

SNORLAX
GEN I - KANTO

#143



NO SE ENCUENTRA SATISFECHO HASTA QUE NO SE COME 400 KG DE COMIDA CADA DÍA. CUANDO ACABA DE COMER, SE QUEDA DORMIDO.



MUNCHLAX → SNORLAX

NIDORAN-F
GEN I - KANTO

#029



AUNQUE PEQUEÑAS, SUS VENENOSAS PÚAS SON MUY PELIGROSAS. TIENEN UN CUERNO MÁS PEQUEÑO QUE LOS MACHOS.



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

SQUIRTLE
GEN I - KANTO

#007

AGUA



SE PROTEGE CON SU CAPARAZÓN Y LUEGO CONTRAATACA LANZANDO AGUA A PRESIÓN CUANDO TIENE OPORTUNIDAD.



SQUIRTLE → WARTORTLE → BLASTOISE

NIDORINA
GEN I - KANTO

#030



TIENE UN CARÁCTER AFABLE. EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS PARA CONFUNDIR AL ENEMIGO.



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

WARTORTLE
GEN I - KANTO

#008



SI ES GOLPEADO, ESCONDERÁ SU CABEZA. AUN ASÍ, SU COLA PUEDE SEGUIR GOLPEANDO.



SQUIRTLE → WARTORTLE → BLASTOISE

NIDOQUEEN
GEN I - KANTO

#031



USA SU CUERPO DURO Y ESCAMOSO PARA SELLAR LA ENTRADA A SU MADRIGUERA Y PROTEGERSE DE LOS DEPREDADORES.



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

BLASTOISE
GEN I - KANTO

#009



PARA ACABAR CON SU ENEMIGO, LO APLASTA CON EL PESO DE SU CUERPO. EN MOMENTOS DE APURÓ, SE ESCONDE EN EL CAPARAZÓN.



SQUIRTLE → WARTORTLE → BLASTOISE

ODDISH
GEN I - KANTO

#043



PLANTA



VENENO

DURANTE EL DÍA, SE AGAZAPA EN EL FRÍO SUBSUELO HUYENDO DEL SOL. LA LUZ DE LA LUNA LE HACE CRECER MUCHO.



ODDISH → GLOOM → VILEPLUME → BELLOSSOM

GLOOM

GEN I - KANTO



¡HUELE BASTANTE MAL! DE TODAS FORMAS, UNA DE CADA MIL PERSONAS APRECIA SU FÉTIDO OLOR.

**POLIWRATH**

GEN I - KANTO



TIENE MÚSCULOS MUY DESARROLLADOS. ES CAPAZ DE NADAR EN EL OCÉANO SIN DESCANSO.

**GOLDUCK**

#044

GEN I - KANTO

**GOLDUCK**

GEN I - KANTO



APARECE EN RÍOS AL ANOCHECER. PUEDE USAR PODERES TELEQUÍNÉTICOS SI SU FRENTE BRILLA MISTERIOSAMENTE.

**POLIWAG**

#055

GEN I - KANTO

POLIWAG

GEN I - KANTO

**POLIWAG**

#060

GEN I - KANTO



TIENE UNA PIEL EXTRAORDINARIA, FINA Y HÚMEDA, QUE DEJA ENTREVER LAS VÍSCERAS QUE TIENE DISPUESTAS EN ESPIRAL.

**POLIWHIRL**

#061

GEN I - KANTO



CAPAZ DE VIVIR DENTRO O FUERA DEL AGUA. FUERA DEL AGUA SUDA PARA MANTENER BABOSO SU CUERPO.

**POLIWRATH**

#062

GEN I - KANTO

**TENTACOOL**

GEN I - KANTO

TENTACOOL

GEN I - KANTO

**TENTACRUEL**

#072

GEN I - KANTO



SU CUERPO SE COMPONE CASI EN EXCLUSIVA DE AGUA. LANZA EXTRAÑOS RAYOS CON SUS OJOS CRISTALINOS.

**TENTACRUEL**

#073

GEN I - KANTO

**TENTACRUEL**

#073

GEN I - KANTO



CUANDO CAZA, EXTIENDE LOS CORTOS TENTÁCULOS QUE TIENE PARA ATRAPAR E INMOVILIZAR A SU PRESA.

**TANGELA**

#114

GEN I - KANTO



SE CAMUFLA CON LA MULTITUD DE LIANAS QUE ENVUELVEN SU CUERPO Y QUE NO DEJAN DE CRECER A LO LARGO DE TODA SU VIDA.



HORSEA

GEN I - KANTO

#116



ES FAMOSO POR DERRIBAR A BICHOS VOLADORES LANZANDO TINTA DESDE LA SUPERFICIE DEL AGUA.

**VAPOREON**

GEN I - KANTO

#134



PREFIERE LAS BELLAS COSTAS. CON CÉLULAS PARECIDAS AL AGUA, PODRÍA FUNDIRSE EN LA MISMA.

**SEADRA**

GEN I - KANTO

#117



LAS AFILADAS PÚAS QUE LE RECUBREN EL CUERPO SE LE ERIZAN Y PUEDEN CAUSAR EL DEBILITAMIENTO CON SOLO TOCARLO.

