

ROLYCOLY
GEN VIII - GALAR

#837



ROCA



FUE DESCUBIERTO HACE APROXIMADAMENTE 400 AÑOS EN UNA MINA. CASI LA TOTALIDAD DE SU CUERPO PRESENTA UNA COMPOSICIÓN IGUAL A LA

**OVERQWIL**
GEN VIII - GALAR

#904



SINIESTRO

VENENO



SU LANZA-COMO PINCHOS Y TEMPERAMENTO SALVAJE LE HAN VALIDO EL APODO DE "DEMONIO DEL MAR". SORBE VENENO PARA ALIMENTARSE.

**CARKOL**
GEN VIII - GALAR

#838



ROCA



FUEGO

FORMA CARBÓN EN EL INTERIOR DE SU CUERPO. LOS ANTIGUOS HABITANTES DE GALAR LO APROVECHABAN PARA SUS LABORES DIARIAS.

**COALLOSSAL**
GEN VIII - GALAR

#839



ROCA



FUEGO

AUNQUE ES DE CARÁCTER SERENO, MONTA EN CÓLERA SI VE A SERES HUMANOS DAÑANDO UNA MINA Y REDUCE TODO A CENIZAS CON SUS LLAMAS A 1500

**SPECTRIER**
GEN VIII - GALAR

#897



FANTASMA



LEGENDARIO



EXAMINA SU ENTORNO CON TODOS LOS SENTIDOS, SALVO LA VISTA. SE DICE QUE SUS COCES SON CAPACES DE ROBARLE EL ALMA A QUIEN LAS RECIBE.

OVERQWIL
GEN VIII - GALAR

#904

SOBBLE
GEN VIII - GALAR

#816



SINIESTRO

VENENO



AGUA

CUANDO SE ESPANTA, LIBERA UNAS LÁGRIMAS CON UN FACTOR LACRIMÓGENO EQUIVALENTE A 100 CEBOLLAS PARA HACER LLORAR TAMBIÉN

**DRIZZLE**
GEN VIII - GALAR

#817



AGUA

CREA BOLAS DE AGUA CON EL LÍQUIDO QUE SEGREGA POR LAS PALMAS DE LAS MANOS Y LAS USA EN COMBATE DE FORMA ESTRATÉGICA.

**INTELEON**
GEN VIII - GALAR

#818



AGUA



ESCONDE ALGUNOS TRUCOS BAJO LA MANGA: PUEDE DISPARAR AGUA POR LOS DEDOS O PLANEAR CON LAS MEMBRANAS DE SU ESPALDA.



ROOKIDEE
GEN VIII - GALAR

#821

VOLADOR



DE NATURALEZA VALIENTE, PLANTA CARA A CUALQUIER RIVAL, POR MUY FUERTE QUE SEA. LOS CONTRATAQUES QUE RECIBE LE SIRVEN PARA FORTALECERSE.



ROOKIDEE CORVISQUIRE CORVIKNIGHT

GRAPPLUCT
GEN VIII - GALAR

#853

LUCHA



TODO SU CUERPO ES UNA MOLE DE PURO MÚSCULO. UTILIZA LOS TENTÁCULOS PARA EJECUTAR TÉCNICAS DE ESTRANGULAMIENTO CON UNA



CLOBBOPUS GRAPPLUCT

CORVISQUIRE
GEN VIII - GALAR

#822

VOLADOR



SU INTELIGENCIA LE PERMITE SERVIRSE DE OBJETOS. POR EJEMPLO, RECOGE Y LANZA PIEDRAS CON LAS PATAS, O UTILIZA CUERDAS PARA ATRAPAR A SU



ROOKIDEE CORVISQUIRE CORVIKNIGHT

BLIPBUG
GEN VIII - GALAR

#824

BICHO



SIEMPRE ESTÁ RECOLGENDO INFORMACIÓN, POR LO QUE ES MUY INTELIGENTE, AUNQUE SU FUERZA DEJA BASTANTE QUE DESEAR.



