

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.

**SNEASEL**
GEN II - JOHTO

#215



SE ALIMENTA DE HUEVOS ROBADOS EN NIDOS. CLAVA SUS AFILADAS GARRAS EN LOS PUNTOS DÉBILES DE SUS RIVALES.

**UMBREON**
GEN II - JOHTO

#197



CREADO CUANDO LA LUZ LUNAR ALTERÓ LA ESTRUCTURA GENÉTICA DE EEVEE. BUSCA PRESAS EN LA OSCURIDAD.

**HOUNDOUR**
GEN II - JOHTO

#228



AL AMANECER, RESUENA POR LA ZONA SU INQUIETANTE AULLIDO PARA ANUNCIAR QUE ES SU TERRITORIO.

**MURKROW**
GEN II - JOHTO

#198



ESCONDE OBJETOS BRILLANTES EN UN LUGAR SECRETO. MEOWTH Y MURKROW SUELEN SAQUEAR SU ESCONDITE.

**MAWILE**
GEN III - HOENN

#303



SU CUERPO FINO Y PLANO APARECE SIEMPRE EN LOS MUROS. SU FORMA PARECE TENER ALGÚN SIGNIFICADO.



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



SPOINK

GEN III - HOENN

#325



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

**BANETTE**

GEN III - HOENN

#354



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

**SEVIPER**

GEN III - HOENN

#336



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

DUSKULL

GEN III - HOENN

#355



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

**CLAYDOL**

GEN III - HOENN

#344



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

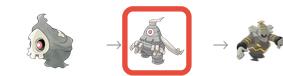
**DUSCLOPS**

GEN III - HOENN

#356



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

**SHUPPET**

GEN III - HOENN

#353



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

**HONCHKROW**

GEN IV - SINNOH

#430



SI UNO LANZA UN GRITO PROFUNDO, LOS DEMÁS ACUDEN. POR ESO SE LE LLAMA TAMBIÉN INVOCADOR DE LA NOCHE.



CHATOT

GEN IV - SINNOH

#441



NORMAL
 VOLADOR

IMITA LOS SONIDOS DE SUS RIVALES, HACIÉNDOLES CREER QUE SON AMIGOS E IMPIDIENDO QUE LE ATAQUEN.

MUNCHLAX

GEN IV - SINNOH

#446



NORMAL

ESCONDE COMIDA BAJO EL LARGO PELO DE SU CUERPO, PERO MÁS TARDE LO OLVIDA.

**GIRATINA-ALTERED**

GEN IV - SINNOH

#487



FANTASMA
 DRAGÓN
 LEGENDARIO

VIVE EN EL MUNDO DISTORSIÓN, UN MUNDO OPUESTO AL NUESTRO Y CUYAS LEYES DESAFÍAN EL SENTIDO COMÚN.

DARKRAI

GEN IV - SINNOH

#491



SINIESTRO
 MÍTICO

DEFIENDE SU TERRITORIO DE PERSONAS Y POKÉMON HACIÉNDOLES DORMIR Y PROVOCÁNDOLES PESADILLAS.

WEAVILE

GEN IV - SINNOH

#461



SINIESTRO
 HIELO

VIVE EN ZONAS NEVADAS. DEJA MARCAS EN LOS ÁRBOLES CON SUS GARRAS PARA COMUNICARSE CON SUS COMPAÑEROS.

**DUSKNOIR**

GEN IV - SINNOH

#477

FANTASMA



SE DICE QUE RECOGE EN SU CUERPO FLEXIBLE A LOS ESPÍRITUSS EXTRAVIADOS Y LOS GUÍA HASTA CASA.

**BLITZLE**

GEN V - UNOVA

#522



ELÉCTRICO



APARECE CUANDO NUBES ENVUeltas EN RAYOS ENCAPOTAN EL CIELO. ATRAPA RAYOS CON SU CRIN Y ALMACENA ELECTRICIDAD.

**ZEBSTRIKA**

GEN V - UNOVA

#523

ELÉCTRICO



ES UN POKÉMON CON MUCHO TEMPERAMENTO. CUANDO SE ENOJA, LANZA RAYOS DESDE SU CRIN EN TODAS DIRECCIONES.



SIGILYPH

GEN V - UNOVA

#561



FUE LA DEIDAD PROTECTORA DE UNA CIUDAD MILENARIA. ATACA CON SU PODER PSÍQUICO A LOS ENEMIGOS QUE INVALEN SU TERRITORIO.

YAMASK

GEN V - UNOVA

#562



ALMAS DE HUMANOS SEPULTADOS EN TUMBAS QUE HAN ADQUIRIDO FORMA DE POKÉMON. RECUERDAN SU VIDA ANTES DE LA MUERTE.

**ZEKROM**

GEN V - UNOVA

#644



POKÉMON LEGENDARIO CAPAZ DE CHAMUSCAR EL MUNDO CON SUS RAYOS. AYUDA A QUIENES PERSIGUEN UN MUNDO DE IDEALES.

SCATTERBUG

GEN VI - KALOS

#664



CUANDO RECIBE EL ATAQUE DE UN POKÉMON PÁJARO, EXPULSA UNAS ESCAMAS NEGRAS QUE PROVOCAN PARÁLISIS SI SE ENTRA EN CONTACTO

**LAMPENT**

GEN V - UNOVA

#608



AL ABSORBER ALMAS, SU LLAMA SE ENCIENDE. ESPERA A QUE LA GENTE FALLEZCA, ASÍ QUE SUELE DEAMBULAR POR LOS HOSPITALES.

**CHANDELURE**

GEN V - UNOVA

#609



SUS LLAMAS ABSORBEN EL ALMA DEL ENEMIGO Y LA ABRASAN, DEJANDO SOLO SU CUERPO INERTE.

**ZEKROM**

GEN V - UNOVA

#644

SCATTERBUG

GEN VI - KALOS

#664



CUANDO RECIBE EL ATAQUE DE UN POKÉMON PÁJARO, EXPULSA UNAS ESCAMAS NEGRAS QUE PROVOCAN PARÁLISIS SI SE ENTRA EN CONTACTO

**SPEWPA**

GEN VI - KALOS

#665



HABITA EN LA SOMBRA DE LA ESPESURA. SI PERCIBE ALGUNA AMENAZA, SU PELAJE SE ERIZA Y SE VUELVE MUY AFILADO PARA ASÍ INTIMIDAR AL ENEMIGO.

**PIKIPEK**

GEN VII - ALOLA

#731



HACE AGUJEROS EN LOS ÁRBOLES A UNA VELOCIDAD DE 16 PICOTAZOS POR SEGUNDO Y LOS UTILIZA COMO DESPENSA O COMO SU NIDO.



TRUMBEAK

GEN VII - ALOLA

#732



NORMAL
 VOLADOR

ALMACENA EN SU PICO LAS SEMILLAS DE LAS BAYAS DE LAS QUE SE ALIMENTA PARA USARLAS COMO ARMA CONTRA ENEMIGOS Y POSIBLES PRESAS.

→ →

PIKIPEK TRUMBEAK TOUCANNON

TOUCANNON

GEN VII - ALOLA

#733



NORMAL
 VOLADOR

CUANDO VA A COMBATIR, CALIENTA SU PICO HASTA TEMPERATURAS QUE SUPERAN LOS 100 °C, LO QUE PUEDE CAUSAR GRAVES QUEMADURAS AL

→ →

PIKIPEK TRUMBEAK TOUCANNON

PYUKUMUKU

GEN VII - ALOLA

#771



AGUA

VIVE EN LAS PLAYAS Y EN AGUAS POCO PROFUNDAS. EXPULSA SUS ENTRAÑAS PARA ENGAÑAR A SUS DEPREDADORES Y LIBRARSE DE ELLOS.

XURKITREE

GEN VII - ALOLA

#796



ELÉCTRICO

UN ULTRAENTE RODEADO DE MISTERIO. SE DICE QUE SU CUERPO DESPRENDE DESCARGAS ELÉCTRICAS DE INMENSA POTENCIA.

SALANDIT

GEN VII - ALOLA

#757



VENENO
 FUEGO

ATURDE A SUS OPONENTES CON UN GAS VENENOSO QUE PRODUCE AL QUEMAR SUS FLUIDOS CORPORALES Y LUEGO SE ABALANZA SOBRE ELLOS.

→

SALANDIT SALAZZLE

SALAZZLE

GEN VII - ALOLA

#758



VENENO
 FUEGO

POR ALGÚN MOTIVO DESCONOCIDO, SOLO HAY HEMBRAS. SUELE FORMARSE SU PROPIO HARÉN COMPUESTO POR SALANDIT MACHOS.

→

SALANDIT SALAZZLE

PYUKUMUKU

GEN VII - ALOLA

#771



AGUA

VIVE EN LAS PLAYAS Y EN AGUAS POCO PROFUNDAS. EXPULSA SUS ENTRAÑAS PARA ENGAÑAR A SUS DEPREDADORES Y LIBRARSE DE ELLOS.

XURKITREE

GEN VII - ALOLA

#796



ELÉCTRICO

UN ULTRAENTE RODEADO DE MISTERIO. SE DICE QUE SU CUERPO DESPRENDE DESCARGAS ELÉCTRICAS DE INMENSA POTENCIA.

GUZZLORD

GEN VII - ALOLA

#799



SINIESTRO
 DRAGÓN

SE DICE QUE ESTE ULTRAENTE HA SIDO AVISTADO DEVORANDO MONTAÑAS ENTERAS Y TRAGÁNDOSE PROMINENTES EDIFICIOS.

NECROZMA

GEN VII - ALOLA

#800



PSÍQUICO
 LEGENDARIO

SE DICE QUE YACÍA EN EL INTERIOR DE LA TIERRA. SE CREE QUE ESTA CRIATURA, PARECIDA A UN ULTRAENTE, VINO DE OTRO MUNDO HACE MUCHÍSIMO TIEMPO.

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.

WATTREL
GEN IX - PALDEA

#940

GEN IX - PALDEA



ELÉCTRICO



VOLADOR



CUANDO SUS ALAS ATRAPAN EL VIENTO, LOS HUESOS DE SU INTERIOR PRODUCEN ELECTRICIDAD. ESTE POKÉMON SE SUMERGE EN EL OCÉANO, CAZANDO A SU

**TOEDSCRUEL**
GEN IX - PALDEA

#949



TIERRA



PLANTA



ESTOS POKÉMON SE REÚNEN EN GRUPOS Y FORMAN COLONIAS PROFUNDAMENTE EN LOS BOSQUES. ODIAN COMPLETAMENTE CUANDO LOS

**KINGAMBIT**
GEN IX - PALDEA

#983



SINIESTRO



ACERO



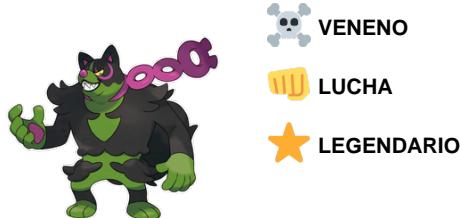
SOLO UN BISHARP QUE DESTAKE POR ENCIMA DE TODOS LOS DEMÁS EN SU VASTO EJÉRCITO PUEDE EVOLUCIONAR EN KINGAMBIT.



OKIDOGI

#1014

GEN IX - PALDEA



VENENO

LUCHA

LEGENDARIO

DESPUÉS DE QUE TODOS SUS MÚSCULOS FUERAN ESTIMULADOS POR LA CADENA TÓXICA ALREDEDOR DE SU CUELLO, OKIDOGI SE TRANSFORMÓ Y ADQUIRió

MUNKIDORI

#1015

GEN IX - PALDEA



VENENO

PSÍQUICO

LEGENDARIO

LA CADENA ESTÁ HECHA DE TOXINAS QUE MEJORAN LAS CAPACIDADES. ESTO ESTIMULó EL CEREBRO DE MUNKIDORI Y PROVOCó QUE LOS PODERES PSÍQUICOS

FEZANDIPITI

#1016

GEN IX - PALDEA



VENENO

HADA

LEGENDARIO

FEZANDIPITI DEBE SU HERMOSA APARIENCIA Y ENCANTADORA VOZ A LOS ESTIMULANTES TÓXICOS QUE EMANAN DE LA CADENA ENROLLADA ALREDEDOR DE

SQUIRTLE

#007

GEN I - KANTO



AGUA

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

**WARTORTLE**

#008

GEN I - KANTO



AGUA

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

**BLASTOISE**

#009

GEN I - KANTO



AGUA

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

**NIDORAN-F**

#029

GEN I - KANTO



VENENO

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

**NIDORINA**

#030

GEN I - KANTO



VENENO

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



NIDOQUEEN
GEN I - KANTO

#031



VENENO

TIERRA



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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

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

POLIWAG
GEN I - KANTO

#060



AGUA



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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

POLIWHIRL

GEN I - KANTO

#061



AGUA



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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

GLOOM

GEN I - KANTO

#044



PLANTA

VENENO



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



ODDISH → GLOOM → VILEPLUME → BELLOSSOM

GOLDUCK

GEN I - KANTO

#055



AGUA



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



PSYDUCK → GOLDUCK

POLIWAG
GEN I - KANTO

#060



AGUA

POLIWRATH
GEN I - KANTO

#062



AGUA



LUCHA



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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

TENTACOOL
GEN I - KANTO

#072



AGUA



VENENO



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



TENTACOOL → TENTACRUEL

TENTACRUEL

GEN I - KANTO

#073



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

**TANGELA**

GEN I - KANTO

#114



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

**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.

HORSEA

GEN I - KANTO

#116



ES FAMOSO POR DERIBAR 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.

**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



ROCA

AGUA

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



HIELO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

DRATINI
GEN I - KANTO

#147



DRAGÓN

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

**TOTODILE**
GEN II - JOHTO

#158



AGUA

ES PEQUEÑO PERO VIOLENTO. NO DUDARÁ EN MORDER CUALQUIER COSA QUE SE MUEVA CERCA.

**CROCONAW**
GEN II - JOHTO

#159



AGUA

SI PIERDE UN COLMILLO, LE CRECERÁ OTRO EN SU LUGAR. SIEMPRE TIENE 48 COLMILLOS EN SU BOCA.

**FERALIGATR**
GEN II - JOHTO

#160



AGUA

SE SUELE MOVER LENTO, PERO ALCANZA VELOCIDADES DE VÉRTIGO AL ATACAR Y MORDER A SUS ENEMIGOS.

**DRAGONAIR**
GEN I - KANTO

#148

DRAGÓN



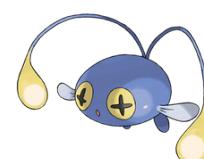
SUS CRISTALINOS ORBES PARECEN DARLE AL POKÉMON EL PODER DE CONTROLAR EL CLIMA LIBREMENTE.

**CHINCHOU**
GEN II - JOHTO

#170

AGUA

ELÉCTRICO



EN EL OSCURO FONDO DEL OCÉANO, SU ÚNICO MODO DE COMUNICARSE ES EMITIENDO LUCES PARPADEANTES.

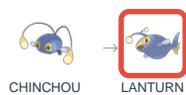


LANTURN
GEN II - JOHTO

#171



LA LUZ DE LANTURN SE PUEDE VER DESDE LO MÁS PROFUNDO. SE LE LLAMA LA ESTRELLA DE ALTA MAR.

**WOOPER**
GEN II - JOHTO

#194



ESTE POKÉMON VIVE EN AGUAS FRÍAS. SALE DEL AGUA PARA BUSCAR COMIDA CUANDO REFRESCA EL AMBIENTE.

**MARILL**
GEN II - JOHTO

#183



TIENE UNA PIEL QUE REPELE EL AGUA. DE HECHO, PUEDE PASARSE HORAS JUGANDO EN EL AGUA SIN MOJARSE.

**AZUMARILL**
GEN II - JOHTO

#184



SUS LARGAS OREJAS SON SENSORES QUE PUEDEN PERCIBIR MOVIMIENTOS DE SERES VIVOS EN EL LECHO DEL RÍO.

**JUMPLUFF**
GEN II - JOHTO

#189



LOS VIENTOS ESTACIONALES LO LLEVAN POR TODO EL MUNDO, DONDE VA SOLTANDO SUS ESPORAS.

**WOOPER**
GEN II - JOHTO

#194



ESTE POKÉMON VIVE EN AGUAS FRÍAS. SALE DEL AGUA PARA BUSCAR COMIDA CUANDO REFRESCA EL AMBIENTE.

**QUAGSIRE**
GEN II - JOHTO

#195



ES UN POKÉMON BASTANTE PEREZOSO. PARA PESCAR PERMANECÉ EN EL FONDO DEL RÍO CON LA BOCA ABIERTA.

**WOBUFFET**
GEN II - JOHTO

#202



ODIA LA LUZ Y LAS SACUDIDAS. SI LE ATACAN, INFILA SU CUERPO PARA AUMENTAR SU CONTRAATQUE.

**HERACROSS**
GEN II - JOHTO

#214



ESTE FUERTE POKÉMON CLAVA SU PRECIADO CUERNO EN LA TRIPA DEL ENEMIGO, LO ELEVA Y LUEGO LO ARROJA.

KINGDRA

GEN II - JOHTO

#230



AGUA

DRAGÓN

DICEN QUE SUELE ESCONDERSE EN CUEVAS SUBMARINAS. PUEDE CREAR TORBELLINOS AL BOSTEZAR.



HORSEA

SEADRA

KINGDRA

PHANPY

GEN II - JOHTO

#231



TIERRA

COMO MUESTRA DE AFECTO, GOLPEA CON SU TROMPA. AUNQUE ES TAN FUERTE QUE TE MANDARÁ LEJOS.



PHANPY

DONPHAN

SUICUNE

GEN II - JOHTO

#245



AGUA

LEGENDARIO

RECORRE EL MUNDO PARA PURIFICAR AGUA CONTAMINADA. CORRE VELOZ CON EL VIENTO DEL NORTE.

MUDKIP

GEN III - HOENN

#258



AGUA

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



MUDKIP

MARSHOMP

SWAMPERT

MARSHOMP

GEN III - HOENN

#259



TIERRA

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



MUDKIP

MARSHOMP

SWAMPERT

SWAMPERT

GEN III - HOENN

#260



TIERRA

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



MUDKIP

MARSHOMP

SWAMPERT

TAILOW

GEN III - HOENN

#276



NORMAL

VOLADOR

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



TAILOW

SWELLOW

SWELLOW

GEN III - HOENN

#277



NORMAL

VOLADOR

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



TAILOW

SWELLOW

SURSKIT

GEN III - HOENN

#283



BICHO

AGUA

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



SURSKIT MASQUERAIN

MASQUERAIN

GEN III - HOENN

#284



BICHO

VOLADOR

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



SURSKIT MASQUERAIN

AZURILL

GEN III - HOENN

#298



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

#307



LUCHA

PSÍQUICO

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



MEDITITE MEDICHAM

LOUDRED

GEN III - HOENN

#294



NORMAL

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



WHISMUR LOUDRED EXPLoud

SHARpedo

GEN III - HOENN

#319



AGUA

SINIESTRO

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



CARVANHA SHARPEDO

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

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

#321



AGUA



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



WAILMER → WAILORD

CHIMECHO
GEN III - HOENN

#358



PSÍQUICO



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



CHINGLING → CHIMECHO

SWABLU
GEN III - HOENN

#333

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

AGUA
TIERRA

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



BARBOACH → WHISCASH

CHIMECHO
GEN III - HOENN

#358

WYNAUT
GEN III - HOENN

#360



PSÍQUICO



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



WYNAUT → WOBUFFET

SPHEAL
GEN III - HOENN

#363

HIELO
AGUA

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



SPHEAL → SEALEO → WALREIN

SEALEO
GEN III - HOENN

#364

HIELO
AGUA

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



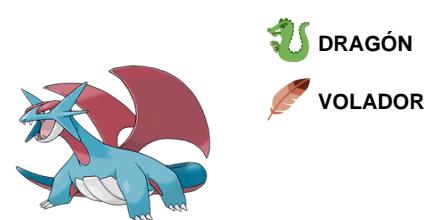
SPHEAL → SEALEO → WALREIN

WALREIN

GEN III - HOENN

**SALAMENCE**

GEN III - HOENN



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

**CLAMPERL****CLAMPERL**

GEN III - HOENN

#365**#366**

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



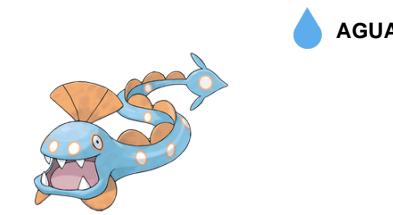
HIELO

AGUA

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

**HUNTAIL**

GEN III - HOENN

#367**#368**

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.



AGUA

BAGON

GEN III - HOENN

#371

DRAGÓN



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

**SALAMENCE****#373**

DRAGÓN

VOLADOR



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

**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.

**METAGROSS**

GEN III - HOENN

#376

ACERO

PSÍQUICO



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



REGICE

GEN III - HOENN

#378



HIELO



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

LATIOS

GEN III - HOENN

#381



DRAGÓN



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

KYOGRE

GEN III - HOENN

#382



AGUA



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

PIPLUP

GEN IV - SINNOH

#393



AGUA

NO LE GUSTA QUE LO CUIDEN. COMO NO APRECIA EL APOYO DE SU ENTRENADOR, LE CUESTA COGER CONFIANZA CON ÉL.



PIPLUP

PRINPLUP

EMPOLEON

PRINPLUP

GEN IV - SINNOH

#394



AGUA

VIVE SOLO, ALEJADO DE LOS DEMÁS. CADA UNO PIENSA QUE ES EL MÁS IMPORTANTE.



PIPLUP

PRINPLUP

EMPOLEON

EMPOLEON

GEN IV - SINNOH

#395



ACERO

NADA TAN RÁPIDO COMO UN FUERABORDA. CON LOS AFILADOS BORDES DE SUS ALAS PUEDE CORTAR EL HIELO.



PIPLUP

PRINPLUP

EMPOLEON

SHINX

GEN IV - SINNOH

#403



ELÉCTRICO

LA EXTENSIÓN Y CONTRACCIÓN DE SUS MÚSCULOS GENERA ELECTRICIDAD. BRILLA CUANDO ESTÁ EN PELIGRO.



SHINX

LUXIO

LUXRAY

LUXIO

GEN IV - SINNOH

#404



ELÉCTRICO

SUS GARRAS EMITEN ELECTRICIDAD QUE PUEDE DEBILITAR A SUS RIVALES. VIVEN EN GRUPOS PEQUEÑOS.



SHINX

LUXIO

LUXRAY

LUXRAY

#405

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO

CUANDO SUS OJOS BRILLAN COMO EL ORO, PUEDE VER PRESAS ESCONDIDAS, INCLUSO DETRÁS DE UN MURO.



SHINX

LUXIO

LUXRAY

GABITE

#444

GEN IV - SINNOH



DRAGÓN

TIERRA

LE GUSTAN LAS COSAS BRILLANTES. BUSCA TESOROS EN CUEVAS Y SE LLEVA EL BOTÍN A SU NIDO.



GIBLE

GABITE

GARCHOMP

CRANIDOS

#408

GEN IV - SINNOH



ROCA

FUE RECREADO A PARTIR DE UN FÓSIL CON FORMA ESFÉRICA. DERRIBA A LAS PRESAS A CABEZAZOS.



CRANIDOS

RAMPARDOS

RAMPARDOS

#409

GEN IV - SINNOH

RAMPARDOS

#409

GEN IV - SINNOH



ROCA

TIENE SESOS PEQUEÑOS PORQUE SU DURO CRÁNEO, QUE SOPORTA CUALQUIER GOLPE, LES IMPIDE DESARROLLARSE.



CRANIDOS

RAMPARDOS

GIBLE

#443

GEN IV - SINNOH

GIBLE

#443

GEN IV - SINNOH



DRAGÓN

TIERRA

VIVE EN AGUJEROS EN LAS CUEVAS, AL AMPARO DEL CALOR GEOTÉRMICO. SI SE ACERCA UN ENEMIGO, LE MUELDE.



GIBLE

GABITE

GARCHOMP

GABITE

#444

GEN IV - SINNOH

GARCHOMP

#445

GEN IV - SINNOH



DRAGÓN

TIERRA

CUANDO DESPLIEGA SU CUERPO Y SUS ALAS, PARECE UN AVIÓN A REACCIÓN. VUELA A VELOCIDAD SÓNICA.



GIBLE

GABITE

GARCHOMP

RIOLU

#447

GEN IV - SINNOH

RIOLU

#447

GEN IV - SINNOH



LUCHA

SE COMUNICA CON LOS SUYOS MEDIANTE LA EMISIÓN DE UNAS ONDAS QUE CAMBIAN DE FORMA EN FUNCIÓN DE LOS SENTIMIENTOS.



RIOLU

LUCARIO

LUCARIO

#448

GEN IV - SINNOH

LUCARIO

#448

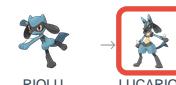
GEN IV - SINNOH



LUCHA

ACERO

PUEDE LEER LOS PENSAMIENTOS Y MOVIMIENTOS DE SU ADVERSARIO A TRAVÉS DE SU AURA.



RIOLU

LUCARIO

CROAGUNK
GEN IV - SINNOH

#453



VENENO

LUCHA

TIENE BOLSAS VENENOSAS EN LAS MEJILLAS. PILLA DESPREVENIDOS A SUS RIVALES PARA PINCHARLES.



CROAGUNK → TOXICROAK

TOXICROAK
GEN IV - SINNOH

#454



VENENO

LUCHA

ALMACENA VENENO EN UNA BOLSA DE LA GARGANTA. CUANDO CROA, ESTE SE AGITA PARA LOGRAR MAYOR POTENCIA.



CROAGUNK → TOXICROAK

FINNEON
GEN IV - SINNOH

#456



AGUA

LA LÍNEA QUE LE RECORRE EL COSTADO PUEDE ALMACENAR LUZ SOLAR. BRILLA CON MUCHA FUERZA POR LA NOCHE.



FINNEON → LUMINEON

LUMINEON
GEN IV - SINNOH

#457



AGUA

VIVE EN LAS PROFUNDIDADES MARINAS. ATRAЕ A SUS PRESAS CON PARPADEOS DEL DIBUJO DE SUS CUATRO ALETAS.



