

MAWILE

GEN III - HOENN

#303



ACERO

HADA

ENGAÑA CON SU ASPECTO DÓCIL; HACE QUE EL RIVAL SE CONFÍE Y LE DA UN MORDISCO CON SUS ENORMES E IMPLACABLES MANDÍBULAS.

SPOINK

GEN III - HOENN

#325



PSÍQUICO

BOTA CONTINUAMENTE USANDO SU COLA COMO MUELLE. SALTA PARA MANTENER EL LATIDO DE SU CORAZÓN.

→

SPOINK

GRUMPIG

SHUPPET

GEN III - HOENN

#353



FANTASMA

DICEN QUE CON SU CUERNO SE ALIMENTA DE SENTIMIENTOS DE CELOS Y ENVÍDIA. ES MUY ACTIVO A MEDIANOCHE.

→

SHUPPET BANETTE

BANETTE

GEN III - HOENN

#354



FANTASMA

ESTE MUÑECO SE CONVIRTIÓ EN UN POKÉMON CUANDO LO TIRARON A LA BASURA. BUSCA A SU ANTIGUO DUEÑO.

→

SHUPPET BANETTE

SEVIPER

GEN III - HOENN

#336



VENENO

HACE FRENTE A ZANGOOSE CON SU AGILIDAD Y SU AFILADA COLA, QUE ESTÁ CARGADA CON UN VENENO LETA.

→ →

DUSKULL DUSCLOPS DUSKNOIR

CLAYDOL

GEN III - HOENN

#344



TIERRA

PSÍQUICO

ESTE POKÉMON ES UNA VIEJA FIGURILLA DE BARRO QUE COBRÓ VIDA MEDIANTE LA EXPOSICIÓN A EXTRAÑOS RAYOS DE LUZ.

→

BALTOY CLAYDOL

DUSKULL

GEN III - HOENN

#355



FANTASMA

PERSIGUE A SU PRESA SIN DESCANSO ALLÁ DONDE VAYA. NO OBSTANTE, ABANDONA LA CAZA AL AMANECER.



FANTASMA

SI ALGUIEN MIRA LOS FUEGOS FATUOS DEL INTERIOR DE DUSCLOPS, PERDERÁ SU ALMA IRREMEDIABLEMENTE.

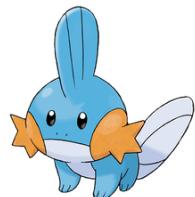
→ →

DUSKULL DUSCLOPS DUSKNOIR

MUDKIP

GEN III - HOENN

#258



TIENE UNA LARGA COLA QUE LE PROPULSA POR EL AGUA CON MUCHA POTENCIA. A PESAR DE SER PEQUEÑO, TIENE MUCHA FUERZA.

**MARSHTOMP**

GEN III - HOENN

#259



SUS PIERNAS ROBUSTAS IMPIDEN QUE PIERDA EL EQUILIBRIO Y CAIGA, INCLUSO EN EL BARRO. DUERME BAJO LA ARENA.

**SWAMPERT**

GEN III - HOENN

#260



CON SUS BRAZOS DUROS COMO EL ACERO PUEDE PARTIR ROCAS GIGANTESCAS EN MIL PEDAZOS DE UN SOLO GOLPE.

**TAILOW**

GEN III - HOENN

#276

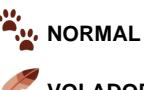


ES UN POKÉMON VALIENTE QUE NO TEME A LOS RIVALES FUERTES. VUELA EN BUSCA DE CLIMAS TEMPLADOS.

**SWELLOW**

GEN III - HOENN

#277



CUANDO SE ENCUENTRA BIEN, PONE FIRMES LAS PLUMAS DE LA COLA DOBLE QUE TIENE. REMONTA EL VUELO DE FORMA MUY ELEGANTE.

**SURSKIT**

GEN III - HOENN

#283



VIVE EN ESTANQUES, PERO CUANDO SE DESATA UNA TORRENTE PUEDE APARECER EN LOS CHARCOS QUE SE FORMAN EN LAS CIUDADES.

**MASQUERAIN**

GEN III - HOENN

#284



SUS ANTENAS TIENEN DIBUJOS DE OJOS, MIENTRAS QUE SUS ALAS LE PERMITEN VOLAR EN CUALQUIER DIRECCIÓN.

**LOUDRED**

GEN III - HOENN

#294



ASPIRA PROFUNDAMENTE Y LUEGO, USANDO SUS FUERTES ABDOMINALES, SUELTA UN POTENTE VOZARRÓN.



EXPLOUD
GEN III - HOENN

#295



NORMAL

SU AULLIDO SE PUEDE OÍR A 10 KM. EMITE TODO TIPO DE SONIDOS DESDE LOS TUBOS DE SU CUERPO.



WHISMUR → LOUDRED → EXPLOUD

AZURILL

GEN III - HOENN



NORMAL

HADA

VIVE CERCA DEL AGUA. EN LA TIERRA SE MUEVE MUY RÁPIDO BOTANDO SOBRE SU GRAN COLA.