BLIPBUG DOTTLER ORBEETLE

CRAMORANT
GEN VIII - GALAR

#845

VOLADOR



AGUA

SU COLOSAL POTENCIA LE PERMITE MACHACAR AL RIVAL DE UN SOLO GOLPE, AUNQUE SU CARÁCTER DESPISTADO LO LLEVA A OLVIDARSE DE SU PRESENCIA.

EISCUE-ICE
GEN VIII - GALAR

#875

HIELO



LA CORRIENTE LO HA TRANSPORTADO HASTA AQUÍ DESDE UN LUGAR SUMAMENTE GELIDO. UTILIZA EL HIELO PARA MANTENER LA CARA REFRIGERADA

ARCTOZOLT
GEN VIII - GALAR

#881

ELÉCTRICO
HIELO

LA PARTE SUPERIOR DEL CUERPO ESTÁ CONGELADA Y, AL TEMBLAR, GENERA ELECTRICIDAD. CAMINA CON SUMA DIFICULTAD.

ARCTOVISH
GEN VIII - GALAR

#883

AGUA



HIELO

ATRAPE A SUS PRESAS CONGELANDO SU ENTORNO, PERO LA UBICACIÓN DE LA BOCA ENCIMA DE LA CABEZA LE GENERA DIFICULTADES PARA DEGLUTIRLAS.

ZACIAN

GEN VIII - GALAR

#888



HADA



LEGENDARIO



ESTE POKÉMON ESTÁ CONSIDERADO COMO UN HÉROE DE LEYENDA. ABSORBE EL METAL PARA TRANSFORMARLO Y EMPLEARLO COMO ARMAMENTO.

SKWOVET

GEN VIII - GALAR

#819



NORMAL

ESTE POKÉMON SE ENCUENTRA POR TODO GALAR. NO SE QUEDA TRANQUILO HASTA QUE TIENE AMBOS CARRILLOS ATIBORRADOS DE BAYAS.



→



SKWOVET

GREEDENT

ARROKUDA

GEN VIII - GALAR

#846



AGUA

SE SIENTE MUY ORGULLOSO DE SU AFILADA MANDÍBULA. EN CUANTO DETECTA EL MÁS MÍNIMO MOVIMIENTO, VA DIRECTO AL OBJETIVO PARA CARGAR



→



ARROKUDA

BARRASKEWDA

BARRASKEWDA

GEN VIII - GALAR

#847



AGUA

SU MANDÍBULA ES TAN PUNTIAGUDA COMO UNA LANZA Y TAN DURA COMO EL ACERO. AL PARECER, SU CARNE ES SORPRENDENTEMENTE DELICIOSA.



→



ARROKUDA

BARRASKEWDA

NICKIT

GEN VIII - GALAR

#827



SINIESTRO

SE SUSTENTA CON EL ALIMENTO QUE ROBA A OTROS POKÉMON. LAS ALMOHADILLAS DE SUS PATAS SON TAN BLANDAS QUE NO HACE NINGÚN RUIDO AL



→



NICKIT

THIEVUL

THIEVUL

GEN VIII - GALAR

#828



MARCA A SU PRESA SIN SER ADVERTIDO. SIGUE EL OLOR Y, CUANDO EL OTRO POKÉMON BAJA LA GUARDIA, APROVECHA PARA ROBARLE.



NICKIT



THIEVUL

CLOBBOPUS

GEN VIII - GALAR

#852



LUCHA

EMERGE A TIERRA FIRME EN BUSCA DE ALIMENTO. SU EXTREMA CURIOSIDAD LO INDUCE A GOLPEAR CON LOS TENTÁCULOS TODO LO QUE ENTRA EN SU



→



CLOBBOPUS

GRAPPLCT

PERRSERKER

GEN VIII - GALAR

#863



ACERO



EL PELO DE LA CABEZA SE LE HA ENDURECIDO HASTA EL PUNTO DE PARECER UN YELMO DE HIERRO. POSEE UN TEMPERAMENTO MUY COMBATIVO.