FINNEON → LUMINEON

MANTYKE
GEN IV - SINNOH

#458



AGUA

VOLADOR

LOS SÍMBOLOS DE SU ESPALDA CAMBIAN SEGÚN LA REGIÓN. A VECES SE MEZCLA CON BANCOS DE REMORAID Y NADA JUNTO A ELLOS.



MANTYKE → MANTINE

TANGROWTH
GEN IV - SINNOH

#465



PLANTA

ATRAPA A SU PRESA DESPLEGANDO LAS RAMAS DE SUS BRAZOS, QUE NO LE IMPORTA PERDER ANTE DEPREDADORES.



TANGELA → TANGROWTH

GLACEON
GEN IV - SINNOH

#471



HIELO

CONTROLA SU TEMPERATURA CORPORAL PARA CONGELAR EL AMBIENTE Y CAUSAR RÁFAGAS DE NIEVE EN POLVO.



PSÍQUICO

LEGENDARIO

AZELF
GEN IV - SINNOH

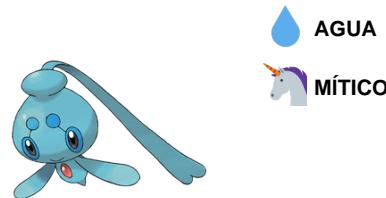
#482

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA VOLUNTAD. DUEME EN EL FONDO DE UN LAGO PARA EQUILIBRAR EL MUNDO.

PHONE

GEN IV - SINNOH

#489



AGUA

MÍTICO

SI SUBE LA TEMPERATURA DEL MAR, INFILA EL FLOTADOR DE SU CABEZA Y FLOTA EN GRUPO EN LA SUPERFICIE.



PHIONE MANAPHY

MANAPHY

GEN IV - SINNOH

#490



AGUA

MÍTICO

NACE CON UN MARAVILLOSO PODER QUE LE PERMITE ESTABLECER VÍNCULOS CON CUALQUIER TIPO DE POKÉMON.



PHIONE MANAPHY

SAMUROTT

GEN V - UNOVA

#503



AGUA

EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS, PUEDE DESENVAINAR Y ENVAINAR LOS SABLES QUE HAY EN SUS PATAS DELANTERAS.



OSHAWOTT DEWOTT SAMUROTT

OSHAWOTT

GEN V - UNOVA

#501



AGUA

LA VIEIRA DE SU OMBLIGO NO SOLO SIRVE COMO ARMA, SINO TAMBIÉN COMO INSTRUMENTO PARA CORTAR LAS BAYAS QUE ESTÉN DURAS.



OSHAWOTT DEWOTT SAMUROTT

DEWOTT

GEN V - UNOVA

#502



AGUA

GRAN ESPADACHÍN. UTILIZA SUS DOS VIEIRAS CON SOLTURA AL EJECUTAR LAS TÉCNICAS QUE APRENDE CON UNA DISCIPLINA ESPARTANA.



OSHAWOTT DEWOTT SAMUROTT

PANPOUR

GEN V - UNOVA

#515



AGUA

EL AGUA ACUMULADA EN SU MATA DE PELO ES RICA EN NUTRIENTES. USA SU COLA PARA REGAR PLANTAS CON ESA MISMA AGUA.



PANPOUR SIMIPOUR

SIMIPOUR

GEN V - UNOVA

#516



AGUA

CUANDO LANZA AGUA A ALTA PRESIÓN CON SU COLA, PUEDE INCLUSO RESQUEBRAJAR UNA PARED DE CEMENTO.



PANPOUR SIMIPOUR

ROGGENROLA

GEN V - UNOVA

#524

ROCA



SU OREJA TIENE FORMA HEXAGONAL. SU CUERPO FUE COMPRIMIDO BAJO TIERRA. POR ESO, ES DURO COMO EL ACERO.



ROGGENROLA BOLDORE GLIGALITH

BOLDORE
GEN V - UNOVA

#525



ROCA

LA ENERGÍA QUE NO PUEDE CONTENER EN EL INTERIOR DE SU CUERPO SE ESCAPA FORMANDO CRISTALES NARANJAS.

**GIGALITH**
GEN V - UNOVA

#526



ROCA

ABSORBE LOS RAYOS SOLARES, PROCESA ESA ENERGÍA EN SU NÚCLEO Y LANZA PODEROSAS BOLAS DE LUZ A SUS ENEMIGOS.

**TYMPOLE**
GEN V - UNOVA

#535



AGUA

EMITE SONIDOS IMPERCEPTIBLES PARA LOS HUMANOS CON LA VIBRACIÓN DE SUS MEJILLAS Y ADVIERTE DE ALGÚN PELIGRO A LOS SUYOS.

**PALPITOAD**
GEN V - UNOVA

#536



AGUA

TIERRA

CUANDO HACE VIBRAR EL BULTO DE SU CABEZA, NO SOLO SE EMBRAVECE EL MAR, SINO QUE LA TIERRA TAMBIÉN TIEMBLA.

**WOOBAT**
GEN V - UNOVA

#527



PSÍQUICO

VOLADOR

VIVE EN BOSQUES OSCUROS Y CAVERNAS. EMITE ULTRASONIDOS POR LA NARIZ PARA SABER TODO LO QUE PASA A SU ALREDEDOR.

**SWOOBAT**
GEN V - UNOVA

#528



PSÍQUICO

VOLADOR

CUANDO EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS, QUE INCLUSO PUEDEN REVENTAR EL CEMENTO, AGITA SU COLA CON VEHEMENCIA.

**SEISMITOAD**
GEN V - UNOVA

#537



AGUA

TIERRA

AUMENTA LA POTENCIA DE SUS PUÑETAZOS HACIENDO VIBRAR SUS PUÑOS. ES CAPAZ DE QUEBRAR UNA ROCA DE UN SOLO GOLPE.

**SAWK**
GEN V - UNOVA

#539



LUCHA

PARA LOGRAR DOMINAR LAS TÉCNICAS DE KÁRATE MÁS LETALES, SE RETIRAN A LAS MONTAÑAS Y ENTRENAN DÍA Y NOCHE.

TIRTOUGA
GEN V - UNOVA

#564



YA PULULABA POR LAS AGUAS HACE 100 MILLONES DE AÑOS. TAMBIÉN VA A TIERRA A VECES EN BUSCA DE ALIMENTO.

**ELEKTRIK**
GEN V - UNOVA

#603



SE ENROLLA ALREDEDOR DE SU PRESA, LA PARALIZA CON LA ELECTRICIDAD DE SUS MARCAS CIRCULARES Y LE ASESTA MORDISCOS.

**CARRACOSTA**
GEN V - UNOVA

#565



VIVE EN EL MAR Y EN LA SUPERFICIE. SUS GARRAS PUEDEN ABRIR UN AGUJERO EN EL FONDO DE UN PETROLERO.

**ELEKTROSS**
GEN V - UNOVA

#604



PEGA LA VENTOSA DE SU BOCA EN SU PRESA Y LA ELECTROCUTA CON SUS COLMILLOS.

**DUCKLETT**
GEN V - UNOVA

#580



CUANDO SE VE ATACADO, LAS PLUMAS QUE LO RECUBREN DESPIDEN RÁFAGAS DE AGUA QUE LO AYUDAN A ESCAPAR.

**ELGYEM**
GEN V - UNOVA

#605



POSEE UN GRAN PODER PSÍQUICO. LO USA PARA COMPRIMIR EL CEREBRO DEL ENEMIGO Y OCASIONARLE DOLORES DE CABEZA.

**KARRABLAST**
GEN V - UNOVA

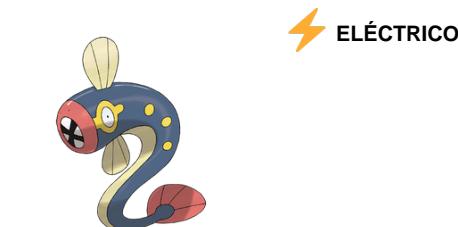
#588



SI RECIBE UN ESTÍMULO ELÉCTRICO AL ESTAR EN CONTACTO CON UN SHELMET, EVOLUCIONA.

**ELEKTRIK**
GEN V - UNOVA

#603



SE ENROLLA ALREDEDOR DE SU PRESA, LA PARALIZA CON LA ELECTRICIDAD DE SUS MARCAS CIRCULARES Y LE ASESTA MORDISCOS.

**ELEKTROSS**
GEN V - UNOVA

#604



PEGA LA VENTOSA DE SU BOCA EN SU PRESA Y LA ELECTROCUTA CON SUS COLMILLOS.

**ELGYEM**
GEN V - UNOVA

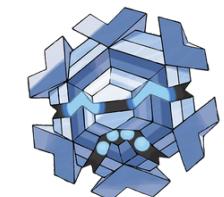
#605



POSEE UN GRAN PODER PSÍQUICO. LO USA PARA COMPRIMIR EL CEREBRO DEL ENEMIGO Y OCASIONARLE DOLORES DE CABEZA.

**CRYOGONAL**
GEN V - UNOVA

#615



NACIÓ ENTRE NUBES DE NIEVE. ATRAPA A SUS PRESAS CON UNA CADENA HECHA DE HIELO CRISTALIZADO.

DEINO

GEN V - UNOVA

#633



SINIESTRO

DRAGÓN

NO VE, POR ESO VA HACIENDO PLACAJES Y DANDO MORDISCOS A DIESTRO Y SINIESTRO. SU CUERPO ESTÁ PLAGADO DE HERIDAS.



DEINO ZWEILOUS HYDREIGON

THUNDURUS-INCARNATE #642

GEN V - UNOVA



ELÉCTRICO

VOLADOR

LEGENDARIO

LANZA DESCARGAS ELÉCTRICAS POR LAS PÚAS DE SU COLA. SOBREVUELA TESELIA DEJANDO CAER RAYOS.

ZWEILOUS

GEN V - UNOVA

#634



SINIESTRO

DRAGÓN

SUS DOS CABEZAS SE LLEVAN FATAL, Y LA QUE CONSIGUE COMER MÁS QUE LA OTRA ES LA QUE LLEVA LA VOZ CANTANTE.



DEINO ZWEILOUS HYDREIGON

HYDREIGON

GEN V - UNOVA

#635



SINIESTRO

DRAGÓN

LAS CABEZAS DE SUS DOS BRAZOS NO TIENEN CEREBRO. CON SUS TRES CABEZAS DESTRUYE Y DEVORA TODO A SU PASO.



DEINO ZWEILOUS HYDREIGON

COBALION

GEN V - UNOVA

#638



ACERO

LUCHA

LEGENDARIO

POSEE UN CUERPO Y UN CORAZÓN DE ACERO. BASTA UNA MIRADA SUYA PARA QUE POKÉMON VIOLENTOS LE OBEDEZCAN.

FROAKIE

GEN VI - KALOS

#656



AGUA

SECRETA BURBUJAS TANTO POR LA ESPALDA COMO POR EL PECHO. GRACIAS A LA ELASTICIDAD DE ESTAS, PUEDE PARAR ATAQUES Y REDUCIR EL DAÑO



FROAKIE FROGADIER GRENINJA

FROGADIER

GEN VI - KALOS

#657



AGUA

PUEDE LANZAR PIEDRAS ENVUELTA EN BURBUJAS CON TAL PUNTERÍA, QUE ACIERTA LATAS VACÍAS A 30 METROS DE DISTANCIA.



FROAKIE FROGADIER GRENINJA

GRENINJA

GEN VI - KALOS

#658



AGUA

SINIESTRO

COMPRIME EL AGUA Y CREA ESTRELLAS NINJA CON LAS QUE ATACA AL ENEMIGO. CUANDO LAS HACE GIRAR A GRAN VELOCIDAD CORTAN EN DOS HASTA EL



FROAKIE FROGADIER GRENINJA

MEOWSTIC-MALE #678
GEN VI - KALOS

PSÍQUICO

CUANDO PERCIBE PELIGRO, YERGUE SUS OREJAS Y DESATA UN PODER PSÍQUICO CAPAZ DE LEVANTAR UN CAMIÓN DE UNAS 10 TONELADAS.

**CLAWITZER** #693
GEN VI - KALOS

AGUA

POSEE UNA ENORME PINZA QUE DISPARA BOLAS DE AGUA QUE PODRÍAN ATRAVESAR INCLUSO EL CASCO DE UN PETROLERO.

**INKAY** #686
GEN VI - KALOSSINIESTRO
PSÍQUICO

LOS ENEMIGOS QUE CONTEMPLAN EL TITILANTE FULGOR DE SU BRILLANTE CUERPO TERMINAN MAREÁNDOSE Y PIERDEN LAS GANAS DE CONTINUAR

**AMAURA** #698
GEN VI - KALOSROCA
HIELO

POKÉMON QUE HA SIDO REGENERADO A PARTIR DE UN TROZO DE SU ANTIGUO CUERPO, QUE QUEDÓ CONGELADO HACE UNOS 100 MILLONES DE AÑOS.

**MALAMAR** #687
GEN VI - KALOSSINIESTRO
PSÍQUICO

TIENE A SU DISPOSICIÓN LOS PODERES HIPNÓTICOS MÁS PODEROSOS DE ENTRE TODOS LOS POKÉMON. CONTROLA AL ENEMIGO A SU VOLUNTAD.

**AURORUS** #699
GEN VI - KALOSROCA
HIELO

EXPULSA UN GAS GÉLIDO A TEMPERATURAS INFERIORES A LOS -150 °C A TRAVÉS DE SUS CRISTALES ROMBOIDES Y CONGEЛА ASÍ A SU

**CLAUNCHER** #692
GEN VI - KALOS

AGUA

ABATE A ENEMIGOS VOLADORES DISPARANDO AGUA A PRESIÓN CON SU ENORME PINZA COMO SI DE UNA PISTOLA SE TRATARA.

**BERGMITE** #712
GEN VI - KALOS

HIELO

ENVUELVE SU CUERPO EN UNA CAPA DE HIELO QUE LE PERMITE EVITAR LOS ATAQUES DEL ENEMIGO. SI SE RESQUEBRAJA, LA RECOMPONE CON AIRE



AVALUGG
GEN VI - KALOS

#713



HIELO

SU CUERPO, CUBIERTO DE HIELO, ES TAN DURO COMO EL PROPIO ACERO. SU ABULTADA FIGURA LE PERMITE ARRANBLAR CON TODO LO QUE SE

**XERNEAS**
GEN VI - KALOS

#716



HADA



LEGENDARIO

SEGÚN LAS LEYENDAS, PUEDE COMPARTIR EL SECRETO DE LA VIDA ETERNA. HA DESPERTADO TRAS DORMIR DURANTE MIL AÑOS BAJO LA APARIENCIA

BRIONNE
GEN VII - ALOLA

#729



AGUA

UN BAILARÍN CONSUMADO. CREA GLOBOS DE AGUA CON LOS QUE GOLPEA A SUS RIVALES UNA Y OTRA VEZ SIN DEJAR DE BAILAR.

**PRIMARINA**
GEN VII - ALOLA

#730



AGUA



HADA

ES CAPAZ DE CONTROLAR GLOBOS DE AGUA MEDIANTE UN CANTO CUYA MELODÍA SE HA TRANSMITIDO ENTRE LOS SUYOS DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN.

**VIKAVOLT**
GEN VII - ALOLA

#738



BICO



ELÉCTRICO

SOBREVUELA UN ÁREA EN BUSCA DE PRESAS. PUEDE CONCENTRAR UNA POTENTE CARGA ELÉCTRICA ENTRE SUS MANDÍBULAS PARA ATACAR A SUS

**WISHIWASHI-SOLO**
GEN VII - ALOLA

#746



AGUA

AL SENTIRSE AMENAZADO, SUS OJOS EMITEN CIERTO BRILLO, ALGO QUE ATRAЕ A OTROS MIEMBROS DE SU ESPECIE, Y JUNTOS LUCHAN COMO UN MISMO ENTE.

MAREANIE
GEN VII - ALOLA

#747



VENENO



AGUA

ATURDE A SU PRESA CON LOS AGUIJONES VENENOSOS DE LA CABEZA. CUANDO ESTA SE DEBILITA, LA RODEA CON SUS DIEZ EXTREMIDADES Y LA REMATA.



TOXAPEX
GEN VII - ALOLA

#748



SE ARRASTRA POR EL LECHO MARINO CON SUS DOCE EXTREMIDADES. DEJA SIEMPRE UNA ESTELA DE RESTOS DE CORSOLA POR DONDE PASA.

**SOBBLE**
GEN VIII - GALAR

#816



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

**KOMALA**
GEN VII - ALOLA

#775



PASA LA VIDA ENTERA SUMIDO EN UN PROFUNDO SUEÑO. TODA SU ACTIVIDAD PARECE REFLEJAR LOS SUEÑOS QUE TIENE EN ESE MOMENTO.

COSMOG
GEN VII - ALOLA

#789

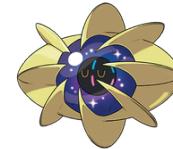


LEGENDARIO

SU CUERPO SE COMPONE DE UNA MATERIA GASEOSA INESTABLE. CRECE POCO A POCO AL ACUMULAR LAS MOTAS DE POLVO QUE FLOTAN EN EL AIRE.

**COSMOEM**
GEN VII - ALOLA

#790



LEGENDARIO

PERMANECE INMÓVIL, COMO SI ESTUVIERA MUERTO, AUNQUE AL TOCARLO SE PERCIBE UN LIGERO CALOR. ANTAÑO SE LE LLAMABA CRISÁLIDA DE

**DRIZZILE**
GEN VIII - GALAR

#817



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



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



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

CORVISQUIRE #822
GEN VIII - GALAR

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 #824
GEN VIII - GALAR

BICHO

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



BLIPBUG DOTTLER ORBEETLE

CRAMORANT #845
GEN VIII - GALARVOLADOR
AGUA

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

GRAPPLUCT #853
GEN VIII - GALAR

LUCHA

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



CLOBBOPUS GRAPPLUCT

EISCU-EICE #875
GEN VIII - GALAR

HIELO

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

ARCTOZOLT #881
GEN VIII - GALARELÉCTRICO
HIELO

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

ARCTOVISH #883
GEN VIII - GALARAGUA
HIELO

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

ZACIAN #888
GEN VIII - GALARHADA
LEGENDARIO

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

QUAXWELL
GEN IX - PALDEA

#913



AGUA

ESTOS POKÉMON CORREN CONSTANTEMENTE A TRAVÉS DE AGUAS POCO PROFUNDAS PARA ENTRENAR SUS PATAS, Y LUEGO COMPITEN ENTRE SÍ

**PALAFIN-ZERO**
GEN IX - PALDEA

#964



AGUA

ESTE POKÉMON CAMBIA SU APARIENCIA SI ESCUCHA A SUS ALIADOS PEDIR AYUDA. PALAFIN NUNCA LE MOSTRARÁ A NADIE SU MOMENTO DE

**QUAQUAVAL**
GEN IX - PALDEA

#914

AGUA
LUCHA

UN SOLO GOLPE DE UNA QUAQUAVAL PUEDE HACER RODAR UN CAMIÓN. ESTE POKÉMON USA SUS PODEROSAS PATAS PARA REALIZAR DANZAS

**GLIMMET**
GEN IX - PALDEA

#969

ROCA
VENENO

ABSORBE NUTRIENTES DE LAS PAREDES DE LAS CUEVAS. LOS PÉTALOS QUE LLEVA PUESTOS ESTÁN HECHOS DE VENENO CRISTALIZADO.

**CERULEDGE**
GEN IX - PALDEA

#937

FUEGO
FANTASMA

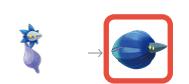
LAS HOJAS ARDIENTES DE SUS BRAZOS ARDEN CON FEROCIDAD CON EL RESENTIMIENTO PERSISTENTE DE UN ESGRIMISTA QUE CAYÓ ANTES DE

**GLIMMORA**
GEN IX - PALDEA

#970

ROCA
VENENO

CUANDO ESTE POKÉMON DETECTA PELIGRO, ABRIRÁ SUS PÉTALOS CRISTALINOS Y DISPARARÁ RAYOS DESDE SU CUERPO CÓNICO.

**FINIZEN**
GEN IX - PALDEA

#963



AGUA

LE GUSTA JUGAR CON OTROS DE SU ESPECIE USANDO EL ANILLO DE AGUA DE SU COLA. UTILIZA ONDAS ULTRASÓNICAS PARA PERCIBIR LAS EMOCIONES DE

**DONDOZO**
GEN IX - PALDEA

#977



AGUA

ESTE POKÉMON ES UN GLOTÓN, PERO ES MALO PARA CONSEGUIR COMIDA. SE ASOCIA CON UN TATSUGIRI PARA CAZAR PRESAS.

IRON-JUGULIS

GEN IX - PALDEA

#993



SINIESTRO

VOLADOR

TIENE EL ASPECTO DE CIERTO POKÉMON PRESENTADO EN UNA REVISTA SOBRE FENÓMENOS PARANORMALES, DESCrito COMO LA CRÍA DE UN HYDREIGON QUE SE

MIRAITON

GEN IX - PALDEA

#1008



ELÉCTRICO

DRAGÓN

LEGENDARIO

MUCHO SIGUE SIENDO DESCONOCIDO SOBRE ESTA CRIATURA. SE PARECE A CYCLIZAR, PERO ES MUCHO MÁS DESPIADADA Y PODEROSA.

WALKING-WAKE

GEN IX - PALDEA

#1009



AGUA

DRAGÓN

ESTA CRIATURA FEROZ ESTÁ ENVUELTA EN MISTERIO. LLEVA EL NOMBRE DE UN MONSTRUO ACUÁTICO MENCIONADO EN UN ANTIGUO DIARIO DE EXPEDICIÓN.

IRON-CROWN

GEN IX - PALDEA

#1023



ACERO

PSÍQUICO

SE ASEMEJA A UN OBJETO MISTERIOSO PRESENTADO EN UNA REVISTA PARANORMAL COMO UN ARMA DE ÚLTIMA GENERACIÓN CON FORMA DE COBALION.

TERAPAGOS

#1024

GEN IX - PALDEA



NORMAL

LEGENDARIO

TERAPAGOS SE PROTEGE A SÍ MISMO USANDO SU PODER PARA TRANSFORMAR LA ENERGÍA EN CRISTALES Duros. ESTE POKÉMON ES LA FUENTE DEL FENÓMENO

WEEDLE

GEN I - KANTO

#013



BICHO

VENENO

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

**PIDGEY**

GEN I - KANTO

#016



NORMAL

VOLADOR

MUY COMÚN EN BOSQUES Y SELVAS. ALETEA AL NIVEL DEL SUELO PARA LEVANTAR LA GRAVILLA.

**PIDGEOTTO**

GEN I - KANTO

#017



NORMAL

VOLADOR

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.



PIDGEY → PIDGEOTTO → PIDGEOT

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

RATICATE

GEN I - KANTO

#020



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



RATTATA → RATICATE

SPEAROW

GEN I - KANTO

#021



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



SPEAROW → FEAROW

FEAROW

GEN I - KANTO

#022



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



SPEAROW → FEAROW

DIGLETT

GEN I - KANTO

#050



TIERRA

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

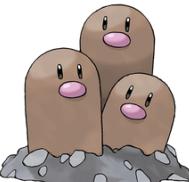


DIGLETT → DUGTRIO

DUGTRIO

GEN I - KANTO

#051



TIERRA

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



LUCHA

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



MANKEY → PRIMEAPE → ANNIHILAPE

PRIMEAPE #057
GEN I - KANTO

👊 LUCHA

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



MANKEY → PRIMEAPE → ANNIHILAPE

GROWLITHE #058
GEN I - KANTO

🔥 FUEGO

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



GROWLITHE → ARCANINE

ARCANINE #059
GEN I - KANTO

🔥 FUEGO

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



GROWLITHE → ARCANINE

ABRA #063
GEN I - KANTO

🔮 PSÍQUICO

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



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

KADABRA #064
GEN I - KANTO

🔮 PSÍQUICO

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



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

ALAKAZAM #065
GEN I - KANTO

🔮 PSÍQUICO

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



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

GEODUDE #074
GEN I - KANTOROCA
TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GRAVELER #075
GEN I - KANTOROCA
TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GOLEM

GEN I - KANTO

#076



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



GEODUDE

GRAVELER

GOLEM

FARFETCHD

GEN I - KANTO

#083



EL PUERRO QUE LLEVA ES SU MEJOR ARMA. SUELE USARLO COMO ESPADA PARA CORTAR COSAS.



FARFETCHD

SIRFETCHD

CUBONE

GEN I - KANTO

#104



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



CUBONE

MAROWAK

MAROWAK

GEN I - KANTO

#105



ES PEQUEÑO Y SIEMPRE HA SIDO MUY DÉBIL. CUANDO EMPEZÓ A USAR HUESOS, SE VOLVIÓ MÁS VIOLENTO.



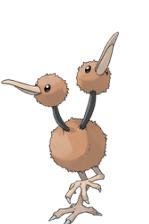
CUBONE

MAROWAK

DODUO

GEN I - KANTO

#084



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

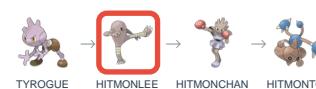
HITMONLEE

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

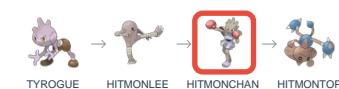
HITMONCHAN

GEN I - KANTO

#107



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



TYROGUE

HITMONLEE

HITMONCHAN

HITMONTOP

KANGASKHAN

GEN I - KANTO

#115



NORMAL

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

STARYU

GEN I - KANTO

#120



AGUA

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



STARYU → STARMIE

EEVEE

GEN I - KANTO

#133



NORMAL

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



EEVEE → VAPOREON → JOLTEON → FLAREON → ESPEON

UMBREON → LEAFEON → GLACEON → SYLVEON

KABUTO

GEN I - KANTO

#140

ROCA
AGUA

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



KABUTO → KABUTOPS

PINSIR

GEN I - KANTO

#127



BICHO

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

KABUTO

GEN I - KANTO

#140

KABUTOPS

GEN I - KANTO

#141

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.