AZURILL → MARILL → AZUMARILL

MEDITITE

GEN III - HOENN



LUCHA

PSÍQUICO

SE ENTRENA EN LA PROFUNDIDAD DE LAS MONTAÑAS. CUANDO AUMENTA SU PODER ESPIRITUAL CON MEDITACIÓN, LEVITA.



MEDITITE → MEDICHAM

SHARPEDO

GEN III - HOENN



AGUA

SINIESTRO

CON SUS COLMILLOS PUEDE ATRAVESAR EL ACERO. NADA A 120 KM/H. LE LLAMAN EL TERROR DE LOS MARES.



CARVANHA → SHARPEDO

WAILMER
GEN III - HOENN

#320



AGUA

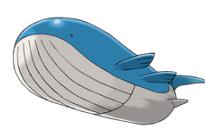
LE GUSTA BOTAR COMO UNA PELOTA DE PLAYA. CUANTA MÁS AGUA DE MAR TRAGA, MÁS ALTO PUEDE LLEGAR.



WAILMER → WAILORD

WAILORD

GEN III - HOENN



AGUA

PUEDE DEJAR FUERA DE COMBATE A SUS OPONENTES CON EL IMPACTO DE SU ENORME CUERPO AL CAER EN EL AGUA TRAS UN SALTO.



WAILORD → WAILORD

SWABLU

GEN III - HOENN



NORMAL

VOLADOR

SE DESCONOCE EL PORQUÉ, PERO LE ENCANTA POSARSE SOBRE LA CABEZA DE LOS HUMANOS Y FINGIR QUE ES UN GORRO.



SWABLU → ALTARIA

ALTARIA
GEN III - HOENN

#334



DRAGÓN

VOLADOR

VUELA PAUSADAMENTE POR EL CIELO AZUL. SU HERMOSO TRINO CAUTIVA A TODO AQUEL QUE LO ESCUCHA.



SWABLU → ALTARIA

WHISCASH
GEN III - HOENN

#340



HABITA EN GRANDES PANTANOS. SI SE ACERCA UN ENEMIGO, SE ALBOROTA Y CAUSA TEMBLORES MONUMENTALES.



BARBOACH

WHISCASH

SEALEO
GEN III - HOENN

#364



SU NARIZ ES MUY SENSIBLE. CUANDO VE ALGO POR PRIMERA VEZ, LO TOCA CON ELLA PARA RECORDARLO DESPUÉS.



SPHEAL

SEALEO

WALREIN

CHIMECHO
GEN III - HOENN

#358



SE CUELGA DE RAMAS Y AEROS CON LA VENTOSA DE SU CABEZA. TIENE SIETE TIPOS DE GRITOS DIFERENTES.



CHINGLING

CHIMECHO

WYNAUT
GEN III - HOENN

#360



SUELEN IR EN GRUPO Y A LA HORA DE DORMIR SE RESGUARDAN EN UNA CUEVA.



WYNAUT

WOBBUFFET

SPHEAL
GEN III - HOENN

#363



COMO NO SABEN NADAR MUY BIEN, SE MUEVEN RÁPIDAMENTE RODANDO. CUANDO ESTÁN ALEGRES, DAN PALMADAS CON LAS ALETAS.



SPHEAL

SEALEO

WALREIN

WALREIN
GEN III - HOENN

#365



ROMPE EL HIELO CON SUS COLMILLOS. SU GRUESA CAPA DE GRASA LE PROTEGE DEL FRÍO Y DE LOS ENEMIGOS.



SPHEAL

SEALEO

WALREIN

CLAMPERL
GEN III - HOENN

#366



PRODUCE DURANTE SU VIDA UNA SOLA PERLA QUE AUMENTA LOS PODERES PSÍQUICOS AL EVOLUCIONAR.



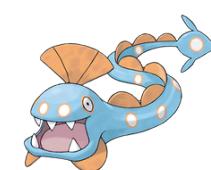
CLAMPERL

HUNTAIL

GOREBYSS

HUNTAIL
GEN III - HOENN

#367



VIVE EN LOS ABISMOS MARINOS, DONDE NO SE FILTRA LA LUZ. TIENE UNA COLA EN FORMA DE PEZ, QUE ENCIENDE PARA ATRAER A SU PRESA.



CLAMPERL

HUNTAIL

GOREBYSS

BAGON

GEN III - HOENN

#371



DRAGÓN



SU DESARROLLADO CUELLO Y SU CABEZA DURA COMO EL ACERO LE PERMITEN REDUCIR A ÁNICOS ROCAS ENORMES.

**METAGROSS**

GEN III - HOENN

#376



ACERO



PSÍQUICO



GRACIAS A SUS CUATRO CEREBROS, ES MÁS INTELIGENTE QUE UN SUPERORDENADOR Y ANALIZA CON PRECISIÓN AL ENEMIGO.