**GYARADOS**

GEN I - KANTO

#130



EN LA LITERATURA ANTIGUA SE DICE QUE UN GYARADOS REBOSANTE DE VIOLENCIA ARRASÓ UN POBLADO.

**LAPRAS**

GEN I - KANTO

#131



SON BUENOS DE CORAZÓN. MUCHOS FUERON CAPTURADOS POR SER TAN PACÍFICOS. AHORA HAY MUCHOS MENOS.

OMANYTE

GEN I - KANTO

#138



POKÉMON PREHISTÓRICO QUE VIVIÓ EN EL OCÉANO PRIMORDIAL. PARA NADAR SE VALÍA DE SUS 10 TENTÁCULOS.

**OMASTAR**

GEN I - KANTO

#139



TIENE LOS TENTÁCULOS TAN DESARROLLADOS QUE LE SIRVEN DE MANOS Y PIES. CON ELLOS ATRAPA A SU PRESA Y LE DA UN BOCADO.

**ARTICUNO**

GEN I - KANTO

#144



LEGENDARIO POKÉMON PÁJARO CAPAZ DE GENERAR VENTISCAS CONGELANDO LA HUMEDAD DEL AIRE.

DRATINI

GEN I - KANTO

#147



SE LE LLAMA EL POKÉMON ESPEJISMO PORQUE SON MUY POCOS LOS QUE LO HAN VISTO. SE ENCONTRÓ SU MUDA.

**DRAGONAIR**

GEN I - KANTO

#148



SUS CRISTALINOS ORBES PARECEN DARLE AL POKÉMON EL PODER DE CONTROLAR EL CLIMA LIBREMENTE.

**PIDGEY**

GEN I - KANTO

#016

**PIDGEY**

GEN I - KANTO

#016

WEEDLE

GEN I - KANTO

#013



SUELE HABITAR BOSQUES Y PRADERAS. TIENE UN AFILADO Y VENENOSO AGUIJÓN DE UNOS 5 CM ENCIMA DE LA CABEZA.

**PIDGEOTTO**

GEN I - KANTO

#017



TIENE UNAS GARRAS DESARROLLADAS. PUEDE ATRAPAR UN EXEGGCUTE Y TRANSPORTARLO DESDE UNA DISTANCIA DE CASI 100 KM.

**PIDGEOT**

GEN I - KANTO

#018



CUANDO CAZA, VUELA MUY DEPRISA A RAS DEL AGUA Y SORPRENDE A INOCENTES PRESAS COMO MAGIKARP.

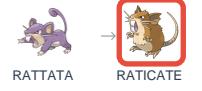
**RATICATE**

GEN I - KANTO

#020



LIMA SUS COLMILLOS ROYENDO OBJETOS Duros. CON ELLOS PUEDE DESTRUIR INCLUSO PAREDES DE HORMIGÓN.

**SPEAROW**

GEN I - KANTO

#021

**SPEAROW**

GEN I - KANTO

#021



MUY PROTECTOR DE SU TERRITORIO, MUEVE SUS CORTAS ALAS SIN DESCANSO PARA LANZARSE A TODA VELOCIDAD.



FEAROW

GEN I - KANTO

#022



CON SUS ENORMES Y MAGNÍFICAS ALAS, PUEDE SEGUIR VOLANDO SIN TENER QUE ATERRIZAR PARA DESCANSAR.



SPEAROW

FEAROW

VULPIX

GEN I - KANTO

#037



CUANDO NACE SOLO TIENE UNA COLA, PERO A MEDIDA QUE CRECE, ESTA SE VA DIVIDIENDO DESDE LA PUNTA.



VULPIX

NINETALES

DIGLETT

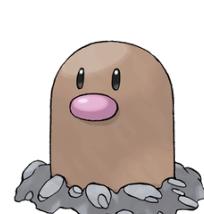
GEN I - KANTO

#050

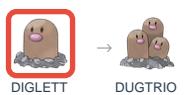
DUGTRIO

GEN I - KANTO

#051



VIVE UN METRO POR DEBAJO DEL SUELLO, DONDE SE ALIMENTA DE RAÍCES. TAMBIÉN APARECE EN LA SUPERFICIE.



DIGLETT

DUGTRIO

DUGTRIO

GEN I - KANTO



EN COMBATE, CAVA LA TIERRA, SE ESCONDE Y SALE DE REPENTE PARA GOLPEAR A SU RIVAL. NUNCA SE SABE POR DÓNDE PUEDE APARECER.



DIGLETT

DUGTRIO

MANKEY

GEN I - KANTO

#056



ES PELIGROSO ACERCARSE SI SE ENFADA SIN RAZÓN APARENTE, YA QUE NO DISTINGUE ENTRE AMIGOS Y ENEMIGOS.



MANKEY

PRIMEAPE

ANNIHILAPE

PRIMEAPE

GEN I - KANTO

#057



SOLO SE CALMA CUANDO NADIE ESTÁ CERCA. LLEGAR A VER ESE MOMENTO ES REALMENTE DIFÍCIL.