DRATINI → DRAGONAIR → DRAGONITE

UMBREON → LEAFEON → GLACEON → SYLVEON

SENTRET

GEN II - JOHTO

#161



NORMAL

CUANDO HACE DE CENTINELA, AVISA DEL PELIGRO A LOS DEMÁS, CHILLANDO Y DANDO GOLPES AL SUELO CON LA COLA.



SENTRET → FURRET

SUDOWOODO

GEN II - JOHTO

#185



ROCA

AUNQUE PRETENDE SER UN ÁRBOL, EN SU COMPOSICIÓN SE PARECE MÁS A UNA ROCA QUE A UNA PLANTA.



BONSLY → SUDOWOODO

FURRET

GEN II - JOHTO

#162



NORMAL

ACURRUCA A SUS CRÍAS PARA QUE DUERMAN. ACORRALA A LOS ENEMIGOS CON SU ENORME VELOCIDAD.



SENTRET → FURRET

HOOTHOOT

GEN II - JOHTO

#163



NORMAL

SU PERCEPCIÓN DEL TIEMPO ES EXACTA. OCURRA LO QUE OCURRA, LLEVA EL RITMO MOVIENDO LA CABEZA.



HOOTHOOT → NOCTOWL

NOCTOWL

GEN II - JOHTO

#164



NORMAL

VOLADOR

SUS OJOS ESTÁN ESPECIALMENTE ADAPTADOS. CONCENTRAN LA LUZ PARA PODER VER EN LA OSCURIDAD.



HOOTHOOT → NOCTOWL

TEDDIURSA

GEN II - JOHTO

#216



NORMAL

SI ENCUENTRA MIEL, BRILLARÁ LA MARCA DE SU FRENTES. SE LAME LAS GARRAS CUANDO ESTÁN LLENAS DE MIEL.



TEDDIURSA → URSARING → URSALUNA

URSARING

GEN II - JOHTO

#217



NORMAL

CAPAZ DE PERCIBIR CUALQUIER TIPO DE AROMA, ENCUENTRA SIN PROBLEMAS TODO ALIMENTO ENTERRADO BAJO TIERRA.



TEDDIURSA → URSARING → URSALUNA

SWINUB

GEN II - JOHTO

#220



HIELO

TIERRA

FROTA SU HOCICO CONTRA EL SUELO PARA DESENTERRAR COMIDA. A VECES DESCUBRE AGUAS TERMALES.



SWINUB → PILOSINE → MAMOSINE

PILOSWIN
GEN II - JOHTO

#221

 HIELO
 TIERRA

AUNQUE TIENE LAS PATAS CORTAS, LAS FUERTES PEZÚNAS LE PERMITEN AGARRARSE BIEN AL SUELO, A PESAR DEL HIELO.

→ →

SWINUB PILOSWIN MAMOSWIN

STANTLER
GEN II - JOHTO

#234



NORMAL

MIRAR A SU CORNAMENTA PROVOCÁ UNA EXTRAÑA SENSACIÓN DE PÉRDIDA DE EQUILIBRIO.

→

STANTLER WYRDEER

ZIGZAGOON
GEN III - HOENN

#263



NORMAL

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

→ →

ZIGZAGOON LINOONE OBSTAGOON

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.

→ →

SEEDOT NUZLEAF SHIFTRY

HITMONTOP
GEN II - JOHTO

#237



LUCHA

GIRA A GRAN VELOCIDAD AL LUCRAR. LA FUERZA CENTRÍFUGA MULTIPLICA SU PODER DE DESTRUCCIÓN POR DIEZ.

→ → →

TYROGUE HITMONLEE HITMONCHAN HITMONTOP

ENTEI
GEN II - JOHTO

#244

 FUEGO
 LEGENDARIO

UN POKÉMON QUE CORRE POR LA TIERRA. DICEN QUE SIEMPRE NACE UNO CUANDO APARECE UN NUEVO VOLCÁN.

NUZLEAF
GEN III - HOENN

#274

PLANTA

SINIESTRO



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

→ →

SEEDOT NUZLEAF SHIFTRY

SHIFTRY
GEN III - HOENN

#275



PLANTA

SINIESTRO

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

→ →

SEEDOT NUZLEAF SHIFTRY

SHROOMISH

GEN III - HOENN



PLANTA

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



SHROOMISH → BRELOOM

#285

SLAKOTH

GEN III - HOENN



NORMAL

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



SLAKOTH → VIGOROTH → SLAKING

SLAKING

GEN III - HOENN



NORMAL

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



SLAKOTH → VIGOROTH → SLAKING

SHEDINJA

GEN III - HOENN



BICHO

FANTASMA

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



NINCADA → NINJASK → SHEDINJA

HARIYAMA

GEN III - HOENN



LUCHA

#297

TORKOAL

GEN III - HOENN



FUEGO

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



MAKUHITA → HARIYAMA

#297

SPINDA

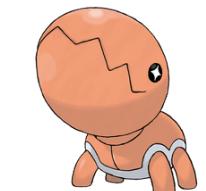
GEN III - HOENN



NORMAL

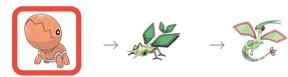
NO HAY DOS SPINDA QUE TENGAN IDÉNTICOS PELAJES. SU TAMBALEO AL BAILAR CONFUNDE A LOS RIVALES.

TIERRA

**TRAPINCH**

GEN III - HOENN

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



TRAPINCH → VIBRAVA → FLYGON

#328

BALTOY

GEN III - HOENN

#343



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

**FEEBAS**

GEN III - HOENN

#349



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

**MONFERNO**

GEN IV - SINNOH

#391



CONTROLA HÁBILMENTE LA INTENSIDAD
DEL FUEGO DE SU COLA PARA MANTENER
AL ENEMIGO A UNA DISTANCIA IDEAL.

**INFERNAPE**

GEN IV - SINNOH

#392



SU CORONA DE FUEGO DEMUESTRA SU
NATURALEZA ÍGNEA. NADIE LE GANA EN
VELOCIDAD.

**REGIROCK**

GEN III - HOENN

#377



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

CHIMCHAR

GEN IV - SINNOH

#390



EL GAS DE SU PANZA ALIMENTA EL FUEGO
DE SU PARTE TRASERA, QUE NI LA LLUVIA
PUEDE EXTINGUIR.

**STARLY**

GEN IV - SINNOH

#396

STARAVIA

GEN IV - SINNOH

#397



VIAJA EN GRANDES BANDADAS. AUNQUE
ES PEQUEÑO, AGITA LAS ALAS CON GRAN
FUERZA.



VIVE SIEMPRE EN GRANDES GRUPOS Y
LAS DISPUTAS DENTRO DE ELLOS SON
MUY INTENSAS.



STARAPTOR

GEN IV - SINNOH

#398

 NORMAL
 VOLADOR

SUS ALAS Y SUS PATAS SON MUY FUERTES. PUEDE LLEVARSE VOLANDO POKÉMON PEQUEÑOS.

**FLOATZEL**

GEN IV - SINNOH

#419



AGUA

NADA GRACIAS A SU FLOTADOR. AYUDA EN LOS RESCATES DE GENTE QUE SE ESTÁ AHOGANDO.

**BIDOOF**

GEN IV - SINNOH

#399



NORMAL

TIENE NERVIOS DE ACERO Y NADA PUEDE PERTURBARLO. ES MÁS ÁGIL Y ACTIVO DE LO QUE APARENTA.

**BUNEARY**

GEN IV - SINNOH

#427



NORMAL

LLEVA LAS OREJAS ENROLLADAS. CUANDO LAS EXTIENDE, GOLPEA CON TAL FUERZA QUE INCLUSO PUEDE ROMPER ROCAS.

**BIBAREL**

GEN IV - SINNOH

#400

 NORMAL
 AGUA

CON SUS INCISIVOS ROE RAMAS Y RAÍCES Y LAS APILA PARA CONSTRUIR SUS MADRIGUERAS JUNTO AL RÍO.

**BUIZEL**

GEN IV - SINNOH

#418

AGUA



NADA ROTANDO SUS DOS COLAS A MODO DE TORNILLO. CUANDO BUCEA, EL FLOTADOR SE PLIEGA.

**FLOATZEL**

GEN IV - SINNOH

#419

BUNEARY

GEN IV - SINNOH

#427

LOPUNNY

GEN IV - SINNOH

#428



NORMAL

ESTE POKÉMON RESULTA MUY PRECAVIDO. SI SIENTE PELIGRO, ESCAPA CORRIENDO A GRANDES SALTOS.

**BONSLY**

GEN IV - SINNOH

#438

ROCA



PREFIERE ENTORNOS ÁRIDOS. SUS OJOS EXPULSAN AGUA PARA AJUSTAR LOS NIVELES DE FLUIDO CORPORAL.



HIPPOPOTAS

GEN IV - SINNOH

#449



VIVE EN ZONAS ÁRIDAS. EN LUGAR DE SUDAR, SU CUERPO EXPULSA GRANOS DE ARENA.



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

HIPPOWDON

GEN IV - SINNOH

#450



HACE GALA DE SU FUERZA ABRIENDO SU ENORME BOCA. PARA ATACAR LEVANTA GRAN CANTIDAD DE ARENA.



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

MAMOSWINE

GEN IV - SINNOH

#473



YA EXISTÍA EN LA ANTIGÜEDAD. SE ENCONTRÓ UNO BAJO HIELO DE HACE MÁS DE 10 000 AÑOS.



SWINUB → PIOSWINE → MAMOSWINE

HEATRAN

GEN IV - SINNOH

#485



HABITA CUEVAS VOLCÁNICAS. CAVA CON SUS PIES EN FORMA DE CRUZ PARA TREPAR POR TECHOS Y PAREDES.

PATRAT

GEN V - UNOVA

#504



ALMACENA VÍVERES EN UNAS BOLSAS EN SUS MOFLETES Y VIGILA DURANTE DÍAS. HACE SEÑALES CON LA COLA A SUS COMPAÑEROS.



PATRAT → WATCHOG

WATCHOG

GEN V - UNOVA

#505



LOS COMPONENTES LUMINISCENTES DE SU INTERIOR HACEN QUE SUS OJOS Y SU CUERPO BRILLEN, Y ASÍ INTIMIDA A SUS RIVALES.



PATRAT → WATCHOG

LILLIPUP

GEN V - UNOVA

#506



LOS MECHONES QUE CUBREN SU CARA ACTÚAN COMO UN MAGNÍFICO RADAR PARA DETECTAR CON PRECISIÓN LO QUE HAY A SU ALREDEDOR.



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

CONKELDURR

GEN V - UNOVA

#534



SE CREE QUE CONKELDURR ENSEÑÓ A LOS HUMANOS LA TÉCNICA PARA ELABORAR CEMENTO HACE MÁS DE 2000 AÑOS.



TIMBURN → GURDURR → CONKELDURR

SANDILE
GEN V - UNOVA

#551



SE DESPLAZA HUNDIDO EN LA ARENA, DEJANDO AL DESCUBIERTO SOLO LOS OJOS Y LA NARIZ. UNA MEMBRANA NEGRA LE PROTEGE LOS OJOS.

**KROKOROK**
GEN V - UNOVA

#552



VIVEN EN MANADAS. LA MEMBRANA QUE CUBRE SUS OJOS LOS PROTEGE DE LA ARENA.

**SAWSBUCK**
GEN V - UNOVA

#586



CAMBIA DE MORADA DEPENDIENDO DE LAS ESTACIONES. OBSERVANDO SUS CUERNOS, LA GENTE SABE CUÁNDΟ ESTAS VAN A CAMBIAR.

**BEHEEYEM**
GEN V - UNOVA

#606



PARECE QUE SE COMUNICA HACIENDO BRILLAR SUS DEDOS TRICOLORES, PERO NADIE HA CONSEGUIDO DESCIFRAR AÚN SU PATRÓN.

**STUNFISK**
GEN V - UNOVA

#618



NI UN PISOTÓN DE UN LUCHADOR DE SUMO LO APLASTARÍA GRACIAS A SU PIEL SÓLIDA. SONRÍE AL SOLTAR DESCARGAS ELÉCTRICAS.

BOUFFALANT
GEN V - UNOVA

#626



EMBISTE CON LA CABEZA SIN DISTINCIÓN. SU POTENCIA ES CAPAZ DE HACER DESCARRILAR UN TREN EN MARCHA.

VULLABY
GEN V - UNOVA

#629



NO PUEDE VOLAR PORQUE SUS ALAS SON MUY PEQUEÑAS. CUANDO VA A EVOLUCIONAR, SE DESHACE DE SU CALAVERA.

**MANDIBUZZ**
GEN V - UNOVA

#630



VUELA EN CÍRCULOS. CUANDO AVISTA UNA PRESA, LA ATACA Y LA TRANSPORTA A SU NIDO CON SUMA FACILIDAD.



LANDORUS-INCARNATE #645

GEN V - UNOVA



TIERRA

VOLADOR

LEGENDARIO

LO CONSIDERAN UNA DEIDAD DE LAS COSECHAS PORQUE LOS CULTIVOS CRECEN EN ABUNDANCIA EN LAS TIERRAS POR LAS QUE PASA.

PYROAR #668

GEN VI - KALOS



FUEGO

NORMAL

EL MACHO CON LA MELENA DE FUEGO MÁS GRANDE DE TODA LA MANADA ES EL LÍDER DE SUS COMPAÑEROS.



LITLEO

PYROAR

BUNNELBY #659

GEN VI - KALOS



NORMAL

USA SUS GRANDES OREJAS PARA EXCAVAR EN LA TIERRA Y ASÍ CREAR MADRIGUERAS. PUEDE PASARSE UNA NOCHE ENTERA CAVANDO SIN PARAR.



BUNNELBY

DIGGERSBY

SKIDD #672

GEN VI - KALOS



PLANTA

SE DICE QUE FUE LA PRIMERA ESPECIE DE POKÉMON QUE SE ACOSTUMBRÓ A VIVIR CON LOS SERES HUMANOS. TIENE UNA NATURALEZA MUY AFABLE.



SKIDD

GOGOAT

DIGGERSBY #660

GEN VI - KALOS



NORMAL

TIERRA

SUS GRANDES OREJAS TIENEN TAL FUERZA QUE CON ELLAS PUEDE LEVANTAR CON FACILIDAD ROCAS DE MÁS DE UNA TONELADA. ES DE UNA AYUDA



BUNNELBY

DIGGERSBY

GOGOAT #673

GEN VI - KALOS



PLANTA

PERCIBE LOS SENTIMIENTOS DEL ENTRENADOR POR LA FORMA EN LA QUE AGARRA SUS CUERNOS, AUNQUE SEAN VARIACIONES SUTILES, Y ASÍ AVANZAN



SKIDD

GOGOAT

LITLEO #667

GEN VI - KALOS

LITLEO

FUEGO

NORMAL



CUANTO MÁS PODEROSO ES EL ENEMIGO AL QUE SE ENFRENTA, MÁS CALOR DESPRENDE SU MECHÓN Y MÁS ENERGÍA RECORRE TODO SU CUERPO.



LITLEO

PYROAR

HONEDGE #679

GEN VI - KALOS

HONEDGE

ACERO

FANTASMA



CUENTAN QUE ESTE POKÉMON NACE CUANDO EL ESPÍRITU DE UN DIFUNTO TOMA POSESIÓN DE UNA ESPADA ANTIGUA. SE AFERRA A LAS PERSONAS Y



HONEDGE

DOUBLADE

AEGISLASH

DOUBLADE
GEN VI - KALOS

#680



ACERO



FANTASMA

AL EVOLUCIONAR SE DIVIDE EN DOS ESPADAS. SE COMUNICAN ENTRE SÍ MEDIANTE TELEPATÍA Y COORDINAN LOS ATAQUES PARA REBANAR AL ENEMIGO.

**AEGISLASH-SHIELD**
GEN VI - KALOS

#681



ACERO



HAN PERMANECIDO JUNTO A ESTIRPES DE REYES DURANTE GENERACIONES. MEDIANTE SU PODER ESPECTRAL PUEDEN CONTROLAR A HUMANOS Y A

**BINACLE**
GEN VI - KALOS

#688

BINACLE
GEN VI - KALOS

#688



ROCA



AGUA

DOS BINACLE CONVIVEN EN LA MISMA ROCA, PERO CUANDO SE PRODUCE UN ALTERCADO ENTRE AMBOS, UNO DE ELLOS SE MUDA A OTRA.

**BARBARACLE**
GEN VI - KALOS

#689



ROCA



AGUA

AL EVOLUCIONAR, LOS DOS BINACLE SE DIVIDEN Y DAN LUGAR A SIETE CRIATURAS QUE SE AGLOMERAN FORMANDO UN BARBARACLE Y SUMAN SU

**SKRELPS**
GEN VI - KALOS

#690



VENENO



AGUA

ADOPTA LA APARIENCIA DE ALGAS PODRIDAS Y LANZA UN LÍQUIDO VENENOSO A LAS PRESAS DESPREVENIDAS QUE PASAN CERCA.

**DRAGALGE**
GEN VI - KALOS

#691



VENENO



DRAGÓN

ATACA DE MANERA INDISCRIMINADA A QUIEN OSE ADENTRARSE EN SU TERRITORIO, ESCUPIÉNDOLE UN VIRULENTO VENENO QUE PUEDE

**TYRUNT**
GEN VI - KALOS

#696

TYRUNT
GEN VI - KALOS

#696



ROCA



DRAGÓN

POKÉMON RECREADO A PARTIR DE FÓSILES. CUANDO SUCEDE ALGO QUE NO ES DE SU AGRADO, SE ENFURECE Y SE VUELVE VIOLENTO.

**PHANTUMP**
GEN VI - KALOS

#708



FANTASMA



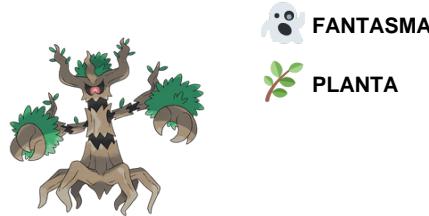
PLANTA

POKÉMON QUE NACE CUANDO UN ESPÍRITU SE ADENTRA EN UN TOCÓN PODRIDO. HABITA EN BOSQUES QUE SON POCO FRECUENTADOS POR HUMANOS.



TREVENANT
GEN VI - KALOS

#709



PUEDE CONTROLAR LOS ÁRBOLES A SU VOLUNTAD. RETIENE HASTA EL FIN DE SUS DÍAS A LOS HUMANOS QUE SE ADENTRAN EN EL BOSQUE Y LO

**ROWLET**
GEN VII - ALOLA

#722



ES CAUTELOSO, DESCONFIADO Y DE NATURALEZA NOCTURNA. DURANTE EL DÍA ACUMULA ENERGÍA MEDIANTE LA FOTOSÍNTESIS.

**PUMPKABOO-AVERAGE #710**
GEN VI - KALOS

EN EL INTERIOR DE LA CALABAZA RESIDE UN ESPÍRITU QUE HA PERMANECIDO ATRAPADO EN ESTE MUNDO. ENTRA EN ACCIÓN AL CAER LA NOCHE.

**DARTRIX #723**
GEN VII - ALOLA

ES UN POCO COQUETO, POR LO QUE, CUANDO PUEDE, SE ACICALA LAS ALAS. EN OCASIONES SE NIEGA A COMBATIR POR TEMOR A MANCHARSE LAS PLUMAS.

**GOURGEIST-AVERAGE #711**
GEN VI - KALOS

EN LAS NOCHES DE LUNA NUEVA DEAMBULA POR LAS CALLES DE LAS CIUDADES Y EMITE ESPELUZNANTES ALARIDOS QUE MALDICEN A QUIENES LOS

**VOLCANION**
GEN VI - KALOS

#721



EXPULSA VAPOR Y DESAPARECE ENTRE LA DENSA NIEBLA. DICEN QUE HABITA EN MONTAÑAS SOLITARIAS.

**DECIDUEYE #724**
GEN VII - ALOLA**YUNGOOS #734**
GEN VII - ALOLA

LAS PLUMAS DE SUS ALAS LE SIRVEN DE FLECHAS CON LAS QUE PUEDE ACERTAR A UN GUIJARRO A 100 M.



SUS AFILADOS COLMILLOS LO ATRAVIESAN TODO. NO ES AUTÓCTONO DE ALOLA, SINO QUE PROVIENE DE OTRA REGIÓN.



GUMSHOOS
GEN VII - ALOLA

#735



AL DETECTAR EL RASTRO DE UNA PRESA, LA ACECHA CON TENACIDAD, PERO AL PONERSE EL SOL LE VENCE EL SUEÑO.



YUNGOO

GUMSHOOS

MUDSDALE
GEN VII - ALOLA

#750



EL LODO QUE SEGREGA POR LA BOCA SE VUELVE IMPERMEABLE AL SECARSE, POR LO QUE SOLÍA USARSE COMO CAPA AISLANTE EN LAS PAREDES DE LAS



MUDBRAY

MUDSDALE

ROCKRUFF
GEN VII - ALOLA

#744



SU CARÁCTER AMIGABLE LO CONVIERTEN EL POKÉMON IDEAL PARA ENTRENADORES NOVATOS. SIN EMBARGO, AL CRECER SUELE VOLVERSE



ROCKRUFF

LYCANROC

SANDYGAST
GEN VII - ALOLA

#769



SURGIÓ CUANDO UNA PERSONA MURIÓ ABANDONADA EN PLENA CALLE Y SU RESENTIMIENTO POSEYÓ UN MONTÍCULO DE ARENA APILADO POR UN NIÑO.



SANDYGAST

PALOSSAND

LYCANROC-MIDDAY
GEN VII - ALOLA

#745



SU VELOCIDAD DESCONCIERTA A SUS RIVALES. ATACA CON GARRAS, COLMILLOS Y CON LAS PIEDRAS AFILADAS DE SU MELENA.



ROCKRUFF

LYCANROC

MUDBRAY
GEN VII - ALOLA

#749



EL LODO QUE IMPREGNA SUS PATAS LE OTORGUA UNA FUERTE TRACCIÓN, LO QUE LE PERMITE ALCANZAR ALTAS VELOCIDADES AL CORRER.



MUDRAY

MUDSDALE

MUDSDALE
GEN VII - ALOLA

#770



MANIPULANDO A LA GENTE HA CONSEGUIDO TRANSFORMARSE EN TODO UN CASTILLO DE ARENA, LO QUE HA AUMENTADO SU PODER MALIGNO.



SANDYGAST

PALOSSAND

MINIOR-RED-METEOR
GEN VII - ALOLA

#774



VIVE EN LA CAPA DE OZONO HASTA QUE SU CAPARAZÓN SE HACE DEMASIADO PESADO Y CAE SIN REMISIÓN A TIERRA FIRME.

SKWOVET
GEN VIII - GALAR

#819



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



SKWOVET → GREEDENT

GREEDENT
GEN VIII - GALAR

#820



SUS INCISIVOS, DE FUERZA Y DUREZA EXTRAORDINARIAS, LE PERMITEN MORDISQUEAR INCLUSO LAS BAYAS MÁS DURAS. ES UN POKÉMON MUY COMÚN EN



SKWOVET → GREEDENT

NICKIT
GEN VIII - GALAR

#827



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

ARROKUDA
GEN VIII - GALAR

#846



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



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



ARROKUDA → BARRASKEWDA

CLOBBOPUS
GEN VIII - GALAR

#852



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



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

#900



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

**URSALUNA**
GEN VIII - GALAR**URSALUNA**
GEN VIII - GALAR

#901



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

**DACHSBUN**
GEN IX - PALDEA

#927



EL AGRADABLE AROMA QUE EMANA DEL CUERPO DE ESTE POKÉMON AYUDA A QUE EL TRIGO CREZCA, POR LO QUE DACHSBUN HA SIDO APRECIADO POR LAS

**NACLI**
GEN IX - PALDEA

#932



NACIÓ EN UNA CAPA DE SAL GEMA PROFUNDA BAJO LA TIERRA. ESTA ESPECIE ERA PARTICULARMENTE PRECIADA EN LOS VIEJOS TIEMPOS, YA

**NACLSTACK**
GEN IX - PALDEA

#933



ESTE POKÉMON SECA Y CURA A SU PRESA ROCIÁNDOLOS CON SAL. EL PROCESO DE CURADO LES QUITA EL AGUA DE SU CUERPO.

**GARGANACL**
GEN IX - PALDEA

#934



GARGANACL FROTARÁ LAS PUNTAS DE SUS DEDOS Y ESPARCIRÁ SAL SOBRE LOS POKÉMON HERIDOS. INCLUSO LAS HERIDAS MÁS GRAVES SANARÁN

**MASCHIFF**
GEN IX - PALDEA

#942



ESTE POKÉMON SIEMPRE FRUNCE EL CEÑO EN UN INTENTO POR HACER QUE SUS OPONENTES LO TOMEN EN SERIO, PERO INCLUSO LOS NIÑOS LLORANDO

**BRAMBLIN**
GEN IX - PALDEA

#946



UN ALMA INCAPAZ DE PASAR AL MÁS ALLÁ FUE SOPLADA POR EL VIENTO HASTA QUE SE ENREDÓ CON HIERBA SECA Y SE CONVIRTIÓ EN UN POKÉMON.



BRAMBLEGHAST

GEN IX - PALDEA

#947



PLANTA

FANTASMA

ABRIRÁ LAS RAMAS DE SU CABEZA PARA ENVOLVER A SU PRESA. UNA VEZ QUE ABSORBA TODA LA ENERGÍA VITAL QUE NECESITA, EXPULSARÁ A LA PRESA Y LA



BRAMBLIN → BRAMBLEGHAST

GIMMIGHOUL

GEN IX - PALDEA

#999



FANTASMA

ESTE POKÉMON NACIÓ DENTRO DE UN COFRE DEL TESORO HACE APROXIMADAMENTE 1,500 AÑOS. ABSORBE LA FUERZA VITAL DE LOS



GIMMIGHOUL → GHOLDENGO

RELLOR

GEN IX - PALDEA

#953

BICHO



ESTE POKÉMON CREA UNA BOLA DE BARRO MEZCLANDO ARENA Y TIERRA CON ENERGÍA PSÍQUICA. ATESORA SU BOLA DE BARRO MÁS QUE SU PROPIA VIDA.