**SALAMENCE**

GEN III - HOENN

#373



DRAGÓN



VOLADOR



SI SE ENFADA, NO HAY FORMA DE CALMARLO; LO DESTRUYE TODO LANZANDO ARAÑAZOS Y LLAMAS.

**REGICE**

GEN III - HOENN

#378



HIELO



LEGENDARIO



DICEN QUE HA YACIDO DURMIENDO EN UN GLACIAR DURANTE MILENIOS. NI EL MAGMA PUEDE DERRETIR SU CUERPO.

BELDUM

GEN III - HOENN

#374



ACERO



PSÍQUICO



LOS PULSOS MAGNÉTICOS DE SU CUERPO REPELEN LA GRAVEDAD, LO QUE LE PERMITE FLOTAR EN EL AIRE.

**METANG**

GEN III - HOENN

#375



ACERO



PSÍQUICO



LO FORMAN DOS BELDUM UNIDOS. PUEDE CHOCARSE CON UN AVIÓN SIN QUE SU CUERPO DE ACERO SUFRA NI UN RASGUÑO.

**LATIOS**

GEN III - HOENN

#381



DRAGÓN



PSÍQUICO



ES UN POKÉMON MUY INTELIGENTE. PUEDE ADELANTAR A AVIONES A REACCIÓN PLEGANDO LAS ALAS.

KYOGRE

GEN III - HOENN

#382



AGUA



LEGENDARIO



POKÉMON LEGENDARIO QUE AUMENTÓ LOS MARES CON DILUVIOS Y MAREMOTOS. FUE UN ENEMIGO ACÉRRIMO DE GROUDON.

ZIGZAGOON
GEN III - HOENN

#263

NORMAL



SE MUEVE EN ZIGZAG. SE LE DA BIEN ENCONTRAR OBJETOS OCULTOS EN LA HIERBA E INCLUSO ENTERRADOS.

**SHROOMISH**
GEN III - HOENN

#285

PLANTA



PREFIERE LOS SITIOS HÚMEDOS. DE DÍA ESTÁ TRANQUILAMENTE EN EL BOSQUE, A LA SOMBRA. EXPULSA POLVO TÓXICO POR LA CABEZA.

**SEEDOT**
GEN III - HOENN

#273

PLANTA



SE CUELGA DE LAS RAMAS CON EL EXTREMO DE SU CABEZA. A VECES SE CAE CUANDO SOPLAN VIENTOS FUERTES.

**SLAKOTH**
GEN III - HOENN

#287

NORMAL



SLAKOTH SE PASA TODO EL DÍA HOLGAZANEANDO Y SOLO CON VERLO A UNO LE ENTRA MUCHA PEREZA.

**NUZLEAF**
GEN III - HOENN

#274

PLANTA



CUANDO USA LA HOJA DE SU CABEZA COMO FLAUTA, ASUSTA A LA GENTE. VIVE EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS BOSQUES.

**SLAKING**
GEN III - HOENN

#289

NORMAL



EL POKÉMON MÁS PEREZOSO DEL MUNDO. CAMBIA DE LUGAR PARA COGER LA COMIDA AL ALCANCE DE SU MANO.

**SHIFTRY**
GEN III - HOENN

#275

PLANTA



HABITA LOS BOSQUES Y SE LE TIENE MIEDO. ES CAPAZ DE LEER LOS PENSAMIENTOS DEL RIVAL Y ACTUAR EN CONSECUENCIA.

**SHEDINJA**
GEN III - HOENN

#292

BICHO

FANTASMA



ES EL CAPARAZÓN DE UN BICHO QUE COBRÓ VIDA. SI ALGUIEN LO MIRA POR LA ESPALDA, LE ROBARÁ EL ALMA.



HARIYAMA
GEN III - HOENN

#297



LUCHA



PARA AUMENTAR SU FUERZA, DA UN PISOTÓN EN EL SUELO. PUEDE LANZAR UN CAMIÓN DE 10 TONELADAS POR LOS AIRES DE UN PUÑETAZO.



MAKUHITA

HARIYAMA

TORKOAL
GEN III - HOENN

#324



FUEGO



TRABAJA SIN DESCANSO EN MINAS EN DESUSO LOCALIZANDO Y EXTRAYENDO CARBÓN.

SPINDA
GEN III - HOENN

#327



NORMAL



NO HAY DOS SPINDA QUE TENGAN IDÉNTICOS PELAJES. SU TAMBALEO AL BAILAR CONFUNDE A LOS RIVALES.



TIERRA



HABITA DESIERTOS ÁRIDOS. CAVA FOSAS PROFUNDAS, EN LAS QUE ESPERA QUE CAIGA SU PRESA.



TRAPINCH

VIBRAVA

FLYGON

BALTOY
GEN III - HOENN

#343



TIERRA



PSÍQUICO



SE MUEVE GIRANDO SOBRE SU EJE. TAMBIÉN SE LE PUEDE VER GIRANDO CABEZA ABajo.