MEOWTH

PERSIAN

PERRSERKER

KLEAVOR

GEN VIII - GALAR

KLEAVOR

GEN VIII - GALAR

#900



BICHO



ROCA



UNA CRIATURA VIOLENTA QUE DERIBA ÁRBOLES GIGANTES CON SUS TOSCOS HACHA Y SE PROTEGE CON DURA PIEDRA. SI UNO TUVIERA LA OPORTUNIDAD DE



SCYTHER

SCIZOR

KLEAVOR

URSALUNA

GEN VIII - GALAR

#901



TIERRA



NORMAL



CREO QUE FUE EL TERRENO PANTANOSO DE HISUI EL QUE LE DIO A URSALUNA SU FORNIDA COMPLEXIÓN Y SU NUEVA CAPACIDAD DE MANIPULAR LA TURBA A



TEDDIURSA

URSARING

URSALUNA

RABOOT

GEN VIII - GALAR

#814



FUEGO



SU SUAVE PELAJE LO PROTEGE DEL FRÍO Y LE PERMITE INCREMENTAR TODAVÍA MÁS LA TEMPERATURA DE SUS MOVIMIENTOS DE TIPO FUEGO.



SCORBUNNY

RABOOT

CINDERACE

OBSTAGOON

GEN VIII - GALAR

#862



SINIESTRO



NORMAL



LA POTENCIA DE SU VOZ ES REALMENTE PASMOSA. LA TÉCNICA QUE USA PARA INTIMIDAR AL RIVAL MIENTRAS GRITA RECIBE EL NOMBRE DE OBSTRUCCIÓN.



ZIGZAGOON

LINOONE

OBSTAGOON

RUNERIGUS

GEN VIII - GALAR

#867



TIERRA



FANTASMA



UNA PODEROSA MALDICIÓN PESA SOBRE ESTA ANTIGUA IMAGEN GRABADA, QUE HA COBRADO VIDA TRAS ADUEÑARSE DEL ALMA DE YAMASK.



YAMASK

COFAGRIGUS

RUNERIGUS

STONJOURNER

GEN VIII - GALAR

#874



ROCA



PASA EL TIEMPO OBSERVANDO INMÓVIL EL RECORRIDO DEL SOL SOBRE LAS EXTENSAS PRADERAS QUE HABITA. SE ESPECIALIZA EN TÉCNICAS DE ÁGILES

KUBFU

GEN VIII - GALAR

#891



LUCHA



LEGENDARIO



PERFECCIONA SU TÉCNICA MEDIANTE UNA ESTRICTA DISCIPLINA. SEGÚN LA CORRIENTE MARCIAL QUE SIGA, ADOPTARÁ UNA FORMA U OTRA AL

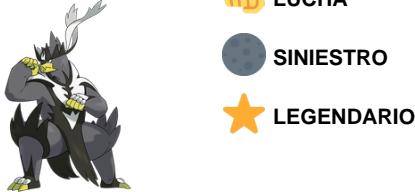


KUBFU

URSHIFU

URSHIFU-SINGLE-STRIKE#892

GEN VIII - GALAR



LUCHA

SINIESTRO

LEGENDARIO

SU ESTILO DE LUCHA SE BASA EN ABATIR A SUS RIVALES DE UN SOLO GOLPE. SE ABALANZA SOBRE ELLOS CON SU PUÑO CINCELADO POR EL ENTRENAMIENTO.