RELLOR → RABSCRA

CLODSIRE

GEN IX - PALDEA

#980

VENENO

TIERRA



CUANDO ES ATACADO, ESTE POKÉMON SE VENGARÁ SACANDO GRUESAS ESPINAS DE SU CUERPO. ES UN MOVIMIENTO ARRIESGADO QUE LO PONE TODO EN



WOOPER → QUAGSIRE → CLODSIRE

FARIGIRAF

GEN IX - PALDEA

#981

NORMAL

PSÍQUICO



AHORA QUE LAS ONDAS CEREBRALES DE LA CABEZA Y LA COLA ESTÁN SINCRONIZADAS, EL PODER PSÍQUICO DE ESTE POKÉMON ES 10 VECES MÁS



GIRAFARIG → FARIGIRAF

GIMMIGHOUL

GEN IX - PALDEA

#999

WO-CHIEN

GEN IX - PALDEA

#1001

FANTASMA



SINIESTRO

PLANTA

LEGENDARIO



EL RESENTIMIENTO DE UNA PERSONA CASTIGADA POR ESCRIBIR LAS MALAS ACCIONES DEL REY EN TABLETAS DE MADERA SE HA VESTIDO CON HOJAS

TING-LU

GEN IX - PALDEA

#1003



SINIESTRO

TIERRA

LEGENDARIO

EL MIEDO VERTIDO EN UN ANTIGUO RECIPIENTE RITUAL SE HA REVESTIDO DE ROCAS Y TIERRA PARA CONVERTIRSE EN UN POKÉMON.

GOUGING-FIRE

GEN IX - PALDEA

#1020

FUEGO

DRAGÓN



HAY MUY POCOS INFORMES DE AVISTAMIENTOS DE ESTA CRIATURA. UN BREVE VIDEO LA MUESTRA EMBISTIENDO Y EXPULSANDO PILARES DE FUEGO.

MACHOP

GEN I - KANTO

#066



LUCHA

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



MACHOP MACHOKE MACHAMP

MAGNETON

GEN I - KANTO

#082



ELÉCTRICO



ACERO

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



MAGNEMITE MAGNETON MAGNEZONE

MACHOKE

GEN I - KANTO

#067



LUCHA

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



MACHOP MACHOKE MACHAMP

ONIX

GEN I - KANTO

#095



ROCA



TIERRA

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



ONIX STEELIX

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.



MACHOP MACHOKE MACHAMP

MAGNEMITE

GEN I - KANTO

#081



ELÉCTRICO



ACERO

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

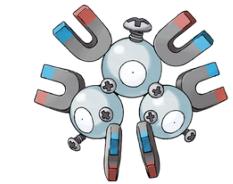


MAGNEMITE MAGNETON MAGNEZONE

MAGNETON

GEN I - KANTO

#082



ELÉCTRICO



ACERO

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



MAGNEMITE MAGNETON MAGNEZONE

ONIX

GEN I - KANTO

#095

RHYHORN

GEN I - KANTO

#111



ROCA



TIERRA

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



RHYHORN RHYDON RHYPERIOR

RHYDON

GEN I - KANTO

#112



TIERRA



ROCA

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



RHYHORN RHYDON RHYPERIOR

MISDREAVUS
GEN II - JOHTO

#200



FANTASMA

SE DELEITA CON EL MIEDO, QUE ABSORBE CON SUS ESFERAS ROJAS. POR EL DÍA, DUERME EN LA OSCURIDAD.



MISDREAVUS → MISMAGIUS

REMORAID
GEN II - JOHTO

#223



AGUA

TIENE MUY BUENA PUNTERÍA. DISPARA AGUA A SUS PRESAS, HASTA SI SE ESTÁN MOViendo, A MÁS DE 100 METROS.



REMORAID → OCTILLERY

PINECO
GEN II - JOHTO

#204



BICHO

LE GUSTA ENGROSAR SU CORAZA AÑADIENDO CORTEZAS DE ÁRBOL. EL AUMENTO DE PESO NO LE MOLESTA.



PINECO → FORRETRESS

STEELIX
GEN II - JOHTO

#208

ACERO
TIERRA

SU CUERPO ES MÁS DURO QUE CUALQUIER METAL DEBIDO A LA GRAN PRESIÓN Y CALOR DE SU HÁBITAT.



ONIX → STEELIX

QWILFISH
GEN II - JOHTO

#211

AGUA
VENENO

PARA ARROJAR SUS VENENOSAS PÚAS, INFILA SU CUERPO BEBIENDO HASTA DIEZ LITROS DE AGUA DE UNA SOLA VEZ.



QWILFISH → OVERQWIL

SKARMORY
GEN II - JOHTO

#227

ACERO
VOLADOR

DESPUÉS DE ANIDAR EN ZARZAS, LAS ALAS DE SUS POLLUELOS CRECEN FORTALECIDAS POR LOS RASGUÑOS.

DONPHAN
GEN II - JOHTO

#232



TIERRA

TIENE AFILADOS Y DUROS COLMILLOS, Y UNA GRUESA PIEL. SU PLACAJE ES TAN FUERTE QUE PUEDE DERRIBAR UNA CASA.



PHANPY → DONPHAN

PUPITAR
GEN II - JOHTO

#247

ROCA
TIERRA

SU CUERPO ES DURO COMO LA ROCA. SE AUTOPROPULSA COMO UN COHETE SOLTANDO LOS GASES DE SU INTERIOR.



LARVITAR → PUPITAR → TYRANITAR

POOCHYENA GEN III - HOENN

#261



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

MIGHTYENA GEN III - HOENN

#262



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

NINCADA GEN III - HOENN

#290



BICHO



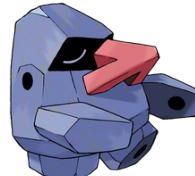
COMO SE HA PASADO CASI TODA LA VIDA VIVIENDO BAJO TIERRA, NO VE BIEN. LAS ANTENAS QUE TIENE LE AYUDAN A ORIENTARSE.



NINCADA NINJASK SHEDINJA

NOSEPASS GEN III - HOENN

#299



ROCA

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



ACERO

ROCA

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



ACERO

ROCA

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



ACERO

ROCA

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



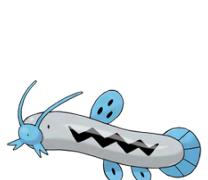
BICHO

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 ALGUIEN LO AGARRA.



ANORITH

GEN III - HOENN

#347



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



SNORUNT

GEN III - HOENN

#361



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



GLALIE

GEN III - HOENN

#362



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



ARMALDO

GEN III - HOENN

#348



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



CASTFORM

GEN III - HOENN

#351



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

RELCANTH

GEN III - HOENN

#369



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

REGISTEEL

GEN III - HOENN

#379



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

SHIELDON
GEN IV - SINNOH

#410



SE ABRILLANTA LA CARA FROTÁNDOLA CONTRA LOS ÁRBOLES. ES VULNERABLE A LOS ATAQUES POR LA ESPALDA.

**BASTIODON**
GEN IV - SINNOH

#411



SE ALINEABAN Y CREABAN UNA BARRERA QUE NINGÚN ENEMIGO PODÍA CRUZAR. ASÍ PROTEGÍAN A SUS CRÍAS.

**GLAMEOW**
GEN IV - SINNOH

#431



ARAÑA CUANDO ESTÁ ENFADADO Y RONRONEA CUANDO ESTÁ CARIÑOSO. SU IMPREVISIBILIDAD ES FAMOSA.

**PURUGLY**
GEN IV - SINNOH

#432



SI SE SIENTE A GUSTO, NO TIENE NINGÚN REPARO EN APROPIARSE DE LAS MORADAS DE OTROS POKÉMON.

**MAGNEZONE**
GEN IV - SINNOH

#462



EMITEN CAMPOS MAGNÉTICOS TAN POTENTES QUE SE ATRAEN ENTRE SÍ E INCLUSO PUEDEN LLEGAR A INMOVILIZARSE.

**RHYPERIOR**
GEN IV - SINNOH

#464



LANZA GEODUDE POR LOS AGUJEROS DE LAS MANOS. GRACIAS A PROTECTOR RESISTE ERUPCIONES VOLCÁNICAS.

**PROBOPASS**
GEN IV - SINNOH

#476



EMANA UN FUERTE MAGNETISMO. CONTROLA TRES PEQUEÑAS UNIDADES LLAMADAS MININARICES.

**HERDIER**
GEN V - UNOVA

#507



ESTE POKÉMON ES MUY LEAL. NO SOLO AYUDA A ENTRENADORES, SINO QUE TAMBIÉN SE PREOCUPA POR OTROS POKÉMON.



STOUTLAND
GEN V - UNOVA

#508

NORMAL



SOCORRE A HUMANOS PERDIDOS EN MONTAÑAS AZOTADAS POR VENTISCAS. SU LARGO PELAJE LE PROTEGE DEL FRÍO.

**DRILBUR**
GEN V - UNOVA

#529

TIERRA



CUANDO JUNTA LAS GARRAS Y COMIENZA A DAR VUELTAS FRENÉTICAS, AVANZA BAJO TIERRA A GRAN VELOCIDAD.

**PIDOVE**
GEN V - UNOVA

#519

NORMAL

VOLADOR



ES UN POKÉMON MUY DESPISTADO. AUNQUE RECIBA ÓRDENES DE SU ENTRENADOR, SE LE OLVIDAN, Y SE QUEDA ESPERANDO.

**TRANQUILL**
GEN V - UNOVA

#520

NORMAL

VOLADOR



SEGÚN LOS RUMORES, EN LO MÁS PROFUNDO DEL BOSQUE DONDE MORA TRANQUILL, HAY UN MUNDO PACÍFICO Y EXENTO DE LUCHAS.

**UNFEZANT**
GEN V - UNOVA

#521

NORMAL

VOLADOR



EL MACHO AMENAZA AL ENEMIGO MECIENDO EL ADORNO DE SU CABEZA. AL VOLAR, LA HEMBRA ES MUCHO MÁS DIESTRA QUE EL MACHO.

**DRILBUR**
GEN V - UNOVA

#529

TIERRA



CUANDO JUNTA LAS GARRAS Y COMIENZA A DAR VUELTAS FRENÉTICAS, AVANZA BAJO TIERRA A GRAN VELOCIDAD.

**EXCADRILL**
GEN V - UNOVA

#530

TIERRA

ACERO



SU TALADRO HA EVOLUCIONADO Y ES CAPAZ DE ATRAVESAR UNA LÁMINA DE HIERRO. ES MUY ÚTIL PARA CONSTRUIR TÚNELES.

**TIMBURR**
GEN V - UNOVA

#532

LUCHA



SIEMPRE LLEVA VIGAS DE MADERA. NORMALMENTE AYUDA EN OBRAS DE CONSTRUCCIÓN.

**GURDURR**
GEN V - UNOVA

#533

LUCHA



GRACIAS A SU ENTRENADA MUSCULATURA, PUEDE BLANDIR VIGAS DE ACERO SIN PROBLEMA PARA ASÍ DERRIBAR EDIFICIOS ENTEROS.



WHIRLIPEDE #544

GEN V - UNOVA



BICHO

VENENO

LO PROTEGE UN DURO CAPARAZÓN. GIRA COMO UNA RUEDA Y REALIZA BRUTALES PLACAJES CONTRA SUS ENEMIGOS.



VENIPEDE WHIRLIPEDÉ SCOLIPÉDE

ZORUA #570

GEN V - UNOVA



SINIESTRO

ADOPTA LA APARIENCIA DE SU ENEMIGO PARA ENGAÑARLO VILMENTE Y APROVECHA SU ESTUPOR PARA PONER TIERRA POR MEDIO.



ZORUA ZOROARK

ZOROARK #571

GEN V - UNOVA



SINIESTRO

TIENE LA FACULTAD DE CONFUNDIR A MUCHOS HUMANOS A LA VEZ. PROTEGE SU GUARDIA CREANDO UN PAISAJE ILUSORIO.



ZORUA ZOROARK

MINCCINO #572

GEN V - UNOVA



NORMAL

SE SALUDAN ENTRE SÍ FROTÁNDOSE CON LA COLA Y LIMPIÁNDOSE A CONCIENCIA.



MINCCINO CINCCINO

CINCCINO #573

GEN V - UNOVA



NORMAL

EL PELO QUE CUBRE SU CUERPO PROPORCIONA UNA AGRADABLE SENSACIÓN AL TOCARLO. NO ACUMULA NI POLVO NI ELECTRICIDAD ESTÁTICA.



MINCCINO CINCCINO

ESCAVALIER #589

GEN V - UNOVA



BICHO

ACERO

SE DEFENDEN DE LOS ATAQUES CON EL CAPARAZÓN QUE ROBAN A LOS SHELMET. ATACAN CON SUS DOS MORTÍFERAS LANZAS.



KARRABLAST ESCAVALIER

FERROSEED #597

GEN V - UNOVA



PLANTA

ACERO

LANZA NUMEROSES PÚAS AL DETECTAR PELIGRO. EN CUANTO TIENE OCASIÓN, ECHA A RODAR Y SE ESCAPA.



FERROSEED FERROTHORN

FERROTHORN #598

GEN V - UNOVA



PLANTA

ACERO

AZOTA AL ENEMIGO CON SUS TRES TENTÁCULOS Y DESPUÉS DISPARA PÚAS HASTA QUE NO DEJA NI RASTRO DEL RIVAL.



FERROSEED FERROTHORN

KLINK

GEN V - UNOVA

#599



GENERA LA ENERGÍA VITAL QUE NECESITA HACIENDO GIRAR SUS DOS CUERPOS.

**KLANG**

GEN V - UNOVA

#600



MUESTRA SUS SENTIMIENTOS CAMBIANDO LA DIRECCIÓN DE SU GIRO. CUANTO MÁS SE ENFADE, MÁS RÁPIDO GIRARÁ.

**KLINKLANG**

GEN V - UNOVA

#601



RECARGA SU ENERGÍA RÁPIDAMENTE HACIENDO GIRAR CON GRAN CELERIDAD EL ENGRANAJE EQUIPADO CON UN NÚCLEO ROJO.

**DURANT**

GEN V - UNOVA

#632



ACTÚAN EN GRUPO PARA EXPULSAR DE SUS COLONIAS A LOS HEATMOR, SUS DEPREDADORES NATURALES.

TERRAKION

GEN V - UNOVA

#639



ROCA



LUCHA



LEGENDARIO

SU POTENCIA AL EMBESTIR ES CAPAZ DE DERRIBAR LAS MURALLAS DE UN CASTILLO. LAS LEYENDAS HABLAN DE SUS PROEZAS.

KYUREM

GEN V - UNOVA

#646



DRAGÓN



HIELO



LEGENDARIO

POKÉMON LEGENDARIO QUE AGUARDA AL HÉROE QUE COMPENSE EL VACÍO DE SU CUERPO DE HIELO CON VERDAD E IDEALES.

ESPURR

GEN VI - KALOS

#677



PSÍQUICO

PROTEGE CON LAS OREJAS EL ÓRGANO CON EL QUE IRRADIA SU INTENSO PODER PSÍQUICO PARA EVITAR QUE ESTE SE ESCAPE AL EXTERIOR.

**CARBINK**

GEN VI - KALOS

#703



ROCA



HADA

NACE EN LAS PROFUNDIDADES SUBTERRÁNEAS, A ALTAS TEMPERATURAS Y A GRAN PRESIÓN. IRRADIA ENERGÍA POR LA ROCA QUE

KLEFKI

GEN VI - KALOS

#707



ACERO



HADA

TIENE EL HÁBITO DE COLECCIONAR LLAVES. CUANDO UN ENEMIGO LO ATACA, LAS HACE TINTINEAR COMO MÉTODO DE INTIMIDACIÓN.

GRUBBIN

GEN VII - ALOLA



BICHO



CON SUS DURAS MANDÍBULAS ARRANCA LA CORTEZA DE LOS ÁRBOLES Y SORBE LA SAVIA. SUELE HABITAR BAJO TIERRA.

**WIMPOD**

GEN VII - ALOLA

#767



BICHO



AGUA

CUANDO SE ASUSTA, HUYE DESPAVORIDO MOViendo RÁPIDAMENTE SUS MÚLTIPLES PATAS. DEJA EL SUELO LIMPIO Y PULIDO ALLí POR DONDE PASA.

**GOLISOPOD**

GEN VII - ALOLA

#768



BICHO



AGUA

GRACIAS A SU DESTREZA Y SUS ENORMES Y AFILADAS GARRAS, PUEDE CORTAR HASTA EL AIRE Y EL AGUA DE UN SOLO TAJO.

**TYPE-NULL**

GEN VII - ALOLA

#772



NORMAL



LEGENDARIO



LA PESADA MÁSCARA LE IMPIDE LIBERAR TODA SU FUERZA, QUE SE CREE QUE ES EXTRAORDINARIA.



TYPE-NULL → SILVALLY

SILVALLY

GEN VII - ALOLA

#773



NORMAL



LEGENDARIO



LA CONFIANZA CON SU ENTRENADOR HA DESPERTADO SU POTENCIAL. AHORA ES CAPAZ DE CAMBIAR DE TIPO A VOLUNTAD DURANTE EL COMBATE.



TYPE-NULL → SILVALLY

TOGEDEMARU

GEN VII - ALOLA

#777



ELÉCTRICO



ACERO



CUANDO SE SIENTE AMENAZADO, ERIZA LAS PÚAS DE SU LOMO PARA PINCHAR A QUIEN OSE ATACARLO.

JANGMO-O

GEN VII - ALOLA

#782



DRAGÓN



COMUNICA SUS SENTIMIENTOS HACIENDO SONAR SUS ESCAMAS. EL RUIDO METÁLICO PROducido REVERBERA EN LAS ALTAS MONTAÑAS DONDE HABITA.



JANGMO-O → HAKAMO-O → KOMMO-O

HAKAMO-O

GEN VII - ALOLA

#783



DRAGÓN
LUCHA

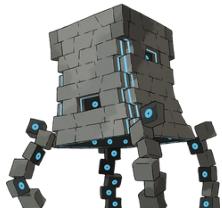
SE LANZA SOBRE SU PRESA ENTONANDO UN GRITO DE GUERRA. GOLPEA AL ENEMIGO Y LO HACE TRIZAS CON SUS ESCAMAS.

JANGMO-O → → KOMMO-O

STAKATAKA

GEN VII - ALOLA

#805



ROCA
ACERO

SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. PARECE ESTAR COMPUESTO DE VARIAS CRIATURAS QUE SE HAN COMBINADO PARA FORMAR UN SOLO SER.

KOMMO-O

GEN VII - ALOLA

#784



DRAGÓN
LUCHA

AL AVISTAR A SU ENEMIGO, LO INTIMIDA CON EL TINTINEO QUE PRODUCEN LAS ESCAMAS DE SU COLA. LOS MÁS DÉBILES SE ASUSTAN Y HUYEN.

JANGMO-O → →

MAGEARNA

GEN VII - ALOLA

#801



ACERO
HADA
MÍTICO

POKÉMON ARTIFICIAL CREADO HACE MÁS DE 500 AÑOS. ES CAPAZ DE ENTENDER EL LENGUAJE HUMANO, PERO CARECE DE LA FACULTAD DEL HABLA.

MARSHADOW

GEN VII - ALOLA

#802



LUCHA
FANTASMA
MÍTICO

DEBIDO A QUE SIEMPRE SE HA OCULTADO EN LAS SOMBRAS Y NO LE GUSTA DEJARSE VER, SU MISMA EXISTENCIA ES TODO UN MISTERIO.

MELTAN

GEN VII - ALOLA

#808



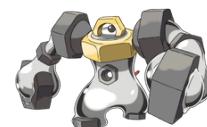
ACERO
MÍTICO

SU CUERPO ESTÁ COMPUESTO DE ACERO LÍQUIDO. FUNDE LAS PARTÍCULAS DE HIERRO Y OTROS METALES DEL SUBSUELO PARA LUEGO ABSORBERLAS.

MELMETAL

GEN VII - ALOLA

#809



ACERO
MÍTICO

EN LA ANTIGÜEDAD SE LE VENERABA POR SU PODER DE CREAR HIERRO. DESPUÉS DE TRES MILENIOS, HA REGRESADO MISTERIOSAMENTE.

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 → → 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

URSHIFU-SINGLE-STRIKE#892

GEN VIII - GALAR

A dark, bear-like Pokémon with a long white mane and a single eye.

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.

 →
KUBFU URSHIFU

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

WYRDEER

GEN VIII - GALAR

#899



NORMAL

PSÍQUICO

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

 →
STANTLER WYRDEER

SNEASLER

GEN VIII - GALAR

#903



LUCHA

VENENO

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

 → →
SNEASEL WEAVILE SNEASLER

LECHONK

GEN IX - PALDEA

#915

NORMAL



BUSCA ALIMENTO TODO EL DÍA. POSEE UN AGUDO SENTIDO DEL OLFAUTO, PERO NO LO USA PARA NADA MÁS QUE PARA BUSCAR COMIDA.

 →
LECHONK OINKOLONGE

OINKOLOGNE-MALE
GEN IX - PALDEA

#916



NORMAL

OINKOLOGNE ESTÁ ORGULLOSO DE SU PIEL FINA Y BRILLANTE. EMITE UN AROMA CONCENTRADO DESDE LA PUNTA DE SU COLA.



LECHONK → OINKOLOGNE

SHROODLE
GEN IX - PALDEA

#944



VENENO

NORMAL

AUNQUE POR LO GENERAL ES UN POKÉMON TRANQUILO, HUNDIRÁ SUS AFILADOS DIENTES FRONTALES EMPAPADOS EN VENENO EN CUALQUIERA



SHROODLE → GRAFAIAI

NYMBLE

GEN IX - PALDEA

#919

BICHO



TIENE SU TERCER PAR DE PIERNAS PLEGADAS. CUANDO ESTÁ EN UNA SITUACIÓN DIFÍCIL, ESTE POKÉMON SALTA MÁS DE 9 METROS USANDO LA FUERZA DE



NYMBLE → LOKIX

GRAFAIAI
GEN IX - PALDEA

#945

VENENO

NORMAL



EL COLOR DE LA SALIVA VENENOSA DEPENDE DE LO QUE EL POKÉMON COME. GRAFAIAI CUBRE SUS DEDOS CON SU SALIVA Y DIBUJA PATRONES EN LOS



SHROODLE → GRAFAIAI

LOKIX

GEN IX - PALDEA

#920

BICHO



SINIESTRO

CUANDO DECIDE PELEAR CON TODO, SE PARA SOBRE SUS PATAS PREVIAMENTE DOBLADAS PARA ENTRAR EN MODO ENFRENTAMIENTO. NEUTRALIZA A SUS



NYMBLE → LOKIX

MABOSSTIFF
GEN IX - PALDEA

#943

SINIESTRO



ESTE POKÉMON PUEDE ALMACENAR ENERGÍA EN SU GRAN PAPADA. MABOSSTIFF LIBERA ESTA ENERGÍA DE GOLPE PARA ALEJAR A LOS ENEMIGOS.



MASCHIFF → MABOSSTIFF

SHROODLE
GEN IX - PALDEA

#944

VENENO

NORMAL



SHROODLE → GRAFAIAI

GRAFAIAI
GEN IX - PALDEA

#945

VENENO

NORMAL



EL COLOR DE LA SALIVA VENENOSA DEPENDE DE LO QUE EL POKÉMON COME. GRAFAIAI CUBRE SUS DEDOS CON SU SALIVA Y DIBUJA PATRONES EN LOS



SHROODLE → GRAFAIAI

VAROOM
GEN IX - PALDEA

#965

ACERO

VENENO



SE DICE QUE ESTE POKÉMON NACIÓ CUANDO UN POKÉMON DE VENENO DESCONOCIDO ENTRÓ E INSPIRÓ UN MOTOR ABANDONADO EN UNA FÁBRICA



VAROOM → REVAVROOM

REVAVROOM
GEN IX - PALDEA

#966

ACERO

VENENO



CREA UN GAS A PARTIR DE VENENO Y MINERALES DE LAS ROCAS. LUEGO, DETONA EL GAS EN SUS CILINDROS, AHORA EN UN NÚMERO DE OCHO, PARA



VAROOM → REVAVROOM

VELUZA

GEN IX - PALDEA

#976



AGUA



PSÍQUICO

CUANDO VELUZA DESECHA LA CARNE INNECESARIA, SU MENTE SE VUELVE AFILADA Y SU PODER PSÍQUICO AUMENTA. LA CARNE SOBRANTE TIENE UN SABOR

ANNIHILAPE

GEN IX - PALDEA

#979



LUCHA



FANTASMA

CUANDO SU ENOJO SE ELEVABA MÁS ALLÁ DE UN PUNTO CRÍTICO, ESTE POKÉMON ADQUIRÍA UN PODER QUE NO ESTABA LIMITADO POR LOS LÍMITES DE SU



MANKEY → PRIMEAPE



PRIMEAPE → ANNIHILAPE

SANDY-SHOCKS

GEN IX - PALDEA

#989



ELÉCTRICO



TIERRA

NO EXISTEN REGISTROS DE QUE ESTE POKÉMON HAYA SIDO CAPTURADO. LOS DATOS SON ESCASOS, PERO LOS RASGOS DEL POKÉMON COINCIDEN CON UNA

IRON-TREADS

GEN IX - PALDEA

#990



TIERRA



ACERO

ESTE POKÉMON GUARDA UN GRAN PARECIDO CON UN ARMA CIENTÍFICA QUE UNA REVISTA DE LO PARANORMAL AFIRMÓ QUE HABÍA SIDO ENVIADA A ESTE

IRON-HANDS

GEN IX - PALDEA

#992



LUCHA



ELÉCTRICO

ES MUY SIMILAR A UN CÍBORGO CUBIERTO EXCLUSIVAMENTE POR UNA REVISTA PARANORMAL. SE DECÍA QUE EL CÍBORGO ERA LA FORMA MODIFICADA DE CIERTO

FLUTTER-MANE

GEN IX - PALDEA

#987



FANTASMA



HADA

ESTE POKÉMON TIENE CARACTERÍSTICAS SIMILARES A LAS DE FLUTTER MANE, UNA CRIATURA MENCIONADA EN CIERTO LIBRO.