BALTOY

CLAYDOL

FEEBAS
GEN III - HOENN

#349



AGUA



COME DE TODO, POR LO QUE PUEDE VIVIR EN AGUAS CONTAMINADAS. NADIE LE PRESTA ATENCIÓN.



FEEBAS

MILITIC

REGIROCK
GEN III - HOENN

#377



ROCA



LEGENDARIO



SU CUERPO ESTÁ HECHO DE ROCA. SI SE ASTILLA DURANTE EL COMBATE, EMPLEA PIEDRAS PARA REPARARLO.



SINIESTRO



ES MUY PERSISTENTE. SI SE FIJA EN UNA PRESA, NO LA DEJARÁ HASTA QUE CAIGA AGOTADA.



POOCHYENA

MIGHTYENA

MIGHTYENA

GEN III - HOENN

#262



SIEMPRE OBEDECE A LOS BUENOS ENTRENADORES. ESTÁ ACOSTUMBRADO A VIVIR EN JAURÍAS EN ESTADO SALVAJE.



POOCHYENA → MIGHTYENA

NINCADA

GEN III - HOENN

#290



COMO SE HA PASADO CASI TODA LA VIDA VIVIENDO BAJO TIERRA, NO VE BIEN. LAS ANTENAS QUE TIENE LE AYUDAN A ORIENTARSE.

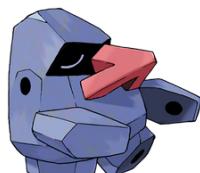


NINCADA → NINJASK → SHEDINJA

NOSEPASS

GEN III - HOENN

#299



SIEMPRE APUNTA AL NORTE CON SU NARIZ IMANTADA. CON ELLA REVISTE SU CUERPO DE OBJETOS METÁLICOS PARA PROTEGERSE.



NOSEPASS → PROBOPASS

ARON

GEN III - HOENN

#304



SUELE VIVIR EN LUGARES INACCESIBLES DE LAS MONTAÑAS, PERO EL HAMBRE LO EMPUJA A COMER RAÍLES Y COCHES.



ARON → LAIRON → AGGRON

LAIRON

GEN III - HOENN

#305



LE ENCANTA COMER HIERRO. LUCHA POR SU TERRITORIO EMBISTIENDO A SUS RIVALES CON SU CUERPO DE ACERO.



ARON → LAIRON → AGGRON

AGGRON

GEN III - HOENN

#306



HACEN DE TODA UNA MONTAÑA SU TERRITORIO. CUANTAS MÁS CICATRICES TIENEN, MÁS CURTIDOS EN DISPUTAS. ¡MUCHA ATENCIÓN!



ARON → LAIRON → AGGRON

VOLBEAT

GEN III - HOENN

#313



SE COMUNICA CON OTROS ILUMINANDO SU COLA POR LA NOCHE. LE ENCANTA EL SUAVE AROMA DE ILLUMISE.

BARBOACH

GEN III - HOENN

#339



RECUBRE SU CUERPO DE UNA PELÍCULA VISCOsa QUE LE PERMITE ESCAPAR SI ALGUNI Lo AGARRA.



BARBOACH → WHISCASH

ANORITH

GEN III - HOENN

#347



ROCA
BICHO

ES UNA ESPECIE DE POKÉMON
PREDECESOR. ESTIRA LAS PINZAS PARA
CAZAR A SUS PRESAS, QUE SE
ESCONDEN EN LAS ROCAS DEL MAR.



ANORITH → ARMALDO

ARMALDO

GEN III - HOENN

#348



ROCA
BICHO

ENSARTA A SUS PRESAS CON SUS
GIGANTESCAS GARRAS ELÁSTICAS. UNA
FUERTE CORAZA CUBRE SU CUERPO.



ANORITH → ARMALDO

CASTFORM

GEN III - HOENN

#351



NORMAL

SUS CÉLULAS SON MUY SENSIBLES A LOS
CAMBIOS DE TEMPERATURA Y HUMEDAD
Y SE ADAPTA SIN PROBLEMA.

SNORUNT

GEN III - HOENN

#361



HIELO

SE DICE QUE SE REÚNEN EN GRUPOS
BAJO HOJAS GIGANTESCAS Y VIVEN ALLÍ
EN TOTAL ARMONÍA.



SNORUNT → GLALIE → FROLOSS

GLALIE

GEN III - HOENN

#362



HIELO

SE PROTEGE CON UNA ARMADURA DE
HIELO CREADA POR CONGELACIÓN DE LA
HUMEDAD DEL AIRE.



SNORUNT → GLALIE → FROLOSS

RELICANTH

GEN III - HOENN

#369



AGUA
ROCA

NO HA SUFRIDO NINGÚN CAMBIO DESDE
HACE 100 MILLONES DE AÑOS. FUE
DESCUBIERTO DURANTE UNA EXPEDICIÓN
MARINA.