WYRDEER

GEN VIII - GALAR



NORMAL

PSÍQUICO

LAS ESFERAS NEGRAS BRILLAN CON UNA LUZ EXTRAÑA CUANDO EL POKÉMON ESTÁ ERIGIENDO BARRERAS INVISIBLES. EL PELAJE QUE SE DESPRENDE DE SU



SNEASLER

#903

GEN VIII - GALAR



LUCHA

VENENO

DEBIDO AL PONZOÑOSO VENENO Y A LA IMPONENTE FUERZA FÍSICA DE SNEASLER, NINGUNA OTRA ESPECIE PODRÍA ESPERANZARSE EN SUPERARLO



GROOKEY

GEN VIII - GALAR

PLANTA



AL MARCAR EL RITMO CON SU BAQUETA ESPECIAL, PRODUCE UNAS ONDAS SONORAS CAPACES DE DEVOLVER LA VITALIDAD A LA FLORA.



THWACKEY #811

GEN VIII - GALAR

PLANTA



LOS THWACKEY QUE MARCAN EL RITMO MÁS CONTUNDENTE CON SUS DOS BAQUETAS SON LOS MÁS RESPETADOS POR SUS CONGÉNERES.



RILLABOOM

GEN VIII - GALAR

PLANTA



CONTROLA LOS PODERES Y LAS RAÍCES DE SU SINGULAR TOCÓN EN COMBATE GOLPEÁNDOLO COMO SI FUERA UN TAMBOR.



GOSSIFLEUR #829

GEN VIII - GALAR

PLANTA



SI PLANTA SU ÚNICA EXTREMIDAD INFERIOR EN LA TIERRA Y SE EXPONE A ABUNDANTE LUZ SOLAR, SUS PÉTALOS COBRAN UN COLOR VIVO.



ELDEGOSS #830

GEN VIII - GALAR

PLANTA



LAS SEMILLAS QUE TIENE ENTRE LA PELUSA SON MUY NUTRITIVAS. ARRASTRADAS POR EL VIENTO, DEVUELVEN LA VITALIDAD A LA FLORA Y A



CHEWITLE
GEN VIII - GALAR

#833



AGUA

MUERDE TODO LO QUE SE LE PONGA POR DELANTE. AL PARECER, LO HACE PARA ALIVIAR EL DOLOR QUE SIENTE CUANDO LE CRECEN LOS INCISIVOS.



CHEWITLE → DREDNAW

APPLETUN
GEN VIII - GALAR

#842



PLANTA

HA EVOLUCIONADO TRAS INGERIR UNA MANZANA DULCE. DE AHÍ QUE EL OLOR QUE EMANA PARA ATRAER A SUS PRESAS, LOS POKÉMON INSECTO, SEA TAN



APPLETUN → FLAPPLE → APPLETUN → DIPPLIN → HYDRAPPLE

DREDNAW
GEN VIII - GALAR

#834



AGUA



ROCA

UN POKÉMON DE TEMPERAMENTO FEROZ QUE ATENAZA A SU PRESA CON SUS FUERTES MANDÍBULAS, CAPACES DE DESTROZAR UNA BARRA DE HIERRO.



CHEWITLE → DREDNAW

APPLIN
GEN VIII - GALAR

#840



PLANTA



DRAGÓN

HABITA DURANTE TODA SU VIDA EN EL INTERIOR DE UNA MANZANA. FINGE SER UNA FRUTA PARA PROTEGERSE DE LOS POKÉMON PÁJARO, SUS ENEMIGOS

**FLAPPLE**
GEN VIII - GALAR

#841



PLANTA



DRAGÓN

HA EVOLUCIONADO TRAS INGERIR UNA MANZANA ÁCIDA. LAS BOLSAS DE LAS MEJILLAS ALBERGAN UN FLUIDO CUYA EXTREMA ACIDEZ LLEGA A PROVOCAR

**APPLETUN**
GEN VIII - GALAR

#842



PLANTA



DRAGÓN

HA EVOLUCIONADO TRAS INGERIR UNA MANZANA DULCE. DE AHÍ QUE EL OLOR QUE EMANA PARA ATRAER A SUS PRESAS, LOS POKÉMON INSECTO, SEA TAN

SILICOBRA
GEN VIII - GALAR

#843



TIERRA

ALMACENA LA ARENA QUE INGIERE AL PERFORAR HOYOS EN LA SACA DEL CUELLO, CUYA CAPACIDAD LLEGA A ALCANZAR INCLUSO LOS 8 KG.