FRIGIBAX

GEN IX - PALDEA

#996



DRAGÓN



HIELO



FRIGIBAX ABSORBE EL CALOR A TRAVÉS DE SU ALETA DORSAL Y CONVIERTE EL CALOR EN ENERGÍA DE HIELO. CUANTO MÁS ALTA ES LA TEMPERATURA, MÁS



FRIGIBAX → ARCTIBAX



ARCTIBAX → BAXCALIBUR

ARCTIBAX
GEN IX - PALDEA

#997



DRAGÓN



HIELO

ARCTIBAX CONGELA EL AIRE QUE LO RODEA, PROTEGIENDO SU ROSTRO CON UNA MÁSCARA DE HIELO Y CONVIRTIENDO SU ALETA DORSAL EN UNA HOJA DE

**IVYSAUR**
GEN I - KANTO

#002



PLANTA



VENENO

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

**BAXCALIBUR**
GEN IX - PALDEA

#998



DRAGÓN



HIELO

ESTE POKÉMON EXPULSA AIRE CRIOGÉNICO POR LA BOCA. ESTE AIRE PUEDE CONGELAR INSTANTÁNEAMENTE INCLUSO LA LAVA LÍQUIDA Y CALIENTE.

**VENUSAUR**
GEN I - KANTO

#003



PLANTA



VENENO

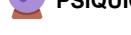
LLENA SU CUERPO DE ENERGÍA CON LOS RAYOS SOLARES QUE CAPTAN LOS ANCHOS PÉTALOS DE SU FLOR.

**IRON-BOULDER**
GEN IX - PALDEA

#1022



ROCA



PSÍQUICO

SE ASEMEJA A UN POKÉMON DESCrito EN UNA REVISTA DUDOSA COMO UN TERRAKION QUE HABÍA SIDO MODIFICADO POR UNA ORGANIZACIÓN MALVADA.

BULBASAUR
GEN I - KANTO

#001



PLANTA



VENENO

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

**CATERPIE**
GEN I - KANTO

#010



BICHO



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

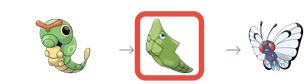
**METAPOD**
GEN I - KANTO

#011



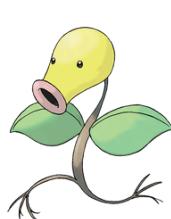
BICHO

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.

**CHIKORITA**
GEN II - JOHTO

#152



UN DULCE AROMA SE DESPRENDE DE LA HOJA DE SU CABEZA. ES DÓCIL Y LE ENCANTA ABSORBER LOS RAYOS DE SOL.

**WEEPINBELL**
GEN I - KANTO

#070



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

**BAYLEEF**
GEN II - JOHTO

#153



EMANA UN AROMA PICANTE DE SU CUELLO. EL AROMA ACTÚA COMO ESTIMULANTE PARA RECUPERAR SALUD.

**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.

**CHIKORITA**
GEN II - JOHTO

#152



UN DULCE AROMA SE DESPRENDE DE LA HOJA DE SU CABEZA. ES DÓCIL Y LE ENCANTA ABSORBER LOS RAYOS DE SOL.

**BAYLEEF**
GEN II - JOHTO

#153



EMANA UN AROMA PICANTE DE SU CUELLO. EL AROMA ACTÚA COMO ESTIMULANTE PARA RECUPERAR SALUD.

**MEGANIUM**
GEN II - JOHTO

#154



EL OLOR QUE DESPRENDEN SUS PÉTALOS CONTIENE UNA SUSTANCIA QUE CALMA EL INSTINTO AGRESIVO.

**SPINARAK**
GEN II - JOHTO

#167



TEJE SU TELARAÑA CON HILO FINO PERO RESISTENTE. ESPERA PACIENTEMENTE A QUE CAIGA SU PRESA.



NATU

GEN II - JOHTO

#177



PSÍQUICO

VOLADOR

VA DANDO SALTITOS PORQUE SUS ALAS NO HAN CRECIDO LO SUFFICIENTE. SIEMPRE ESTÁ PENDIENTE DE ALGO.



NATU XATU

XATU

GEN II - JOHTO

#178



PSÍQUICO

VOLADOR

CUANDO SE PONE A MEDITAR AL AMANECER, PIERDE LA NOCIÓN DEL TIEMPO. PUEDE PASARSE ASÍ TODO EL DÍA.



NATU XATU

SKIPLOOM

GEN II - JOHTO

#188



PLANTA

VOLADOR

LA FLOR DE SU CABEZA SE ABRE Y CIERRA SEGÚN SUBA O BAJE LA TEMPERATURA.



HOPPIP SKIPLOOM JUMPLUFF

LARVITAR

GEN II - JOHTO

#246



ROCA

TIERRA

SE ALIMENTA DE TIERRA. DESPUÉS DE COMER UNA GRAN MONTAÑA, SE DUERME Y EMPIEZA A CRECER.



LARVITAR PUPITAR TYRANITAR

BELLOSSOM

GEN II - JOHTO

#182



PLANTA

LOS BELLOSSOM SUELEN REUNIRSE PARA BAILAR. DICEN QUE SUS DANZAS SON UN RITUAL PARA INVOCAR AL SOL.



ODDISH GLOOM VILEPLUME BELLOSSOM

POLITOED

GEN II - JOHTO

#186

AGUA



CUANDO TRES O MÁS DE ESTOS SE JUNTAN, EMITEN UN SONIDO MUY FUERTE PARECIDO A UN BRAMIDO.



POLIWAG POLIWHIRL POLIWARTH POLITICOED

CELEBI

GEN II - JOHTO

#251

PSÍQUICO

PLANTA

MÍTICO



ESTE POKÉMON VAGA POR EL TIEMPO. LA HIERBA Y LOS ÁRBOLES CRECEN POR LOS CAMPOS POR DONDE PASA.

TREECKO
GEN III - HOENN

#252



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



TREECKO GROVYLE 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.



TREECKO GROVYLE SCEPTILE

SCEPTILE
GEN III - HOENN

#254



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



TREECKO GROVYLE SCEPTILE

DUSTOX
GEN III - HOENN

#269



BICHO



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



WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX

LOTAD
GEN III - HOENN

#270



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



LOTAD LOMBRE LUDICOL

LOMBRE
GEN III - HOENN

#271



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



LOTAD LOMBRE LUDICOL

LUDICOLO
GEN III - HOENN

#272



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



LOTAD LOMBRE LUDICOL

BRELOOM
GEN III - HOENN

#286



PLANTA



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



SHROOMISH BRELOOM

ELECTRIKE
GEN III - HOENN

#309

⚡ ELÉCTRICO



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

**ROSELIA**
GEN III - HOENN

#315

 PLANTA
VENENO

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

**GULPIN**
GEN III - HOENN

#316

💀 VENENO



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

**VIBRAVA**
GEN III - HOENN

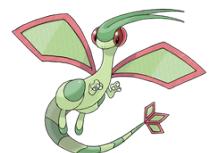
#329

 TIERRA
DRAGÓN

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

**FLYGON**
GEN III - HOENN

#330

 TIERRA
DRAGÓN

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

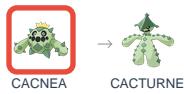
**CACNEA**
GEN III - HOENN

#331

PLANTA



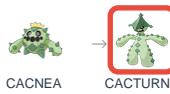
VIVE EN REGIONES SECAS Y CON POCAS LLUVIAS. UNA VEZ AL AÑO, LE BROTA UNA FLOR AMARILLA.

**CACTURNE**
GEN III - HOENN

#332

 PLANTA
SINIESTRO

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

**CRADILY**
GEN III - HOENN

#346

 ROCA
PLANTA

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



KECLEON
GEN III - HOENN

#352



NORMAL

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 CODICIADA 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.

TURTWIG
GEN IV - SINNOH

#387



PLANTA

REALIZA LA FOTOSÍNTESIS AL BAÑARLE LOS RAYOS DE SOL. SU CONCHA ESTÁ FORMADA POR TIERRA ENDURECIDA.

**GROTLE**
GEN IV - SINNOH

#388



PLANTA

VIVE EN LOS BOSQUES CERCA DEL AGUA. POR EL DÍA, SALE A QUE LES DÉ EL SOL A LAS PLANTAS DE SU ESPALDA.

**TORTERRA**
GEN IV - SINNOH

#389



PLANTA

TIERRA

LAS GENTES DE ANTAÑO CREÍAN QUE EL PLANETA SE SUSTENTABA EN LA ESPALDA DE UN GRAN TORTERRA.

**BUDEW**
GEN IV - SINNOH

#406



PLANTA

VENENO

VIVE CERCA DE AGUAS CRISTALINAS. SU CABELO SE ABRE Y ESPARCE POLEN CUANDO LE BAÑAN LOS RAYOS DEL SOL.

**ROSERADE**
GEN IV - SINNOH

#407



PLANTA

VENENO

ATRAE A SUS PRESAS CON UNA DULCE FRAGANCIA Y USA SUS CEPAS VENENOSAS PARA ATENAZARLAS Y ACABAR CON ELLAS.



BURMY

GEN IV - SINNOH

#412



PARA PROTEGERSE DE LOS VIENTOS FRÍOS INVERNALES, SE CUBRE CON UN CAPARAZÓN DE RAMAS Y HOJAS.

**WORMADAM-PLANT**

GEN IV - SINNOH

#413



SU APARIENCIA VARÍA SEGÚN DÓNDE EVOLUCIONE. LOS MATERIALES QUE HAYA PASAN A FORMAR PARTE DE SU CUERPO.

**BRONZOR**

GEN IV - SINNOH

#436



SE DICE QUE BRILLA Y REFLEJA LA VERDAD AL PULIRLO, AUNQUE ES ALGO QUE DETESTA.

**BRONZONG**

GEN IV - SINNOH

#437



DESDE ANTAÑO SE ADORA A ESTE POKÉMON PARA QUE PROPICIE LLUVIAS ABUNDANTES. A VECES SE ESCONDE BAJO TIERRA.

**CARNIVINE**

GEN IV - SINNOH

#455



ATRAE A SUS PRESAS CON SALIVA DE OLOR DULCE Y LAS MASTICA. Tarda todo un día en comérselas.

YANMEGA

GEN IV - SINNOH

#469



SU TÉCNICA FAVORITA CONSISTE EN VOLAR A GRAN VELOCIDAD Y DESPEDAZAR CON SU MANDÍBULA A SU Oponente EN UN INSTANTE.

**LEAFEON**

GEN IV - SINNOH

#470



EN DÍAS SOLEADOS DUERME Y HACE LA FOTOSÍNTESIS, EMITIENDO AIRE PURO A SU ALREDEDOR.

**SHAYMIN-LAND**

GEN IV - SINNOH

#492



PUEDE DISOLVER LAS TOXINAS DEL AIRE PARA TRANSFORMAR TIERRA YERMA EN CAMPOS DE FLORES.

SNIVY

GEN V - UNOVA

#495



CUANDO RECIBE LOS RAYOS DE SOL, SE MUEVE MUCHO MÁS RÁPIDO QUE DE COSTUMBRE. USA MEJOR SUS LIANAS QUE SUS MANOS.

**SIMISAGE**

GEN V - UNOVA

#512



ATACA ESTAMPANDO LAS ESPINAS DE SU COLA EN EL ENEMIGO. ES UN POKÉMON CON MUCHO TEMPERAMENTO.

**SERVINE**

GEN V - UNOVA

#496



PARECE QUE SE DESLIZA AL CORRER. ENGÁNA A SUS RIVALES CON SU VELOCIDAD Y LOS FUSTIGA CON SU LÁTIGO.

**SERPERIOR**

GEN V - UNOVA

#497



TAN SOLO MUESTRA SU VERDADERO PODER A QUIENES NO SE AMEDRENTAN ANTE SU NOBLE PERO INQUISITORIA MIRADA.

**PANSAGE**

GEN V - UNOVA

#511



COMPARTE LAS HOJAS DE SU CABEZA CON POKÉMON AGOTADOS. POSEE LA FACULTAD DE ALIVIAR EL CANSANCIO.

**SWADLOON**

GEN V - UNOVA

#541



LA VEGETACIÓN ABUNDA EN LOS BOSQUES QUE HABITA. ESTE POKÉMON TRANSFORMA LAS HOJAS CAÍDAS EN NUTRIENTES.

**COTTONEE**

GEN V - UNOVA

#546



DESPIDE MOTAS DE ALGODÓN CUANDO LO ATACAN PARA CONFUNDIR A LOS ENEMIGOS Y PONER PIES EN POLVOROSA.

**WHIMSICOTT**

GEN V - UNOVA

#547



APARECEN EN MEDIO DE UN TORBELLINO Y ENTRAN EN LAS CASAS PARA DESCOLCAR LOS MUEBLES O ESPARCIR ALGODÓN POR DOQUIER.



PETILIL

GEN V - UNOVA

#548



MORDISQUEAR LAS HOJAS DE SU CABEZA PERMITE RECUPERAR TODA LA VITALIDAD, A PESAR DE QUE ESTÁN MUY AMARGAS.

**TRUBBISH**

GEN V - UNOVA

#568



POKÉMON NACIDO DE LA REACCIÓN QUÍMICA ENTRE UNA BOLSA DE BASURA Y RESIDUOS INDUSTRIALES.

**LILLIGANT**

GEN V - UNOVA

#549



EL AROMA DE LA FLOR DE SU TOCADO RELAJA A CUALQUIERA A SU ALREDEDOR. HAY QUE CUIDARLE MUCHO PARA QUE NO SE MARCHITE.

**GARBODOR**

GEN V - UNOVA

#569



APRESA A SU RIVAL CON EL BRAZO IZQUIERDO Y LE DA EL GOLPE DE GRACIA EXHALANDO POR LA BOCA UN APESTOSO GAS VENENOSO.

**BASCULIN-RED-STRIPED**

#550

GEN V - UNOVA



LOS DE COLOR AZUL Y LOS DE COLOR ROJO SIEMPRE SE PELEAN. SON MUY VIOLENTOS, PERO SU SABOR ES EXCEPCIONAL.

**MARACTUS**

GEN V - UNOVA

#556



ESPANTA A LOS POKÉMON PÁJARO CON UN BAILE RÁPIDO Y HACIENDO RUIDO PARA EVITAR QUE PICOTEE LAS SEMILLAS DE SUS FLORES.

SOLOSIS

GEN V - UNOVA

#577



GRACIAS A LA SUSTANCIA VISCOSE QUE ENVUELVE SU CUERPO, PERMANECÉ TRANQUILO POR DURA O RIGUROSA QUE SEA LA SITUACIÓN.

**DUOSION**

GEN V - UNOVA

#578



CUANDO LAS DOS PARTES DE SU CEREBRO PIENSAN LO MISMO, SACA TODO SU PODER A RELUCIR.



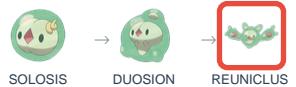
REUNICLUS

GEN V - UNOVA

#579



HACEN GALA DE SU PODER PSÍQUICO Y MUEVEN SUS BRAZOS COMPUSTOS DE LÍQUIDO PARA CONTROLAR ROCAS Y HACERLAS AÑICOS.



SOLOSIS

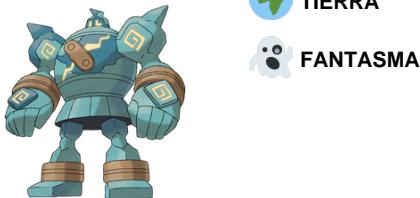
DUOSION

REUNICLUS

GOLURK

GEN V - UNOVA

#623



AL PARECER, AQUEL QUE ANTAÑO LO CREÓ LE ORDENÓ PROTEGER A LOS POKÉMON Y A LOS HUMANOS.



GOLETT

GOLURK

AXEW

GEN V - UNOVA

#610



USA SUS COLMILLOS PARA ROMPER LAS BAYAS QUE COME. ESTOS SE REGENERAN UNA Y OTRA VEZ, POR ESO SON TAN FUERTES Y AFILADOS.



AXEW

FRAXURE

HAXORUS

FRAXURE

GEN V - UNOVA

#611



SUS COLMILLOS PUEDEN HACER AÑICOS ROCAS INMENSAS. LAS LUCHAS TERRITORIALES DE LOS FRAXURE SON ENCARNIZADAS.



AXEW

FRAXURE

HAXORUS

GOLETT

GEN V - UNOVA

#622



TIERRA



SE MUEVE GRACIAS A LA ENERGÍA QUE QUEMA DENTRO DE SU CUERPO, PERO EL ORIGEN DE ESTA ENERGÍA ES INCERTO.



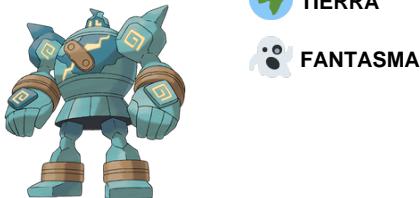
GOLETT

GOLURK

GOLURK

GEN V - UNOVA

#623



AL PARECER, AQUEL QUE ANTAÑO LO CREÓ LE ORDENÓ PROTEGER A LOS POKÉMON Y A LOS HUMANOS.



GOLETT

GOLURK

VIRIZION

GEN V - UNOVA

#640



SUS CUERNOS SON HOJAS AFLADAS. SACUDE A SUS ENEMIGOS CON SUS RELAMPAGUANTES MOVIMIENTOS Y LOS REDUCE.

TORNADUS-INCARNATE #641

GEN V - UNOVA



LA PARTE INFERIOR DE SU CUERPO, SIMILAR A UNA NUBE, ESTÁ RECUBIERTA DE UN CAMPO DE ENERGÍA. VUELA A 300 KM/H.

CHESPIN

GEN VI - KALOS

#650



CUANDO ACUMULA ENERGÍA, LAS SUAVES PÚAS DE SU CABEZA SE VUELVEN TAN DURAS Y AFLADAS QUE HASTA PUEDEN ATRAVESAR ROCAS.



CHESPIN

QUILLADIN

CHESNAUGHT

QUILLADIN
GEN VI - KALOS

#651



DESVÍA LOS ATAQUES DE LOS ENEMIGOS CON LA ROBUSTA CORAZA QUE CUBRE SU CUERPO Y CONTRAATACA CON SUS DOS AFILADOS CUERNOS.



CHESPIN → QUILLADIN → CHESNAUGHT

CHARJABUG
GEN VII - ALOLA

#737



ALMACENA ELECTRICIDAD EN SU CUERPO, LO QUE PUEDE RESULTAR ÚTIL EN NUMEROSES SITUACIONES, COMO AL SALIR DE ACAMPADA.



GRUBBIN → CHARJABUG → VIKAVOLT

CHESNAUGHT
GEN VI - KALOS

#652



SU FUERZA ES TAL QUE, DE UN EMPELLÓN, PUEDE HACER VOLCAR UN TANQUE DE 50 TONELADAS. PROTEGE A SUS ALIADOS CUANDO HACE DE ESCUDO.



CHESPIN → QUILLADIN → CHESNAUGHT

HAWLUCHA
GEN VI - KALOS

#701



A PESAR DE SER UN POKÉMON DE PEQUEÑA ESTATURA, SU PERICIA EN EL COMBATE LE PERMITE PLANTAR CARA A POKÉMON COMO MACHAMP O HARIYAMA.

ZYGARDE-50
GEN VI - KALOS

#718



CUANDO EL ECOSISTEMA DE KALOS SE ENCUENTRA EN PELIGRO, APARECE Y REVELA SU PODER SECRETO.

CHARJABUG
GEN VII - ALOLA

#737



ALMACENA ELECTRICIDAD EN SU CUERPO, LO QUE PUEDE RESULTAR ÚTIL EN NUMEROSES SITUACIONES, COMO AL SALIR DE ACAMPADA.



GRUBBIN → CHARJABUG → VIKAVOLT

DEWPIDER
GEN VII - ALOLA

#751



EMERGE A LA SUPERFICIE PARA ALIMENTARSE. LA BURBUJA CON LA QUE SE RODEA LE SIRVE PARA RESPIRAR Y PROTEGER SU DELICADA CABEZA.



DEWPIDER → ARAQUANID

ARAQUANID
GEN VII - ALOLA

#752



PROPINA CABEZAZOS CON SU BURBUJA. LOS POKÉMON DE MENOR TAMAÑO QUEDAN ATRAPADOS EN SU INTERIOR Y PERECEN AHOGADOS.



DEWPIDER → ARAQUANID

COMFEY
GEN VII - ALOLA

#764



PRENDE FLORES EN SU TALLO, QUE ES MUY RICO EN NUTRIENTES. LAS FLORES SE REVITALIZAN Y DESPRENDEN UNA AGRADABLE FRAGANCIA.

DHELMISE
GEN VII - ALOLA

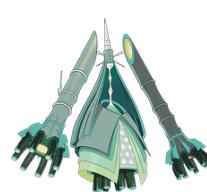
#781



LOS GIROS DE SU ENORME ANCLA SON CAPACES DE NOQUEAR AL MISMÍSIMO WAILORD DE UN SOLO GOLPE. EL ALGA VERDE ES SU VERDADERO CUERPO.

CELESTEELA
GEN VII - ALOLA

#797



ESTE ULTRAENTE SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. PARECE HABER SIDO AVISTADO SURCANDO LOS CIELOS A VELOCIDADES VERTIGINOSAS.

GROOKEY
GEN VIII - GALAR

#810



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

**RILLABOOM**
GEN VIII - GALAR

#812



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

**GOSSIFLEUR**
GEN VIII - GALAR

#829



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

**ELDEGOSS**
GEN VIII - GALAR

#830



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

**THWACKEY**
GEN VIII - GALAR

#811



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

**CHEWITLE**
GEN VIII - GALAR

#833



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



DREDNAW
GEN VIII - GALAR

#834



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

**APPLIN**
GEN VIII - GALAR

#840



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



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



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



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

**SANDACONDA**
GEN VIII - GALAR

#844



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

**COPPERAJAH**
GEN VIII - GALAR

#879



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

**DRACOZOLT**
GEN VIII - GALAR

#880



LA ROBUSTEZ DE SU TREN INFERIOR LO HACÍA INVENCIBLE EN LA ANTIGÜEDAD, PERO SE EXTINGUIÓ 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.



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.



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.



CALYREX #898

GEN VIII - GALAR

BASCULEGION-MALE #902

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO

PLANTA

LEGENDARIO



AGUA

FANTASMA

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

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



SPRIGATITO #906

GEN IX - PALDEA



PLANTA

SU ESPONJOSO PELAJE ES SIMILAR EN COMPOSICIÓN A LAS PLANTAS. ESTE POKÉMON SE LAVA LA CARA CON FRECUENCIA PARA EVITAR QUE SE LE



SPRIGATITO FLORAGATO MEOWSCARADA

FLORAGATO #907

GEN IX - PALDEA



PLANTA

FLORAGATO MANEJA DIESTRA Y HÁBILMENTE LA VID OCULTA DEBAJO DE SU LARGA PELUSA, GOLPEANDO EL DURO CAPULLO DE LA FLOR CONTRA SUS



SPRIGATITO FLORAGATO MEOWSCARADA

MEOWSCARADA #908

GEN IX - PALDEA



PLANTA

SINIESTRO

ESTE POKÉMON UTILIZA EL PELAJE REFLECTANTE DEL FORRO DE SU CAPA PARA CAMUFLAJEAR EL TALLO DE SU FLOR, CREANDO LA ILUSIÓN DE QUE LA



SPRIGATITO FLORAGATO MEOWSCARADA

SPIDOPS #918

GEN IX - PALDEA



BICHO

SE AFERRA A RAMAS Y TECHOS USANDO SUS HILOS Y SE MUEVE SIN HACER RUIDO. CAPTURA A SU PRESA ANTES DE QUE SE DÉ CUENTA.



TAROUNTULA SPIDOPS

SMOLIV #928

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

PROTEGE A SÍ MISMO DE LOS ENEMIGOS EMITIENDO ACEITE DE LA FRUTA EN SU CABEZA. ESTE ACEITE ES LO SUFICIENTEMENTE AMARGO Y



SMOLIV DOLLIV ARBOLIVA

DOLLIV #929

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

DOLLIV COMPARTE SU SABROSO Y FRESCO ACEITE AROMÁTICO CON LOS DEMÁS. ESTA ESPECIE HA COEXISTIDO CON LOS HUMANOS DESDE TIEMPOS



SMOLIV DOLLIV ARBOLIVA

ARBOLIVA #930

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

ESTE POKÉMON TRANQUILO ES MUY COMPASIVO. COMPARTE SU DELICIOSO Y NUTRITIVO ACEITE CON LOS POKÉMON DEBILITADOS.



SMOLIV DOLLIV ARBOLIVA

SQUAWKABILLY-GREEN #931

IMAGE GEN IX - PALDEA



NORMAL

VOLADOR

ESTOS POKÉMON PREFIEREN VIVIR EN LAS CIUDADES. FORMAN PARVADAS SEGÚN EL COLOR DE SUS PLUMAS Y PELEAN POR EL TERRITORIO.

BELLIBOLT
GEN IX - PALDEA

#939



CUANDO ESTE POKÉMON EXPANDE Y CONTRAE SU CUERPO TAMBALEANTE, EL DINAMO DEL OMBLIGO EN SU ESTÓMAGO PRODUCE UNA GRAN CANTIDAD DE



TADBULL → BELLIBOLT

CAPSAKID
GEN IX - PALDEA

#951



ESTE POKÉMON PRODUCE MÁS QUÍMICOS PICANTES EN SU CUERPO MIENTRAS MÁS SE BAÑA EN LA LUZ SOLAR, Y POR LO TANTO, SUS MOVIMIENTOS SE VUELVEN



CAPSAKID → SCOVILLAIN

CYCLIZAR
GEN IX - PALDEA

#967



AL PARECER, CYCLIZAR HA PERMITIDO A LA GENTE MONTARSE EN SU ESPALDA DESDE TIEMPOS ANCESTRALES. SE HAN ENCONTRADO REPRESENTACIONES DE

IRON-THORNS
GEN IX - PALDEA

#995



TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON UN POKÉMON INTRODUCIDO EN UNA REVISTA DUDOSA COMO UN TYRANITAR DE UN BILLÓN DE AÑOS EN EL FUTURO.