REGISTEEL

GEN III - HOENN

#379



ACERO
LEGENDARIO

SU CUERPO HA ESTADO SOMETIDO A LA
PRESIÓN SUBTERRÁNEA DURANTE MILES
DE AÑOS Y NO PUEDE ARAÑARSE.

TREECKO

GEN III - HOENN

#252



PLANTA

ESCALA SUPERFICIES VERTICALES MUY
RÁPIDO. CON LA COLA DETECTA LA
HUMEDAD Y PREVÉ EL TIEMPO QUE VA A
HACER.



TREECKO → GROYLE → SCEPTILE

GROVYLE

GEN III - HOENN

#253



LOS DESARROLLADOS MÚSCULOS QUE TIENE EN LAS EXTREMIDADES INFERIORES LE HACEN SER MUY ÁGIL Y LE PERMITEN DAR GRANDES SALTOS.



LOMBRE

GEN III - HOENN

#271



VIVE EN EL AGUA Y, CUANDO HACE SOL, SE QUEDA EN LA ORILLA. DE DÍA DUERME SOBRE LAS ALGAS Y DE NOCHE ENTRA EN ACCIÓN.



SCEPTILE

GEN III - HOENN

#254



LAS HOJAS DE SUS BRAZOS PUEDEN CORTAR GRUESOS ÁRBOLES. INVENCIBLE EN LOS COMBATES EN LA JUNGLA.



DUSTOX

GEN III - HOENN

#269



BICHO
VENENO

POKÉMON NOCTURNO. ATRAÍDO POR LAS LUCES DE LA CIUDAD, SE COME LAS HOJAS Y ARBUSTOS DE LAS AVENIDAS.



LOTAD

GEN III - HOENN

#270



AGUA
PLANTA

PARECE UNA PLANTA ACUÁTICA. HACE DE FERRY PARA LOS POKÉMON QUE NO SABEN NADAR.



LOMBRE

GEN III - HOENN

#271



VIVE EN EL AGUA Y, CUANDO HACE SOL, SE QUEDA EN LA ORILLA. DE DÍA DUERME SOBRE LAS ALGAS Y DE NOCHE ENTRA EN ACCIÓN.



LUDICOLO

GEN III - HOENN

#272



CUANDO OYE MÚSICA ALEGRE, SUS MÚSCULOS SE LLenan DE ENERGÍA, Y NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR.



BRELOOM

GEN III - HOENN

#286



PLANTA
LUCHA

SUS CORTOS BRAZOS SE EXPANDEN CUANDO DA PUÑETAZOS. TIENE UNA TÉCNICA PUGILÍSTICA MUY DEPURADA.



ELECTRIKE

GEN III - HOENN

#309



ESTIMULA SUS MÚSCULOS Y AUMENTA SUS REFLEJOS CON LA ELECTRICIDAD QUE ALMACENA SU PELAJE.



ROSELIA

GEN III - HOENN

#315



ATACA CON SUS MANOS, EN LAS QUE TIENE UN TIPO DE VENENO DIFERENTE EN CADA UNA. CUANTO MÁS AROMA, MEJOR SALUD TIENE.

**CACNEA**

GEN III - HOENN

#331



VIVE EN REGIONES SECAS Y CON POCAS LLUVIAS. UNA VEZ AL AÑO, LE BROTA UNA FLOR AMARILLA.

**GULPIN**

GEN III - HOENN

#316



SUS SESOS Y CORAZÓN SON DIMINUTOS; ES CASI TODO ESTÓMAGO. SUS JUGOS GÁSTRICOS DISUELVEN LO QUE SEA.

**CACTURNE**

GEN III - HOENN

#332

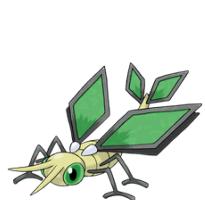


ES UN POKÉMON NOCTURNO. BUSCA PRESAS AGOTADAS POR EL CALOR DIURNO DEL DESIERTO.

**VIBRAVA**

GEN III - HOENN

#329



AL AGITAR A GRAN VELOCIDAD AMBAS ALAS, EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS QUE PROVOCAN FUERTES DOLORES DE CABEZA.

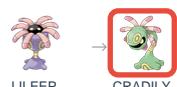
**CRADILY**

GEN III - HOENN

#346



VIVE EN EL FONDO DE LOS MARES DE AGUAS TEMPLADAS. EMERGE PARA CAZAR CUANDO BAJA LA MAREA.

**FLYGON**

GEN III - HOENN

#330



SU MEDIO ES EL DESIERTO. PARA ESCONDERSE, LEVANTA ARENA CON LAS PATAS. TIENE LOS OJOS PROTEGIDOS CON MALLAS ROJAS.

**KECLEON**

GEN III - HOENN

#352



PUEDE MUDAR EL COLOR DE SU CUERPO A VOLUNTAD, PERO EL DIBUJO EN ZIGZAG DE SU PANZA NUNCA DESAPARECE.

