como un meme por el tema de pensar en Guillotinas como estereotipo típico francés. Finalmente acabó entrando al juego. Más detalles sobre las guillotinas y Francia: El total de condenas de muerte y de personas ejecutadas con la guillotina en toda Francia fue de 16.594 personas, de las cuales 2.622 fueron ejecutadas en París, principalmente en la guillotina que se colocó en la actual plaza de la Concordia.

**Petilil** evoluciona al exponerlo a una Piedra Solar a **Lilligant Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Lilligant Z	70	60	75	110	75	90	DESPIERTA- LLAMA	CUERPO LLAMA

**Nota:** Despiertallama anula ataques de tipo Fuego y sube el Ataque Especial en un nivel cuando recibe algún movimiento de dicho tipo.

**Yamask Z** evoluciona al nivel 34 a **Cofagrigus Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Yamask Z	38	65	85	55	65	30	MOMIA	NINGUNA
Cofagrigus Z	58	80	145	65	105	30	PUNTA ACERO	NINGUNA

**Nota:** Cofagrigus se basa en la Doncella de Hierro. Más info:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Doncella\\_de\\_hierro](https://es.wikipedia.org/wiki/Doncella_de_hierro)

**Gothorita** evoluciona al nivel 38 a **Gothitelle Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
---------	----	-----	-----	-------------	-------------	-----	---------------------	---------------------

Gothitelle Z	70	55	95	95	110	65	CUERPO LLAMA	ESPANTO
-----------------	----	----	----	----	-----	----	-----------------	---------

**Nota:** Espanto baja Ataque Especial al oponente al salir a combatir.

**Solosis Z** evoluciona al nivel 25 a **Duosion Z** y éste evoluciona al nivel 38 a **Reuniclus Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
<b>Solosis Z</b>	45	75	40	75	50	20	ALQUIMIA VIL	REGENE- RACIÓN
<b>Duosion Z</b>	70	85	60	95	70	30	ALQUIMIA VIL	REGENE- RACIÓN
<b>Reuniclus Z</b>	110	125	75	95	85	30	ALQUIMIA VIL	REGENE- RACIÓN

**Nota:** Alquimia Vil provoca que el envenenamiento dañe el doble de rápido al final de cada turno mientras el usuario está en el campo.

**Chespin** evoluciona al 18 a **Quilladin Z** y éste evoluciona al nivel 45 a **Chesnaught Z**.

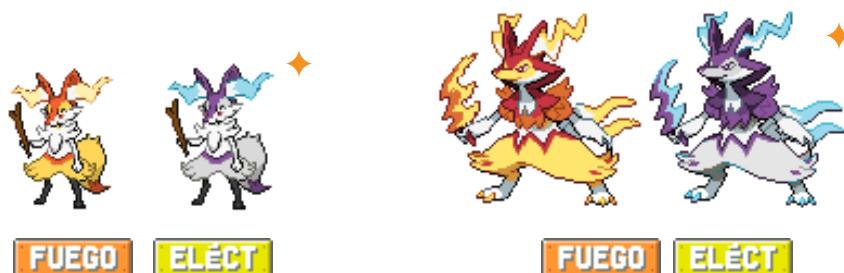


Pokémon	PLANTA			TIERRA			VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP				
Quilladin Z	96	88	95	56	58	57	ESPESURA	AFORTUNADO	
Chesnau-ght Z	96	105	80	85	64	115	ESPESURA	AFORTUNADO	

**Nota:** Quilladin fue hecho días antes de la salida del Z por dos usuarios del Discord

Oficial: **AlvaroLG** y **Rauru**

Fennekin evoluciona al 18 a **Braixen X** y éste evoluciona al nivel 45 a **Delphox Z**.



Pokémon	FUEGO			ELÉCT			VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP				
Braixen Z	84	90	58	75	70	73	MAR LLAMAS	ELECTRICIDA D ESTÁTICA	
Delphox Z	84	120	82	74	85	100	MAR LLAMAS	RELAMPA-GUEO	

**Nota:** Relampagueo tiene un 30% de paralizar al enemigo cuando el usuario usa un movimiento de contacto contra el objetivo.

**Nota 2:** Su ataque característico, Sable Ardiente, cuenta con 90 % de potencia y aplica un bonus del 50% si el objetivo está paralizado o quemado

**Nota 3:** **Braixen** fue hecho días antes de la salida del Z por dos usuarios del Discord Oficial: **AlvaroLG** y **Rauru**

**Froakie** evoluciona al 18 a **Frogadier Z** y éste evoluciona al nivel 45 a **Greninja Z**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
<b>Frogadier Z</b>	79	68	52	98	56	97	TORRENTE	EXPERTO
<b>Greninja Z</b>	107	75	86	122	93	62	TORRENTE	FORMA ILUSORIA

**Nota:** Forma Ilusoria funciona cuando su salud está por encima del 75%, logrando un aumento de evasión mientras está en ese estado.

**Nota:** Su ataque característico, Truco Huevo

**Nota:** Su otro ataque característico, Condena del Mago cambia el tipo del que recibe el ataque al tipo Fuego.

**Nota:** **Frogadier** fue hecho días antes de la salida del Z por dos usuarios del Discord Oficial: **AlvaroLG** y **Rauru**

**Farfetch'd** evoluciona al exponerlo a un Pan Duro a **Sirfetch'd Z**.

**Nota:** El Pan Duro puede obtenerse en el barrio pobre de Ciudad Luminaria.



**LUCHA** **HADA**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Sirfetch'd Z	62	135	95	68	82	65	CUERPO HORNEADO	CUERPO LLAMA

**Nota:** Esta forma regional representa los estándares básicos de Francia, bigote, baguette y croissant, fue hecha por un usuario de Twitter, que le dio a Eric\_Lostie permiso para añadirlo al juego. Consulta el post:  
<https://twitter.com/ScruffyTurtles/status/176267522666746080>

## ADVERTENCIA:

**LA SIGUIENTE PÁGINA CONTIENE SPOILERS DE  
POKÉMON ORIGINALES DE ESTE JUEGO.**

**CONTINUAR BAJO SU PROPIO RIESGO.**

**Eevee** evoluciona:

- al exponerlo a una Pluma Eólica (Isla Montesanto) a **Cefireon**.
- al exponerlo a una Peluca Regia (Isla Certijo) a **Royaleon**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Cefireon	65	65	60	110	95	130	PARARRAYOS	OJOCOM- PUESTO
Royaleon	110	60	95	130	65	65	REALEZA	PELAJE RECIO

**Nota:** Realeza aumenta todos los ataques de todos los tipos en un 50%.

**Nota:** Cefireon apareció originalmente en Pokémon Ópalo, pero al ser tan icónico, Eric\_Lostie decidió arrastrarlo a sus siguientes fanjuegos.

**Cherrim** evoluciona al nivel 32 a **Cherrilier**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Cherrilier	85	85	75	117	83	55	PEDANTE	NO TIENE

**Nota:** Pedante aumenta el poder de los ataques de tipo Psíquico, simulando tener a efectos prácticos un 3º stab en materia ofensiva.

**Maushold** evoluciona al nivel 38 a **Gourmaus**.



**NORMAL** **HADA**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Gourmaus	130	115	80	55	90	55	SEBO	GULA

**Nota:** Gourmaus se basa en parte en la película de animación “*Ratatouille*”, donde una rata azulada ayuda al cocinero protagonista francés en las artes culinarias poniéndose en su cabeza, por eso, uno de los Maushold se sitúa en la cabeza del hijo, que ha sido sobrealimentado.

**Hawlucha** evoluciona al nivel 55 a **Halcombate**.



**LUCHA** **VOLAD.**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Halcombate	93	120	85	86	78	103	PIEL CELESTE/ FLEXIBILIDAD	ROMPE- MOLDES

**Nota:** Halcombate fue diseñado con anterioridad por un usuario, pero tiempo después el creador le dio permiso a Eric\_Lostie para usarlo en el juego.

Aquí está el post de Instagram del usuario original:

[https://www.instagram.com/onduregion/p/C2K6BZkxyKM/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/onduregion/p/C2K6BZkxyKM/?img_index=1)

**Seviper** evoluciona al nivel 52 a **Serdupla**.



VENENO DRAGÓN

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Serdupla	93	115	70	90	70	85	ENSAÑA- MIENTO/ AMOR FILIAL	MUDAR

**Nota:** Serdupla aparecía anteriormente en Pokémon Ópalo como una forma megaevolucionada de Seviper, fue mantenido en Pokémon Z pero como una nueva forma evolucionada y no como mega del mismo.

**Zangoose** evoluciona al nivel 52 a **Zanghoul**.



NORMAL FANT

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK.	DEF.	VEL	HABILIDAD	HABILIDAD
---------	----	-----	-----	------	------	-----	-----------	-----------

				ESP	ESP		NORMAL	OCULTA
Zanghoul	83	125	80	65	80	90	INMUNIDAD/ BRUTALIDAD	ÍMPETU TÓXICO

**Nota:** Brutalidad hace que los ataques de contacto pueden aplicar Hemorragia (el objetivo tendrá el doble de probabilidad de recibir golpes críticos).

Jynx evoluciona al nivel 65 a Freyjynx.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Freyjynx	75	60	60	130	110	105	VOZ VALQUIRIA	PIEL SECA

**Nota:** Voz Valquiria provoca que los movimientos de sonido pasen a ser de tipo Hielo y tengan un 30% de hacer retroceder al oponente.

**Hypno** evoluciona al nivel 65 a **Fobeto**.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
---------	----	-----	-----	-------------	-------------	-----	---------------------	---------------------

Fobeto	105	93	70	100	115	67	GRAN PESADILLA	ESPANTO
--------	-----	----	----	-----	-----	----	----------------	---------

**Nota:** Gran Pesadilla reduce en un 25% los PS del rival si el enemigo está dormido al final de cada turno.

**Nota 2:** Espanto baja Ataque Especial al oponente al salir a combatir.

**Solrock/Lunatone** evoluciona a **Constellar** mientras tengas al otro en el equipo.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Constellar	110	115	120	75	80	60	LEVITACIÓN	NINGUNA
Constellar	110	75	80	115	120	60	LEVITACIÓN	NINGUNA

**Nota:** Constellar alternará su forma siempre que use el movimiento Eclipse, que será físico o especial según la forma, para causar el mayor daño posible.

Luvdisc evoluciona a Luvourne al 60.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Luvourne	93	60	85	120	95	97	MULTIESCAMAS	ESCAMA ESPECIAL

Marowak evoluciona a **Marolier** al 65.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Marolier	90	90	125	50	90	80	CABEZA ROCA/ARMADURA BATALLA	POTENCIA BRUTA

Sudowoodo evoluciona a **Sudrasil** al 70.



Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Sudrasil	90	130	145	40	85	60	ROBUSTEZ/AUDAZ	HERBOGÉN ESIS

Auretosk es capturable por historia



**ELÉCT** **FANT**

Pokémon	HP	ATK	DEF	ATK. ESP	DEF. ESP	VEL	HABILIDAD NORMAL	HABILIDAD OCULTA
Auretosk	126	131	95	99	98	131	AURA DORADA	NINGUNA

**Nota:** Aura Dorada, al igual que las auras de Xerneas e Yveltal, aumenta el daño de ciertos movimientos en un 30%, en este caso, tipo Eléctrico.

**Nota 2:** Es el 4º legendario del árbol del Yggdrasil.

**Si deseas ver los cambios de stats de algunos Pokémon, entra al siguiente enlace:**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oMetLWgePJym\\_sX\\_BiUxBTf1tEzPyhyjCPD4ERFquL0/htmlview](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oMetLWgePJym_sX_BiUxBTf1tEzPyhyjCPD4ERFquL0/htmlview)

# GUÍA DE CAPTURA DE LA POKÉDEX

**Nota: Si un Pokémon se obtiene por crianza, hay que asegurarse de que los Pokémon padres no tengan ningún objeto equipado para obtenerlo.**

**Nota 2: Todos aquellos métodos de evolución que conlleven día o noche dependerán del horario interno del sistema. NO ves la noche en el juego.**

**Nota 3: Los números de los Pokémon serán los de Pokémon Z y no los oficiales, muchos serán iguales, pero algunos se alterarán.**

**Nota 4: Los métodos de obtención de los pokémon Legendarios están mejor explicados en “Legendarios y Ubicaciones” por lo recomienda consultar ahí**

## 1º Generación

Número	Pokémon	Método de obtención
001	Bulbasaur	Intercambio por un Gogoat en el Café Bohemie (Ciudad Óleo)
002	Ivysaur	Evoluciona a nivel 18 de Bulbasaur.
003	Venusaur	Evoluciona a nivel 45 de Ivysaur.
004	Charmander	Intercambio por un Rapidash en el Café Bohemie (Ciudad Óleo)
005	Charmeleon	Evoluciona a nivel 18 de Charmander.
006	Charizard	Evoluciona a nivel 45 de Charmeleon.
007	Squirtle	Intercambio por un Clawitzer en el Café Bohemie (Ciudad Óleo)
008	Wartortle	Evoluciona a nivel 18 de Squirtle.
009	Blastoise	Evoluciona a nivel 45 de Wartortle.
010	Caterpie	Obtenible mediante crianza de Butterfree.
011	Metapod	Evoluciona de Caterpie a nivel 9.
012	Butterfree	Capturable en Ciudad Luminalia Oeste.
013	Weedle	Obtenible mediante crianza de Beedrill.