SCOVILLAIN
GEN IX - PALDEA

#952



EL DE CABEZA ROJA CONVIERTA SUSTANCIAS QUÍMICAS PICANTES EN ENERGÍA DE FUEGO Y DISPARA AL ÁREA CIRCUNDANTE CON UNA SUPERPICANTE



CAPSAKID → SCOVILLAIN

RABSCA
GEN IX - PALDEA

#954



EL CUERPO QUE SOSTIENE LA BOLA APENAS SE MUEVE. POR LO TANTO, SE CREE QUE EL VERDADERO CUERPO DE ESTE POKÉMON ESTÁ REALMENTE



RELLOR → RABSCA

ROARING-MOON
GEN IX - PALDEA

#1005



ES POSIBLE QUE ESTA SEA LA CRIATURA CATALOGADA COMO LUNA BRAMANTE EN UN DIARIO DE EXPEDICIÓN QUE TODAVÍA GUARDA MUCHOS MISTERIOS.

IRON-LEAVES
GEN IX - PALDEA

#1010



MUCHAS DE SUS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS COINCIDEN CON LAS DE UN VIRIZION DEL FUTURO QUE FUE CUBIERTO EN UNA REVISTA PARANORMAL.

DIPPLIN #1011
GEN IX - PALDEA

PLANTA

DRAGÓN

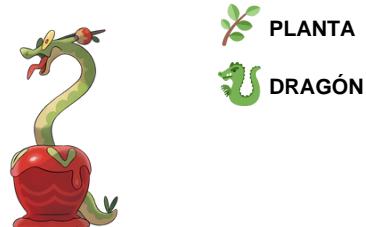
DIPPLIN ES DOS CRIATURAS EN UN SOLO POKÉMON. SU EVOLUCIÓN FUE DESENCADENADA POR UNA MANZANA ESPECIAL QUE SOLO CRECE EN UN

**POLTCHAGEIST** #1012
GEN IX - PALDEA

PLANTA

FANTASMA

SE DICE QUE LOS REMORDIMIENTOS DE UN MAESTRO DE LA CEREMONIA DEL TÉ QUE MURIÓ ANTES DE PERFECCIONAR SU OFICIO SE QUEDARON IMPREGNADOS EN

**HYDRAPPLE** #1019
GEN IX - PALDEA

PLANTA

DRAGÓN

Siete serpientes viven dentro de una manzana hecha de jarabe. La serpiente en el centro es la comandante.

**SINISTCHA** #1013
GEN IX - PALDEA

PLANTA

FANTASMA

Finge ser té, tratando de engañar a la gente para que lo beban y así poder absorber su energía vital. Su ardor generalmente no tiene éxito.

**GEROPON** #1017
GEN IX - PALDEA

PLANTA

LEGENDARIO

Este Pokémon cambia de tipo según la máscara que lleve puesta. Confunde a sus enemigos con movimientos ágiles y patadas.

CLEFAIRY #035
GEN I - KANTO

HADA

Se dice que la felicidad llegará a quien vea a un grupo de Clefairy bailando a la luz de la luna llena.

**CLEFABLE** #036
GEN I - KANTO

HADA

Su oído es tan agudo que puede oír una aguja caer a 1 km. Vive en montañas solitarias.

**JIGGLYPUFF** #039
GEN I - KANTO

NORMAL

HADA

Cautive con la mirada a su enemigo y hace que se quede profundamente dormido mientras entona una dulce melodía.



WIGGLYTUFF
GEN I - KANTO

#040

 NORMAL
 HADA

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



IGGLYBUFF → JIGGLYPUFF → WIGGLYTUFF

SLOWPOKE
GEN I - KANTO

#079

 AGUA
 PSÍQUICO

DESCANSA OCIOSO JUNTO AL AGUA. SI ALGO MUEDE 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.



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

MEW

GEN I - KANTO

#151



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

CLEFFA

GEN II - JOHTO

#173



POR SU INUSUAL FORMA ESTRELLADA, LA GENTE CREE QUE PROcede DE UN METEORITO QUE CAYÓ A LA TIERRA.

**HOPPIP**

GEN II - JOHTO

#187



SU CUERPO ES TAN LIGERO, QUE DEBE AGARRARSE BIEN AL SUELO CON LAS PATAS PARA NO IRSE CON EL VIENTO.

**SLOWKING**

GEN II - JOHTO

#199



SU INTELECTO E INTUICIÓN SON INCREÍBLES. NO PIERDE LA COMPOSTURA EN NINGUNA SITUACIÓN.

**IGGLYBUFF**

GEN II - JOHTO

#174



PARA CAMINAR, EN LUGAR DE USAR LOS PIES QUE TIENE, OPTA POR DAR BOTES CON SU CUERPO REDONDO Y BLANDITO.

**FLAAFFY**

GEN II - JOHTO

#180



SU ESPONJOSA LANA ALMACENA ELECTRICIDAD. SU PIEL GOMOSA EVITA QUE SEA ELECTROCUTADO.

**SNUBBULL**

GEN II - JOHTO

#209

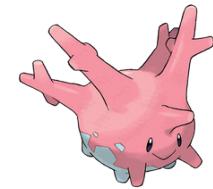


MUY TRAVIESO POR NATURALEZA, A MUCHAS MUJERES LES GUSTA JUGAR CON ÉL PORQUE ES MUY CARIÑOSO.

**CORSOLA**

GEN II - JOHTO

#222



CRECE Y MUDA CONTINUAMENTE. LA PARTE SUPERIOR DE SU CABEZA ES MUY APRECIADA POR SU BELLEZA.



SMOOCHUM
GEN II - JOHTO

#238



HIELO

PSÍQUICO

SUS LABIOS SON LA PARTE MÁS SENSIBLE DE SU CUERPO. SIEMPRE LOS USA PARA EXAMINAR LAS COSAS.



SMOOCHUM

JYNX

MILTANK
GEN II - JOHTO

#241



NORMAL

SI TIENE CRÍAS, LA LECHE QUE PRODUCE CONTIENE MUCHOS MÁS NUTRIENTES DE LO NORMAL.

BLISSEY
GEN II - JOHTO

#242



NORMAL

LOS HUEVOS QUE PONE ESTÁN LLENOS DE FELICIDAD. SOLO CON PROBAR UN POQUITO DE UNO, CUALQUIERA SONRÍE.



HAPPINY

CHANSEY

BLISSEY

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.



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

SKITTY
GEN III - HOENN

#300



NORMAL

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



SKITTY

DELCATTY

MILOTIC
GEN III - HOENN

#350



AGUA

Milotic es impresionantemente bello. Quienes lo ven, temen perder las ganas de luchar contra él.



FEEBAS

AMILOTIC

GOREBYSS
GEN III - HOENN

#368



AGUA

Vive en el fondo del mar. En primavera, su cuerpo rosado adquiere colores más vivos.



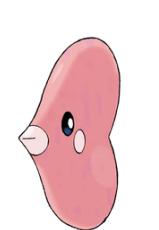
CLAMPERL

HUNTAIL

GOREBYSS

LUVDISC
GEN III - HOENN

#370

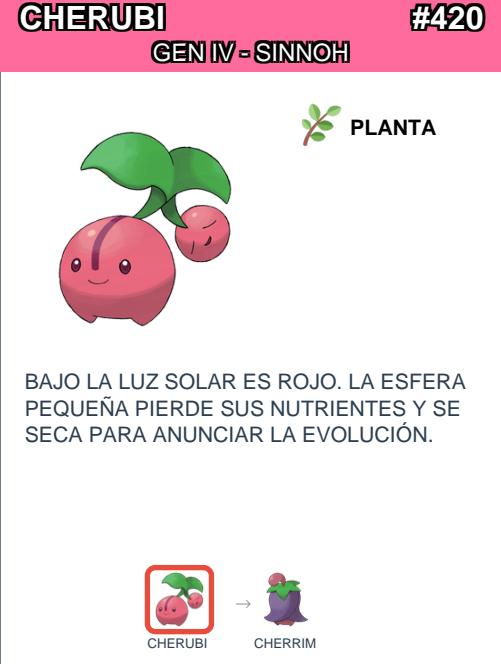


AGUA

Vive en mares cálidos. Se dice que, si una pareja lo encuentra, será bendecida con amor eterno.

CHERUBI

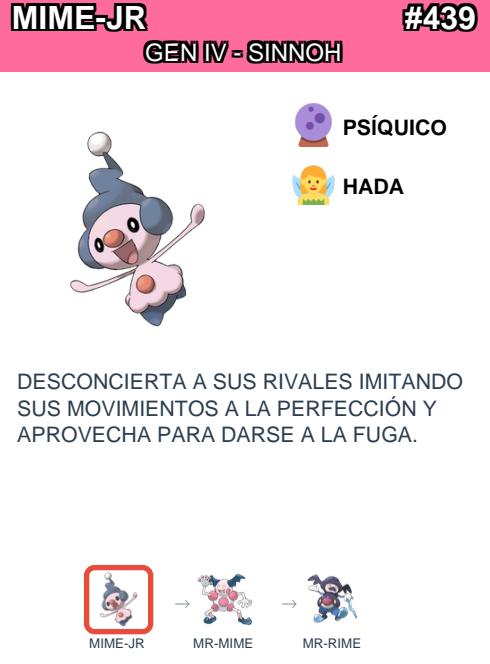
GEN IV - SINNOH



#420

MIME-JR

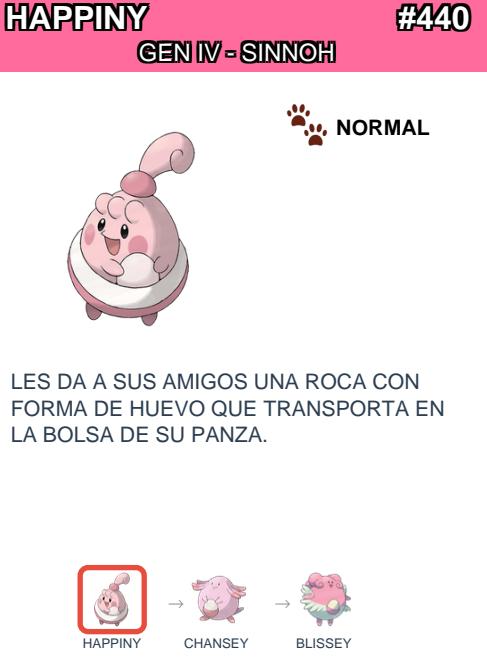
GEN IV - SINNOH



#439

HAPPINY

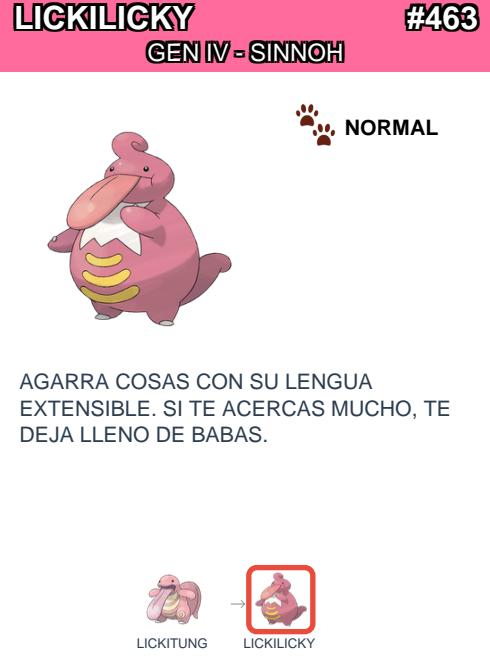
GEN IV - SINNOH



#440

LICKILICKY

GEN IV - SINNOH



#463

MESPRIT

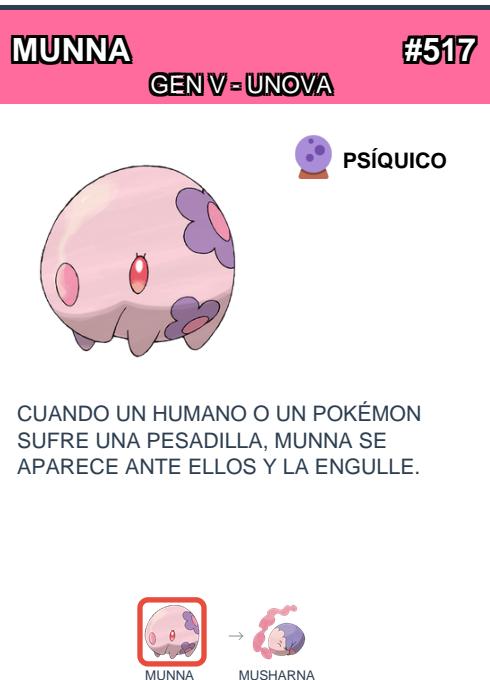
GEN IV - SINNOH



#481

MUNNA

GEN V - UNOVA



#517

MUSHARNA

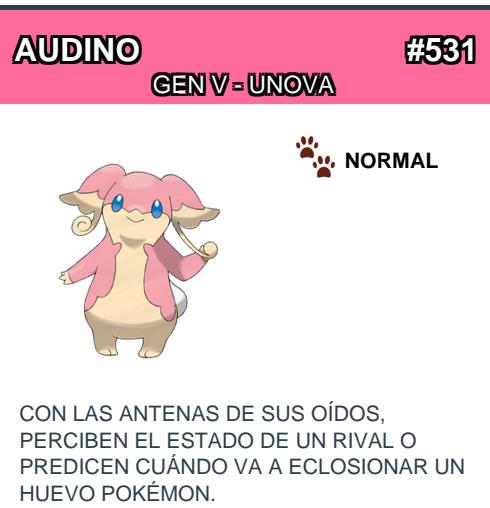
GEN V - UNOVA



#518

AUDINO

GEN V - UNOVA



#531

DEERLING
GEN V - UNOVA

#585



EL COLOR DE SU CUERPO CAMBIA NO SOLO CON LAS ESTACIONES, SINO TAMBIÉN CON LOS CAMBIOS DE HUMEDAD Y TEMPERATURA.

**SYLVEON**
GEN VI - KALOS

#700



A TRAVÉS DE SUS APÉNDICES SENSITIVOS CON FORMA DE CINTA, EMITE UNAS ONDAS TRANQUILIZADORAS MEDIANTE LAS CUALES DETIENE LOS

**ALOMOMOLA**
GEN V - UNOVA

#594



VIVE FLOTANDO A LA DERIVA EN MAR ABIERTO. SIEMPRE QUE ENCUENTRA UN POKÉMON HERIDO, LO ABRAZA Y LO LLEVA A LA COSTA.

SPRITZEE
GEN VI - KALOS

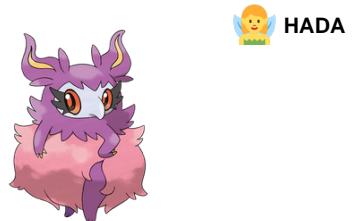
#682



SU CUERPO EMANA UNA FRAGANCIA QUE EMBELESA A QUIEN LA HUELE. LA FRAGANCIA ES DIFERENTE SEGÚN LOS ALIMENTOS QUE INGIERE.

**AROMATISSE**
GEN VI - KALOS

#683



PUEDE PRODUCIR MULTITUD DE OLORES DIFERENTES Y, EN COMBATE, SECRETA LOS QUE LE RESULTAN MOLESTOS AL ENEMIGO PARA ASÍ CONTAR CON CIERTA

**DIANCIE**
GEN VI - KALOS

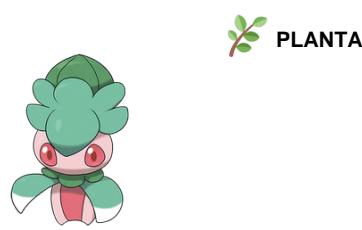
#719



ES UNA TRANSFORMACIÓN SÚBITA DE CARBINK. SE DICE QUE SU CUERPO, QUE IRRADIA DESTELLOS ROSADOS, ES LO MÁS BONITO DE ESTE MUNDO.

FOMANTIS
GEN VII - ALOLA

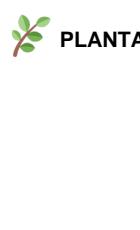
#753



MIENTRAS QUE DE DÍA DURME TRANQUILAMENTE A LA LUZ DEL SOL, AL CAER LA NOCHE BUSCA UN SITIO MÁS SEGURÓ PARA DORMIR.

**LURANTIS**
GEN VII - ALOLA

#754



DEDICA MUCHO TIEMPO Y ESFUERZO A ACICALARSE Y PRESERVAR SUS VIVOS COLORES. A ALGUNOS EJEMPLARES INCLUSO LES LLEVA TODO EL DÍA.



STUFFUL
GEN VII - ALOLA

#759



NORMAL

LUCHA

PESE A SU ASPECTO ENCANTADOR, CUANDO SE ENOJA, SUS PATALETAS SON TAN FEROCES QUE PUEDEN DERRIBAR HASTA A UN LUCHADOR PROFESIONAL.



STUFFUL → BEWEAR

HATENNA
GEN VIII - GALAR

#856

PSÍQUICO



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



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

BEWEAR
GEN VII - ALOLA

#760



NORMAL

LUCHA

ES UN POKÉMON MUY PELIGROSO POR SU FUERZA DESCOMUNAL. NORMALMENTE, SE DESACONSEJA PENETRAR EN SU HÁBITAT.



STUFFUL → BEWEAR

HATTREM
GEN VIII - GALAR

#857

PSÍQUICO



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



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

BRUXISH
GEN VII - ALOLA

#779



AGUA

PSÍQUICO

CUANDO LA PROTUBERANCIA QUE TIENE EN LA CABEZA EMITE PODERES PSÍQUICOS, SE ESCUCHA COMO UN RUIDO DE DIENTES RECHINANDO MUY MOLESTO.

TAPU-LELE
GEN VII - ALOLA

#786



PSÍQUICO

HADA

LEGENDARIO

EL ESPÍRITU GUARDIÁN DE AKALA, TAN INOCENTE COMO CRUEL. LA FRAGANCIA DE LAS FLORES CONSTITUYE SU FUENTE DE ENERGÍA.

HATTERENE
GEN VIII - GALAR

#858

IMPIDIMP
GEN VIII - GALAR

#859

SINIESTRO

HADA



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

PSÍQUICO

HADA



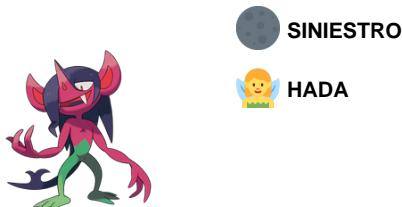
CON EL FIN DE REVITALIZARSE, INHALA POR LA NARIZ LA ENERGÍA NEGATIVA QUE DESPRENDEN TANTO PERSONAS COMO POKÉMON CUANDO ESTÁN



IMPIDIMP → MORGREM → GRIMMSNARL

MORGREM GEN VIII - GALAR

#860



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

TINKATINK #957 GEN IX - PALDEA



HADA



ACERO

AGITA SU MARTILLO HECHO A MANO ALREDEDOR PARA PROTEGERSE, PERO A MENUDO EL MARTILLO ES ROBADO POR POKÉMON QUE COMEN METAL.



TINKATINK TINKATUFF TINKATON

TINKATUFF #958 GEN IX - PALDEA



HADA



ACERO

ESTE POKÉMON ATACARÁ A GRUPOS DE PAWNIARD Y BISHARP, RECOLECTANDO METAL DE ELLOS PARA CREAR UN MARTILLO GRANDE Y RESISTENTE.



TINKATINK TINKATUFF TINKATON

TINKATON #959 GEN IX - PALDEA

#959



HADA



ACERO

ESTE POKÉMON INTELIGENTE TIENE UNA DISPOSICIÓN MUY AUDAZ. GOLPEA LAS ROCAS AL CIELO CON SU MARTILLO, APUNTANDO A LOS CORVIKNIGHT



TINKATINK TINKATUFF TINKATON

ORTHWORM #968 GEN IX - PALDEA

#968



ACERO

CUANDO ES ATACADO, ESTE POKÉMON UTILIZARÁ LOS TENTÁCULOS DE SU CUERPO COMO PUÑOS Y ATACARÁ A SU Oponente CON UNA tormenta de

FLAMIGO #973 GEN IX - PALDEA

#973



VOLADOR



LUCHA

ESTE POKÉMON APARENTEMENTE ATA LA BASE DE SU CUELLO EN UN NUDO PARA QUE LA ENERGÍA ALMACENADA EN SU BARRIGA NO SE ESCAPE DE SU PICO.

TATSUGIRI-CURLY #978 GEN IX - PALDEA

#978



DRAGÓN



AGUA



ESTE ES UN PEQUEÑO POKÉMON DRAGÓN. VIVE DENTRO DE LA BOCA DE DONDZO PARA PROTEGERSE DE LOS ENEMIGOS DEL EXTERIOR.

SCREAM-TAIL
GEN IX - PALDEA

#985



SÓLO SE HA REPORTADO UN AVISTAMIENTO DE ESTE POKÉMON. SE ASEMEJA A UNA CRIATURA MISTERIOSA QUE APARECE ILUSTRADA EN UN

RATTATA
GEN I - KANTO

#019

NORMAL



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

**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.

**EKANS**
GEN I - KANTO

#023

VENENO



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

**ARBOK**
GEN I - KANTO

#024

VENENO



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

**ZUBAT**
GEN I - KANTO

#041

VENENO

VOLADOR



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

**NIDOKING**
GEN I - KANTO

#034

VENENO

TIERRA



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



GOLBAT

GEN I - KANTO

#042



VENENO



VOLADOR

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



ZUBAT

GOLBAT

CROBAT

VENONAT

GEN I - KANTO

#048



BICO



VENENO

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



VENONAT

VENOMOTH

VENOMOTH

GEN I - KANTO

#049



BICO



VENENO

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



VENONAT

VENOMOTH

GRIMER

GEN I - KANTO

#088



VENENO



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



GRIMER

MUK

MUK

GEN I - KANTO

#089



VENENO

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



GRIMER

MUK

SHELLDER

GEN I - KANTO

#090



AGUA

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



SHELLDER

CLOYSTER

CLOYSTER

GEN I - KANTO

#091

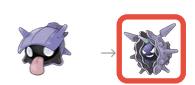


AGUA



HIELO

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



SHELLDER

CLOYSTER

GASTLY

GEN I - KANTO

#092



FANTASMA



VENENO



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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

HAUNTER
GEN I - KANTO

#093



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



GASTLY → HAUNTER → GENGAR

GENGAR
GEN I - KANTO

#094



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



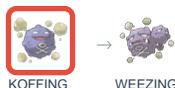
GASTLY → HAUNTER → GENGAR

KOFFING
GEN I - KANTO

#109



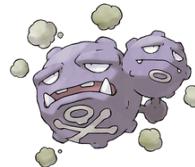
TIENE FORMA DE GLOBO Y ES MUY LIGERO. ESTÁ COMPUESTO POR GASES TÓXICOS Y APESTA.



KOFFING → WEEZING

WEEZING
GEN I - KANTO

#110



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



KOFFING → WEEZING

STARMIE
GEN I - KANTO

#121



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



STARLY → STARMIE

DITTO
GEN I - KANTO

#132



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

AERODACTYL
GEN I - KANTO

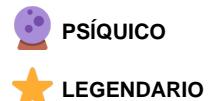
#142



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

MEWTWO
GEN I - KANTO

#150



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

CROBAT

GEN II - JOHTO

#169



VENENO



VOLADOR

ES TAN SILENCIOSO CUANDO VUELA EN LA OSCURIDAD CON SUS CUATRO ALAS, QUE CUESTA PERCIBIRLO CUANDO SE ACERCA.

**GLIGAR**

GEN II - JOHTO

#207



TIERRA



A VECES SE SUJETA A LOS PRECIPIOS. CUANDO DIVISA UNA PRESA, DESPLIEGA SUS ALAS Y PLANEA PARA ATACAR.

**AIPOM**

GEN II - JOHTO

#190



NORMAL



VIVE EN LO ALTO DE LOS ÁRBOLES. CUANDO SALTA DE RAMA EN RAMA, USA SU COLA PARA EQUILIBRARSE.

**ESPEON**

GEN II - JOHTO

#196



PSÍQUICO



AL PREDICIR EL SIGUIENTE MOVIMIENTO DE SU RIVAL, CHASQUEA EL EXTREMO DE LA COLA BÍFIDA QUE TIENE.

**FORRETRESS**

GEN II - JOHTO

#205



BICHO



ACERO

SE PROTEGE CON SU CONCHA DE ACERO DE TAL MANERA QUE SOLO SE PUEDEN VER SUS OJOS.

**GLIGAR**

GEN II - JOHTO

#207

GRANBULL

GEN II - JOHTO

#210



HADA



A PESAR DE SU ASPECTO, ES MUY TÍMIDO. SIN EMBARGO, CUANDO SE ENFADA, ATACA CON SUS COLMILLOS.

**MANTINE**

GEN II - JOHTO

#226



AGUA



ACUMULA VELOCIDAD NADANDO Y PUEDE SALTAR FUERA DEL AGUA, ALCANZANDO 100 METROS DE ALTURA, PARA DESCENDER LUEGO PLANEANDO.

**TYROGUE**

GEN II - JOHTO

#236



LUCHA



ATACA SIEMPRE CON MUCHA ENERGÍA. PARA FORTALECERSE A SÍ MISMO, SIGUE LUCHANDO AUNQUE PIERDA.



CASCOON
GEN III - HOENN

#268



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

**SWALOT**
GEN III - HOENN

#317



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

**DELCATTY**
GEN III - HOENN

#301



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

**SABLEYE**
GEN III - HOENN

#302



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

ILLUMISE
GEN III - HOENN

#314



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

GRUMPIG
GEN III - HOENN

#326



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

**LILEEP**
GEN III - HOENN

#345



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

**CHERRIM**
GEN IV - SINNOH

#421



CUANDO LOS RAYOS DE SOL INUNDAN SU CAPULLO, ABRE DE PAR EN PAR SUS PÉTALOS Y SE VUELVE MUY DINÁMICO.



SHELLOS

GEN IV - SINNOH

#422



AGUA

NO HAY QUE APRETARLE MUY FUERTE, YA QUE, SI LO HACES, SECRETA UN MISTERIOSO FLUIDO MORADO.