MANKEY

PRIMEAPE

ANNIHILAPE

GROWLITHE

GEN I - KANTO

#058



ES MUY AGRADABLE Y LEAL. PARA AHUYENTAR AL ENEMIGO, SE PONE A LADRAR Y A DAR BOCADOS.



GROWLITHE

ARCANINE

ARCANINE

GEN I - KANTO

#059



UN POKÉMON MUY ADMIRADO DESDE LA ANTIGÜEDAD POR SU BELLEZA. CORRE ÁGILMENTE COMO SI TUVIERA ALAS.



GROWLITHE

ARCANINE

ABRA

GEN I - KANTO

#063

PSÍQUICO



DUERME 18 HORAS AL DÍA Y MIENTRAS LO HACE ES CAPAZ DE USAR UNA SERIE DE PODERES EXTRASENSORIALES.



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

KADABRA

GEN I - KANTO

#064

PSÍQUICO



CUANDO UTILIZA SU PODER PSÍQUICO, EMITE PODEROSAS ONDAS ALFA QUE PUEDEN DESTRUIR DISPOSITIVOS.



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

ALAKAZAM

GEN I - KANTO

#065

PSÍQUICO



SUS NEURONAS SE MULTIPLICAN CONTINUAMENTE DURANTE SU VIDA. POR ESO, SIEMPRE LO RECUERDA TODO.



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

GEODUDE

GEN I - KANTO

#074

ROCA

TIERRA



APARECEN EN LLANOS Y MONTAÑAS. COMO PARECEN ROCAS, LA GENTE SE TROPIEZA CON ELLOS O LOS PISA.



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GRAVELER

GEN I - KANTO

#075

ROCA
TIERRA

DE NATURALEZA DESCUIDADA Y LIBRE, NO LE IMPORTA DAÑARSE CUANDO BAJA RODANDO MONTAÑAS.



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GOLEM

GEN I - KANTO

#076

ROCA
TIERRA

SE LANZA MONTAÑA ABAJO Y DEJA UN SURCO DESDE LA CIMA HASTA EL PIE. ES MEJOR MANTENERSE ALEJADO.



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

FARFETCH'D

GEN I - KANTO

#083

NORMAL
VOLADOR

EL PUEBLO QUE LLEVA ES SU MEJOR ARMA. SUELLE USARLO COMO ESPADA PARA CORTAR COSAS.

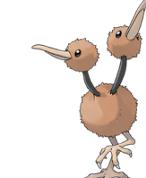


FARFETCH'D → SIRFETCH'D

DODUO

GEN I - KANTO

#084

NORMAL
VOLADOR

ESTE POKÉMON DE DOS CABEZAS ES EL RESULTADO DE UNA MUTACIÓN. CUANDO CORRE, PUEDE ALCANZAR CASI 100 KM POR HORA.



DODUO → DODRIO

DODRIO

GEN I - KANTO

#085



MÁS VALE NO PERDER DE VISTA NINGUNA DE LAS TRES CABEZAS. DE LO CONTRARIO, EL NÚMERO DE PICOTAZOS SERÁ ENORME.



DODUO DODRIO

CUBONE

GEN I - KANTO

#104



LLEVA PUESTO EL CRÁNEO DE SU MADRE. CUANDO SE SIENTE SOLO SE PONE A GRITAR MUY FUERTE.



CUBONE MAROWAK

HITMONLEE

GEN I - KANTO

#106

**HITMONLEE**

GEN I - KANTO

#106



ENCOGE Y ESTIRA LAS PATAS A SU ANTOJO. CUANDO LAS ESTIRA, ES CAPAZ DE PROPINAR UNA BUENA PATADA AL ENEMIGO.



TYROGUE HITMONLEE HITMONCHAN HITMONTOP

HITMONCHAN

GEN I - KANTO

#107



LOS POTENTES GOLPES DE SUS BRAZOS PUEDEN PULVERIZAR EL HORMIGÓN. DESCANSO TRAS LUCHAR TRES MINUTOS.

**KANGASKHAN**

GEN I - KANTO

#115



LLEVA A SU CRÍA EN LA BOLSITA DE SU PANZA. SOLO DEJA QUE SU CRÍA SALGA A JUGAR CUANDO NO SIENTE PELIGRO.

STARYU

GEN I - KANTO

#120



AUNQUE SUS BRAZOS SE ROMPAN PODRÁN REGENERARSE, SIEMPRE Y CUANDO SU NÚCLEO SIGA INTACTO.

**PINSIR**

GEN I - KANTO

#127



ATRAPA PRESAS CON SUS PINZAS HASTA QUE LAS PARTE EN DOS. LANZA LEJOS LO QUE NO PUEDE QUEBRAR.

TAUROS

GEN I - KANTO

#128



NORMAL

DESPUÉS DE ANIMARSE A LUCHAR FUSTIGÁNDOSE CON SUS TRES COLAS, CARGA A TODA VELOCIDAD.

EEVEE

GEN I - KANTO

#133



NORMAL

UN EXTRAÑO POKÉMON QUE SE ADAPTA A LOS ENTORNOS MÁS HOSTILES GRACIAS A SUS DIFERENTES EVOLUCIONES.