<b>014</b>	<b>Kakuna</b>	Evoluciona de Weedle a nivel 9.
<b>015</b>	<b>Beedrill</b>	Capturable en Ciudad Luminalia Oeste.
<b>016</b>	<b>Pidgey</b>	Obtenible en Ruta 2.
<b>017</b>	<b>Pidgeotto</b>	Evoluciona de Pidgey a nivel 18.
<b>018</b>	<b>Pidgeot</b>	Obtenible en la Estación de Servicio o evolución de Pidgeotto a nivel 36.
<b>019</b>	<b>Rattata</b>	Obtenible en las Catacumbas Meridionales.
<b>020</b>	<b>Raticate</b>	Evoluciona de Rattata a nivel 20.
<b>021</b>	<b>Spearow</b>	Obtenible en Ruta 4.
<b>022</b>	<b>Fearow</b>	Evoluciona de Spearow a nivel 20.
<b>023</b>	<b>Ekans</b>	Obtenible en Pueblo Vinilo.
<b>024</b>	<b>Arbok</b>	Obtenible en Ruta 12 o evolución de Ekans a nivel 22.
<b>025</b>	<b>Pikachu(z)</b>	Obtenible en la Ruta 3 o en Pueblo Acrílico.
<b>026</b>	<b>Raichu(z)</b>	Evoluciona de Pikachu Z con una Piedra Trueno.
<b>027</b>	<b>Sandshrew</b>	Obtenible en Ruta 5.
<b>028</b>	<b>Sandslash</b>	Evoluciona de Sandshrew a nivel 22.
<b>029</b>	<b>Nidoran (Hembra)</b>	Obtenible en Ruta 2.
<b>030</b>	<b>Nidorina</b>	Evoluciona de Nidoran♀ a nivel 16.
<b>031</b>	<b>Nidoqueen</b>	Evoluciona de Nidorina con Piedra Lunar.
<b>032</b>	<b>Nidoran (Macho)</b>	Obtenible en Ruta 2.
<b>033</b>	<b>Nidorino</b>	Evoluciona de Nidoran♂ a nivel 16.
<b>034</b>	<b>Nidoking</b>	Evoluciona de Nidorino con Piedra Lunar.
<b>035</b>	<b>Clefairy</b>	Obtenible en la Cueva Grisalla.

<b>036</b>	<b>Clefable</b>	Evoluciona de Clefairy con Piedra Lunar.
<b>037</b>	<b>Vulpix</b>	Obtenible en Ruta 7 Parte 2.
<b>038</b>	<b>Ninetales</b>	Evoluciona de Vulpix con Piedra Fuego.
<b>039</b>	<b>Jigglypuff</b>	Obtenible en Pueblo Acrílico.
<b>040</b>	<b>Wigglytuff</b>	Capturable en Villa Pokémon o evolución con Piedra Lunar de Jigglypuff.
<b>041</b>	<b>Zubat</b>	Obtenible en la Cueva Grisalla o en la Cueva Refulgente
<b>042</b>	<b>Golbat</b>	Capturable en catacumbas meridionales o evolución de Zubat a nivel 22
<b>043</b>	<b>Oddish</b>	Obtenible en Ciudad Óleo.
<b>044</b>	<b>Gloom</b>	Evoluciona de Oddish a nivel a nivel 21.
<b>045</b>	<b>Vileplume</b>	Evoluciona de Gloom con Piedra Hoja.
<b>046</b>	<b>Paras (Z)</b>	Obtenible en el Pantano Profano.
<b>047</b>	<b>Parasect (Z)</b>	Capturable en viejo Vánitas o evolución a nivel 22 de Paras (Z)
<b>048</b>	<b>Venonat</b>	Obtenible en Ruta 7 Parte 1.
<b>049</b>	<b>Venomoth</b>	Evoluciona de Venonat a nivel 31.
<b>050</b>	<b>Diglett</b>	Obtenible por crianza de Dugtrio.
<b>051</b>	<b>Dugtrio</b>	Capturable en Cueva Desenlace.
<b>052</b>	<b>Meowth</b>	Capturable en Ciudad Novarte.
<b>053</b>	<b>Persian</b>	Evoluciona de Meowth a nivel 28.
<b>054</b>	<b>Psyduck</b>	Capturable en Ruta 1 o Ruta 2.
<b>055</b>	<b>Golduck</b>	Evoluciona de Psyduck a nivel 30.
<b>056</b>	<b>Mankey</b>	Capturable en Pueblo Vinilo.

<b>057</b>	<b>Primeape</b>	Evoluciona de Mankey a nivel 28.
<b>058</b>	<b>Growlithe</b>	Capturable en Santuario de Reyes.
<b>059</b>	<b>Arcanine</b>	Evoluciona de Growlithe con Piedra Fuego.
<b>060</b>	<b>Poliwag</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>061</b>	<b>Poliwhirl</b>	Capturable en ruta 13 o evolución de Poliwag a nivel 22.
<b>062</b>	<b>Poliwrath</b>	Evoluciona de Poliwhirl con Piedra Agua.
<b>063</b>	<b>Abra</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>064</b>	<b>Kadabra</b>	Capturable en ruta 13 o evolución de Abra a nivel 16.
<b>065</b>	<b>Alakazam</b>	Capturable en catacumbas Occidentales o evolución de Kadabra a nivel 45.
<b>066</b>	<b>Machop</b>	Capturable en Pueblo Profano.
<b>067</b>	<b>Machoke</b>	Capturable en Pueblo Profano evolución de Machop a nivel 16.
<b>068</b>	<b>Machamp</b>	Evoluciona de Machoke a nivel 45.
<b>069</b>	<b>Bellsprout</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>070</b>	<b>Weepinbell</b>	Capturable en Ruta 15 o evolución de Bellsprout a nivel 21.
<b>071</b>	<b>Victreebel</b>	Evoluciona de Weepinbell con Piedra Hoja.
<b>072</b>	<b>Tentacool</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>073</b>	<b>Tentacruel</b>	Capturable en Fondo Marino o evolución de Tentacool a nivel 30.
<b>074</b>	<b>Geodude</b>	Capturable en Cueva Lóbrega.
<b>075</b>	<b>Graveler</b>	Capturable en Cueva Lóbrega o evolución de Geodude a nivel 25.
<b>076</b>	<b>Golem</b>	Evoluciona de Graveler a nivel 45.

<b>077</b>	<b>Ponyta</b>	Capturable en Ruta 12.
<b>078</b>	<b>Rapidash</b>	Capturable en Ruta 12 o evolución de Ponyta a nivel 40.
<b>079</b>	<b>Slowpoke</b>	Capturable en Cueva Grisalla, Cueva Lóbrega o Pueblo Vinilo.
<b>080</b>	<b>Slowbro</b>	Capturable en Ruta 19 o evolución de Slowpoke a nivel 37.
<b>081</b>	<b>Magnemite</b>	Capturable en Ciudad Óleo o Cueva Refulgente.
<b>082</b>	<b>Magneton</b>	Evoluciona de Magnemite a nivel 30.
<b>083</b>	<b>Farfetch'd</b>	Obtenible en ruta 13, ruta 19 o en Santuario de Reyes.
<b>084</b>	<b>Doduo</b>	Obtenible por crianza de Dodrio.
<b>085</b>	<b>Dodrio</b>	Capturable en Ruta 16.
<b>086</b>	<b>Seel</b>	Capturable en Ruta 18.
<b>087</b>	<b>Dewgong</b>	Evoluciona de Seel a nivel 34.
<b>088</b>	<b>Grimer</b>	Obtenible en Ciudad Óleo.
<b>089</b>	<b>Muk</b>	Evoluciona de Grimer a nivel 32.
<b>090</b>	<b>Shellder</b>	Obtenible en Pueblo Lienzo.
<b>091</b>	<b>Cloyster</b>	Evoluciona de Shellder con Piedra Agua.
<b>092</b>	<b>Gastly</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales.
<b>093</b>	<b>Haunter</b>	Pantano Profano, evento cementerio Ruta 5 o evolución de Gastly al 25.
<b>094</b>	<b>Gengar</b>	Capturable en Bastión Vanitas o evoluciona de Gengar al 45.
<b>095</b>	<b>Onix</b>	Capturable en Cueva Grisalla.
<b>096</b>	<b>Drowzee</b>	Capturable en Ruta 3.

<b>097</b>	<b>Hypno</b>	Capturable en Criptas Luminalia o evoluciona de Hypno a nivel 26.
<b>098</b>	<b>Krabby</b>	Capturable en Pueblo Lienzo.
<b>099</b>	<b>Kingler</b>	Evoluciona de Krabby a nivel 28.
<b>100</b>	<b>Voltorb</b>	Capturable en Fábrica de Poké Ball.
<b>101</b>	<b>Electrode</b>	Capturable en Fábrica de Poké Ball o evoluciona de Voltorb a nivel 30.
<b>102</b>	<b>Exeggute</b>	Obtenible en Ruta 9.
<b>103</b>	<b>Exeggutor</b>	Capturable en Isla Montesanto o evoluciona de Exeggutor con Piedra Hoja.
<b>104</b>	<b>Cubone (Z)</b>	Obtenible en Cueva Lóbrega.
<b>105</b>	<b>Marowak (Z)</b>	Capturable en Cueva Lóbrega o evoluciona de Cubone (Z) a nivel 28.
<b>106</b>	<b>Hitmonlee</b>	Evoluciona de Tyrogue a nivel 23 si su ataque es superior a su defensa.
<b>107</b>	<b>Hitmonchan</b>	Evoluciona de Tyrogue a nivel 23 si su ataque es inferior a su defensa
<b>108</b>	<b>Lickitung</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>109</b>	<b>Koffing</b>	Capturable en el Taller Quemado.
<b>110</b>	<b>Weezing</b>	Evoluciona de Koffing a nivel 30.
<b>111</b>	<b>Rhyhorn</b>	Capturable en Ruta 10.
<b>112</b>	<b>Rhydon</b>	Capturable en la Estación de Servicio o evoluciona de Rhyhorn a nivel 30.
<b>113</b>	<b>Chansey</b>	Capturable en Ciudad Fractal.
<b>114</b>	<b>Tangela</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>115</b>	<b>Kangaskhan</b>	Capturable en Ruta 13.
<b>116</b>	<b>Horsea</b>	Capturable en Ruta 11.

<b>117</b>	<b>Seadra</b>	Evoluciona de Seadra a nivel 32.
<b>118</b>	<b>Goldeen</b>	Obtenible mediante Crianza de Seaking.
<b>119</b>	<b>Seaking</b>	Capturable en Ruta 16.
<b>120</b>	<b>Staryu</b>	Chateau Rosillón.
<b>121</b>	<b>Starmie</b>	Capturable en Ciudad Fluxus.
<b>122</b>	<b>Mr. Mime</b>	Capturable en Ciudad Batik y Ciudad Óleo.
<b>123</b>	<b>Scyther</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>124</b>	<b>Jynx</b>	Capturable en Ciudad Fractal.
<b>125</b>	<b>Electabuzz</b>	Capturable en Colina Tormenta.
<b>126</b>	<b>Magmar</b>	Capturable en Taller Quemado.
<b>127</b>	<b>Pinsir</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>128</b>	<b>Tauros</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>129</b>	<b>Magikarp</b>	Buceando en Ciudad Fluxus.
<b>130</b>	<b>Gyarados</b>	Ruta 24 o evoluciona de Magikarp al nivel 20.
<b>131</b>	<b>Lapras</b>	Capturable en la Gruta Helada.
<b>132</b>	<b>Ditto</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>133</b>	<b>Eevee</b>	Villa Pokémon o obtenible al devolver el pañuelo a Isidora(pg 101).
<b>134</b>	<b>Vaporeon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Agua.
<b>135</b>	<b>Jolteon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Trueno.
<b>136</b>	<b>Flareon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Fuego.
<b>137</b>	<b>Porygon (Z)</b>	Capturable en Taller Quemado.
<b>138</b>	<b>Omanyte</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir

		a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
139	<b>Omastar</b>	Evoluciona de Omanyte al 35.
140	<b>Kabuto</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
141	<b>Kabutops</b>	Evoluciona de Kabuto al 35.
142	<b>Aerodactyl</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
143	<b>Snorlax</b>	Ruta 25 o evoluciona de Munchlax por amistad.
144	<b>Articuno</b>	Capturable en Pirineos de Kalos.
145	<b>Zapdos</b>	Capturable en Colina de Tormenta.
146	<b>Moltres</b>	Capturable en Sima Ardiente
147	<b>Dratini</b>	Capturable en Ruta 18.
148	<b>Dragonair</b>	Evoluciona de Dratini a nivel 30.
149	<b>Dragonite</b>	Ruta 23 o evoluciona de Dragonair a nivel 55.
150	<b>Mewtwo</b>	Capturable en el laboratorio Flare(ver Legen y ubic.).
151	<b>Mew</b>	Capturable en la cueva Talasia

## 2º Generación

Número	Pokémon	Método de obtención
152	<b>Chikorita</b>	Intercambio por un Bellossom en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)
153	<b>Bayleef</b>	Evoluciona de Chikorita a nivel 18.
154	<b>Meganium</b>	Evoluciona de Bayleef a nivel 45.
155	<b>Cyndaquil</b>	Intercambio por un Rapidash en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)