SILICOBRA → SANDACONDA

SANDACONDA
GEN VIII - GALAR

#844



TIERRA

SE RETUERCE PARA EXPULSAR POR LOS ORIFICIOS NASALES HASTA 100 KG DE ARENA. LA AUSENCIA DE ESTA MINA SU ÁNIMO.



SILICOBRA → SANDACONDA

COPPERAJAH
GEN VIII - GALAR

#879



ACERO



SU PIEL VERDOSA ES RESISTENTE AL AGUA. PROVIENE DE TIERRAS LEJANAS Y PRESTA AYUDA A LAS PERSONAS EN LA REALIZACIÓN DE CIERTOS TRABAJOS.



CUFANT → COPPERAJAH

DRACOZOLT #880

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO

DRAGÓN

LA ROBUSTEZ DE SU TREN INFERIOR LO HACÍA INVENCIBLE EN LA ANTIGÜEDAD, PERO SE EXTINGUÍÓ TRAS COMERSE TODAS LAS PLANTAS DE LAS QUE SE

DRACOVISH #882

GEN VIII - GALAR



AGUA

DRAGÓN

SU EXCELENTE CAPACIDAD MOTRIZ Y LA FUERZA DE SU MANDÍBULA LO HACÍAN ANTAÑO INVENCIBLE, PERO DAR CAZA A TODAS SUS PRESAS PROPICIÓ SU

DREEPY #885

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

HABITABA LOS MARES EN TIEMPOS INMEMORIALES. HA REVIVIDO EN FORMA DE POKÉMON DE TIPO FANTASMA PARA VAGAR POR SU ANTIGUA MORADA.



DRAGAPULT #887

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

VIVE EN COMPAÑÍA DE DREEPY, A LOS QUE HOSPEDA EN EL INTERIOR DE SUS CUERNOS. LOS DISPARA A VELOCIDAD SUPERSÓNICA EN COMBATE.



ZARUDE #893

GEN VIII - GALAR



SINIESTRO

PLANTA

MÍTICO

VIVEN EN MANADA EN LA SELVA. DEBIDO A SU MARCADA AGRESIVIDAD, SON MUY TEMIDOS POR OTROS POKÉMON SELVÁTICOS.

REGIDRAGO #895

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

LEGENDARIO

CIERTA TEORÍA AFIRMA QUE LA FORMA DE SUS BRAZOS REPRESENTA LA CABEZA DE UN POKÉMON DRAGÓN ANCESTRAL, AUNQUE ESTO NO HA PODIDO

DRAKLOAK #886

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

VUELA A UNA VELOCIDAD DE 200 KM/H. LUCHA JUNTO A UN DREEPY, AL QUE CUIDA HASTA EL MOMENTO DE SU EVOLUCIÓN.



CALYREX #898

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO

PLANTA

LEGENDARIO

UN POKÉMON MUY COMPASIVO AGRACIADO CON EL PODER DE LA CURACIÓN. REINÓ EN GALAR EN TIEMPOS REMOTOS.

BASCULEGION-MALE #902

GEN VIII - GALAR



AGUA



FANTASMA



BASCULEGION SE VISTE CON LAS ALMAS DE SUS CAMARADAS QUE PERECIERON ANTES DE CUMPLIR SUS METAS DE VIAJAR AGUAS ARRIBA. NINGUNA OTRA



BASCULIN → BASCULEGION

HATENNA #856

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



PERCIBE LOS SENTIMIENTOS DE LOS SERES VIVOS CON LA PROTUBERANCIA DE LA CABEZA. SOLO ABRE SU CORAZÓN A QUIENES MUESTREN UN CARÁCTER



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

HATTREM #857

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



SILENCIA A CUALQUIERA QUE MUESTRE UNA EMOCIÓN INTESA SIN IMPORTAR DE QUIÉN SE TRATE Y RECURRE PARA ELLO A MÉTODOS A CUÁL MÁS VIOLENTO.