**DRAGONITE**

GEN I - KANTO

#149



DRAGÓN

VOLADOR

A PESAR DEL TAMAÑO QUE TIENE Y DE LO PESADO QUE ES, PUEDE VOLAR. ES CAPAZ DE DAR LA VUELTA AL MUNDO EN SOLO 16 HORAS.

MACHOP

GEN I - KANTO

#066



LUCHA

LEVANTA UN GRAVELER PARA MANTENER SUS MÚSCULOS EN FORMA. DOMINA TODAS LAS ARTES MARCIALES.

**KABUTO**

GEN I - KANTO

#140



ROCA

AGUA

SE CREE QUE HABITÓ LAS PLAYAS HACE 300 MILLONES DE AÑOS. SE PROTEGE CON UNA DURA CONCHA.

**KABUTOPS**

GEN I - KANTO

#141



ROCA

AGUA

REPLIEGA SUS EXTREMIDADES EN EL AGUA PARA HACERSE MÁS COMPACTO, Y MUEVE SU CONCHA PARA NADAR RÁPIDO.

**DRATINI**

GEN I - KANTO

#149



DRAGÓN

VOLADOR

A PESAR DEL TAMAÑO QUE TIENE Y DE LO PESADO QUE ES, PUEDE VOLAR. ES CAPAZ DE DAR LA VUELTA AL MUNDO EN SOLO 16 HORAS.

MACHOP

GEN I - KANTO

#066



LUCHA

LEVANTA UN GRAVELER PARA MANTENER SUS MÚSCULOS EN FORMA. DOMINA TODAS LAS ARTES MARCIALES.

**MACHOKE**

GEN I - KANTO

#067



LUCHA

SU MUSCULOSO CUERPO ES TAN FUERTE QUE USA UN CINTO ANTIFUERZA PARA CONTROLAR SUS MOVIMIENTOS.

**MACHAMP**

GEN I - KANTO

#068



LUCHA

TIENE CUATRO BRAZOS TAN BIEN DESARROLLADOS QUE PUEDE DAR UNA SERIE DE 1000 PUÑETAZOS EN CUESTIÓN DE DOS SEGUNDOS.



MAGNEMITE #081

GEN I - KANTO



ELÉCTRICO



ACERO



LAS UNIDADES A LOS LADOS DE SU CUERPO GENERAN ENERGÍA ANTIGRAVITATORIA PARA MANTENERLO EN EL AIRE.



MAGNEMITE MAGNETON MAGNEZONE

MAGNETON #082

GEN I - KANTO



ELÉCTRICO



ACERO

LO CONSTITUYE UN GRUPO DE MAGNEMITE. DESCARGA POTENTES ONDAS MAGNÉTICAS DE ALTO VOLTAJE.



MAGNEMITE MAGNETON MAGNEZONE

RHYDON #112

GEN I - KANTO



TIERRA



ROCA



LA PIEL LE SIRVE DE ESCUDO PROTECTOR. PUEDE VIVIR EN LAVA LÍQUIDA A 2000 °C DE TEMPERATURA.



RHYHORN RHYDON RHYPERIOR

BULBASAUR #001

GEN I - KANTO



PLANTA



VENENO



UNA RARA SEMILLA LE FUE PLANTADA EN EL LOMO AL NACER. LA PLANTA BROTA Y CRECE CON ESTE POKÉMON.



BULBASAUR IVYSAUR VENUSAUR

ONIX #095

GEN I - KANTO



ROCA



TIERRA

CAVA A GRAN VELOCIDAD EN BUSCA DE COMIDA. LOS TÚNELES QUE DEJA SON USADOS POR LOS DIGLETT.



ONIX STEELIX

RHYHORN #111

GEN I - KANTO



TIERRA



ROCA

ES MUY FUERTE, PERO NO ESPECIALMENTE LISTO. ES CAPAZ DE DERRIBAR RASCACIELOS USANDO PLACAJE VARIAS VECES.



RHYHORN RHYDON RHYPERIOR

IVYSAUR #002

GEN I - KANTO



PLANTA



VENENO



ESTE POKÉMON TIENE UN BULBO EN EL LOMO. DICEN QUE, AL ABSORBER NUTRIENTES, EL BULBO SE TRANSFORMA EN UNA FLOR GRANDE.



BULBASAUR IVYSAUR VENUSAUR

VENUSAUR #003

GEN I - KANTO



PLANTA



VENENO



LLENA SU CUERPO DE ENERGÍA CON LOS RAYOS SOLARES QUE CAPTAN LOS ANCHOS PÉTALOS DE SU FLOR.



BULBASAUR IVYSAUR VENUSAUR

CATERPIE

GEN I - KANTO

#010



PARA PROTEGERSE DESPIDE UN HEDOR HORRIBLE DE SUS ANTENAS, CON EL QUE REPELE A SUS ENEMIGOS.