TROPIUS
GEN III - HOENN

#357


 PLANTA
 VOLADOR

PUEDE VOLAR AL AGITAR SUS GRANDES HOJAS. REPARTE ENTRE LOS NIÑOS LA CODICIDA FRUTA DULCE QUE CRECE DE SU CUELLO.

RAYQUAZA
GEN III - HOENN

#384


 DRAGÓN
 VOLADOR
 LEGENDARIO

VIVE EN LA CAPA DE OZONO SOBRE LAS NUBES Y NO PUEDE SER VISTO DESDE EL SUELO.

WHISMUR
GEN III - HOENN

#293



NORMAL

NORMALMENTE MURMULLA, PERO CUANDO SIENTE QUE HAY PELIGRO SE PONE A CHILLAR. SOLO PARA CUANDO SE LE CIERRAN LAS OREJAS.

**SKITTY**
GEN III - HOENN

#300



NORMAL

NO PUEDE EVITAR IR TRAS LAS COSAS QUE SE MUEVEN. HASTA CORRE EN CÍRCULOS PERSIGUIÉNDOSE LA COLA.

**MILOTIC**
GEN III - HOENN

#350



AGUA

MILOTIC ES IMPRESIONANTEMENTE BELLO. QUIENES LO VEN, TEMEN PERDER LAS GANAS DE LUCHAR CONTRA ÉL.

**GOREBYSS**
GEN III - HOENN

#368



AGUA

VIVE EN EL FONDO DEL MAR. EN PRIMAVERA, SU CUERPO ROSADO ADQUIERE COLORES MÁS VIVOS.

**LUVDISC**
GEN III - HOENN

#370

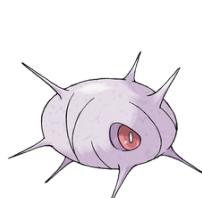


AGUA

VIVE EN MARES CÁLDOS. SE DICE QUE, SI UNA PAREJA LO ENCUENTRA, SERÁ BENDECIDA CON AMOR ETERNO.

CASCOON
GEN III - HOENN

#268



BICHO

ESTÁ FORMADO POR SEDA QUE SE ENDURECE POCO A POCO. SI SE RESQUEBRAJA EL CAPULLO, ESTÁ A PUNTO DE EVOLUCIONAR.



DELCATTY
GEN III - HOENN

#301



NORMAL

NO SOPORTA LOS LUGARES SUCIOS. LE ENCANTA ACICALARSE EL PELAJE CUANDO ESTÁ A GUSTO EN UN SITIO.



SKITTY

→ DELCATTY

GRUMPIG
GEN III - HOENN

#326



PSÍQUICO

LAS PERLAS NEGRAS AUMENTAN SUS PODERES PSÍQUICOS. CONTROLA LAS MENTES DE SUS RIVALES CON UN EXTRAÑO BAILE.



SPOINK

→ GRUMPIG

SABLEYE
GEN III - HOENN

#302

 SINIESTRO
 FANTASMA

SE OCULTA EN CAVERNAS OSCURAS. DE TANTO COMER GEMAS, SUS OJOS SON PIEDRAS PRECIOSAS.

SABLEYE
GEN III - HOENN

#302

ILLUMISE
GEN III - HOENN

#314



BICHO

CON SU DULCE AROMA GUÍA A GRUPOS DE VOLBEAT PARA QUE TRACEN HASTA 200 DIBUJOS DISTINTOS EN EL CIELO NOCTURNO.

SWALOT
GEN III - HOENN

#317



VENENO

SE TRAGA CUALQUIER COSA DE UNA PIEZA. SUS POROS SEGREGAN FLUIDOS TÓXICOS QUE DAÑAN A SUS ENEMIGOS.



GULPIN

→ SWALOT

GRUMPIG
GEN III - HOENN

#326

PSÍQUICO

LAS PERLAS NEGRAS AUMENTAN SUS PODERES PSÍQUICOS. CONTROLA LAS MENTES DE SUS RIVALES CON UN EXTRAÑO BAILE.

LILEEP
GEN III - HOENN

#345

 ROCA
 PLANTA

SE EXTINGUIÓ HACE 100 MILLONES DE AÑOS. SUS TENTÁCULOS PARECEN PÉTALOS PARA ATRAER A SUS PRESAS.

TORCHIC
GEN III - HOENN

#255

FUEGO



FUEGO

EN SU INTERIOR, GUARDA UNA LLAMA QUE ARDE SIN CESAR. SI SE LE ABRAZA, SE NOTA QUE TIENE UNA TEMPERATURA MUY ALTA.

COMBUSKEN
GEN III - HOENN

#256

 FUEGO
 LUCHA

SU HABILIDAD LE PERMITE DAR DIEZ PATADAS POR SEGUNDO. LANZA POTENTES GRITOS PARA INTIMIDAR.