<b>156</b>	<b>Quilava</b>	Evoluciona de Cyndaquil a nivel 18.
<b>157</b>	<b>Typhlosion</b>	Evoluciona de Quilava a nivel 45.
<b>158</b>	<b>Totodile</b>	Intercambio por un Ludicolo en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)
<b>159</b>	<b>Croconaw</b>	Evoluciona de Tododíl a nivel 18.
<b>160</b>	<b>Feraligatr</b>	Evoluciona de Croconaw a nivel 45.
<b>161</b>	<b>Sentret</b>	Obtenible por crianza de Furret.
<b>162</b>	<b>Furret</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>163</b>	<b>Hoothoot</b>	Capturable en Ruta 3.
<b>164</b>	<b>Noctowl</b>	Evoluciona de Hoothoot a nivel 24.
<b>165</b>	<b>Ledyba</b>	Capturable en Ciudad Grisalla.
<b>166</b>	<b>Ledian</b>	Evoluciona de Ledyba a nivel 21.
<b>167</b>	<b>Spinarak</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales.
<b>168</b>	<b>Ariados</b>	Capturable en Catacumbas Septentrionales o evoluciona de Spinarak a nivel 21.
<b>169</b>	<b>Crobat</b>	Capturable en Bastión Vanitas o evoluciona de Golbat por amistad.
<b>170</b>	<b>Chinchou</b>	Capturable en Cueva Refulgente o Pueblo Acrílico.
<b>171</b>	<b>Lanturn</b>	Evoluciona de Chinchou a nivel 27.
<b>172</b>	<b>Pichu</b>	Obtenible por crianza de Pikachu/Raichu
<b>173</b>	<b>Cleffa</b>	Obtenible por crianza de Clefable.
<b>174</b>	<b>Igglybuff</b>	Obtenible por crianza de Wigglytuff.
<b>175</b>	<b>Togepi</b>	Capturable tras la puerta sellada por llave mercúrica del Restaurante Lechonk.
<b>176</b>	<b>Togetic</b>	Evoluciona de Togepi por felicidad.

<b>177</b>	<b>Natu</b>	Capturable en Santuario de los Reyes.
<b>178</b>	<b>Xatu</b>	Evoluciona de Natu a nivel 28.
<b>179</b>	<b>Mareep</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>180</b>	<b>Flaaffy</b>	Evoluciona de Mareep a nivel 15.
<b>181</b>	<b>Ampharos</b>	Evoluciona de Flaaffy a nivel 30.
<b>182</b>	<b>Bellossom</b>	Evoluciona de Gloom con Piedra Solar.
<b>183</b>	<b>Marill</b>	Capturable en Pueblo Vinilo.
<b>184</b>	<b>Azumarill</b>	Capturable en Gruta Tierraunida o evoluciona de Marill a nivel 18.
<b>185</b>	<b>Sudowoodo</b>	Capturable en Bosque Errante.
<b>186</b>	<b>Politoed</b>	Capturable en Ciudad Romantis o evolucionar de Poliwhirl subiendo 1 nivel con Roca del Rey de día.
<b>187</b>	<b>Hoppip</b>	Capturable en Pueblo Vinilo o Ciudad Novarte.
<b>188</b>	<b>Skiploom</b>	Evoluciona de Hoppip a nivel 18.
<b>189</b>	<b>Jumpluff</b>	Evoluciona de Skiploom a nivel 27.
<b>190</b>	<b>Aipom</b>	Capturable en Pueblo Profano.
<b>191</b>	<b>Sunkern</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>192</b>	<b>Sunflora</b>	Capturable en Ruta 5 o evoluciona de Sunkern con Piedra Solar.
<b>193</b>	<b>Yanma</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>194</b>	<b>Wooper</b>	Capturable en Ruta 3, Cueva Lóbrega o Cueva Grisalla.
<b>195</b>	<b>Quagsire</b>	Capturable en Cueva Lóbrega o Evoluciona de Wooper a nivel 20.
<b>196</b>	<b>Espeon</b>	Evoluciona de Eevee por felicidad si es de día.

<b>197</b>	<b>Umbreon</b>	Evoluciona de Eevee por felicidad si es de noche.
<b>198</b>	<b>Murkrow</b>	Capturable en Bosque Ladera, Viejo Vánitas o Ruta 6.
<b>199</b>	<b>Slowking</b>	Capturable en Bahía Azul o evoluciona de Slowpoke con Piedra Agua.
<b>200</b>	<b>Misdreavus</b>	Capturable en Catacumbas Septentrionales.
<b>201</b>	<b>Unown</b>	Capturable en Catacumbas Occidentales
<b>202</b>	<b>Wobbuffet</b>	Capturable en Gruta Tierraunida.
<b>203</b>	<b>Girafarig</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>204</b>	<b>Pineco</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>205</b>	<b>Forretress</b>	Evoluciona de Pineco al 31.
<b>206</b>	<b>Dunsparce</b>	Capturable en Ciudad Grisalla o Ciudad Fractal.
<b>207</b>	<b>Gligar</b>	Capturable en Ruta 7 Parte 1, Ruta 10 o Ruta 20.
<b>208</b>	<b>Steelix</b>	Capturable en Sima Ardiente o evoluciona de Onix al 42.
<b>209</b>	<b>Snubbull</b>	Capturable en Ciudad Grisalla.
<b>210</b>	<b>Granbull</b>	Evoluciona de Snubbull al 23.
<b>211</b>	<b>Qwilfish</b>	Capturable en Ruta 13 y Ruta 14.
<b>212</b>	<b>Scizor</b>	Evoluciona de Scyther al 42.
<b>213</b>	<b>Shuckle</b>	Capturable en Cueva Desenlace.
<b>214</b>	<b>Heracross</b>	Capturable en Ruta 15 o intercambio por un Scyther en Ciudad Luminalia Sur
<b>215</b>	<b>Sneasel</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>216</b>	<b>Teddiursa</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>217</b>	<b>Ursaring</b>	Capturable en Ruta 16 o evoluciona de Teddiursa a

		nivel 30.
218	<b>Slugma</b>	Obtenible por crianza de Magcargo.
219	<b>Magcargo</b>	Capturable en Sima Ardiente.
220	<b>Swinub</b>	Capturable en los Pirineos de Kalos.
221	<b>Piloswine</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Swinub al 33.
222	<b>Corsola</b>	Capturable en Isla Montesanto (Cueva)
223	<b>Remoraid</b>	Capturable en Isla Certijo.
224	<b>Octillery</b>	Capturable en Gruta Tierraunida o evoluciona de Remoraid al 25.
225	<b>Delibird</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o Gruta Helada.
226	<b>Mantine</b>	Capturable en Ruta 11.
227	<b>Skarmory</b>	Capturable en Ciudad Fractal.
228	<b>Houndour</b>	Capturable en Ruta 3.
229	<b>Houndoom</b>	Evoluciona de Houndour al 24.
230	<b>Kingdra</b>	Evoluciona de Seadra al 50.
231	<b>Phanpy</b>	Capturable en Colina Tormenta.
232	<b>Donphan</b>	Evoluciona de Phanpy al 25.
233	<b>Polygon2 (Z)</b>	Evoluciona de Polygon (Z) al 30.
234	<b>Stantler</b>	Capturable en Santuario de Reyes.
235	<b>Smeagle</b>	Cueva Desenlace (Misión Ginia)
236	<b>Tyrogue</b>	Recompensa Cuartel (3º Malhechor)
237	<b>Hitmontop</b>	Evoluciona de Tyrogue al 23 si su Ataque=Defensa
238	<b>Smoochum</b>	Obtenible por crianza de Jynx.

<b>239</b>	<b>Elekid</b>	Capturable en Ciudad Novarte.
<b>240</b>	<b>Magby</b>	Capturable en Taller Quemado.
<b>241</b>	<b>Miltank</b>	Capturable en Santuario Prosperidad.
<b>242</b>	<b>Blissey</b>	Evoluciona de Chansey por amistad.
<b>243</b>	<b>Raikou</b>	Capturable en Cueva Refulgente (Surf necesario)
<b>244</b>	<b>Entei</b>	Capturable en Cueva Grisalla (Surf necesario)
<b>245</b>	<b>Suicune</b>	Capturable en Cueva Lóbrega (Surf necesario)
<b>246</b>	<b>Larvitar</b>	Capturable en Cueva Desenlace (Piso inferior)
<b>247</b>	<b>Pupitar</b>	Capturable en Cueva Desenlace o evoluciona de Larvitar al 30.
<b>248</b>	<b>Tyranitar</b>	Evoluciona de Pupitar al 55.
<b>249</b>	<b>Lugia</b>	En el Fondo Marino de Petroglifo
<b>250</b>	<b>Ho-Oh</b>	Ruta 15 tras Yantra.
<b>251</b>	<b>Celebi</b>	En el bosque ladera tras Yantra.

### 3º Generación

Número	Nombre	Método de Obtención
<b>252</b>	<b>Treecko</b>	Intercambio por un Whimsicott en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)
<b>253</b>	<b>Grovyle</b>	Evoluciona de Treecko al 18.
<b>254</b>	<b>Sceptile</b>	Evoluciona de Grovyle al 45.
<b>255</b>	<b>Torchic</b>	Intercambio por un Arcanine en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)
<b>256</b>	<b>Combusken</b>	Evoluciona de Torchic al 18.
<b>257</b>	<b>Blaziken</b>	Evoluciona de Combusken al 45.

<b>258</b>	<b>Mudkip</b>	Intercambio por un Gastrodon en Restaurante Lechonk (Pueblo Bodegón)
<b>259</b>	<b>Marshtomp</b>	Evoluciona de Mudkip al 18.
<b>260</b>	<b>Swampert</b>	Evoluciona de Marshtomp al 45.
<b>261</b>	<b>Poochyena</b>	Capturable en Pueblo Vinilo.
<b>262</b>	<b>Mightyena</b>	Capturable en Ruta 15 o evoluciona de Poochyena al 18.
<b>263</b>	<b>Zigzagoon</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>264</b>	<b>Linoone</b>	Capturable en Viejo Vánitas o evoluciona de Zigzagoon al 20.
<b>265</b>	<b>Wurmple</b>	Por crianza de Beautifly/Dustox
<b>266</b>	<b>Silcoon</b>	Evoluciona de Wurmple al 7.
<b>267</b>	<b>Beautifly</b>	Capturable en Bosque Errante.
<b>268</b>	<b>Cascoon</b>	Evoluciona de Wurmple al 7.
<b>269</b>	<b>Dustox</b>	Capturable en Bosque Errante.
<b>270</b>	<b>Lotad</b>	Capturable en Ruta 2 o Bosque Ladera.
<b>271</b>	<b>Lombre</b>	Capturable en Ruta 5 o evoluciona de Lotad al 14.
<b>272</b>	<b>Ludicolo</b>	Capturable en Ruta 21 o evoluciona de Lombre con Piedra Agua.
<b>273</b>	<b>Seedot</b>	Capturable en Ruta 2.
<b>274</b>	<b>Nuzleaf</b>	Capturable en Pueblo Profano.
<b>275</b>	<b>Shiftry</b>	Evoluciona de Nuzleaf con Piedra Hoja.
<b>276</b>	<b>Taillow</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>277</b>	<b>Swellow</b>	Evoluciona de Taillow al 22.
<b>278</b>	<b>Wingull</b>	Capturable en Ciudad Relieve.

<b>279</b>	<b>Pelipper</b>	Evoluciona de Wingull al 25.
<b>280</b>	<b>Ralts</b>	Capturable en Ruta 8 o Ciudad Grisalla.
<b>281</b>	<b>Kirlia</b>	Capturable en Ruta 8 o evoluciona de Ralts al 20.
<b>282</b>	<b>Gardevoir</b>	Evoluciona de Kirlia al 30.
<b>283</b>	<b>Surskit</b>	Capturable en Ruta 4 o Bosque Ladera.
<b>284</b>	<b>Masquerain</b>	Capturable en Viejo Vánitas o evoluciona de Surskit al 25.
<b>285</b>	<b>Shroomish</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>286</b>	<b>Breloom</b>	Evoluciona de Breloom al 23.
<b>287</b>	<b>Slakoth</b>	Obtenible mediante crianza de Vigoroth/Slaking
<b>288</b>	<b>Vigoroth</b>	Capturable en el Bosque Errante.
<b>289</b>	<b>Slaking</b>	Evoluciona de Vigoroth al 36
<b>290</b>	<b>Nincada</b>	Capturable en el Chateau Rosillon (Jardín)
<b>291</b>	<b>Ninjask</b>	Evoluciona de Nincada al 20.
<b>292</b>	<b>Shedinja</b>	Aparece si al evolucionar de Nincada a Ninjask hay un hueco en tu equipo + Poké Ball normal.
<b>293</b>	<b>Whismur</b>	Capturable en Cueva Grisalla (Piso Inferior)
<b>294</b>	<b>Loudred</b>	Evoluciona de Whismur al 18.
<b>295</b>	<b>Exploud</b>	Capturable en Ruta 25 o evoluciona de Loudred al 40.
<b>296</b>	<b>Makuhita</b>	Obtenible mediante crianza de Hariyama.
<b>297</b>	<b>Hariyama</b>	Capturable en Ruta 12.
<b>298</b>	<b>Azurill</b>	Obtenible mediante crianza de Marill o Azumarill.
<b>299</b>	<b>Nosepass</b>	Capturable en Cueva Refulgente.