METAPOD

GEN I - KANTO

#011



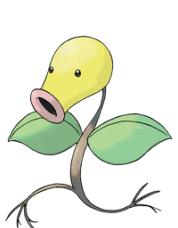
SU FRÁGIL CUERPO ESTÁ RECUBIERTO DE UNA CORAZA DURA COMO EL ACERO. PERMANECE QUIETO EN SU DESARROLLO.



BELSPROUT

GEN I - KANTO

#069



AUNQUE SU CUERPO ES EXTREMADAMENTE DELGADO, ES MUY RÁPIDO A LA HORA DE CAPTURAR SUS PRESAS.



WEEPINBELL

GEN I - KANTO

#070



LAS HOJAS QUE TIENE ACTÚAN COMO CUCHILLAS EN COMBATE. OTRA DE SUS ARMAS ES EL CORROSIVO FLUIDO QUE EXPULSA.



VICTREEBEL

GEN I - KANTO

#071



DICEN QUE VIVE EN GRANDES COLONIAS EN EL INTERIOR DE LAS JUNGLAS, AUNQUE NADIE HA PODIDO VERIFICARLO.



SCYTHER

GEN I - KANTO

#123



DESTROZA A SU PRESA CON LAS GUADAÑAS QUE TIENE. NO ES COMÚN QUE USE LAS ALAS PARA VOLAR.



CLEFAIRY

GEN I - KANTO

#035



SE DICE QUE LA FELICIDAD LLEGARÁ A QUIEN VEA A UN GRUPO DE CLEFAIRY BAILANDO A LA LUZ DE LA LUNA LLENA.



CLEFABLE

GEN I - KANTO

#036



SU OÍDO ES TAN AGUDO QUE PUEDE OÍR UNA AGUJA CAER A 1 KM. VIVE EN MONTAÑAS SOLITARIAS.



JIGGLYPUFF

GEN I - KANTO

#039



NORMAL
HADA

CAUTIVA CON LA MIRADA A SU ENEMIGO Y HACE QUE SE QUEDE PROFUNDAMENTE DORMIDO MIENTRAS ENTONA UNA DULCE MELODÍA.



IGGYBUFF → JIGGLYPUFF → WIGGLYTUFF

WIGGLYTUFF

GEN I - KANTO

#040



NORMAL
HADA

SU PIEL ES TAN SUAVE QUE SI DOS DE ELLOS SE ACURRUCAN JUNTOS, NO QUERRÁN SEPARARSE NUNCA.



IGGLYPUFF → JIGGLYPUFF → WIGGLYTUFF

SLOWPOKE

GEN I - KANTO

#079



AGUA
PSÍQUICO

DESCANSA OCIOSO JUNTO AL AGUA. SI ALGO MUERDE SU COLA, NO LO NOTARÁ EN TODO EL DÍA.



SLOWPOKE → SLOWBRO → SLOWKING

SLOWBRO

GEN I - KANTO

#080



AGUA
PSÍQUICO

TIENE UNA COLA TAN APETECIBLE, QUE EL SHELLDER QUE VA ENGANCHADO A ELLA NO SE SOLTARÁ POR NADA DEL MUNDO.



SLOWPOKE → SLOWBRO → SLOWKING

EXEGGCUTE

GEN I - KANTO

#102



PLANTA
PSÍQUICO

ESTOS SEIS HUEVOS SE COMUNICAN POR TELEPATÍA. SI SE SEPARAN, SE PUEDEN REUNIR RÁPIDAMENTE.



EXEGGCUTE → EXEGGUTOR

LICKITUNG

GEN I - KANTO

#108



NORMAL

SU LARGA LENGUA, RECUBIERTA DE SALIVA PEGAJOSA, SE PEGA A TODO, POR LO QUE ES MUY ÚTIL.



LICKITUNG → LICKILICKY

CHANSEY

GEN I - KANTO

#113



NORMAL

SE DICE QUE REPARTE FELICIDAD. SE CARACTERIZA POR SU COMPASIÓN Y REPARTE SUS HUEVOS ENTRE LA GENTE HERIDA.



HAPPINY → CHANSEY → BLISSEY

MR-MIME

GEN I - KANTO

#122



PSÍQUICO
HADA

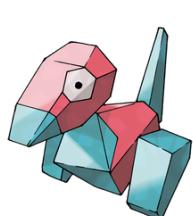
PARA REPELER ATAQUES, SOLIDIFICA EL AIRE Y CREA MUROS INVISIBLES CON EMANACIONES DE SUS DEDOS.



MIME-JR → MR-MIME → MR-RIME

PORYGON
GEN I - KANTO

#137



NORMAL

POKÉMON CREADO POR EL HOMBRE TRAS MUCHAS INVESTIGACIONES. SUS HABILIDADES SON BÁSICAS.

**ARBOK**
GEN I - KANTO

#024



VENENO

EL DIBUJO QUE TIENE EN LA PANZA ATERRORIZA. LOS RIVALES MÁS DÉBILES SALEN HUYENDO AL VERLO.

**MEW**
GEN I - KANTO

#151



PSÍQUICO

MÍTICO

VARIOS CIENTÍFICOS LO CONSIDERAN EL ANTECESOR DE LOS POKÉMON PORQUE USA TODO TIPO DE MOVIMIENTOS.