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

HATTERENE #858

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



HADA



PARA MANTENER ALEJADOS A LOS DEMÁS SERES VIVOS, EMANA A SU ALREDEDOR ONDAS PSÍQUICAS CUYA POTENCIA ES CAPAZ DE PROVOCAR JAQUECAS.



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

IMPIDIMP #859

GEN VIII - GALAR



SINIESTRO



HADA



CON EL FIN DE REVITALIZARSE, INHALA POR LA NARIZ LA ENERGÍA NEGATIVA QUE DESPRENDEN TANTO PERSONAS COMO POKÉMON CUANDO ESTÁN



IMPIDIMP → MORGREM → GRIMMSNARL

MORGREM #860

GEN VIII - GALAR



SINIESTRO



HADA



SU ESTRATEGIA CONSISTE EN POSTRARSE ANTE EL RIVAL Y FINGIR UNA DISCUSIÓN PARA ENSARTARLO CON EL MECHÓN QUE TIENE EN LA ESPALDA,



IMPIDIMP → MORGREM → GRIMMSNARL

ENAMORUS-INCARNATE #905

GEN VIII - GALAR



HADA



VOLADOR



LEGENDARIO



CUANDO VUELA A ESTA TIERRA DESDE EL OTRO LADO DEL MAR, EL CRUDO INVIERNO LLEGA A SU FIN. SEGÚN LA LEYENDA, EL AMOR DE ESTE POKÉMON

CORVIKNIGHT #823

GEN VIII - GALAR



VOLADOR



ACERO



NO TIENE RIVAL EN LOS CIELOS DE GALAR. EL ACERO NEGRO Y LUSTROSO DE SU CUERPO INTIMIDA A CUALQUIER ADVERSARIO.



ROOKIDEE → CORVISQUIRE → CORVIKNIGHT

TOXEL

GEN VIII - GALAR

#848



SECRETA TOXINAS POR LA PIEL Y LAS ALMACENA EN UNA BOLSA DE VENENO INTERNA. TOCARLO DA CALAMBRE.

**TOXTRICITY-AMPED**

GEN VIII - GALAR

#849



CUANDO RASGA LAS PROTUBERANCIAS DEL PECHO PARA GENERAR ENERGÍA ELÉCTRICA, EMITE UN SONIDO SIMILAR AL DE UNA GUITARRA, QUE REVERBERA EN

**GRIMMSNARL**

GEN VIII - GALAR

#861



CUANDO ENROLLA SUS CABELLOS POR TODO EL CUERPO, AUMENTA SU POTENCIA MUSICAL. POSEE UNA FUERZA CAPAZ DE SOMETER A MACHAMP.

**MR-RIME**

GEN VIII - GALAR

#866



ES UN BAILARÍN CONSUMADO DE CLAQUÉ. AGITA SU BASTÓN DE HIELO MIENTRAS EXHIBE SU DESTREZA CON GRÁCILES PASOS.

**SINISTEA**

GEN VIII - GALAR

#854



SEGÚN SE DICE, ESTE POKÉMON SURGIÓ DE UN ALMA SOLITARIA QUE POSEYÓ UNA TAZA ABANDONADA LLENA DE UN TÉ YA FRÍO.

**POLTEAGEIST**

GEN VIII - GALAR

#855



SE HOSPEDA EN TETERAS DIGNAS DE UN ANTICUARIO. LAS ORIGINALES SON ESCASÍSIMAS, PERO EXISTE UN GRAN NÚMERO DE BURDAS FALSIFICACIONES.