<b>300</b>	<b>Skitty</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>301</b>	<b>Delcatty</b>	Evoluciona de Skitty con Piedra Lunar.
<b>302</b>	<b>Sableye</b>	Capturable en Gruta Tierraunida.
<b>303</b>	<b>Mawile</b>	Capturable en ruta 16 o en Cueva Lóbrega.
<b>304</b>	<b>Aron</b>	Obtenible mediante crianza de Lairon.
<b>305</b>	<b>Lairon</b>	Capturable en Cueva Desenlace.
<b>306</b>	<b>Aggron</b>	Capturable en Batalla de Kalos Este o evoluciona de Lairon al 42.
<b>307</b>	<b>Meditite</b>	Capturable en Ciudad Batik o Cueva Grisalla.
<b>308</b>	<b>Medicham</b>	Capturable en Ciudad Batik o evoluciona de Meditite al 37.
<b>309</b>	<b>Electrike</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>310</b>	<b>Manectric</b>	Evoluciona de Electrike al 26.
<b>311</b>	<b>Plusle</b>	Capturable en Ruta 13 o Cueva Refulgente.
<b>312</b>	<b>Minum</b>	Capturable en Ruta 13 o Cueva Refulgente.
<b>313</b>	<b>Volbeat</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>314</b>	<b>Illumise</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>315</b>	<b>Roselia</b>	Capturable en Ruta 8 o evoluciona de Budew al 20.
<b>316</b>	<b>Gulpin</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>317</b>	<b>Swalot</b>	Capturable en Ruta 13 o evoluciona de Gulpin al 28.
<b>318</b>	<b>Carvanha</b>	Crianza de Sharpedo.
<b>319</b>	<b>Sharpedo</b>	Capturable en Ruta 23.
<b>320</b>	<b>Wailmer (Z)</b>	Capturable en Ruta 11.

<b>321</b>	<b>Wailord (Z)</b>	Evoluciona de Wailmer (Z) al 40.
<b>322</b>	<b>Numel</b>	Capturable en Ruta 10.
<b>323</b>	<b>Camerupt</b>	Capturable en Ruta 10 o evoluciona de Numel al 33.
<b>324</b>	<b>Torkoal</b>	Capturable en Ruta 19.
<b>325</b>	<b>Spoink</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>326</b>	<b>Grumpig</b>	Capturable en Ruta 18 o evoluciona de Spoink al 32.
<b>327</b>	<b>Spinda</b>	Capturable en Ruta 16.
<b>328</b>	<b>Trapinch</b>	Obtenible mediante crianza de Vibrava/Flygon.
<b>329</b>	<b>Vibraba(Z)</b>	Capturable en Bosque Errante.
<b>330</b>	<b>Flygon(Z)</b>	Evoluciona de Vibrava al 45.
<b>331</b>	<b>Cacnea</b>	Obtenible por Crianza de Cacturne.
<b>332</b>	<b>Cacturne</b>	Capturable en la Prisión del Olvido.
<b>333</b>	<b>Swablu</b>	Capturable en Ruta 2.
<b>334</b>	<b>Altaria</b>	Evoluciona de Swablu al 35.
<b>335</b>	<b>Zangoose</b>	Capturable en Ciudad Relieve.
<b>336</b>	<b>Seviper</b>	Capturable en Ciudad Relieve.
<b>337</b>	<b>Lunatone</b>	Capturable en la Forja Inundada.
<b>338</b>	<b>Solrock</b>	Capturable en Forja Inundada.
<b>339</b>	<b>Barboach</b>	Capturable en Cueva Grisalla.
<b>340</b>	<b>Whiscash</b>	Capturable en Ruta 12 o evoluciona de Barboach al 30.
<b>341</b>	<b>Corphish</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>342</b>	<b>Crawdaunt</b>	Capturable en Costa Sanguina o evoluciona de

		Corphish al 30.
343	<b>Baltoy</b>	Obtenible mediante crianza de Claydol.
344	<b>Claydol</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
345	<b>Lileep</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
346	<b>Cradily</b>	Evoluciona de Lileep al 40.
347	<b>Anorith</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
348	<b>Armaldo</b>	Evoluciona de Anorith al 40
349	<b>Feebas</b>	Capturable en el Chateau Rosillon.
350	<b>Milotic</b>	Capturable en Ciudad Yantra o evoluciona de Feebas al 37.
351	<b>Castform</b>	Capturable en Ruta 18.
352	<b>Kecleon</b>	Capturable en el Chateau Rosillon (Jardín).
353	<b>Shuppet</b>	Capturable en Colina Tormenta.
354	<b>Banette</b>	Capturable en Villa Pokémon o evoluciona de Shuppet al 32.
355	<b>Duskull</b>	Obtenible mediante crianza de Dusclops.
356	<b>Dusclops</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales.
357	<b>Tropius</b>	Capturable en Ruta 11.
358	<b>Chimecho</b>	Capturable en Gruta Tierraunida.
359	<b>Absol</b>	Capturable en Ruta 18 o Santuario Prosperidad.
360	<b>Wynaut</b>	Obtenible mediante crianza de Wobbuffet.
361	<b>Snorunt</b>	Capturable en Pirineos de Kalos.
362	<b>Glalie</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Snorunt al 42.

<b>363</b>	<b>Spheal</b>	Obtenible mediante crianza de Sealeo/Walrein.
<b>364</b>	<b>Sealeo</b>	Capturable en Gruta Helada.
<b>365</b>	<b>Walrein</b>	Capturable en Ruta 18 o evoluciona de Sealeo al 44.
<b>366</b>	<b>Clamperl</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>367</b>	<b>Huntail</b>	Capturable en Fondo Marino o evoluciona de Clamperl con Piedra Noche.
<b>368</b>	<b>Gorebyss</b>	Capturable en Fondo Marino o evoluciona de Clamperl con Piedra Agua.
<b>369</b>	<b>Relicanth</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Petroglifo.
<b>370</b>	<b>Luvdisc</b>	Capturable en Ruta 22.
<b>371</b>	<b>Bagon</b>	Capturable en Ciudad Relieve.
<b>372</b>	<b>Shelgon</b>	Evoluciona de Bagon al 30.
<b>373</b>	<b>Salamence</b>	Evoluciona de Shelgon al 50.
<b>374</b>	<b>Beldum</b>	Capturable en las Expansiones de Luminalia Sur.
<b>375</b>	<b>Metang</b>	Capturable en Cueva de los Reflejos o evoluciona de Beldum al 20.
<b>376</b>	<b>Metagross</b>	Capturable en Cueva de los Reflejos o evoluciona de Metang al 45.
<b>377</b>	<b>Regirock</b>	Capturable en Cueva Desenlace (Tocar roca)
<b>378</b>	<b>Regice</b>	Capturable en Gruta Helada (Usar lente)
<b>379</b>	<b>Registeel</b>	Capturable en Sima Ardiente (Llevar Wailord)
<b>380</b>	<b>Latias</b>	Santuaria Prosperidad tras Yantra.
<b>381</b>	<b>Latios</b>	Santuaria Prosperidad tras Yantra.
<b>382</b>	<b>Kyogre</b>	En el lago de Ciudad Fluxus tras Yantra.
<b>383</b>	<b>Groudon</b>	En la Prisión del Olvido tras Yantra.

<b>384</b>	<b>Rayquaza</b>	En el faro de la ruta 23
<b>385</b>	<b>Jirachi</b>	En pueblo Acrílico tras Yantra.
<b>386</b>	<b>Deoxys</b>	En Lugar Misterioso tras Yantra

## 4º Generación

<b>Número</b>	<b>Nombre</b>	<b>Método de Obtención</b>
<b>387</b>	<b>Turtwig</b>	Intercambio por un Makuhita en Cafetería de Luminalia Sur.
<b>388</b>	<b>Grotle</b>	Evoluciona de Turtwig al 18.
<b>389</b>	<b>Torterra</b>	Evoluciona de Grotle al 45.
<b>390</b>	<b>Chimchar</b>	Intercambio por un Misdreavus en Cafetería de Luminalia Sur.
<b>391</b>	<b>Monferno</b>	Evoluciona de Chimchar al 18.
<b>392</b>	<b>Infernape</b>	Evoluciona de Monferno al 45.
<b>393</b>	<b>Piplup</b>	Intercambio por un Clamperl en Cafetería de Luminalia Sur.
<b>394</b>	<b>Prinplup</b>	Evoluciona de Piplup al 18.
<b>395</b>	<b>Empoleon</b>	Evoluciona de Prinplup al 45.
<b>396</b>	<b>Starly</b>	Obtenible mediante crianza de Staravia/Staraptor
<b>397</b>	<b>Staravia</b>	Capturable en Chateau Rosillon.
<b>398</b>	<b>Staraptor</b>	Evoluciona de Staravia al 34
<b>399</b>	<b>Bidoof (Z)</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>400</b>	<b>Bibarel (Z)</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Bidoof (Z) al 16.
<b>401</b>	<b>Kricketot (Z)</b>	Capturable en Bosque Ladera.

<b>402</b>	<b>Kicketune (Z)</b>	Evoluciona de Kicketot (Z) al 17.
<b>403</b>	<b>Shinx</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>404</b>	<b>Luxio</b>	Capturable en Ciudad Relieve o evoluciona de Shinx al 16.
<b>405</b>	<b>Luxray</b>	Evoluciona de Luxio al 30.
<b>406</b>	<b>Budew</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>407</b>	<b>Roserade</b>	Evoluciona de Roselia con Piedra Día.
<b>408</b>	<b>Cranidos</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
<b>409</b>	<b>Rampardos</b>	Evoluciona de Cranidos al 30.
<b>410</b>	<b>Shieldon</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Petrocueva e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
<b>411</b>	<b>Bastiodon</b>	Evoluciona de Shieldon al 30.
<b>412</b>	<b>Burmy</b>	Obtenible mediante huevo de Wormadam.
<b>413</b>	<b>Wormadam</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>414</b>	<b>Mothim</b>	Evoluciona de Burmy a nivel 20 si es macho.
<b>415</b>	<b>Combee</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>416</b>	<b>Vespiquen</b>	Evoluciona de Combee al 21.
<b>417</b>	<b>Pachirisu</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>418</b>	<b>Buizel</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>419</b>	<b>Floatzel</b>	Capturable en Pueblo Mosaico o evoluciona de Buizel al 26.
<b>420</b>	<b>Cherubi</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>421</b>	<b>Cherrim</b>	Evoluciona de Cherubi al 18.
<b>422</b>	<b>Shellos</b>	Capturable en Ruta 11.

<b>423</b>	<b>Gastrodon</b>	Capturable en Ruta 11 o evoluciona de Shellos al 30.
<b>424</b>	<b>Ambipom</b>	Evoluciona de Aipom si conoce Doble Golpe.
<b>425</b>	<b>Drifloon</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>426</b>	<b>Drifblim</b>	Capturable en Ruta 22 o evoluciona de Drifloon al 28.
<b>427</b>	<b>Buneary</b>	Obtenible mediante crianza de Lopunny.
<b>428</b>	<b>Lopunny</b>	Capturable en Ruta 8. (Cerca de Chateau Lanto)
<b>429</b>	<b>Mismagius</b>	Evoluciona de Misdreavus con Piedra Noche.
<b>430</b>	<b>Honchkrow</b>	Evoluciona de Murkrow con Piedra Noche.
<b>431</b>	<b>Glameow</b>	Capturable en Ciudad Luminalia Oeste.
<b>432</b>	<b>Purugly</b>	Capturable en Ciudad Luminalia o evoluciona de Glameow al 28.
<b>433</b>	<b>Chingling</b>	Capturable en Gruta Tierraunida.
<b>434</b>	<b>Stunk</b>	Capturable en Ruta 9 o Viejo Vanitas (Alcantarillas).
<b>435</b>	<b>Skuntank</b>	Evoluciona de Stunk al 34.
<b>436</b>	<b>Bronzor</b>	Capturable en Santuario Prosperidad.
<b>437</b>	<b>Bronzong</b>	Evoluciona de Bronzor al 33.
<b>438</b>	<b>Bonsly</b>	Crianza de Sudowoodo
<b>439</b>	<b>Mime Jr.</b>	Capturable en Ciudad Óleo.
<b>440</b>	<b>Happiny</b>	Obtenible por crianza de Chansey/Blissey.
<b>441</b>	<b>Chatot</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>442</b>	<b>Spiritomb</b>	Capturable en Criptas de Luminalia.
<b>443</b>	<b>Gible</b>	Obtenible por crianza de Gabite/Garchomp.