RATTATA
GEN I - KANTO

#019



NORMAL

VIVE ALLÍ DONDE HAYA COMIDA DISPONIBLE. BUSCA TODO EL DÍA, SIN DESCANSO, ALGO COMESTIBLE.

**EKANS**
GEN I - KANTO

#023



VENENO

CUANTO MÁS VIEJO, MÁS CRECE ESTE POKÉMON. POR LA NOCHE, DESCansa EN LAS RAMAS DE LOS ÁRBOLES.

**ARBOK**
GEN I - KANTO

#024

VENENO

NIDORAN-M
GEN I - KANTO

#032

VENENO



SACA LAS OREJAS POR ENCIMA DE LA HIERBA PARA EXPLORAR EL TERRITORIO. LE PROTEGE SU CUERNO VENENOSO.

NIDORINO
GEN I - KANTO

#033

VENENO



LEVANTA SUS GRANDES OREJAS PARA VIGILAR. SI DETECTA ALGO, ATACARÁ DE INMEDIATO.

**NIDOKING**
GEN I - KANTO

#034

VENENO

TIERRA



ES FÁCIL RECONOCERLO POR TENER UNA DURA PIEL Y UN GRAN CUERNO LLENO DE PELIGROSÍSIMO VENENO.



ZUBAT

GEN I - KANTO

#041



AUNQUE CAREZCA DE OJOS, PUEDE DETECTAR OBSTÁCULOS CON LAS ONDAS ULTRASÓNICAS QUE EMITE SU BOCA.

**GOLBAT**

GEN I - KANTO

#042



CUANDO ATAQUE, SEGUIRÁ CHUPANDO ENERGÍA DE SU VÍCTIMA, AUNQUE PESE TANTO QUE YA NO PUEDA VOLAR.

**VENONAT**

GEN I - KANTO

#048



SUS GRANDES OJOS SON EN REALIDAD GRUPOS DE OJOS DIMINUTOS. POR LA NOCHE SE SIENTE ATRAÍDO POR LA LUZ.

**VENOMOTH**

GEN I - KANTO

#049



LANZA UNAS ESCAMAS QUE PARALIZAN A CUALQUIERA. QUIEN LAS TOQUE, NO PODRÁ NI PONERSE DE PIE.

**GRIMER**

GEN I - KANTO

#088



NACE DE LODO ALTERADO AL FILTRARSE EN EL AGUA LOS RAYOS X REFLEJADOS POR LA LUNA. SE ALIMENTA DE SUSTANCIAS DESAGRADABLES.

**MUK**

GEN I - KANTO

#089



LES ENCANTA REUNIRSE EN ZONAS APESTOSAS DONDE SE ACUMULA EL LODO, HACIENDO SU OLOR MÁS INSOPORTABLE.

**SHELLDER**

GEN I - KANTO

#090



LA CONCHA LO PROTEGE DE CUALQUIER TIPO DE ATAQUE. SOLO ES VULNERABLE CUANDO SE ABRE.

**CLOYSTER**

GEN I - KANTO

#091



A LOS CLOYSTER QUE VIVEN EN LAS FUERTES CORRIENTES MARINAS LES CRECEN LARGAS Y AFILADAS PÚAS EN LA CONCHA.



GASTLY

GEN I - KANTO

#092



SU ETÉREO CUERPO ESTÁ HECHO DE GAS. PUEDE ENVOLVER A UN Oponente DE CUALQUIER TAMAÑO HASTA AHOGARLO.

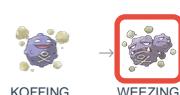
**WEEZING**

GEN I - KANTO

#110



SI UNO DE LOS GEMELOS KOFFING SE INFLA, EL OTRO SE DESINFLA. MEZCLAN CONSTANTEMENTE SUS VENENOSOS GASES.

**HAUNTER**

GEN I - KANTO

#093



CUANDO TIENES LA SENSACIÓN DE QUE TE ESTÁN OBSERVANDO, SEGURAMENTE QUE ES PORQUE HAUNTER ESTÁ CERCA.

**STARMIE**

GEN I - KANTO

#121



SU NÚCLEO CENTRAL BRILLA CON LOS COLORES DEL ARCOÍRIS. PARA ALGUNOS TIENE EL VALOR DE UNA GEMA.

**GENGAR**

GEN I - KANTO

#094



SE ESCONDE ENTRE LAS SOMBRAS. SE DICE QUE DONDE GENGAR ACECHA, LA TEMPERATURA BAJA 5 °C.

**DITTO**

GEN I - KANTO

#132



PUEDE ALTERAR POR COMPLETO SU ESTRUCTURA CELULAR PARA EMULAR CUALQUIER OBJETO QUE VEA.

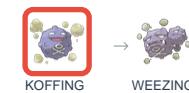
KOFFING

GEN I - KANTO

#109



TIENE FORMA DE GLOBO Y ES MUY LIGERO. ESTÁ COMPUESTO POR GASES TÓXICOS Y APESTA.