SHELLOS → GASTRODON

GASTRODON

GEN IV - SINNOH

#423



AGUA



TIERRA

SI SE VE AMENAZADO POR SUS ENEMIGOS NATURALES, SEGREGA UN LÍQUIDO MORADO Y HUYE RÁPIDAMENTE.



SHELLOS → GASTRODON

AMBIPOOM

GEN IV - SINNOH

#424



NORMAL

HABITAN EN GRANDES COLONIAS Y FORMAN ANILLOS UNIENDO SUS COLAS, APARENTEMENTE EN SIGNO DE AMISTAD.



AIPOM → AMBIPOOM

DRIFLOON

GEN IV - SINNOH

#425



FANTASMA



VOLADOR

ESTÁ FORMADO POR LOS ESPÍRITUZOS DE PERSONAS Y POKÉMON. LE ENCANTAN LAS ESTACIONES HÚMEDAS.



DRIFLOON → DRIFBLIM

DRIFBLIM

GEN IV - SINNOH

#426



FANTASMA



VOLADOR

TRANSPORTA A GENTE Y A POKÉMON VOLANDO, PERO, COMO SE DEJA LLEVAR, PUEDE ACABAR EN CUALQUIER SITIO.



DRIFLOON → DRIFBLIM

MISMAGIUS

GEN IV - SINNOH

#429



FANTASMA

RECITA CÁNTICOS. ALGUNOS DE ELLOS ATORMENTAN A SUS RIVALES, MIENTRAS QUE OTROS PRODUCEN FELICIDAD.



MISDREAVUS → MISMAGIUS

STUNKY

GEN IV - SINNOH

#434



VENENO



SINIESTRO

EXPULSA UN FLUIDO MALOLIENTE POR SUS CUARTOS TRASEROS. EL HEDOR REPELE POKÉMON EN UN RADIO DE 2 KM.



STUNKY → SKUNTANK

SKUNTANK

GEN IV - SINNOH

#435



VENENO



SINIESTRO

PARA ATACAR, EMITE UN FLUIDO MALOLIENTE POR LA PUNTA DE SU COLA QUE PUEDE LLEGAR A MÁS DE 50 M.



STUNKY → SKUNTANK

SPIRITOMB
GEN IV - SINNOH

#442



SE FORMÓ A PARTIR DE 108 ESPÍRITU. ESTÁ UNIDO A LA FISURA DE UNA PIEDRA ANGULAR MÍSTICA.

SKORUPI
GEN IV - SINNOH

#451



AGARRA A SUS PRESAS CON LAS PINZAS DE LA COLA Y LES INYECTA VENENO. ESPERA HASTA QUE HACE EFECTO.

**PALKIA**
GEN IV - SINNOH

#484



SE DICE QUE VIVE EN UNA DIMENSIÓN ESPACIAL PARALELA. APARECE EN LA MITOLOGÍA.

PURRLOIN
GEN V - UNOVA

#509



DISTRAE A SU OPONENTE CON MOVIMIENTOS GRÁCILES Y SUSTRAE SUS PERTENENCIAS. CUANDO SE ENFADA, ATACA CON LAS GARRAS.

**DRAPION**
GEN IV - SINNOH

#452



AUNQUE SABE QUE PUEDE APLASTAR AL RIVAL CON SU GRAN FUERZA, LE GUSTA DAR EL GOLPE DE GRACIA CON SU VIRULENTO VENENO.

**GLISCOR**
GEN IV - SINNOH

#472



ESPERA A SUS PRESAS COLGADO DE UNA RAMA BOCABAJO. CUANDO LLEGA SU OPORTUNIDAD, SE LANZA EN PICADO.

**PALKIA**
GEN IV - SINNOH

#484

PURRLOIN
GEN V - UNOVA

#509



DISTRAE A SU OPONENTE CON MOVIMIENTOS GRÁCILES Y SUSTRAE SUS PERTENENCIAS. CUANDO SE ENFADA, ATACA CON LAS GARRAS.

**LIEPARD**
GEN V - UNOVA

#510



SU BELLA Y GRÁCIL SILUETA LE VIENE DADA POR SU DESARROLLADA MUSCULATURA, QUE LE PERMITE ANDAR DE NOCHE SIN HACER RUIDO.

**GOTHITA**
GEN V - UNOVA

#574



AMPLIFICA SU PODER PSÍQUICO CON SUS ANTENITAS EN FORMA DE LAZO. SIEMPRE ESTÁ MIRANDO ALGO FIJAMENTE.



GOTHORITA
GEN V - UNOVA

#575



PSÍQUICO

LA LUZ DE LAS ESTRELLAS ORIGINA SU PODER. DE NOCHE, MARCA SU POSICIÓN HACIENDO LEVITAR PIEDRAS CON SU PODER PSÍQUICO.

**GOOMY**
GEN VI - KALOS

#704



DRAGÓN

ES EL POKÉMON DE TIPO DRAGÓN MÁS DÉBIL. HABITA EN ZONAS OSCURAS Y HÚMEDAS PARA EVITAR QUE SU VISCOSO CUERPO SE SEQUE.

**GOTHITELLE**
GEN V - UNOVA

#576



PSÍQUICO

SU INMENSO PODER PSÍQUICO DISTORSIONA EL ESPACIO Y LE PERMITE REFLEJAR INCLUSO ESTRELLAS A AÑOS LUZ DE DISTANCIA.

**MIENSHAO**
GEN V - UNOVA

#620



LUCHA

USA EL PELAJE DE SUS BRAZOS A MANERA DE LÁTIGOS. SUS ATAQUES ALCANZAN VELOCIDADES DE VERTIGO.

**GENESECT**
GEN V - UNOVA

#649



BICO (Bicho), ACERO (Acero), MÍTICO (Mítico)

POKÉMON DE TIPO BICO DE LA ANTIGÜEDAD, MODIFICADO POR EL EQUIPO PLASMA. EL CAÑÓN DE SU LOMO HA SIDO MEJORADO.

GOOMY
GEN VI - KALOS

#704



DRAGÓN

SEGREGA UNA MUCOSIDAD QUE CORROE TODO LO QUE TOCA Y CONSIGUE ASÍ AHUYENTAR AL ENEMIGO. SUS OJOS HAN INVOLUCIONADO, POR LO QUE NO PUEDE

**GOODRA**
GEN VI - KALOS

#706



DRAGÓN

POKÉMON DE TIPO DRAGÓN MUY AFABLE AL QUE LE GUSTA ABRAZAR CON EFUSIÓN A SU ENTRENADOR, AUNQUE DESPUÉS LO DEJA TOTALMENTE PRINGADO.

**SLIGGOO**
GEN VI - KALOS

#705

DRAGÓN

HABITA EN CUEVAS DONDE REINA LA MÁS ABSOLUTA OSCURIDAD Y EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS DE 200 000 Hz A TRAVÉS DE SUS ENORMES OREJAS.

**NOIBAT**
GEN VI - KALOS

#714

VOLADOR (Volador), DRAGÓN (Dragón)



NOVERN

GEN VI - KALOS

#715



VOLADOR

DRAGÓN

SURCA EL CIELO NOCTURNO CUANDO NI SQUIERA LA LUNA BRILLA Y ATACA A PRESAS INCAUTAS. ES IMBATIBLE EN COMBATES QUE TIENEN LUGAR A



NOIBAT



NOVERN

SHIINOTIC

GEN VII - ALOLA

#756



PLANTA

HADA

ES PELIGROSO ADENTRARSE POR LA NOCHE EN UN BOSQUE HABITADO POR SHIINOTIC. SU LUZ CONFUNDE A LOS CAMINANTES, QUE TERMINAN



MORELULL



SHIINOTIC

HOOPA

GEN VI - KALOS

#720



PSÍQUICO

FANTASMA

MÍTICO

ESTE PROBLEMÁTICO POKÉMON ENVÍA CUALQUIER OBJETO A LUGARES REMOTOS MEDIANTE UNOS ANILLOS QUE DEFORMAN EL ESPACIO.

STEENEE

GEN VII - ALOLA

#761

PLANTA



ATRAÍDOS POR EL APETITOSO AROMA QUE DESPRENDE SU CUERPO, LOS TOUCANNON LOS ENGULLEN CON AVIDEZ SIN NI SQUIERA MASTICAR.



BOUNSWEET



STEESEE



TSAREENA

CRAKBRAWLER

GEN VII - ALOLA

#739



LUCHA

PROTEGE SUS PUNTOS DÉBILES CON LAS PINZAS Y PROPINA PUÑETAZOS EN CUANTO TIENE OCASIÓN. CUANDO PIERDE, LLORA LÁGRIMAS ESPUMOSAS.



CRABRAWLER CRABOMINABLE

TSAREENA

GEN VII - ALOLA

#762

#763

PLANTA



PLANTA



BOUNSWEET



STEESEE



TSAREENA

MORELULL

GEN VII - ALOLA

#755

PLANTA

HADA



CUANDO TITILA, ESPARCE ESPORAS LUMINOSAS A SU ALREDEDOR. TODO AQUEL QUE VE ESTA LUZ CAE EN UN PROFUNDO SUEÑO.

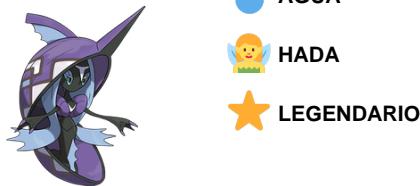


MORELULL

SHIINOTIC

TAPU-FINI
GEN VII - ALOLA

#788

 AGUA
 HADA
 LEGENDARIO

DESCONCIERTA AL ENEMIGO PROVOCANDO UNA ESPESA NIEBLA QUE SE CONVIERTE EN SU PERDICIÓN. LAS CORRIENTES MARINAS SON SU FUENTE

LUNALA
GEN VII - ALOLA

#792

 PSÍQUICO
 FANTASMA
 LEGENDARIO

SE DICE QUE ES LA EVOLUCIÓN FINAL HEMBRA DE COSMOG. SU TERCER OJO APARECE CUANDO SE TRASLADA A UN MUNDO DISTINTO.

A sequence of four icons showing the evolution of Cosmog: a small purple cube (COSMOG) → a yellow cube with a purple swirl (COSMOEM) → a yellow lion-like creature (SOLGALEO) → a dark purple bat-like creature (LUNALA).

CORVIKNIGHT
GEN VIII - GALAR

#823

 VOLADOR
 ACERO

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

A sequence of three icons showing the evolution of Corviknight: a small bird (ROOKIDEE) → a larger bird (CORVISQUIRE) → a dark purple bird (CORVIKNIGHT).

TOXEL
GEN VIII - GALAR

#848

 ELÉCTRICO
 VENENO

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

A sequence of two icons showing the evolution of Toxel: a small purple creature (TOXEL) → a larger, more advanced purple creature (TOXTRICITY).

POIPOLE
GEN VII - ALOLA

#803



VENENO

EN SU MUNDO, ESTE ULTRAENTE SE CONSIDERA TAN ENTRAÑABLE COMO PARA SER ELEGIDO COMPAÑERO DE VIAJE.

A sequence of two icons showing the evolution of Poipole: a small purple creature (POIPOLE) → a larger, more advanced purple creature (NAGANADEL).

NAGANADEL
GEN VII - ALOLA

#804

 VENENO
 DRAGÓN

UNA DE LAS TEMIBLES CRIATURAS CONOCIDAS COMO ULTRAENTES. EN SU CUERPO ALMACENA CIENTOS DE LITROS DE VENENO.

A sequence of two icons showing the evolution of Naganadel: a small purple creature (POIPOLE) → a larger, more advanced purple creature (NAGANADEL).

CORVIKNIGHT
GEN VIII - GALAR

#823

A sequence of three icons showing the evolution of Corviknight: a small bird (ROOKIDEE) → a larger bird (CORVISQUIRE) → a dark purple bird (CORVIKNIGHT).

TOXEL
GEN VIII - GALAR

#848

 ELÉCTRICO
 VENENO

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

A sequence of two icons showing the evolution of Toxel: a small purple creature (TOXEL) → a larger, more advanced purple creature (TOXTRICITY).

TOXTRICITY-AMPED
GEN VIII - GALAR

#849

 ELÉCTRICO
 VENENO

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

A sequence of two icons showing the evolution of Toxtricity-amped: a small purple creature (TOXEL) → a larger, more advanced purple creature (TOXTRICITY).

SINISTEA
GEN VIII - GALAR

#854



FANTASMA

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

A sequence of two icons showing the evolution of Sinistea: a teal teacup (SINISTEA) → a larger, more advanced teacup (POLTEAGEIST).

POLTEAGEIST

GEN VIII - GALAR

#855



FANTASMA



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



SINISTEA → POLTEAGEIST

INDEEDEE-MALE

GEN VIII - GALAR

#876



NORMAL



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

GRIMMSNARL

GEN VIII - GALAR

#861



SINIESTRO



HADA

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



IMPIDIMP → MORGREM → GRIMMSNARL

MR-RIME

GEN VIII - GALAR

#866



HIELO



PSÍQUICO



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



MIME-JR → MR-MIME → MR-RIME

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-FEM

GEN VIII - GALAR

#876

ETERNATUS

GEN VIII - GALAR

#890



NORMAL



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



DRAGÓN



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

GREAT-TUSK

GEN IX - PALDEA

#984



LUCHA



AVISTAMIENTOS DE ESTE POKÉMON HAN OCURRIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. EL NOMBRE GRAN COLMILLO SE TOMÓ DE UNA CRIATURA MENCIONADA EN CIERTO

PECHARUNT

GEN IX - PALDEA

#1025



FANTASMA



ALIMENTA A OTROS CON MOCHI TÓXICOS QUE SACAN A LA LUZ LOS DESEOS Y CAPACIDADES DE LAS CRIATURAS. QUIENES COMEN EL MOCHI CAEN BAJO EL

CHARMANDER
GEN I - KANTO

#004



🔥 FUEGO

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



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

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.



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

CHARIZARD
GEN I - KANTO

#006



🔥 FUEGO

羽毛 VOLADOR

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



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

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 ERGUIDA.



ODDISH GLOOM VILEPLUME BELLOSSOM

PARAS
GEN I - KANTO

#046



웜 BICHO

🌿 PLANTA

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



PARAS PARASECT

PARASECT
GEN I - KANTO

#047



웜 BICHO

🌿 PLANTA

PARASECT ESTÁ DOMINADO POR UNA SETA PARÁSITA MAYOR QUE ÉL. DISPERSA ESPORAS VENENOSAS.



PARAS PARASECT

KRABBY
GEN I - KANTO

#098



💧 AGUA

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



KRABBY KINGLER

KINGLER
GEN I - KANTO

#099



💧 AGUA

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



KRABBY KINGLER

VOLTORB
GEN I - KANTO

#100



ELÉCTRICO

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



VOLTORB → ELECTRODE

ELECTRODE
GEN I - KANTO

#101



ELÉCTRICO

EXPLOTA 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



AGUA

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



GOLDEEN → SEAKING

SEAKING
GEN I - KANTO

#119



AGUA

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



GOLDEEN → SEAKING

JYNX
GEN I - KANTO

#124



HIELO

PSÍQUICO

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



SMOOCHUM → JYNX

MAGMAR
GEN I - KANTO

#126



FUEGO

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



AGUA

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



FUEGO

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



LEDYBA

GEN II - JOHTO

#165



BICHO

VOLADOR

CUANDO LLEGA EL FRÍO, SE REÚNEN MUCHOS LEDYBA DE TODAS PARTES PARA DARSE CALOR.



LEDYBA → LEDIAN

LEDIAN

GEN II - JOHTO

#166



BICHO

VOLADOR

CUANDO PARPADEAN LAS ESTRELLAS EN EL CIELO NOCTURNO, SE MECE DESPRENDIENDO UN POLVO BRILLANTE.



LEDYBA → LEDIAN

ARIADOS

GEN II - JOHTO

#168



BICHO

VENENO

TEJE SU TELARAÑA DESDE ATRÁS Y DESDE SU BOCA. ES MUY DIFÍCIL SABER DÓNDE ESTÁ CADA CUAL.



SPINARAK → ARIADOS

YANMA

GEN II - JOHTO

#193



BICHO

VOLADOR

SU CAMPO VISUAL ES DE 360° SIN GIRAR LA CABEZA. DETECTA HASTA LAS PRESAS QUE ESTÁN A SU ESPALDA.



YANMA → YANMEGA

SCIZOR

GEN II - JOHTO

#212



BICHO

ACERO

LAS PINZAS QUE POSEE TIENEN ACERO. CON ELLAS, NO HAY NADA QUE SE LE RESISTA. ROMPEN TODO LO QUE PILLAN.



SCYTHER → SCIZOR → KLEAVOR

SLUGMA

GEN II - JOHTO

#218



FUEGO

ASIDUO A LAS ZONAS VOLCÁNICAS, SE DESLIZA LENTAMENTE EN BUSCA DE LUGARES CALIENTES.



SLUGMA → MAGCARGO

MAGCARGO

GEN II - JOHTO

#219



FUEGO

ROCA

EN OCASIONES, SU RESBALADIZA CONCHA LANZA INTENSAS LLAMARADAS QUE RECORREN TODO SU CUERPO.



SLUGMA → MAGCARGO

OCTILLERY

GEN II - JOHTO

#224

AGUA



TIENE QUERENCIA POR LOS AGUJEROS. ATACA ESCUPIENDO TINTA METIDO EN LAS GRIETAS DE ROCAS O EN RECipientes.



REMORAIID → OCTILLERY

DELIBIRD

GEN II - JOHTO

#225



HIELO

VOLADOR

TRANSPORTA ALIMENTOS EN SU COLA ENROLLADA. LE GUSTA COMPARTIR SU COMIDA CON LOS MONTAÑISTAS PERDIDOS.

PORYGON2

GEN II - JOHTO

#233



NORMAL

LA INVESTIGACIÓN MEJORÓ SUS HABILIDADES. A VECES, PUEDE ACTUAR DE FORMA NO PROGRAMADA.

**TORCHIC**

GEN III - HOENN

#255



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.

**MAGBY**

GEN II - JOHTO

#240



FUEGO

ES PEQUEÑO, PERO SU CUERPO PUEDE LLEGAR A ALCANZAR 600 °C. CUANDO INSPIRA Y ESPIRA, EXPULSA LLAMAS POR LA NARIZ Y POR LA BOCA.

**HO-OH**

GEN II - JOHTO

#250



FUEGO

VOLADOR

LEGENDARIO

CUENTA LA LEYENDA QUE BRILLA EN SIETE COLORES. DICEN QUE DEJA UN ARCOÍRIS TRAS DE SÍ AL VOLAR.

WURMPLE

GEN III - HOENN

#265



BICHO

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

**BLAZIKEN**

GEN III - HOENN

#257



FUEGO

LUCHA

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



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.



MEDITITE → MEDICHAM

CARVANHA
GEN III - HOENN

#318

 AGUA
 SINIESTRO

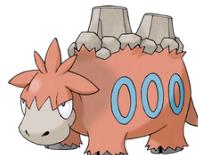
ATACAN EN GRUPO A LOS BARCOS Y LOS HUNDEN A BASE DE BOCADOS. HABITAN EN LOS RÍOS DE LA JUNGLA.



CARVANHA → SHARPEDO

CAMERUPT
GEN III - HOENN

#323

 FUEGO
 TIERRA

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



NUMEL → CAMERUPT

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.



CORPHISH → CRAWDAUNT

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.



CORPHISH → CRAWDAUNT

LATIAS
GEN III - HOENN

#380

 DRAGÓN
 PSÍQUICO
 LEGENDARIO

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

GROUDON
GEN III - HOENN

#383

 TIERRA
 LEGENDARIO

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

DEOXYS-NORMAL
GEN III - HOENN #386

PSÍQUICO
MÍTICO

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

KRICKETOT
GEN IV - SINNOH #401

BICHO

HABLAN ENTRE SÍ CHOCANDO LAS ANTENAS. LOS SONIDOS PRODUCIDOS SON MUY CARACTERÍSTICOS.

**PORYGON-Z**
GEN IV - SINNOH #474

NORMAL

SE LE INSTALÓ UN SOFTWARE PARA MEJORARLO. SIN EMBARGO, COMENZÓ A COMPORTARSE DE MANERA EXTRAÑA.

**ROТОМ**
GEN IV - SINNOH #479

ELÉCTRICO
FANTASMA

DESDE HACE MUCHO TIEMPO SE ESTUDIA SU SINGULAR MOTOR COMO FUENTE DE ENERGÍA MOTRIZ.

KRICKETUNE
GEN IV - SINNOH #402

BICHO

CUANDO LLORA, CRUZA SUS BRAZOS CON FORMA DE CUCHILLO. PUEDE IMPROVISAR MELODÍAS.

**MAGMORTAR**
GEN IV - SINNOH #467

FUEGO

SUS BRAZOS DISPARAN BOLAS DE FUEGO DE MÁS DE 2000 °C. VIVE EN CRÁTERES VOLCÁNICOS.

**TEPIG**
GEN V - UNOVA #498

FUEGO

EVITA CON AGILIDAD LOS ATAQUES ENEMIGOS. LANZA BOLAS DE FUEGO POR SU HOCICO Y TUESTA BAYAS DEL BOSQUE PARA COMER.

**PIGNITE**
GEN V - UNOVA #499

FUEGO
LUCHA

CUANTO MÁS COME, MÁS COMBUSTIBLE TIENE EN SU INTERIOR PARA AVIVAR SUS LLAMAS, CON LO QUE TAMBIÉN AUMENTA SU PODER.



EMBOAR

GEN V - UNOVA

#500



FUEGO

LUCHA

CALIENTA SUS PUÑOS CON LAS LLAMAS DE SU BARBILLA PARA PROPINAR PUÑETAZOS ARDIENTES. ES MUY FIEL A SUS COMPAÑEROS.



TEPIG

PIGNITE

EMBOAR

VENIPEDE

GEN V - UNOVA

#543



BICHO

VENENO

PERCIBE SU ENTORNO CON SU SENTIDO DEL TACTO, RESIDENTE EN SU CABEZA Y COLA. SU CARÁCTER ES VIOLENTO POR NATURALEZA.



VENIPEDE

WHIRLIPED

SCOLIPEDE

PANSEAR

GEN V - UNOVA

#513



FUEGO

POKÉMON MUY INTELIGENTE QUE TIENE LA COSTUMBRE DE TOSTAR LAS BAYAS ANTES DE COMÉRSelas. AYUDA MUCHO A LOS HUMANOS.



PANSEAR

SIMISEAR

SIMISEAR

GEN V - UNOVA

#514



FUEGO

ACHICHARRA A SUS ENEMIGOS DESPRENDIENDO LLAMAS POR LA COLA Y LA CABEZA, FRUTO DE SU DESMESURADO CALOR INTERNO.



PANSEAR

SIMISEAR

THROH

GEN V - UNOVA

#538



LUCHA

AUMENTA SU POTENCIA SI SE APRIETA EL CINTURÓN. UN THROH SALVAJE TEJE SU PROPIO CINTURÓN USANDO LIANAS.

VENIPEDE

GEN V - UNOVA

#543



BICHO

VENENO

PERCIBE SU ENTORNO CON SU SENTIDO DEL TACTO, RESIDENTE EN SU CABEZA Y COLA. SU CARÁCTER ES VIOLENTO POR NATURALEZA.



VENIPED

WHIRLIPED

SCOLIPEDE

SCOLIPEDE

GEN V - UNOVA

#545



BICHO

VENENO

ATENAZA A SUS PRESAS CON LAS GARRAS QUE SOBRESALEN DE SU CUELLO HASTA QUE NO SE PUEDEN MOVER Y LAS REMATA CON VENENO.



VENIPED

WHIRLIPED

SCOLIPEDE

KROOKODILE

GEN V - UNOVA

#553



TIERRA

SINIESTRO

UN POKÉMON BASTANTE VIOLENTO. ATACA TODO LO QUE SE MUEVA DELANTE DE ÉL CON SUS MORTÍFERAS MANDÍBULAS.



SANDILE

KROKOROK

KROOKODILE

DARUMAKA

GEN V - UNOVA

#554



FUEGO

COMO SUS EXCREMENTOS ESTÁN MUY CALIENTES, LA GENTE DE ANTAÑO SE LOS METÍA EN LOS BOLSILLOS PARA CALENTARSE.



DARUMAKA

DARMANITAN

DARMANITAN-STANDARI#555

GEN V - UNOVA



CUANDO RESULTA GRAVEMENTE HERIDO,
SE ENDURECE COMO UNA PIEDRA Y
MEDITA PARA AGUDIZAR LA MENTE.

**SHELMET**

GEN V - UNOVA



SI ESTÁ JUNTO A KARRABLAST, Y AMBOS
RECIBEN UNA DESCARGA ELÉCTRICA,
EVOLUCIONAN LOS DOS A LA VEZ.

**DWEBBLE**

GEN V - UNOVA



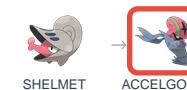
ABRE UN AGUJERO EN LA ROCA Y VIVE EN
ÉL. SI LA ROCA SE RESQUEBRAJA, NO SE
QUEDA TRANQUILO HASTA QUE NO
ENCUENTRA OTRA.

**ACCELGOR**

GEN V - UNOVA



SE SIENTE LIGERO UNA VEZ LIBERADO DE
SU CAPARAZÓN. LUCHA Y SE MUEVE
COMO UN NINJA.

**CRUSTLE**

GEN V - UNOVA



SU INMENSA CAPACIDAD MOTRIZ LE
PERMITE DESPLAZARSE CARGANDO A
SUS ESPALDAS ROCAS ENORMES
DURANTE DÍAS.

**DRUDDIGON**

GEN V - UNOVA



CORRE POR ESTRECHAS CAVERNAS Y
ATRAPA A SUS PRESAS CON SUS
AFILADAS GARRAS. LA PIEL DE LA CARA
ES MÁS DURA QUE UNA ROCA.

SCRAFTY

GEN V - UNOVA



SE PROTEGE DE LOS ATAQUES CON LA
MUDA DE SU PIEL MIENTRAS REPARTE
PATADAS. CUANTO MAYOR ES SU
CRESTA, MÁS SE LE RESPETA.

**PAWNIARD**

GEN V - UNOVA



SU CUERPO ESTÁ PROVISTO DE HOJAS
AFILADAS. CUANDO SE DESGASTAN, LAS
AFILA CON CANTOS RODADOS A LA
ORILLA DEL RÍO.