<b>444</b>	<b>Gabite</b>	Capturable en Expansiones de Luminalia Sur.
<b>445</b>	<b>Garchomp</b>	Evoluciona de Gabite al 48
<b>446</b>	<b>Munchlax</b>	Capturable en Huerto Vanitas (Hacer evento)
<b>447</b>	<b>Riolu</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>448</b>	<b>Lucario</b>	Evoluciona de Riolu con Amistad+ Nivel de día.
<b>449</b>	<b>Hippopotas</b>	Obtenible por ciranza de Hippowdon
<b>450</b>	<b>Hippowdon</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
<b>451</b>	<b>Skorupi</b>	Capturable en Ruta 15.
<b>452</b>	<b>Drapion</b>	Capturable en Bastión Vanitas o evoluciona de Skorupi al 32.
<b>453</b>	<b>Croagunk</b>	Capturable en Ruta 3.
<b>454</b>	<b>Toxicroak</b>	Evoluciona de Croagunk al 33.
<b>455</b>	<b>Carnivine</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>456</b>	<b>Finneon</b>	Obtenible mediante crianza de Lumineon.
<b>457</b>	<b>Lumineon</b>	Capturable en Pueblo Acrílico (Fondo Marino).
<b>458</b>	<b>Mantyke</b>	Obtenible mediante crianza de Mantine.
<b>459</b>	<b>Snover</b>	Capturable en Pirineos de Kalos.
<b>460</b>	<b>Abomasnow</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Snover al 40.
<b>461</b>	<b>Weavile</b>	Capturable en Ruta 18 o evoluciona de Sneasel al 38.
<b>462</b>	<b>Magnezone</b>	Evoluciona de Magneton al 45.
<b>463</b>	<b>Lickilicky</b>	Evoluciona de Lickitung si conoce Rodar.
<b>464</b>	<b>Rhyperior</b>	Evoluciona de Rhydon al 45.

<b>465</b>	<b>Tangrowth</b>	Evoluciona de Tangela si conoce Poder Pasado .
<b>466</b>	<b>Electivire</b>	Evoluciona de Electabuzz al 50.
<b>467</b>	<b>Magmortar</b>	Evoluciona de Magmar al 50.
<b>468</b>	<b>Togekiss</b>	Evoluciona de Togetic con Piedra Día.
<b>469</b>	<b>Yanmega</b>	Evoluciona de Yanma si conoce Poder Pasado.
<b>470</b>	<b>Leafeon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Hoja.
<b>471</b>	<b>Glaceon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Alba.
<b>472</b>	<b>Gliscor</b>	Capturable en Ruta 20 o evoluciona de Gligar al 42.
<b>473</b>	<b>Mamoswine</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Piloswine si conoce Poder Pasado.
<b>474</b>	<b>Polygon-Z(Z)</b>	Evoluciona de Polygon2 (Z) al 50.
<b>475</b>	<b>Gallade</b>	Evoluciona de Kirlia con Piedra Alba.
<b>476</b>	<b>Probopass</b>	Evoluciona de Nosepass al 40.
<b>477</b>	<b>Dusknoir</b>	Evoluciona de Dusclops al 45.
<b>478</b>	<b>Froslass</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o evoluciona de Snorunt con Piedra Alba (Hembra)
<b>479</b>	<b>Rotom</b>	Capturable en Ciudad Romantis. (Arriba derecha)
<b>480</b>	<b>Uxie</b>	Visitar la Cueva Psique. Luego ir a la Ruta 15
<b>481</b>	<b>Mesprit</b>	Visitar la Cueva Psique. Luego ir a la Ruta 12
<b>482</b>	<b>Azelf</b>	Visitar la Cueva Psique. Luego ir a la Ruta 9 (Subida)
<b>483</b>	<b>Dialga</b>	En el bosque Errante tras Yantra
<b>484</b>	<b>Palkia</b>	En expansiones de Luminalia Este tras Yantra
<b>485</b>	<b>Heatran</b>	Sima Ardiente

<b>486</b>	<b>Regigigas</b>	Ruta 21. Necesitando a los 3 Regis de Hoenn.
<b>487</b>	<b>Giratina</b>	Ruta 22 tras Yantra
<b>488</b>	<b>Cresselia</b>	Catedral Señorial (Tras puerta sellada)
<b>489</b>	<b>Phione</b>	Obtenible mediante crianza de Manaphy.
<b>490</b>	<b>Manaphy</b>	Capturable en Fondo Oceánico de Pueblo Acrílico.
<b>491</b>	<b>Darkrai</b>	Criptas de Luminalia (Tras puerta sellada)
<b>492</b>	<b>Shaymin</b>	Bosque Errante tras Yantra.
<b>493</b>	<b>Arceus</b>	Tras un portal ubicado donde conociste a Crisanto

## 5º Generación

Número	Nombre	Método de Obtención
<b>494</b>	<b>Victini</b>	En el Fort Leviatan tras Yantra.
<b>495</b>	<b>Snivy</b>	Intercambio por un Wormadam en Cafetería de Luminalia Oeste
<b>496</b>	<b>Servine</b>	Evoluciona de Snivy al 18.
<b>497</b>	<b>Serperior</b>	Evoluciona de Servine al 45.
<b>498</b>	<b>Tepig</b>	Intercambio por un Rapidash en Cafetería de Luminalia Oeste.
<b>499</b>	<b>Pignite</b>	Evoluciona de Tepig al 18.
<b>500</b>	<b>Emboar</b>	Evoluciona de Pignite al 45.
<b>501</b>	<b>Oshawott</b>	Intercambio por un Masquerain en Cafetería de Luminalia Oeste
<b>502</b>	<b>Dewott</b>	Evoluciona de Oshawott al 18.
<b>503</b>	<b>Samurott</b>	Evoluciona de Dewott al 45.

<b>504</b>	<b>Patrat</b>	Obtenible mediante crianza de Watchog.
<b>505</b>	<b>Watchog</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>506</b>	<b>Lillipup</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>507</b>	<b>Herdier</b>	Evoluciona de Lillipup al 16.
<b>508</b>	<b>Stoutland</b>	Evoluciona de Herdier al 32.
<b>509</b>	<b>Purrloin</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales.
<b>510</b>	<b>Liepard</b>	Capturable en Ruta 15.
<b>511</b>	<b>Pansage</b>	Capturable en Bosque Ladera.
<b>512</b>	<b>Simisage</b>	Evoluciona de Pansage con Piedra Hoja.
<b>513</b>	<b>Pansear</b>	Capturable en Bosque Ladera.
<b>514</b>	<b>Simisear</b>	Evoluciona de Pansear con Piedra Fuego.
<b>515</b>	<b>Panpour</b>	Capturable en Bosque Ladera.
<b>516</b>	<b>Simipour</b>	Evoluciona de Panpour con Piedra Agua.
<b>517</b>	<b>Munna</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>518</b>	<b>Musharna</b>	Evoluciona de Munna con Piedra Lunar.
<b>519</b>	<b>Pidove</b>	Crianza de Tranquill.
<b>520</b>	<b>Tranquill</b>	Capturable en Ciudad Luminalia.
<b>521</b>	<b>Unfezant</b>	Evoluciona de Tranquill al 32.
<b>522</b>	<b>Blitzle</b>	Capturable en Chateau Rosillon.
<b>523</b>	<b>Zebstrika</b>	Evoluciona de Zebstrika al 27.
<b>524</b>	<b>Roggenrola</b>	Capturable en Cueva Grisalla.
<b>525</b>	<b>Boldore</b>	Capturable en Gruta Tierraunida o evoluciona de Roggenrola al 23.

<b>526</b>	<b>Gigalith</b>	Capturable en Cueva de los Reflejos o evoluciona de Boldore al 40.
<b>527</b>	<b>Woobat</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales o Cueva Lóbrega.
<b>528</b>	<b>Swoobat</b>	Capturable en Cueva Lóbrega o evoluciona de Woobat por amistad.
<b>529</b>	<b>Drillbur</b>	Capturable en Cueva Grisalla.
<b>530</b>	<b>Excadrill</b>	Capturable en Cueva Desenlace o evoluciona de Drillbur al 31.
<b>531</b>	<b>Audino</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>532</b>	<b>Timburr</b>	Capturable en Pueblo Collage.
<b>533</b>	<b>Gurdurr</b>	Capturable en Fábrica de Pokeball o evoluciona de Timburr al 23.
<b>534</b>	<b>Conkeldurr</b>	Evoluciona de Gurdurr al 45.
<b>535</b>	<b>Tympole</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>536</b>	<b>Palpitoad</b>	Capturable en Ruta 14 o evoluciona de Tympole al 21.
<b>537</b>	<b>Seismitoad</b>	Capturable en Ruta 14 o evoluciona de Palpitoad al 36.
<b>538</b>	<b>Throh</b>	Capturable en Ruta 7 Sur.
<b>539</b>	<b>Sawk</b>	Capturable en Ruta 7 Sur.
<b>540</b>	<b>Sewaddle</b>	Obtenible por crianza de Swadloon/Leavanny.
<b>541</b>	<b>Swadloon</b>	Capturable en Ruta 16.
<b>542</b>	<b>Leavanny</b>	Evoluciona de Swadloon por amistad.
<b>543</b>	<b>Venipede</b>	Crianza de Whirlipede/Scolipede.
<b>544</b>	<b>Whirlipede</b>	Capturable en Santuario Prosperidad.
<b>545</b>	<b>Scolipede</b>	Capturable en Santuario Prosperidad o evoluciona

		de Whirlipede al 30.
<b>546</b>	<b>Cottonee</b>	Capturable en Ciudad Óleo.
<b>547</b>	<b>Whimsicott</b>	Evoluciona de Cottonee con Piedra Solar.
<b>548</b>	<b>Petilil</b>	Por 400 monedas en el Casino Sanguino
<b>549</b>	<b>Lilligant (Z)</b>	Evoluciona de Petilil con Piedra Solar
<b>550</b>	<b>Basculin</b>	Capturable en Ruta 15.
<b>551</b>	<b>Sandile</b>	Criar de Krokorok/Krookodile.
<b>552</b>	<b>Krokorok</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
<b>553</b>	<b>Krookodile</b>	Evoluciona de Krokorok al 40.
<b>554</b>	<b>Darumaka</b>	Capturable en Sima Ardiente.
<b>555</b>	<b>Darmanitan</b>	Capturable en Sima Ardiente o evoluciona de Darumaka al 35.
<b>556</b>	<b>Maractus</b>	Capturable en Prisión del Olvido
<b>557</b>	<b>Dwebble</b>	Capturable en Cueva Lóbrega.
<b>558</b>	<b>Crustle</b>	Capturable en Cueva Lobrega o evoluciona de Dwebble al 32.
<b>559</b>	<b>Scraggy</b>	Obtenible por crianza de Scrafty.
<b>560</b>	<b>Scrafty</b>	Capturable en Ruta 22.
<b>561</b>	<b>Sigilyph</b>	Capturable en Catacumbas Meridionales.
<b>562</b>	<b>Yamask (Z)</b>	Capturable en Ruta 10.
<b>563</b>	<b>Cofagrigus (Z)</b>	Evoluciona de Yamask (Z) al 34.
<b>564</b>	<b>Tirtouga</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Maraña oscura e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
<b>565</b>	<b>Carracosta</b>	Evoluciona de Tirtouga al 37

<b>566</b>	<b>Archen</b>	Obtenible tras conseguir su fósil en la Maraña oscura e ir a Pueblo Mosaico a cambiarlo.
<b>567</b>	<b>Archeops</b>	Evoluciona de Archen al 37
<b>568</b>	<b>Trubbish</b>	Obtenible mediante crianza de Garbodor.
<b>569</b>	<b>Garbodor</b>	Capturable en Criptas de Luminalia o Viejo Vanitas.
<b>570</b>	<b>Zorua</b>	Obtenible mediante crianza de Zoroark
<b>571</b>	<b>Zoroark</b>	Capturable en Circo Sanguino/Bosque Errante
<b>572</b>	<b>Minccino</b>	Obtenible mediante crianza de Cinccino.
<b>573</b>	<b>Cinccino</b>	Capturable en Ruta 19.
<b>574</b>	<b>Gothita</b>	Obtenible mediante crianza de Gothorita.
<b>575</b>	<b>Gothorita</b>	Capturable en Ruta 14.
<b>576</b>	<b>Gothitelle (Z)</b>	Evoluciona de Gothorita al 38.
<b>577</b>	<b>Solosis (Z)</b>	Capturable en Viejo Vánitas.
<b>578</b>	<b>Duosion (Z)</b>	Capturable en Viejo Vánitas o evoluciona de Solosis al 25.
<b>579</b>	<b>Reuniclus (Z)</b>	Capturable en Ruta 20 o evoluciona de Duosion al 38.
<b>580</b>	<b>Ducklett</b>	Capturable en Ciudad Grisalla.
<b>581</b>	<b>Swanna</b>	Evoluciona de Ducklett al 30.
<b>582</b>	<b>Vanillite</b>	Capturable en Ruta 17.
<b>583</b>	<b>Vanillish</b>	Capturable en Ruta 17 o evoluciona de Vanillite al 25.
<b>584</b>	<b>Vanilluxe</b>	Evoluciona de Vanillish al 40.
<b>585</b>	<b>Deerling</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>586</b>	<b>Sawsbuck</b>	Evoluciona de Deerling al 32.