**AERODACTYL**

GEN I - KANTO

#142



SE REGENERÓ A PARTIR DE MATERIAL GENÉTICO DE UN DINOSAURIOS ENCONTRADO EN ÁMBAR. CUANDO VUELA EMITE ESCANDALOSOS ALARIDOS.

MEWTWO

GEN I - KANTO

#150



PSÍQUICO
LEGENDARIO

FUE CREADO POR UN CIENTÍFICO TRAS AÑOS DE HORRIBLES EXPERIMENTOS DE INGENIERÍA GENÉTICA.

CHARMANDER

GEN I - KANTO

#004



FUEGO

LA LLAMA DE SU COLA INDICA LA FUERZA VITAL DE CHARMANDER. SERÁ BRILLANTE SI ESTÁ SANO.

**VILEPLUME**

GEN I - KANTO

#045



PLANTA
VENENO

CUANTO MAYORES SON SUS PÉTALOS, MÁS TÓXICO ES SU POLEN. LE PESA LA CABEZA Y LE CUESTA MANTENERLA ERGIDA.

**PARAS**

GEN I - KANTO

#046



BICHO
PLANTA

LLEVA EN EL LOMO DOS SETAS PARÁSITAS LLAMADAS TOCHUKASO, QUE CRECEN CON ÉL.

**CHARMELEON**

GEN I - KANTO

#005



FUEGO

SUELE USAR LA COLA PARA DERIBRAR A SU RIVAL. CUANDO LO TIRA, SE VALE DE SUS AFILADAS GARRAS PARA ACABAR CON ÉL.

**CHARIZARD**

GEN I - KANTO

#006



FUEGO
VOLADOR

CUANDO LANZA UNA DESCARGA DE FUEGO SUPERCALENTÉ, LA ROJA LLAMA DE SU COLA BRILLA MÁS INTENSAMENTE.

**KRABBY**

GEN I - KANTO

#098

AGUA



ANTE EL PELIGRO, SE CAMUFLA CON LAS BURBUJAS QUE DESPRENDE SU BOCA, PARA PARECER MÁS GRANDE.



KINGLER

GEN I - KANTO

#099



LA PINZA TAN GRANDE QUE TIENE POSEE UNA FUERZA DE 10 000 CABALLOS DE POTENCIA. PERO, POR SU GRAN TAMAÑO, CUESTA MOVERLA.



KRABBY

KINGLER

SEAKING

GEN I - KANTO

#119



EN OTOÑO, CUANDO SE REPRODUCEN, SE LES PUEDE VER NADANDO CON ENERGÍA POR RÍOS Y ARROYOS.



GOLDEEN

SEAKING

VOLTORB

GEN I - KANTO

#100



FUE DESCUBIERTO CUANDO SE CREARON LAS POKÉ BALLS. SE DICE QUE TIENE ALGO QUE VER CON ELLAS.



VOLTORB

ELECTRODE

ELECTRODE

GEN I - KANTO

#101



EXPLOTAN A LA MÍNIMA. POR ESO SE LES TIENE MUCHO MIEDO. ESTOS POKÉMON RECIBEN EL MOTE DE BOMBA BALL.



VOLTORB

ELECTRODE

GOLDEEN

GEN I - KANTO

#118



NADA A UNA VELOCIDAD DE CINCO NUDOS. SI SIENTE PELIGRO, GOLPEA CON SU AFILADO CUERNO.



GOLDEEN

SEAKING

SEAKING

GEN I - KANTO

#119



EN OTOÑO, CUANDO SE REPRODUCEN, SE LES PUEDE VER NADANDO CON ENERGÍA POR RÍOS Y ARROYOS.



GOLDEEN

SEAKING

JYNX

GEN I - KANTO

#124



CAMINA MOVIENDO LAS CADERAS DE FORMA LLAMATIVA. PUEDE HACER QUE LA GENTE BAILE A SU RITMO.



SMOOCHUM

JYNX

MAGMAR

GEN I - KANTO

#126



A ESTE POKÉMON SE LO ENCONTRARON CERCA DE UN VOLCÁN. ESTA CRIATURA ÍGNEA TIENE UNA TEMPERATURA CORPORAL DE UNOS 1200 °C.



MAGBY

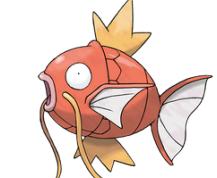
MAGMAR

MAGMORTAR

MAGIKARP

GEN I - KANTO

#129



NO ES PRECISAMENTE RÁPIDO NI FUERTE. ES EL POKÉMON MÁS DEBILUCHO Y SIMPLÓN DE TODOS LOS QUE HAY.



MAGIKARP

GYARADOS

FLAREON
GEN I - KANTO

#136



ALMACENA LLAMAS EN SU CUERPO, QUE ALCANZA UNA TEMPERATURA DE 900 °C ANTES DE UN COMBATE.

**BUTTERFREE**
GEN I - KANTO

#012



ADORA EL NÉCTAR DE LAS FLORES. PUEDE LOCALIZAR HASTA LAS MÁS PEQUEÑAS CANTIDADES DE POLEN.

**KAKUNA**
GEN I - KANTO

#014



CASI INCAPAZ DE MOVERSE, ESTE POKÉMON SOLO PUEDE ENDURECER SU CAPARAZÓN PARA PROTEGERSE.