**PINCURCHIN**

GEN VIII - GALAR

#871



LIBERA ELECTRICIDAD POR LA PUNTA DE LAS PÚAS. CON SUS AFILADOS DIENTES RASPA LAS ALGAS PEGADAS A LAS ROCAS PARA INGERIRLAS.

INDEEDEE-MALE

GEN VIII - GALAR

#876



PERCIBE LAS EMOCIONES DEL OBJETIVO CON LOS CUERNOS DE LA CABEZA. LOS MACHOS ESTÁN ATENTOS A CUALQUIER COSA QUE NECESITE SU ENTRENADOR.

ETERNATUS

GEN VIII - GALAR

#890



VENENO



DRAGÓN



LEGENDARIO

SE ALIMENTA DE LA ENERGÍA QUE BROTA DE LA TIERRA DE GALAR ABSORBIÉNDOLA POR EL NÚCLEO DEL PECHO.

ZAMAZENTA

GEN VIII - GALAR

#889



LUCHA



LEGENDARIO

ESTE POKÉMON SE ERIGIÓ EN SALVADOR DE GALAR, TRAS UNIR FUERZAS CON UN REY DE LOS HOMBRES. ABSORBE EL METAL PARA UTILIZARLO EN COMBATE.

ORBEETLE

GEN VIII - GALAR

#826



BICHO



PSÍQUICO

ESTE POKÉMON ES CONOCIDO POR SU INTELIGENCIA. EL GRAN TAMAÑO DE SU CEREBRO ES UN INDICIO DE LA MAGNITUD DE SUS PODERES PSÍQUICOS.



→



→



BLIPBUG

DOTTLER

ORBEETLE

SIZZLIPEDE

GEN VIII - GALAR

#850



FUEGO



BICHO

GENERA CALOR CONSUMIENDO EL GAS INFLAMABLE QUE ALMACENA EN SU CUERPO. LOS CÍRCULOS AMARILLOS DEL ABDOMEN ESTÁN PARTICULARMENTE



→



SIZZLIPEDE

CENTISKORCH

CENTISKORCH

GEN VIII - GALAR

#851



FUEGO



BICHO

CUANDO GENERA CALOR, SU TEMPERATURA CORPORAL ALCANZA APROXIMADAMENTE LOS 800 °C. USA EL CUERPO A MODO DE LÁTIGO PARA



→



SIZZLIPEDE

CENTISKORCH

ZAMAZENTA

GEN VIII - GALAR

#889

SCORBUNNY

GEN VIII - GALAR

#313



FUEGO

SE PONE A CORRER PARA ELEVAR SU TEMPERATURA CORPORAL Y PROPAGAR LA ENERGÍA ÍGNEA POR TODO EL CUERPO. DESATA ASÍ SU VERDADERA



→



→



SCORBUNNY

RABOOT

CINDERACE

CINDERACE

GEN VIII - GALAR

#315



FUEGO

CONVIERTE PIEDRAS EN BALONES DE FUEGO DÁNDOLES TOQUES Y, LUEGO, CHUTA CON FUERZA HACIA EL RIVAL PARA CHAMUSCARLO.



→



→



SCORBUNNY

RABOOT

CINDERACE

WOOLOO

GEN VIII - GALAR

#311



NORMAL



SU LANA RIZADA ES TAN ACOLCHADA QUE NO SE HACE DAÑO NI AUNQUE SE CAIGA POR UN PRECIPICIO.



→



DUBWOOL

DUBWOOL
GEN VIII - GALAR

#332



SU LANA ES MUY FLEXIBLE. LAS ALFOMBRAS TEJIDAS CON ELLA ADOPTAN UNA TEXTURA SIMILAR A LA DE LAS CAMAS ELÁSTICAS.



WOOLOO

DUBWOOL

CURSOLA
GEN VIII - GALAR

#364



SU ENERGÍA ESPIRITUAL HA AUMENTADO HASTA HACERLO DESPRENDERSE DE SU BASE CALIZA. PROTEGE EL ALMA DEL NÚCLEO CON SU CUERPO ESPECTRAL.