<b>587</b>	<b>Emolga</b>	Capturable en Ciudad Óleo.
<b>588</b>	<b>Karrablast</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>589</b>	<b>Escavalier</b>	Evoluciona de Karrablast al 32.
<b>590</b>	<b>Foongus</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>591</b>	<b>Amoonguss</b>	Capturable en Villa Pokemon o evoluciona de Foongus al 36.
<b>592</b>	<b>Frillish</b>	Capturable en Ruta 15.
<b>593</b>	<b>Jellicent</b>	Capturable en Fondo del Lago o evoluciona de Frillish al 35.
<b>594</b>	<b>Alomomola</b>	Capturable en Fondo del lago de Ruta 16.
<b>595</b>	<b>Joltik</b>	Capturable en Antigua Biblioteca (Ciudad Óleo)
<b>596</b>	<b>Galvantula</b>	Evoluciona de Joltik al 32.
<b>597</b>	<b>Ferroseed</b>	Obtenible por crianza de Ferrothorn
<b>598</b>	<b>Ferrothorn</b>	Capturable en Cueva de Los Reflejos
<b>599</b>	<b>Klink</b>	Capturable en Cueva Refulgente.
<b>600</b>	<b>Klang</b>	Capturable en Fábrica de Pokeball o evoluciona de Klink al 25.
<b>601</b>	<b>Klinklang</b>	Evoluciona de Klang al 40.
<b>602</b>	<b>Tynamo</b>	Capturable en Cueva Refulgente
<b>603</b>	<b>Eelektrik</b>	Capturable en Antigua Forja Inundada o evoluciona de Tynamo al 30.
<b>604</b>	<b>Eelektross</b>	Capturable en Antigua Forja Inundada o evoluciona de Eelektrik con Piedra Trueno.
<b>605</b>	<b>Elgyem</b>	Obtenible por crianza de Elgyem.
<b>606</b>	<b>Beheeyem</b>	Capturable en ruta 23

<b>607</b>	<b>Litwick</b>	Capturable en Biblioteca Antigua (Ciudad Óleo)
<b>608</b>	<b>Lampent</b>	Capturable en Viejo Vánitas o evoluciona de Litwick al 34.
<b>609</b>	<b>Chandelure</b>	Evoluciona de Lampent con Piedra Noche.
<b>610</b>	<b>Axew</b>	Capturable en Santuario de Reyes.
<b>611</b>	<b>Fraxure</b>	Evoluciona de Axew al 30.
<b>612</b>	<b>Haxorus</b>	Evoluciona de Fraxure al 48.
<b>613</b>	<b>Cubchoo</b>	Obtenible por crianza de Beartic.
<b>614</b>	<b>Beartic</b>	Capturable en Ruta 17.
<b>615</b>	<b>Cryogonal</b>	Capturable en Gruta Helada.
<b>616</b>	<b>Shelmet</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>617</b>	<b>Accelgor</b>	Evoluciona de Shelmet al 32.
<b>618</b>	<b>Stunfisk</b>	Capturable en Pueblo Profano.
<b>619</b>	<b>Mienfoo</b>	Obtenible por crianza de Mienshao
<b>620</b>	<b>Mienshao</b>	Capturable en ruta 23
<b>621</b>	<b>Druddigon</b>	Capturable en Cueva Desenlace.
<b>622</b>	<b>Golett</b>	Capturable en Biblioteca Antigua (Ciudad Óleo)
<b>623</b>	<b>Golurk</b>	Capturable en Antigua Forja Inundada o evoluciona de Golett al 35.
<b>624</b>	<b>Pawniard</b>	Capturable en Santuario De Reyes.
<b>625</b>	<b>Bisharp</b>	Evoluciona de Pawniard al 30.
<b>626</b>	<b>Bouffalant</b>	Capturable en Ruta 21.
<b>627</b>	<b>Rufflet</b>	Capturable en ruta 23

<b>628</b>	<b>Braviary</b>	Capturable en Ruta 23 o evoluciona de Rufflet al 35
<b>629</b>	<b>Vullaby</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
<b>630</b>	<b>Mandibuzz</b>	Capturable en Prisión del Olvido o evoluciona de Vullaby al 35.
<b>631</b>	<b>Heatmor</b>	Capturable en Fábrica de Pokéball.
<b>632</b>	<b>Durant</b>	Capturable en Fábrica de Pokéball.
<b>633</b>	<b>Deino</b>	Obtenible por crianza de Zweilous/Hydreigon
<b>634</b>	<b>Zweilous</b>	Capturable en la Cueva de los Reflejos
<b>635</b>	<b>Hydreigon</b>	Capturable en la Cueva de los Reflejos o en ruta 25
<b>636</b>	<b>Larvesta</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>637</b>	<b>Volcarona</b>	Evoluciona de Larvesta al 55.
<b>638</b>	<b>Cobalion</b>	Fábrica de Pokéball (Tras Espada Santuario)
<b>639</b>	<b>Terrakion</b>	Ruta 13 (Tras Espada Santuario)
<b>640</b>	<b>Virizion</b>	Bosque Ladera (Tras Espada Santuario)
<b>641</b>	<b>Tornadus</b>	En Cueva Lobrega, tras Yantra
<b>642</b>	<b>Thundurus</b>	En cueva Refulgente.
<b>643</b>	<b>Reshiram</b>	En el Chateau Rosillon, tras Yantra.
<b>644</b>	<b>Zekrom</b>	En el Chateau Lanto,tras Yantra
<b>645</b>	<b>Landorus</b>	En la cueva Grisalla, tras Yantra
<b>646</b>	<b>Kyurem</b>	En pirineos de Kalos bajando por la derecha del carruaje
<b>647</b>	<b>Keldeo</b>	Pueblo Mosaico (Tras Espada Santuario)
<b>648</b>	<b>Meloetta</b>	En ciudad Luminala Oeste tras Yantra.

<b>649</b>	<b>Genesect</b>	Taller Quemado tras Yantra.
------------	-----------------	-----------------------------

## 6º Generación

Número	Nombre	Método de obtención
<b>650</b>	<b>Chespin</b>	Intercambio por un Stonjouner en Cromlech
<b>651</b>	<b>Quilladin</b>	Evoluciona de Chespin al 18
<b>652</b>	<b>Chesnaught (Z)</b>	Evoluciona de Quilladin al 45
<b>653</b>	<b>Fennekin</b>	Intercambio por un Annihilape en Cromlech
<b>654</b>	<b>Braixen</b>	Evoluciona de Fennekin 18
<b>655</b>	<b>Delphox (Z)</b>	Evoluciona de Braixen al 45
<b>656</b>	<b>Froakie</b>	Intercambio por un Malamar en Cromlech
<b>657</b>	<b>Frogadier</b>	Evoluciona de Froakie al 18
<b>658</b>	<b>Greninja (Z)</b>	Evoluciona de Frogadier al 45
<b>659</b>	<b>Bunnelby</b>	Capturable en Pueblo Vinilo.
<b>660</b>	<b>Diggersby</b>	Evoluciona de Bunnelby al 20.
<b>661</b>	<b>Fletchling</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>662</b>	<b>Fletchinder</b>	Capturable en Ruta 5 o evoluciona de Fletchling al 17.
<b>663</b>	<b>Talonflame</b>	Evoluciona de Fletchinder al 35.
<b>664</b>	<b>Scatterbug</b>	Capturable en Ruta 1.
<b>665</b>	<b>Spewpa</b>	Evoluciona de Scatterbug al 9.
<b>666</b>	<b>Vivillon</b>	Evoluciona de Spewpa al 16.
<b>667</b>	<b>Litleo</b>	Capturable en Ruta 2.

<b>668</b>	<b>Pyroar</b>	Capturable en Rita 13 o evoluciona de Litleo al 30.
<b>669</b>	<b>Flabébé</b>	Capturable en Ciudad Grisalla.
<b>670</b>	<b>Floette</b>	Evoluciona de Flabébé al 19.
<b>671</b>	<b>Florges</b>	Evoluciona de Floette con Piedra Día.
<b>672</b>	<b>Skiddo</b>	Capturable en Ruta 2.
<b>673</b>	<b>Gogoat</b>	Capturable en Batalla de Kalos Este o evoluciona de Skiddo al 32.
<b>674</b>	<b>Pancham</b>	Capturable en Pueblo Acrílico.
<b>675</b>	<b>Pangoro</b>	Evoluciona de Pancham al 32.
<b>676</b>	<b>Furfrou</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>677</b>	<b>Espurr</b>	Capturable en Ruta 5 o Santuario Prosperidad.
<b>678</b>	<b>Meowstic</b>	Capturable en Santuario Prosperidad o evoluciona de Espurr al 25.
<b>679</b>	<b>Honedge</b>	Capturable en Torre de Guardia Sur.
<b>680</b>	<b>Doublade</b>	Evoluciona de Honedge al 35.
<b>681</b>	<b>Aegislash</b>	Capturable en Batalla de Kalos Este o evoluciona de Doublade con Piedra Noche.
<b>682</b>	<b>Spritzee</b>	Capturable en Ruta 4.
<b>683</b>	<b>Aromatisse</b>	Evoluciona de Spritzee al 27.
<b>684</b>	<b>Swirlix</b>	Obtenible mediante crianza de Slurpuff.
<b>685</b>	<b>Slurpuff</b>	Intercambiable por Aromatisse en Ciudad Luminalia Oeste.
<b>686</b>	<b>Inkay</b>	Obtenible mediante crianza de Malamar,
<b>687</b>	<b>Malamar</b>	Capturable en Isla Montesanto (Cueva).
<b>688</b>	<b>Binacle</b>	Capturable en Ruta 11.

<b>689</b>	<b>Barbaracle</b>	Capturable en Ruta 11 o evoluciona de Binacle al 39.
<b>690</b>	<b>Skrelp</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>691</b>	<b>Dragalge</b>	Capturable en Ruta 14 o evoluciona de Skrelp al 35.
<b>692</b>	<b>Clauncher</b>	Capturable en Cueva Refulgente.
<b>693</b>	<b>Clawitzer</b>	Capturable en Isla Montesanto o evoluciona de Clauncher al 35.
<b>694</b>	<b>Helioptile</b>	Obtenible mediante crianza de Heliolisk
<b>695</b>	<b>Heliolisk</b>	Capturable en Expansiones de Luminalia Sur
<b>696</b>	<b>Tyrunt</b>	Intercambio por un Anorith en Pueblo Mosaico.
<b>697</b>	<b>Tyrantrum</b>	Evoluciona de Tyrunt al 39.
<b>698</b>	<b>Amaura</b>	Intercambio por un Lileep en Pueblo Mosaico.
<b>699</b>	<b>Aurorus</b>	Evoluciona de Amaura al 39.
<b>700</b>	<b>Sylveon</b>	Evoluciona de Eevee con Piedra Dia.
<b>701</b>	<b>Hawlucha</b>	Capturable en Ruta 10.
<b>702</b>	<b>Dedenne</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>703</b>	<b>Carbink</b>	Capturable en Forja Inundada o Gruta Tierraunida.
<b>704</b>	<b>Goomy</b>	Capturable en Pantano Profano.
<b>705</b>	<b>Sliggoo</b>	Capturable en Ruta 14 o evoluciona de Goomy al 30.
<b>706</b>	<b>Goodra</b>	Evoluciona de Sliggoo al 50.
<b>707</b>	<b>Klefki</b>	Capturable en Criptas de Luminalia.
<b>708</b>	<b>Phantump</b>	Capturable en Bosque Ladera.

<b>709</b>	<b>Trevenant</b>	Capturable en Ruta 16 o evoluciona de Phantump al 38.
<b>710</b>	<b>Pumpkaboo</b>	Capturable en Ruta 15 Parte 2.
<b>711</b>	<b>Gourgeist</b>	Capturable en Ruta 15 o evoluciona de Pumpkaboo al 37.
<b>712</b>	<b>Bergmite</b>	Capturable en Ruta 17, Gruta Helada o Pirineos de Kalos.
<b>713</b>	<b>Avalugg</b>	Evoluciona de Bergmite al 37.
<b>714</b>	<b>Noibat</b>	Capturable en Catacumbas Septentrionales.
<b>715</b>	<b>Noivern</b>	Evoluciona de Noibat al 42.
<b>716</b>	<b>Xerneas</b>	Capturable en Manantial Profundo en el Postgame.
<b>717</b>	<b>Yveltal</b>	Capturable en la Pesadilla de Circo en el Postgame.
<b>718</b>	<b>Zygarde</b>	Capturable en la Torre Prisma en el Postgame.
<b>719</b>	<b>Diancie</b>	En la Cueva de los Reflejos
<b>720</b>	<b>Hoopa</b>	Por 1400 monedas en el Casino Sanguino
<b>721</b>	<b>Volcanion</b>	En el centro pokémon de Expansiones de Luminalia Oeste

## 7º Generación

<b>Número</b>	<b>Nombre</b>	<b>Método de obtención</b>
<b>722</b>	<b>Rowlet</b>	Intercambio por un Tropius en Cafetería de Luminalia Este.
<b>723</b>	<b>Dartrix</b>	Evoluciona de Rowlet al 18.
<b>724</b>	<b>Decidueye</b>	Evoluciona de Dartrix al 45.
<b>725</b>	<b>Litten</b>	Intercambio por un Chandelure en Cafetería de Luminalia Oeste.