**BEEDRILL**
GEN I - KANTO

#015



TIENE 3 AGUIJONES VENENOSOS EN SUS PATAS Y COLA. SUELEN PINCHAR A SUS ENEMIGOS REPETIDAS VECES.

**SEEL**
GEN I - KANTO

#086



ESTE POKÉMON VIVE EN ICEBERGS. NADA EN EL MAR Y USA EL CUERNO DE SU CABEZA PARA ROMPER EL HIELO.

**DEWGONG**
GEN I - KANTO

#087



ESTÁ RECUBIERTO DE UN LUMINOSO PELAJE BLANCO. ESTE POKÉMON AUMENTA SU ACTIVIDAD CUANDO BAJAN LAS TEMPERATURAS.

**PIKACHU**
GEN I - KANTO

#025

**PIKACHU**
GEN I - KANTO

#025



LEVANTA SU COLA PARA VIGILAR LOS ALREDEDORES. A VECES, PUEDE SER ALCANZADO POR UN RAYO EN ESA POSE.

**RAICHU**
GEN I - KANTO

#026



CUANDO SE CARGA DE ELECTRICIDAD, SUS MÚSCULOS SE TENSAN Y SE VUELVE MÁS AGRESIVO DE LO NORMAL.



SANDSHREW
GEN I - KANTO

#027



TIERRA

ESTE POKÉMON PERMANECE BAJO TIERRA. SI SE SIENTE AMENAZADO, SE ENROSCA PARA DEFENDERSE.



SANDSHREW → SANDSLASH

SANDSLASH
GEN I - KANTO

#028



TIERRA

SI CAVA A GRAN VELOCIDAD, PUEDE QUE SE LE CAIGAN LAS GARRAS Y PÚAS. VUELVEN A CRECERLE EN UN DÍA.



SANDSHREW → SANDSLASH

NINETALES
GEN I - KANTO

#038



FUEGO

TIENE NUEVE COLAS Y UN PELAJE DE COLOR DORADO. DICEN QUE ESTE POKÉMON LLEGA A VIVIR 1000 AÑOS.



VULPIX → NINETALES

MEOWTH
GEN I - KANTO

#052



NORMAL

ES DE NATURALEZA NOCTURNA. LE ATRAEN LOS OBJETOS BRILLANTES.



MEOWTH → PERSIAN → PERRSERKER

PERSIAN
GEN I - KANTO

#053



AUNQUE ES MUY ADMIRADO POR EL PELO, ES DIFÍCIL DE ENTRENAR COMO MASCOTA, PORQUE ES UN POCO TRAVIESO.



MEOWTH → PERSIAN → PERRSERKER

PSYDUCK
GEN I - KANTO

#054



PADECE CONTINUAMENTE DOLORES DE CABEZA. CUANDO SON MUY FUERTES, EMPIEZA A USAR MISTERIOSOS PODERES.



PSYDUCK → GOLDUCK

PONYTA
GEN I - KANTO

#077



CUANDO NACE, APENAS PUEDE TENERSE EN PIE. PERO VA FORTALECIENDO LAS PATAS EN CUANTO EMPIEZA A GALOPAR.



PONYTA → RAPIDASH

RAPIDASH
GEN I - KANTO

#078



GALOPA A CASI 240 KM POR HORA. SU CRIN ARDIENTE PARECE UNA FLECHA CUANDO CORRE.



PONYTA → RAPIDASH

DROWZEE
GEN I - KANTO

#096



ADORMECE A SUS ENEMIGOS Y SE COME SUS SUEÑOS. A VECES SE PONE ENFERMO SI COME PESADILLAS.

**JOLTEON**
GEN I - KANTO

#135



TODOS LOS PELOS DE SU CUERPO SE PONEN DE PUNTA SI EMPIEZA A CARGARSE DE ELECTRICIDAD.

**HYPNO**
GEN I - KANTO

#097



LLEVA UN PÉNDULO EN LA MANO. UNA VEZ, HIZO DESAPARECER A UN NIÑO AL QUE HABÍA HIPNOTIZADO.

**EXEGGUTOR**
GEN I - KANTO

#103



SUS TRES CABEZAS PIENSAN DE FORMA INDEPENDIENTE. SIN EMBARGO, SON AMIGAS Y NO SUELEN DISCUTIR NUNCA.

**ELECTABUZZ**
GEN I - KANTO

#125



POR LA SUPERFICIE DE SU PIEL CORRE LA ELECTRICIDAD. EN LA OSCURIDAD, SU CUERPO SE TORNA BLANQUECINO.

**ZAPDOS**
GEN I - KANTO

#145



ES UN LEGENDARIO PÁJARO POKÉMON. DICEN QUE APARECE ENTRE LAS NUBES LANZANDO ENORMES RAYOS BRILLANTES.

MOLTRES
GEN I - KANTO

#146



ES MÁS CONOCIDO COMO EL LEGENDARIO PÁJARO DE FUEGO. CON CADA ALETO CREA BRILLANTES LLAMAS.