TORCHIC
GEN III - HOENN

#255



TORCHIC

→ COMBUSKEN

→ BLAZIKEN



TORCHIC

→ COMBUSKEN

→ BLAZIKEN

BLAZIKEN
GEN III - HOENN

#257

 FUEGO
 LUCHA

PUEDE SALTAR EDIFICIOS DE 30 PLANTAS. CON SUS GOLPES DE FUEGO QUEMA A SUS RIVALES.

**WURMPLE**
GEN III - HOENN

#265

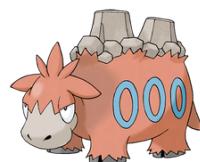


BICHO

LE ENCANTA COMER HOJAS. SI LE ATACA UN STARLY, SE DEFENDERÁ CON SUS PÚAS.

**CAMERUPT**
GEN III - HOENN

#323

 FUEGO
 TIERRA

LOS VOLCANES DE SU JOROBA ENTRAN EN ERUPCIÓN CADA 10 AÑOS O CUANDO CAMERUPT SE ENFADA MUCHO.

**SOLROCK**
GEN III - HOENN

#338

 ROCA
 PSÍQUICO

USA EL SOL COMO FUENTE DE ENERGÍA, POR LO QUE ES MÁS PODEROSO DE DÍA. BRILLA AL ROTAR.

MEDICHAM
GEN III - HOENN

#308

 LUCHA
 PSÍQUICO

EVITA LOS ATAQUES MOVIÉNDOSE DE FORMA ELEGANTE, COMO SI BAILARA. ATACA DANDO UN GOLPE DEVASTADOR Y MOVIÉNDOSE IGUAL.

**CARVANHA**
GEN III - HOENN

#318

 AGUA
 SINIESTRO

ATACAN EN GRUPO A LOS BARCOS Y LOS HUNDEN A BASE DE BOCADOS. HABITAN EN LOS RÍOS DE LA JUNGLA.

**CAMERUPT**
GEN III - HOENN

#323

 FUEGO
 TIERRA

LOS VOLCANES DE SU JOROBA ENTRAN EN ERUPCIÓN CADA 10 AÑOS O CUANDO CAMERUPT SE ENFADA MUCHO.

**SOLROCK**
GEN III - HOENN

#338

 ROCA
 PSÍQUICO

USA EL SOL COMO FUENTE DE ENERGÍA, POR LO QUE ES MÁS PODEROSO DE DÍA. BRILLA AL ROTAR.

CORPHISH
GEN III - HOENN

#341



AGUA

POR SUCIO O CONTAMINADO QUE ESTÉ EL RÍO, SE ADAPTAN RÁPIDO Y SE MULTIPLICAN. POSEEN UNA GRAN FUERZA VITAL.

**CRAWDAUNT**
GEN III - HOENN

#342

 AGUA
 SINIESTRO

ESTE MALANDRÍN USA SUS PINZAS PARA ATOSIGAR Y EXPULSAR A LOS OTROS POKÉMON QUE VIVEN EN SU ESTANQUE.



LATIAS

GEN III - HOENN

#380



SE COMUNICA POR TELEPATÍA. SU PLUMAJE REFLEJA LA LUZ, LO QUE LE PERMITE HACERSE INVISIBLE.

GROUDON

GEN III - HOENN

#383

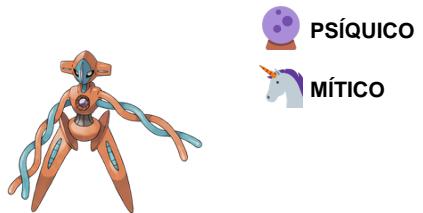


DICEN QUE ESTE POKÉMON LEGENDARIO SIMBOLIZA LA TIERRA. TRAS BATIRSE EN DUELO CON KYOGRE SE ECHÓ A DORMIR.

DEOXYS-NORMAL

GEN III - HOENN

#386



SURGIÓ A RAÍZ DE LA MUTACIÓN DE ADN DE UN VIRUS ALIENÍGENA QUE CAYÓ A LA TIERRA EN UN METEORITO.

LINOONE

GEN III - HOENN

#264

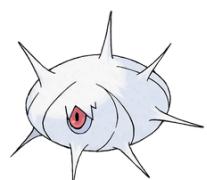


EN LÍNEA RECTA CORRE A ALGO MÁS DE 100 KM/H, PERO NO ES TAN HÁBIL SI HAY CURVAS DE POR MEDIO.

**SILCOON**

GEN III - HOENN

#266

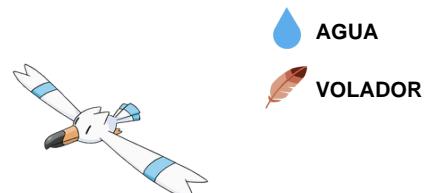


SE AGARRA CON SU SEDA A LAS RAMAS DE UN ÁRBOL Y ESPERA SU EVOLUCIÓN BEBIENDO AGUA DE LLUVIA.