<b>726</b>	<b>Torracat</b>	Evoluciona de Litten al 18.
<b>727</b>	<b>Incineroar</b>	Evoluciona de Torracat al 45.
<b>728</b>	<b>Popplio</b>	Intercambio por un Sharpedo en Cafetería de Luminalia Oeste.
<b>729</b>	<b>Brionne</b>	Evoluciona de Popplio al 18.
<b>730</b>	<b>Primarina</b>	Evoluciona de Brionne al 45.
<b>731</b>	<b>Pikipek</b>	Obtenible mediante crianza de Toucannon.
<b>732</b>	<b>Trumbeak</b>	Evoluciona de Pikipek al 14.
<b>733</b>	<b>Toucannon</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>734</b>	<b>Yungoos</b>	Obtenible mediante crianza de Gumshoos.
<b>735</b>	<b>Gumshoos</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>736</b>	<b>Grubbin</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>737</b>	<b>Charjabug</b>	Evoluciona de Grubbin al 20.
<b>738</b>	<b>Vikavolt</b>	Evoluciona de Charjabug al 36.
<b>739</b>	<b>Crabrawler</b>	Capturable en ruta 11
<b>740</b>	<b>Crabominable</b>	Evoluciona de Crabrawler al 36
<b>741</b>	<b>Oricorio</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>742</b>	<b>Cutiefly</b>	Intercambio en Ciudad Novarte por Flabebe.
<b>743</b>	<b>Ribombee</b>	Capturable en Ruta 19
<b>744</b>	<b>Rockruff</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>745</b>	<b>Lycanroc</b>	Evoluciona de Rockruff al 25.
<b>746</b>	<b>Wishiwashi</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>747</b>	<b>Mareanie</b>	Obtenible mediante crianza de Toxapex.

<b>748</b>	<b>Toxapex</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>749</b>	<b>Mudbray</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>750</b>	<b>Mudsdale</b>	Capturable en Ruta 9 o evoluciona de Mudbray al 30.
<b>751</b>	<b>Dewpider</b>	Capturable en Colina Tormenta O Ciudad Grisalla.
<b>752</b>	<b>Araquanid</b>	Capturable en Ruta 22 o evoluciona de Dewpider al 26.
<b>753</b>	<b>Formantis</b>	Capturable en Isla Montesanto.
<b>754</b>	<b>Lurantis</b>	Capturable en Isla Montesanto o evoluciona de Formantis al 34.
<b>755</b>	<b>Morelull</b>	Capturable en Ruta 3 o Bosque Ladera.
<b>756</b>	<b>Shiinotic</b>	Evoluciona de Morelull al 24.
<b>757</b>	<b>Salandit</b>	Obtenible mediante crianza de Salazzle.
<b>758</b>	<b>Salazzle</b>	Capturable en Pueblo Vanitas (Bastión Pokémon)
<b>759</b>	<b>Stufful</b>	Capturable en Ruta 22
<b>760</b>	<b>Bewear</b>	Capturable en Ruta 22 o evoluciona de Stufful al 30
<b>761</b>	<b>Bounsweet</b>	Obtenible mediante crianza de Steenee/Tsareena
<b>762</b>	<b>Steenee</b>	Capturable en Ruta 16
<b>763</b>	<b>Tsareena</b>	Evoluciona de Steenee si conoce Pisotón.
<b>764</b>	<b>Comfey</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>765</b>	<b>Oranguru</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>766</b>	<b>Passimiam</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>767</b>	<b>Wimpod</b>	Capturable en Ciudad Relieve
<b>768</b>	<b>Golisopod</b>	Capturable en Isla Montesanto o evoluciona de

		Wimpod al 30.
769	<b>Sandygast</b>	Capturable en Ruta 11.
770	<b>Palossand</b>	Capturable en Costa Sanguina o evoluciona de Sandygast al 40.
771	<b>Pyukumuku</b>	Capturable en Ruta 11.
772	<b>Código Cero</b>	En la Granja Yantra (Ruta 24)
773	<b>Silvally</b>	Evoluciona de Código Cero por felicidad
774	<b>Minior</b>	Capturable en la Cueva de los Reflejos
775	<b>Komala</b>	Capturable en Isla Montesanto
776	<b>Turtonator</b>	Capturable en Sima Ardiente
777	<b>Togedemaru</b>	Capturable en Taller Quemado
778	<b>Mimikyu</b>	Evento bruja de Profano (Tras info en Relieve)
779	<b>Bruxish</b>	Capturable en Ciudad Fluxus o ruta 8
780	<b>Drampa</b>	Capturable en Ruta 9
781	<b>Dhelmise</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Acrílico.
782	<b>Jangmo-o</b>	Obtenible mediante crianza de Hakamo-o.
783	<b>Hakamo-o</b>	Capturable en Isla Montesanto o en la Estación de Servicio.
784	<b>Kommo-o</b>	Evoluciona de Hakamo-o al 45.
785	<b>Tapu Koko</b>	Isla Montesanto (Tras hacer evento Loto)
786	<b>Tapu Lele</b>	Isla Montesanto (Tras hacer evento Loto)
787	<b>Tapu Bulu</b>	Isla Montesanto (Tras hacer evento Loto)
788	<b>Tapu Fini</b>	Isla Montesanto (Tras hacer evento Loto)
789	<b>Cosmog</b>	En la Isla Certijo o Viejo Vanitas tras Yantra

<b>790</b>	<b>Cosmoem</b>	Evoluciona de Cosmog al 45
<b>791</b>	<b>Solgaleo</b>	Evoluciona de Cosmoem por Piedra Día
<b>792</b>	<b>Lunala</b>	Evoluciona de Cosmoem por Piedra Noche
<b>793</b>	<b>Nihilego</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>794</b>	<b>Buzzwole</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>795</b>	<b>Pheromosa</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>796</b>	<b>Xurkitree</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>797</b>	<b>Celesteela</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>798</b>	<b>Kartana</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>799</b>	<b>Guzzlord</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>800</b>	<b>Necrozma</b>	En las Criptas de Luminalia
<b>801</b>	<b>Magearna</b>	Ciudad Novarte (Tras dar Corazón Mecánico)
<b>802</b>	<b>Marshadow</b>	En Costa Sanguina tras Yantra.
<b>803</b>	<b>Poipole</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>804</b>	<b>Naganadel</b>	Evoluciona de Poipole con Pulso Dragon
<b>805</b>	<b>Stakataka</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>806</b>	<b>Blacephalon</b>	Capturable en el Lugar Misterioso
<b>807</b>	<b>Zeraora</b>	En la estación de servicio tras subir unas escaleras
<b>808</b>	<b>Meltan</b>	A cambio de 700 monedas en el Casino Sanguino
<b>809</b>	<b>Melmetal</b>	Evoluciona de Meltan por felicidad

## 8º Generación

Número	Pokémon	Método de obtención
810	<b>Grookey</b>	Intercambio por un Victreebel en Cafetería de Fluxus.
811	<b>Thwackey</b>	Evoluciona de Grookey al 18.
812	<b>Rillaboom</b>	Evoluciona de Thwackey al 45.
813	<b>Scorbunny</b>	Intercambio por un Heatmor en Cafetería de Fluxus.
814	<b>Raboot</b>	Evoluciona de Scorbunny al 18.
815	<b>Cinderace</b>	Evoluciona de Raboot al 45.
816	<b>Sobble</b>	Intercambio por un Bruxish en Cafetería de Fluxus.
817	<b>Drizzile</b>	Evoluciona de Sobble al 18.
818	<b>Inteleon</b>	Evoluciona de Drizzile al 45.
819	<b>Skwovet</b>	Obtenible por Crianza de Greedent.
820	<b>Greedent</b>	Capturable en Ruta 16.
821	<b>Rookidee</b>	Obtenible mediante crianza de Corvisquire.
822	<b>Corvisquire</b>	Capturable en Ruta 12.
823	<b>Corviknight</b>	Evoluciona de Corvisquire al 38.
824	<b>Blipbug</b>	Capturable en Bosque Ladera.
825	<b>Dottler</b>	Evoluciona de Blipbug al 10.
826	<b>Orbeetle</b>	Evoluciona de Orbeetle al 30.
827	<b>Nickit</b>	Capturable en Ruta 3.
828	<b>Thievul</b>	Capturable en Pueblo Profano o evoluciona de Nickit al 18.
829	<b>Gossifleur</b>	Obtenible mediante crianza de Eldegoss.

<b>830</b>	<b>Eldegoss</b>	Capturable en Ruta 20.
<b>831</b>	<b>Wooloo</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>832</b>	<b>Dubwool</b>	Capturable en Ruta 9 o evoluciona de Wooloo al 24.
<b>833</b>	<b>Chewtle</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>834</b>	<b>Drednaw</b>	Capturable en Pueblo Fresco o evoluciona de Chewtle al 24.
<b>835</b>	<b>Yamper</b>	Capturable en Ciudad Novarte.
<b>836</b>	<b>Boltund</b>	Evoluciona de Yamper al 25.
<b>837</b>	<b>Rolycoly</b>	Capturable en Cueva Grisalla.
<b>838</b>	<b>Carkol</b>	Capturable en Cueva Lobrega o evoluciona de Rolycoly al 18.
<b>839</b>	<b>Coalossal</b>	Evoluciona de Carkol al 40.
<b>840</b>	<b>Applin</b>	Capturable en ruta 7 Norte.
<b>841</b>	<b>Flapple</b>	Evoluciona de Applin con Piedra Hoja.
<b>842</b>	<b>Appletun</b>	Evoluciona de Applin con Piedra Dia.
<b>843</b>	<b>Silicobra</b>	Obtenible mediante crianza de Sandaconda.
<b>844</b>	<b>Sandaconda</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
<b>845</b>	<b>Cramorant</b>	Capturable en ruta 23.
<b>846</b>	<b>Arrokuda</b>	Obtenible mediante crianza de Barraskewda.
<b>847</b>	<b>Barraskewda</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Petroglifo.
<b>848</b>	<b>Toxel</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>849</b>	<b>Toxtricity</b>	Evoluciona de toxel al 30.
<b>850</b>	<b>Sizzlipede</b>	Obtenible mediante crianza de Centiskorch.

<b>851</b>	<b>Centiskorch</b>	Capturable en Prisión del Olvido.
<b>852</b>	<b>Clobbopus</b>	Capturable en Pueblo Petroglifo.
<b>853</b>	<b>Grapploct</b>	Evoluciona de Clobbopus al 40.
<b>854</b>	<b>Sinistea</b>	Capturable en Antigua Biblioteca (Ciudad Óleo)
<b>855</b>	<b>Polteageist</b>	Evoluciona de Sinistar con Piedra Noche
<b>856</b>	<b>Hatenna</b>	Obtenible mediante crianza de Hattrem/Hatterene.
<b>857</b>	<b>Hattrem</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>858</b>	<b>Hatterene</b>	Evoluciona de Hattrem al 42.
<b>859</b>	<b>Impidimp</b>	Intercambio por un Tinkatuff en una casa de Ruta 7.
<b>860</b>	<b>Morgrem</b>	Capturable en Viejo Vánitas o evoluciona de Impidimp al 32.
<b>861</b>	<b>Grimmsnarl</b>	Evoluciona de Morgrem al 42.
<b>862</b>	<b>Obstagoon</b>	Evoluciona de Linoone al 35.
<b>863</b>	<b>Perrserker</b>	Capturable en Ruta 25 o evoluciona de Meowth con Piedra Noche.
<b>864</b>	<b>Cursola</b>	Evoluciona de Corsola con Piedra Noche.
<b>865</b>	<b>Sirfetch'd (Z)</b>	Evoluciona de Farfetch'd con Pan Duro.
<b>866</b>	<b>Mr.Rime</b>	Capturable en Ciudad Batik o evoluciona de Mr.Mime con Piedra Alba.
<b>867</b>	<b>Runerigus</b>	Capturable en Ruta 25 o evoluciona de Yamask con Piedra Noche.
<b>868</b>	<b>Milcery</b>	Capturable en Ruta 8. (Pantalla Chateau Lanto)
<b>869</b>	<b>Alcremie</b>	Capturable en Ruta 8 o evoluciona de Milcery con Piedra Lunar.
<b>870</b>	<b>Falinks</b>	Capturable en Isla Certijo.

<b>871</b>	<b>Pincurchin</b>	Capturable en Ruta 11.
<b>872</b>	<b>Snom</b>	Capturable en Pirineos de Kalos.
<b>873</b>	<b>Frosmoth</b>	Capturable en Pirineos de Kalos o Ciudad Fractal.
<b>874</b>	<b>Stonjourner</b>	Capturable en Ruta 25
<b>875</b>	<b>Eiscue</b>	Intercambio por Morpeko en Pueblo Sanguino
<b>876</b>	<b>Indeedee</b>	Capturable en Expansiones de Luminalia.
<b>877</b>	<b>Morpeko</b>	Capturable en Ruta 12
<b>878</b>	<b>Cufant</b>	Capturable en la Estación de Servicio.
<b>879</b>	<b>Copperajah</b>	Capturable en la Estación de Servicio o evoluciona de Cufant al 34.
<b>880</b>	<b>Dracozolt</b>	Intercambiable en Ciudad Mosaico por Fósil Helix.
<b>881</b>	<b>Arctozolt</b>	Intercambiable en Ciudad Mosaico por Fósil Domo.
<b>882</b>	<b>Dracovish</b>	Intercambiable en Ciudad Mosaico por Fósil Raíz.
<b>883</b>	<b>Arctovish</b>	Intercambiable en Ciudad Mosaico por Fósil Garra.
<b>884</b>	<b>Duraludon</b>	Capturable en Expansiones de Luminalia Sur
<b>885</b>	<b>Dreepy</b>	Capturable en ruta 22.
<b>886</b>	<b>Drakloak</b>	Evoluciona de Dreepy al 50
<b>887</b>	<b>Dragapult</b>	Evoluciona de Drakloak al 60
<b>888</b>	<b>Zacian</b>	En santuario de los Reyes tras Yantra.
<b>889</b>	<b>Zamacenta</b>	En santuario de los Reyes tras Yantra.
<b>890</b>	<b>Eternatus</b>	En Catacumbas Occidentales tras su puzzle
<b>891</b>	<b>Kubfu</b>	Capturable en Ciudad Yantra.
<b>892</b>	<b>Urshifu</b>	Evoluciona de Kubfu por felicidad.