CORSOLA

CURSOLA

SIRFETCHD
GEN VIII - GALAR

#365



LOS EJEMPLARES QUE SUPERAN NUMEROSOS COMBATES EVOLUCIONAN Y ADOPTAN ESTA FORMA. ABANDONAN EL TERRENO DE COMBATE EN CUANTO EL



FARFETCH'D

SIRFETCH'D

MILcery
GEN VIII - GALAR

#368



SU CREMOSO CUERPO SURGIÓ A PARTIR DE LA UNIÓN DE PARCÍCULAS ODORÍFERAS DE DULCES AROMAS PRESENTES EN EL AIRE.



MILCERY

ALCREMIE

ALCREMIE
GEN VIII - GALAR

#369



OBSEQUIA BAYAS DECORADAS CON NATA A AQUELLOS ENTRENADORES EN LOS QUE CONFÍA.



MILCERY

ALCREMIE

SNOM
GEN VIII - GALAR

#372



BICHO

TEJE UN HILO GÉLIDO QUE LE PERMITE AFERRARSE A LAS RAMAS Y SIMULA SER UN CARÁMBANO MIENTRAS DUERME.



SNOM

FROSMOTH

FROSMOTH
GEN VIII - GALAR

#373



BICHO

LA TEMPERATURA DE SUS ALAS ES DE -180 °C. SOBREVUELA EL CAMPO ESPARCIENDO SUS GÉLIDAS ESCAMAS, COMO SI DE NIEVE SE TRATASE.



SNOM

FROSMOTH

DURALUDON
GEN VIII - GALAR

#384



ACERO

DRAGÓN

SU CUERPO, SIMILAR A UN METAL PULIDO, ES TAN LIGERO COMO ROBUSTO. SIN EMBARGO, TIENE EL DEFECTO DE QUE SE OXIDA CON FACILIDAD.



DURALUDON

ARCHALUDON

GLASTRIER
GEN VIII - GALAR

#896



LIBERA UN POTENTE VAHO GÉLIDO POR LAS PEZUÑAS. UN SER VIOLENTO QUE NO DUDA EN TOMAR A LA FUERZA TODO CUANTO DESEA.

DOTTLER
GEN VIII - GALAR

#825



APENAS SE MUEVE, PERO ESTÁ VIVO. SE CREE QUE ADQUIERE PODERES PSÍQUICOS MIENTRAS PERMANECE RECLUIDO EN SU CAPARAZÓN SIN COMER.

**FALINKS**
GEN VIII - GALAR

#870



ESTE POKÉMON CONSTA DE CINCO SUBALTERTOS Y UN LÍDER, CUYAS ÓRDENES OBEDECEN SIN RECHISTAR.

MORPEKO-FULL-BELLY #877
GEN VIII - GALAR

#877



SIEMPRE TIENE HAMBRE. SE NUTRE DE LAS SEMILLAS QUE GUARDA EN UNA SUERTE DE BOLSILLOS PARA GENERAR ELECTRICIDAD.

YAMPER
GEN VIII - GALAR

#835



AL CORRER, GENERA ELECTRICIDAD POR LA BASE DE LA COLA. ES MUY POPULAR ENTRE LOS PASTORES DE GALAR.

**BOLTUND**
GEN VIII - GALAR

#836



LA ELECTRICIDAD QUE GENERA Y ENVÍA A SUS PATAS LE AYUDA A DESPLAZARSE RÁPIDAMENTE. PUEDE CORRER SIN DESCANSO DURANTE TRES DÍAS Y TRES

**CUFANT**
GEN VIII - GALAR

#878

**REGIELEKI**
GEN VIII - GALAR

#894



SU CUERPO ENTERO ES ENERGÍA ELÉCTRICA. POR LO VISTO, QUITARLE LOS ANILLOS QUE LLEVA LIBERA SU PODER OCULTO.