**WINGULL**

GEN III - HOENN

#278



SUS LARGAS ALAS APROVECHAN LOS VIENTOS MARINOS PARA PLANEAR. CUANDO DESCansa, LAS PLIEGA.

**RALTS**

GEN III - HOENN

#280



SI SUS CUERNOS PERCIBEN EMOCIONES POSITIVAS DE PERSONAS O POKÉMON, SU CUERPO SE CALIENTA UN POCO.

**KIRLIA**

GEN III - HOENN

#281



AL PERCIBIR LA ALEGRÍA DE SU ENTRENADOR REFUERZA SUS ATAQUES PSICOQUÍMICOS. CUANDO ESTÁ CONTENTO, DA VUELTAS Y BAILA.



GARDEVOIR GEN III - HOENN

#282



PSÍQUICO

HADA

PARA PROTEGER A SU ENTRENADOR,
EMPLEA TODO SU PODER PSÍQUICO EN
CREAR UN PEQUEÑO AGUJERO NEGRO.



SHELGON GEN III - HOENN

#372



DRAGÓN

LAS CÉLULAS HAN EMPEZADO A CAMBIAR
DENTRO DE SU DURA CONCHA, QUE SE
SEPARA CUANDO EVOLUCIONA.



VIGOROTH GEN III - HOENN

#288

NORMAL



SU CORAZÓN PALPITA A UN RITMO
FRENÉTICO, HACIENDO QUE SU SANGRE
BULLA, ASÍ QUE NO PUEDE ESTARSE
QUIETO NI UN SEGUNDO.



ZANGOOSE GEN III - HOENN

#335

NORMAL



HACE MUCHOS AÑOS QUE SE ENFRENTA
A SEVIPER. SU ARMA MÁS EFICAZ SON
SUS ZARPAS AFILADAS.

SINIESTRO



PRESIENTE DESASTRES INMINENTES Y SE
APARECE A LA GENTE PARA ADVERTIR
DEL PELIGRO.

BEAUTIFLY GEN III - HOENN

#267

GEN III - HOENN

BICHO

VOLADOR



LOS DIBUJOS DE SUS COLORIDAS ALAS
SON MUY PECULIARES. LIBA EL NÉCTAR
DE LAS FLORES CON SU FINA TROMPA.



PELIPPER GEN III - HOENN

#279

GEN III - HOENN

AGUA

VOLADOR



HUNDE SU GRAN PICO EN EL MAR PARA
SACAR NUMEROSAS PRESAS JUNTO CON
MUCHA AGUA.



NINJASK GEN III - HOENN

#291

BICHO

VOLADOR



ESCUPIR SU ZUMBO DE FORMA
CONTINUADA PROVOCAS JAQUECAS. CASI
NO SE LE VE DE LO RÁPIDO QUE ES.



MAKUHITA
GEN III - HOENN

#296



👊 LUCHA

ENDURECE SU CUERPO GOLPEANDO
GRANDES ÁRBOLES SIN PERDER JAMÁS
EL ÁNIMO.



MAKUHITA → HARIYAMA

NUMEL
GEN III - HOENN

#322

🔥 FUEGO
⊕ TIERRA

EN SU JOROBA ALMACENA MAGMA
ARDIENTE QUE SE ENFRÍA CUANDO
LLUEVE Y LO RALENTEZA.



NUMEL → CAMERUPT

MANECTRIC
GEN III - HOENN

#310



⚡ ELÉCTRICO

NO SUELE APARECER ANTE LA GENTE.
DICEN QUE SUELE COLOCAR SU NIDO
DONDE CAEN LOS RAYOS.



ELECTRIKE → MANECTRIC

PLUSLE
GEN III - HOENN

#311



⚡ ELÉCTRICO

ANIMA A SUS COMPAÑEROS CON
POMPONES DE CHISPAS. ROBA ENERGÍA
DE LOS POSTES TELEFÓNICOS.

MINUN
GEN III - HOENN

#312

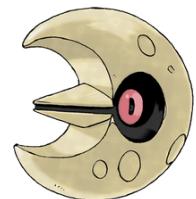


⚡ ELÉCTRICO

LA ELECTRICIDAD DE MINUN Y PLUSLE ES
BUENA PARA LA CIRCULACIÓN Y PARA
DESENTUMECER MÚSCULOS.

LUNATONE
GEN III - HOENN

#337

ROCA
⊕ PSÍQUICO

SE PIENSA QUE ESTÁ MUY INFLUIDO POR
LAS FASES LUNARES, YA QUE SOLO
ACTÚA EN NOCHES DE LUNA LLENA.

JIRACHI
GEN III - HOENN

#385

⚙ ACERO
⊕ PSÍQUICO
🦄 MÍTICO

DESDE ANTAÑO SE DICE QUE
CONCEDERÁ LOS DESEOS ESCRITOS EN
LAS NOTAS DE SU CABEZA CUANDO SE
DESPRIEDE.