<b>893</b>	<b>Zarude</b>	Ruta 20 tras Yantra.
<b>894</b>	<b>Regieleki</b>	En la Gran Exposición tras Yantra
<b>895</b>	<b>Regidrago</b>	En la ruta 17
<b>896</b>	<b>Glastrier</b>	En ciudad Fractal
<b>897</b>	<b>Spectrier</b>	En la Torre Oscura tras Yantra
<b>898</b>	<b>Calyrex</b>	En el Huerto Vanitas tras Yantra
<b>903</b>	<b>Kleavor</b>	Evoluciona de Scyther si conoce Golpe Roca.
<b>904</b>	<b>Wyrdeer</b>	Evoluciona de Stantler al 40.
<b>905</b>	<b>Basculegion</b>	Evoluciona de Basculin al 40.
<b>906</b>	<b>Overqwill</b>	Evoluciona de Qwilfish si conoce Púas Tóxicas.
<b>907</b>	<b>Sneasler</b>	Evoluciona de Sneasel si conoce Puya Nociva.
<b>994</b>	<b>Ursaluna</b>	Evoluciona de Ursaring al 45.
<b>995</b>	<b>Enamorus</b>	En la petrocueva, tras Yantra.

## 9º Generación

Número	Pokémon	Método de obtención
<b>909</b>	<b>Sprigatito</b>	En el café Galanes por un Kecleon
<b>910</b>	<b>Floragato</b>	Evoluciona de Sprigatito al 18
<b>911</b>	<b>Meowscarada</b>	Evoluciona de Floragato al 45
<b>912</b>	<b>Fuecoco</b>	En el café Galanes por un Scratty
<b>913</b>	<b>Crocalor</b>	Evoluciona de Fuecoco al 18
<b>914</b>	<b>Skeledirge</b>	Evoluciona de Crocalor al 45

<b>915</b>	<b>Quaxly</b>	En el café Galanes por un Heliolisk
<b>916</b>	<b>Quaxwell</b>	Evoluciona de Quaxly al 18
<b>917</b>	<b>Quaquaval</b>	Evoluciona de Quaxwell al 45
<b>918</b>	<b>Lechonk</b>	Capturable en Ruta 9.
<b>919</b>	<b>Oinkologne</b>	Capturable en Ruta 9 o evoluciona de Lechonk al 18.
<b>920</b>	<b>Dudunsparce</b>	Capturable en Ruta 24 o evoluciona de Dunsparce al 37.
<b>921</b>	<b>Tarountula</b>	Obtenible mediante crianza de Spidops.
<b>922</b>	<b>Spidops</b>	Capturable en Bosque Ladera.
<b>923</b>	<b>Nymble</b>	Capturable en Bosque Ladera.
<b>924</b>	<b>Lokix</b>	Evoluciona de Nymble al 24.
<b>925</b>	<b>Rellor</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>926</b>	<b>Rabsca</b>	Evoluciona de Rellor al 30.
<b>927</b>	<b>Greavard</b>	Capturable en Ruta 6.
<b>928</b>	<b>Houndstone</b>	Evoluciona de Greavard al 30.
<b>929</b>	<b>Flittle</b>	Capturable en Ruta 3.
<b>930</b>	<b>Espathra</b>	Evoluciona de Flittle al 35.
<b>931</b>	<b>Farigiraf</b>	Evoluciona de Girafarig al 40.
<b>932</b>	<b>Dondozo</b>	Capturable en Fondo del lago de Ruta 16.
<b>933</b>	<b>Veluza</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Petroglifo.
<b>934</b>	<b>Finizen</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Acrílico.
<b>935</b>	<b>Palafin</b>	Capturable en Fondo Marino de Pueblo Acrílico o evoluciona de Finizen al 38.

<b>936</b>	<b>Smoliv</b>	Obtenible mediante crianza de Dolliv/Arboliva.
<b>937</b>	<b>Dolliv</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>938</b>	<b>Arboliva</b>	Evoluciona de Dolliv al 35.
<b>939</b>	<b>Capsakid</b>	Capturable en Santuario de Reyes.
<b>940</b>	<b>Scovillain</b>	Evoluciona de Capsakid con Piedra Fuego.
<b>941</b>	<b>Tadbulb</b>	Capturable en Cueva Refulgente.
<b>942</b>	<b>Bellibolt</b>	Evoluciona de Tadbulb con Piedra Trueno.
<b>943</b>	<b>Varoom</b>	Obtenible mediante crianza de Revaroom.
<b>944</b>	<b>Revaroom</b>	Capturable en Fábrica de Pokéball.
<b>945</b>	<b>Orthworm</b>	Capturable en la Estación de Servicio.
<b>946</b>	<b>Tandemaus</b>	Recompensa de Zafra (Tras Restaurante)
<b>947</b>	<b>Maushold</b>	Evoluciona de Tandemaus al 25.
<b>948</b>	<b>Cetoddle</b>	Obtenible mediante crianza de Cetitan.
<b>949</b>	<b>Cetitan</b>	Capturable en Gruta Helada.
<b>950</b>	<b>Frigibax</b>	Capturable en Gruta Helada.
<b>951</b>	<b>Arctibax</b>	Evoluciona de Frigibax al 35.
<b>952</b>	<b>Baxcalibur</b>	Evoluciona de Arctibax al 54.
<b>953</b>	<b>Tatsugiri</b>	Capturable en Fondo del lago de Ruta 16.
<b>954</b>	<b>Cyclizar</b>	Capturable en la Estación de Servicio.
<b>955</b>	<b>Pawmi</b>	Capturable en Ruta 2.
<b>956</b>	<b>Pawmo</b>	Evoluciona de Pawmi al 18.
<b>957</b>	<b>Pawmot</b>	Evoluciona de Pawmo por amistad.

<b>958</b>	<b>Wattrel</b>	Capturable en Ciudad Novarte o Ruta 11.
<b>959</b>	<b>Kilowattrel</b>	Capturable en Ruta 11 o evoluciona de Wattrel al 25.
<b>960</b>	<b>Bombirdier</b>	Capturable en Ruta 14.
<b>961</b>	<b>Squawkabilly</b>	Intercambio por un Pidgeot en Ciudad Romantis.
<b>962</b>	<b>Flamingo</b>	Capturable en Isla Certijo.
<b>963</b>	<b>Klawf</b>	Capturable en Ruta 10.
<b>964</b>	<b>Nacli</b>	Crianza de Naclstack/Garganacl.
<b>965</b>	<b>Naclstack</b>	Capturable en la Estación de Servicio.
<b>966</b>	<b>Garganacl</b>	Capturable en Batalla de Kalos Este o evoluciona de Naclstack al 38.
<b>967</b>	<b>Glimmet</b>	Capturable en Catacumbas Septentrionales.
<b>968</b>	<b>Glimmora</b>	Capturable en Catacumbas Septentrionales o evoluciona de Glimmet al 35.
<b>969</b>	<b>Shroodle</b>	Obtenible mediante crianza de Grafaiai.
<b>970</b>	<b>Grafaiai</b>	Capturable en Ruta 14.
<b>971</b>	<b>Fidough</b>	Capturable en Ruta 2.
<b>972</b>	<b>Dachsbum</b>	Evoluciona de Fidough al 26.
<b>973</b>	<b>Maschiff</b>	Capturable en Colina de Tormenta.
<b>974</b>	<b>Mabosstiff</b>	Evoluciona de Maschiff al 30.
<b>975</b>	<b>Bramblin</b>	Obtenible mediante crianza de Brambleghast
<b>976</b>	<b>Brambleghast</b>	Capturable en ruta 24
<b>977</b>	<b>Gimmighoul</b>	Capturable en Ruta 8.
<b>978</b>	<b>Gholdengo</b>	Evoluciona de Gimmighoul al 50.

<b>979</b>	<b>Tinkatink</b>	Capturable en Ruta 5.
<b>980</b>	<b>Tinkatuff</b>	Evoluciona de Tinkatink al 24.
<b>981</b>	<b>Tinkaton</b>	Evoluciona de Tinkatuff al 38.
<b>982</b>	<b>Charcadet</b>	Capturable en Ruta 7 Norte.
<b>983</b>	<b>Armarouge</b>	Evoluciona de Charcadet con Piedra Fuego.
<b>984</b>	<b>Ceruledge</b>	Evoluciona de Charcadet con Piedra Noche.
<b>985</b>	<b>Kingambit</b>	Evoluciona de Bisharp al 42.
<b>986</b>	<b>Clodsire</b>	Capturable en Pantano Profano o evoluciona de Wooper si conoce Puya Nociva.
<b>987</b>	<b>Annihilape</b>	Evoluciona de Primeape al 45,
<b>988</b>	<b>Wo-Chien</b>	En las Catacumbas Septentrionales
<b>989</b>	<b>Chien-Pao</b>	en las Catacumbas Meridionales.
<b>990</b>	<b>Ting-Lu</b>	En las Catacumbas Orientales
<b>991</b>	<b>Chi-Yu</b>	En las Catacumbas Occidentales.
<b>992</b>	<b>Koraidon</b>	En el santuario Prosperidad dentro de la cueva druíca
<b>993</b>	<b>Miraidon</b>	En la Fábrica de Pokéball.
<b>999</b>	<b>Dipplin</b>	Evoluciona de Applin al 28. Evoluciona de Ursaring al 45.
<b>1000</b>	<b>Okidogi</b>	En el Pantano Profano, tras Yantra
<b>1001</b>	<b>Munkidori</b>	En el Pantano Profano, tras Yantra.
<b>1002</b>	<b>Fezandipiti</b>	En el Pantano Profano, tras Yantra.
<b>1003</b>	<b>Ogerpon</b>	En la ruta 16, tras Yantra.
<b>1004</b>	<b>Sinistcha</b>	Evoluciona de Sinistea con Piedra Hoja.

<b>1005</b>	<b>Archadulon</b>	Capturable en Expansiones de Luminalia o evoluciona de Duraludon al 55.
<b>1006</b>	<b>Hydrapple</b>	Evoluciona de Dipplin al 50.
<b>1016</b>	<b>Terapagos</b>	En la Forja Abandonada tras Yantra
<b>1017</b>	<b>Pectarunt</b>	En pantano profano, en el árbol, tras Yantra

## Fakemon

<b>899</b>	<b>Cefireon</b>	Evoluciona de Eevee con Pluma Eólica. (Completar Isla Montesanto)
<b>900</b>	<b>Maidible</b>	(Mega Mawile) Evoluciona de Mawile al 45.
<b>901</b>	<b>Zippectre</b>	(Mega Banette) Evoluciona de Banette al 40.
<b>902</b>	<b>Soundow</b>	(Maga Audino) Evoluciona de Audino al 40.
<b>908</b>	<b>Missigno</b>	Capturable en el Interior del Arma Definitiva.
<b>996</b>	<b>Cherriller</b>	Evoluciona de Cherrim al 32.
<b>997</b>	<b>Royaleon</b>	Evoluciona de Eevee con Peluca Regia. (Isla Certijo)
<b>998</b>	<b>Gourmaus</b>	Evoluciona de Maushold al 38.
<b>1007</b>	<b>Halcombate</b>	Evoluciona de Hawlucha al 55.
<b>1008</b>	<b>Serdupla</b>	Evoluciona de Seviper al 52.
<b>1009</b>	<b>Zanghoul</b>	Evoluciona de Zangoose al 52.
<b>1010</b>	<b>Freyjynx</b>	Evoluciona de Jynx al 65.
<b>1011</b>	<b>Fobeto</b>	Evoluciona de Hypno al 65.
<b>1012</b>	<b>Constellar</b>	Evoluciona de Solrock o Lunatone si ambos están en el equipo y suben un nivel.
<b>1013</b>	<b>Luvourne</b>	Evoluciona de Luvdisc al 60

<b>1014</b>	<b>Marolier</b>	Evoluciona de Marowak al 65
<b>1015</b>	<b>Sudrasil</b>	Evoluciona de Sudowoodo al 70
<b>1018</b>	<b>Auretosk</b>	Capturable al final de la historia.

# CRÉDITOS DE LA GUÍA

Juego hecho y desarrollado por Eric\_Lostie

Guia base hecha y supervisión general por Poki\_Papillon.

Edición y redacción por Taighean y AlexReshi.

Supervisión de combates, Beta 2, 3 y Parte 1.5 por DanzanteSinMega.

Revisión de Beta 2 y porcentajes de Pokémon de ruta por Nieves1236.

Revisión de Beta 2 post salida de Beta 3 por Jorgeabdce y Virri.

Decorado de Guía por AlexReshi

Revisión de la guía por Pukas

Redacción Ubicaciones Pokédex y Parte 2 por BatinBatallas.