BISHARP

GEN V - UNOVA

#625



UN POKÉMON TEMIBLE QUE REMATA A SU PRESA UNA VEZ QUE SU SÉQUITO DE PAWNIARD LA HA DEBILITADO E INMOVILIZADO.

**BRAVIARY**

GEN V - UNOVA

#628



UN VALIENTE GUERRERO DEL CIELO QUE NO DUDA EN LUCHAR POR SUS COMPAÑEROS POR GRAVES QUE SEAN SUS HERIDAS.

**HEATMOR**

GEN V - UNOVA

#631

GEN V - UNOVA



USA SU LENGUA DE FUEGO PARA DERRETIR LA ARMADURA DE ACERO DE LOS DURANT Y LLEGAR ASÍ HASTA SU INTERIOR.

FENNEKIN

GEN VI - KALOS

#653



TRAS MASTICAR E INGERIR PEQUEÑAS RAMAS SE SIENTE PLETÓRICO Y EXPULSA AIRE CALIENTE POR SUS GRANDES OREJAS A TEMPERATURAS SUPERIORES A

**BRAIXEN**

GEN VI - KALOS

#654



TIENE UNA RAMA ENREDADA EN LA COLA. CUANDO LA SACA, LA RAMA PRENDE FUEGO AL HACER FRICCIÓN CON SU PELAJE Y SE LANZA AL ATAQUE CON ELLA.

**DELPHOX**

GEN VI - KALOS

#655



FIJA LA MIRADA EN LA LLAMA QUE ARDE EN LA PUNTA DE SU BASTÓN PARA CONCENTRARSE Y PREVER SUCESOS QUE TIENEN LUGAR EN EL FUTURO.

**FLETCHLING**

GEN VI - KALOS

#661



ES MUY AMIGABLE Y SE COMUNICA CON SUS ALIADOS MEDIANTE MELODIOSOS GORJEOS Y EL MOVIMIENTO DE SU COLA Y SUS GRÁCILES ALAS.

**FLETCHINDER**

GEN VI - KALOS

#662



LANZA CHISPAS POR SU PICO Y PRENDE FUEGO A LA HIERBA ALTA PARA ASÍ SORPRENDER A SUS PRESAS Y ATRAPARLAS CUANDO INTENTAN



TALONFLAME
GEN VI - KALOS

#663



FUEGO

VOLADOR

SI SE EXALTA DURANTE UN COMBATE REÑIDO, ARROJA CHISPAS Y ASCUAS DE LOS INTERSTICIOS ENTRE SU PLUMAJE MIENTRAS VUELA.



FLETCHLING FLETCHINDER TALONFLAME

TYRANTRUM
GEN VI - KALOS

#697



ROCA

DRAGÓN

EN EL MUNDO ANTIGUO EN EL QUE HABITABA NO TENÍA RIVALES GRACIAS A SUS MANDÍBULAS, CON LAS QUE PODRÍA DESPEDAZAR CON FACILIDAD GRUESAS



TYRUNT TYRANTRUM

YVELTAL
GEN VI - KALOS

#717



SINIESTRO

VOLADOR

LEGENDARIO

POKÉMON LEGENDARIO QUE, AL EXTENDER SUS ALAS Y LAS PLUMAS DE LA COLA, EMITE UN BRILLO CARMESÍ QUE ABSORBE LA ENERGÍA VITAL DE SU

LITTEN
GEN VII - ALOLA

#725



FUEGO

PRENDE LAS BOLAS DE PELO QUE SE FORMAN EN SU ESTÓMAGO TRAS ACICALARSE. LAS LLAMAS QUE ESCUE TIENEN FORMAS VARIOPINTAS.



LITTEN TORRACAT INCINEROAR

TORRACAT
GEN VII - ALOLA

#726



FUEGO

LUCE AL CUELLO UN CASCABEL INCANDESCENTE QUE TINTINEA CON FUERZA CUANDO DESPREnde LLAMAS.



LITTEN TORRACAT INCINEROAR

INCINEROAR
GEN VII - ALOLA

#727



FUEGO

SINIESTRO

POSEE UN CARÁCTER RUDO Y EGOÍSTA. SI UN ENTRENADOR NO LE CAE EN GRACIA, IGNORA SUS ÓRDENES CON TOTAL IMPASIBILIDAD.



LITTEN TORRACAT INCINEROAR

ORICORIO-BAILE
GEN VII - ALOLA

#741



FUEGO

VOLADOR

JUNTA LAS ALAS Y LANZA VORACES LLAMAS AL RIVAL. SU ATAQUE SE ASEMEJA A UNA ELABORADA COREOGRAFÍA DE FUEGO.

TURTONATOR
GEN VII - ALOLA

#776



FUEGO

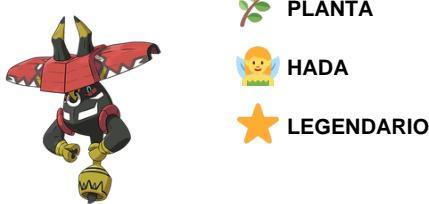
DRAGÓN

POSEE UN CAPARAZÓN QUE ESTALLA AL CONTACTO. EL ORIFICIO QUE SE APRECIA EN SU VIENTRE ES SU PUNTO DÉBIL.

TAPU-BULU

GEN VII - ALOLA

#787



PLANTA

HADA

LEGENDARIO

ARRANCA DE CUJO ÁRBOLES GRANDES PARA HACERLOS GIRAR. VUELVE EXUBERANTE LA VEGETACIÓN Y LUEGO ABSORBE SU ENERGÍA.

BUZZWOLE

GEN VII - ALOLA

#794



BICHO

LUCHA

UN ULTRAENTE PROCEDENTE DE OTRO MUNDO. SE DESCONOCE SI EXHIBE SU ROBUSTO CUERPO A MODO DE AMENAZA O PARA QUE LO ADMIREN.

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

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



SIZZLIPEDA CENTISKORCH

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.

FUECOCO

GEN IX - PALDEA

#909



FUEGO

YACE SOBRE ROCAS CALIENTES Y USA EL CALOR ABSORBIDO POR SUS ESCAMAS EN FORMA CUADRADA PARA CREAR ENERGÍA DE FUEGO.



FUECOCO CROCALOR SKELEDIRGE

SIZZLIPEDA

GEN VIII - GALAR

#850



FUEGO

BICHO

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



SIZZLIPEDA CENTISKORCH

CROCALOR

GEN IX - PALDEA

#910



FUEGO

LA COMBINACIÓN DE LA ENERGÍA DE FUEGO DE CROCALOR Y SU VITALIDAD DESBORDANTE HA HECHO QUE UNA BOLA DE FUEGO CON FORMA DE HUEVO



FUECOCO CROCALOR SKELEDIRGE

SKELEDIRGE
GEN IX - PALDEA

#911



FUEGO



FANTASMA

EL AVE DE FUEGO CAMBIA DE FORMA CUANDO SKELEDIRGE CANTA. SE RUMOREA QUE EL AVE NACIÓ CUANDO LA BOLA DE FUEGO EN LA CABEZA DE



FUECOCO → CROCALOR → SKELEDIRGE

CHARCADET
GEN IX - PALDEA

#935



FUEGO

CARBÓN QUEMADO COBRÓ VIDA Y SE CONVIRTIÓ EN UN POKÉMON. POSEYENDO UN ESPÍRITU DE LUCHA ARDIENTE, CHARCADET LUCHARÁ INCLUSO CONTRA



CHARCADET → ARMAROUGE → CERULEEDGE

ARMAROUGE
GEN IX - PALDEA

#936



FUEGO

PSÍQUICO

ARMAROUGE EVOLUCIONÓ MEDIANTE EL USO DE UN CONJUNTO DE ARMADURA QUE PERTENECÍA A UN GUERRERO DISTINGUIDO. ESTE POKÉMON ES



CHARCADET → ARMAROUGE → CERULEEDGE

KLAWF
GEN IX - PALDEA

#950



KLAWF CUELGA BOCA ABAJO DE LOS ACANTILADOS, ESPERANDO A SU PRESA. PERO KLAWF NO PUEDE PERMANECER EN ESTA POSICIÓN POR MUCHO TIEMPO

WUGTRIO
GEN IX - PALDEA

#961



AGUA



TIENE UN TEMPERAMENTO FEROZ, CONTRARIO A LO QUE SU APARIENCIA PODRÍA SUGERIR. ENVUELVE SUS LARGOS CUERPOS ALREDEDOR DE SU



WIGLETT → WUGTRIO

SLITHER-WING
GEN IX - PALDEA

#988



BICHO



LUCHA

ESTE POKÉMON MISTERIOSO TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON UNA CRIATURA QUE UN ANTIGUO LIBRO PRESENTÓ COMO SLITHER WING.

IRON-BUNDLE
GEN IX - PALDEA

#991



HIENO

AGUA

SU FORMA ES SIMILAR A LA DE UN ROBOT QUE APARECE EN UN ARTÍCULO DE UNA REVISTA SOBRE LO PARANORMAL. SE DECÍA QUE ESE ROBOT HABÍA SIDO

CHI-YU
GEN IX - PALDEA

#1004



SINIESTRO



FUEGO



LEGENDARIO

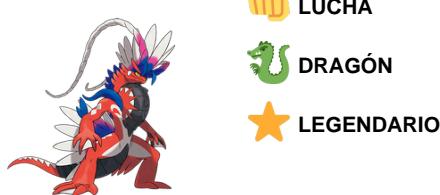


CONTROLA LLAMAS QUE ARDEN A MÁS DE 2,982 GRADOS CENTÍGRADOS. NADA CON TRANQUILIDAD A TRAVÉS DEL MAR DE LAVA QUE CREA AL DERRETIR ROCA Y

KOROIDON

GEN IX - PALDEA

#1007



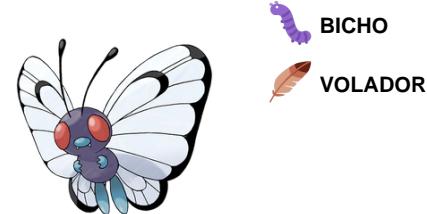
LUCHA
DRAGÓN
LEGENDARIO

ESTE PARECE SER EL REY ALADO MENCIONADO EN UN ANTIGUO DIARIO DE EXPEDICIÓN. SE DECÍA QUE PARTÍA LA TIERRA CON SUS PROPIOS PUÑOS.

BUTTERFREE

GEN I - KANTO

#012



BICHO
VOLADOR

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



TOGEPI

GEN II - JOHTO

#175



HADA

EL CASCARÓN PARECE ESTAR LLENO DE ALEGRÍA. DICEN QUE TRAE BUENA SUERTE SI ES TRATADO CON CARÍNIO.



TOGETIC

GEN II - JOHTO

#176



HADA
VOLADOR

SI NO ESTÁ CON GENTE AMABLE, SE ENTRISTECE. PUEDE FLOTAR EN EL AIRE SIN MOVER LAS ALAS.



SEEL

GEN I - KANTO

#086



AGUA

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



AGUA
HIELO

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



MAREEP

GEN II - JOHTO

#179

SMEARGLE

GEN II - JOHTO

#235

ELÉCTRICO



NORMAL



SU PELAJE LANUDO DOBLA SU VOLUMEN AL ACUMULAR ELECTRICIDAD ESTÁTICA. TOCARLO PUEDE DAR CALAMBRE.

MARCA SU TERRITORIO USANDO SU COLA A MODO DE PINCEL. HA HECHO MÁS DE 5000 MARCAS DIFERENTES.



LUGIA

GEN II - JOHTO

#249



- PSÍQUICO
- VOLADOR
- LEGENDARIO

DUERME EN UNA DORSAL MARINA. SI BATE SUS ALAS, PUEDE CAUSAR TORMENTAS DE 40 DÍAS.

LINOONE

GEN III - HOENN

#264

- NORMAL



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

**RALTS**

GEN III - HOENN

#280



- PSÍQUICO
- HADA

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

**KIRLIA**

GEN III - HOENN

#281



- PSÍQUICO
- HADA

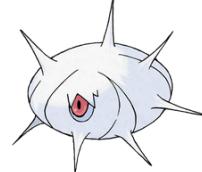
AL PERCIBIR LA ALEGRÍA DE SU ENTRENADOR REFUERZA SUS ATAQUES PSICOQUINÉTICOS. CUANDO ESTÁ CONTENTO, DA VUELTAS Y BAILA.

**SILCOON**

GEN III - HOENN

#266

- BICHO

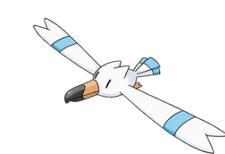


SE AGARRA CON SU SEDA A LAS RAMAS DE UN ÁRBOL Y ESPERA SU EVOLUCIÓN BEBIENDO AGUA DE LLUVIA.

**WINGULL**

GEN III - HOENN

#278



- AGUA
- VOLADOR

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

**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.

ABSOL
GEN III - HOENN

#359



SINIESTRO

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

SNOVER
GEN IV - SINNOH

#459



PLANTA

HIELO

EN LAS ESTACIONES FRÍAS BAJA AL PIE DE LA MONTAÑA, PERO REGRESA A LAS CIMAS NEVADAS EN PRIMAVERA.

**ABOMASNOW**
GEN IV - SINNOH

#460



PLANTA

HIELO

GENERA VENTISCAS CON LAS QUE CUBRE DE NIEVE GRANDES ÁREAS. SE LE LLAMA EL MONSTRUO DE HIELO.

**SHELGRON**
GEN III - HOENN

#372



DRAGÓN

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

**PACHIRISU**
GEN IV - SINNOH

#417



ELÉCTRICO

CREA BOLAS DE PELO QUE CREPITAN CON ELECTRICIDAD ESTÁTICA. LAS ALMACENA EN AGUJEROS DE ÁRBOLES.

GALLADE
GEN IV - SINNOH

#475



PSÍQUICO

LUCHA

PUEDE PRESENTIR LOS MOVIMIENTOS DE SUS RIVALES Y POR ESO ATAQUÍA SIEMPRE ANTES QUE ELLOS.

**TOGEKISS**
GEN IV - SINNOH

#468



HADA

VOLADOR

SE DICE QUE APARECE EN ZONAS PACÍFICAS Y LAS BENDICE CON SUS DONES.



FROSLASS

GEN IV - SINNOH

#478



HIELO

FANTASMA

CONGELA A SUS ENEMIGOS CON UN ALIENTO GÉLIDO DE -50 °C. SU CUERPO ESTÁ HUECO.



DIALGA

GEN IV - SINNOH

#483



ACERO

DRAGÓN

LEGENDARIO

UN POKÉMON DE LEYENDA. SE DICE QUE EL TIEMPO COMENZÓ A AVANZAR CUANDO DIALGA NACIÓ.

SWANNA

GEN V - UNOVA

#581



AGUA

VOLADOR

AUNQUE NO LO PAREZCA POR SU GRÁCIL ELEGANCIA, PUEDE BATIR CON FUERZA LAS ALAS Y VOLAR DURANTE MILES DE KILOMETROS.



VANILLITE

GEN V - UNOVA

#582



HIETO

LANZA UN ALIENTO DE -50 °C. CREA BLOQUES DE NIEVE Y ES CAPAZ DE LOGRAR QUE NIEVE A SU ALREDEDOR.



REGIGIGAS

GEN IV - SINNOH

#486



NORMAL

LEGENDARIO

SE DICE QUE USÓ ROCAS, MAGMA Y UN HIELO ESPECIAL DE MONTAÑA PARA CREAR POKÉMON CON SU ASPECTO.

ARCEUS

GEN IV - SINNOH

#493



NORMAL

MÍTICO

SEGÚN LA MITOLOGÍA DE SINNOH, ARCEUS SURGIÓ DE UN HUEVO Y DESPUÉS CREÓ TODO EL MUNDO.

SWANNA

GEN V - UNOVA

#581

VANILLITE

GEN V - UNOVA

#582



HIETO

LANZA UN ALIENTO DE -50 °C. CREA BLOQUES DE NIEVE Y ES CAPAZ DE LOGRAR QUE NIEVE A SU ALREDEDOR.



VANILLISH

GEN V - UNOVA

#583



HIETO

ENFRÍAN EL AIRE A SU ALREDEDOR Y CREAN PARTÍCULAS DE HIELO MEDIANTE LAS CUALES CONGELAN A SUS Oponentes.



VANILLUXE

GEN V - UNOVA

#584



HIETO

SI SUS DOS CABEZAS SE IRRITAN AL MISMO TIEMPO, GENERA UNA VENTISCA DESDE SU CUERNO CUBRIENDO SU ENTORNO CON NIEVE.



EMOLGA
GEN V - UNOVA

#587



VIVE EN LA COPA DE LOS ÁRBOLES. PRODUCE DESCARGAS MIENTRAS VUELA CON EL INTERIOR DE LA MEMBRANA QUE HACE DE CAPA.

FOONGUS
GEN V - UNOVA

#590



GRACIAS A SU MISTERIOSO PARECIDO A UNA POKÉ BALL, ATRAЕ A SUS PRESAS Y LANZA RÁPIDAMENTE ESPORAS DE VENENO.

**JELLICENT**
GEN V - UNOVA

#593



SU CUERPO SE COMPONE DE AGUA SALADA. DICEN QUE HA CONSTRUIDO UN PALACIO EN EL FONDO DEL MAR CON RESTOS DE BARCOS.

**TYNAMO**
GEN V - UNOVA

#602



LA ELECTRICIDAD DE UNO SOLO ES DIMINUTA, PERO SI MULTITUD DE TYNAMO SE CONECTAN, CONSIGUEN LA POTENCIA DE UN RAYO.

**AMOONGUSS**
GEN V - UNOVA

#591



AUNQUE INTENTA PASAR POR PARTE SUPERIOR DE UNA POKÉ BALL PARA ATRAЕ A SUS PRESAS, CONSIGUE ENGAÑAR A POCOS.

**FRILLISH**
GEN V - UNOVA

#592



PARALIZA A SUS PRESAS CON VENENO Y LAS LLEVA A SU MORADA, QUE SE ENCUENTRA A 8000 M EN EL FONDO DEL MAR.

**LITWICK**
GEN V - UNOVA

#607



FINGE SER UNA LUZ GUÍA EN EL CAMINO, PERO EN REALIDAD SOLO QUIERE ABSORBER LA ENERGÍA VITAL DE QUIEN LO SIGUE.

**CUBCHOO**
GEN V - UNOVA

#613



SIEMPRE ESTÁ CON MUCOSIDADES COLGANDO. LAS ASPIRA PARA HACER UN MOVIMIENTO, YA QUE SON SU MATERIA PRIMA PARA ESTO.



BEARTIC
GEN V - UNOVA

#614



ADORAN LOS MARES GÉLIDOS DEL NORTE. CONGELAN SU ALIENTO PARA CREAR SENDAS POR LAS QUE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS.



CUBCHOO → BEARTIC

RUFFLET
GEN V - UNOVA

#627



QUIEBRA BAYAS CON SUS EXTREMIDADES. SE ENFRENTA CON VALENTÍA A TODO ENEMIGO POR FUERTE QUE ESTE SEA.



RUFFLET → BRAVIARY

LARVESTA
GEN V - UNOVA

#636



SE DICE QUE NACIÓ DEL SOL. AL EVOLUCIONAR, CUBRE SU CUERPO CON LLAMAS QUE BROTAN DE SUS CUERNOS.



LARVESTA → VOLCARONA

VOLCARONA
GEN V - UNOVA

#637



CUANDO COMBATE, DESPIDE ESCAMAS ARDIENTES DE SUS SEIS ALAS Y GENERA UN MAR ÍGNEO A SU ALREDEDOR.



LARVESTA → VOLCARONA

RESHIRAM
GEN V - UNOVA

#643



POKÉMON LEGENDARIO CAPAZ DE ABRASAR EL MUNDO CON SUS LLAMAS. AYUDA A QUIENES PERSIGUEN UN MUNDO VERAZ.

MELOETTA-ARIA
GEN V - UNOVA

#648



LAS MELODIAS QUE CANTA MELOETTA TIENEN EL PODER DE HACER SENTIR FELICIDAD A LOS POKÉMON QUE HAY A SU ALREDEDOR.

VIVILLON
GEN VI - KALOS

#666



EN EL MUNDO EXISTEN VIVILLON CON DIFERENTES MOTIVOS EN SUS ALAS. EL CLIMA DE CADA REGIÓN INFUYE EN SUS RASGOS.



SCATTERBUG → SPEWPA → VIVILLON

FLABEBE
GEN VI - KALOS

#669



ACUMULA EL POLEN DE LAS FLORES PARA CONFECCIONAR LA TIARA QUE LLEVA EN LA CABEZA, QUE CUENTA CON PROPIEDADES CURATIVAS.



FLABEBE → FLOETTE → FLORGES

FLOETTE
GEN VI - KALOS

#670



REVOLETEA ALREDEDOR DE CAMPOS DE FLORES Y CUIDA DE AQUELLAS QUE EMPIEZAN A MARCHITARSE. USA EN COMBATE EL PODER OCULTO DE LAS

**FLORGES**
GEN VI - KALOS

#671



HABITA EN PRECIOSOS JARDINES FLORIDOS. ABSORBE LA ENERGÍA QUE EMITEN LAS PLANTAS Y LA CONVIERTE EN SU FUENTE DE PODER.

**FURFROU**
GEN VI - KALOS

#676



CUANDO LE ESQUILAN SU MULLIDO PELAJE, NO SOLO MEJORA SU APARIENCIA, SINO QUE AUMENTA SU AGILIDAD.

SWIRLIX
GEN VI - KALOS

#684



ESCUPE HEBRAS PEGAJOSAS DE COLOR BLANCO Y TEXTURA PARECIDA A LA DEL ALGODÓN DE AZÚCAR, CON LAS QUE ENVUELVE AL ENEMIGO Y LE IMPIDE QUE

**PANCHAM**
GEN VI - KALOS

#674



SE ESFUERZA MUCHO PARA QUE EL ENEMIGO NO LO MENOSPRECIE, PERO SU MIRADA NO INTIMIDA DEMASIADO. SE CARACTERIZA POR MASCAR SIEMPRE UNA

**PANGORO**
GEN VI - KALOS

#675



ES MUY TEMPERAMENTAL, PERO NO PERMITE QUE NADIE SE META CON LOS DÉBILES. MEDIANTE SU HOJA, PREDICE LOS MOVIMIENTOS DEL ENEMIGO.

**CRABOMINABLE**
GEN VII - ALOLA

#740



TRAS PERDERSE INTENTANDO CORONAR UNA ALTA MONTAÑA, DESARROLLÓ UNA CAPA DE PELO PARA PROTEGERSE DEL FRÍO.



ORANGURU GEN VII - ALOLA

#765



NORMAL
 PSÍQUICO

ES UN POKÉMON FAMOSO POR SU ASTUCIA E INGENIO. DESPRECIA A LOS ENTRENADORES NOVATOS Y PREFIERE A LOS MÁS VETERANOS.

PASSIMIAN GEN VII - ALOLA

#766



LUCHA

SUELE IR EN GRUPOS DE UNOS VEINTE EJEMPLARES. SUS MIEMBROS PERMANECEN SIEMPRE UNIDOS Y NUNCA SE ABANDONAN UNOS A OTROS.

DRAMPA GEN VII - ALOLA

#780



NORMAL
 DRAGÓN

ES DE NATURALEZA MANSA, PERO SI SE LE PROVOCΑ Y MONTA EN CÓLERA, DESTRUYE TODO LO QUE LE RODEA CON SU ALIENTO DEVASTADOR.

SOLGALEO GEN VII - ALOLA

#791



PSÍQUICO
 ACERO
 LEGENDARIO

SE CREE QUE PROVIENE DE OTRO MUNDO. EL BRILLO QUE EMITE SU CUERPO ES TAL QUE PUEDE HACER QUE LA NOCHE MÁS PROFUNDA PAREZCA



NIHILEGO GEN VII - ALOLA

#793



ROCA
 VENENO

UN ULTRAENTE ENVUELTO EN MISTERIO. SE DICE QUE LAS VÍCTIMAS A LAS QUE POSEE SE VUELVEN AGRESIVAS.

PHEROMOSA GEN VII - ALOLA

#795

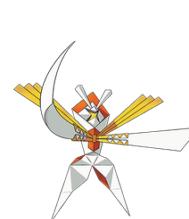


BICHO
 LUCHA

UNO DE LOS TEMIBLES ULTRAENTES. SE DICE QUE HA SIDO AVISTADO RECORRIENDO LA SUPERFICIE TERRESTRE A VELOCIDADES DE VÉRTIGO.

KARTANA GEN VII - ALOLA

#798



PLANTA
 ACERO

ESTE ULTRAENTE SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. SE DICE QUE NO ES MUY AGRESIVO, PERO SU AFILADO CUERPO ES UN ARMA REALMENTE PELIGROSA.

BLACEPHALON GEN VII - ALOLA

#806



FUEGO
 FANTASMA

PARECE SER UNO DE LOS TEMIBLES ULTRAENTES. SE ACERCA A LA GENTE CONTONEÁNDOSE Y HACE EXPLOTAR SU PROPIA CABEZA SÚBITAMENTE.

SCORBUNNY
GEN VIII - CALAR

#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

CURSOLA
GEN VIII - CALAR

#364



FANTASMA



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



CORSOLA → CURSOLA

CINDERACE
GEN VIII - CALAR

#315



FUEGO



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



SCORBUNNY → RABOOT → CINDERACE

WOOLOO
GEN VIII - CALAR

#331



NORMAL



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



WOOLOO → DUBWOOL

DUBWOOL
GEN VIII - CALAR

#332



NORMAL



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 - CALAR

#364



FANTASMA



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 - CALAR

#365



LUCHA



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



FARFETCH'D → SIRFETCH'D

MILCERY
GEN VIII - CALAR

#368



HADA



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



MILCERY → ALCREMIE

ALCREMIE
GEN VIII - CALAR

#369



HADA



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



MILCERY → ALCREMIE

SNOM

GEN VIII - CALAR

#372

HIELO



BICHO

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



SNOM → FROSMOTH

FROSMOTH

GEN VIII - CALAR

#373

HIELO



BICHO

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



SNOM → FROSMOTH

DURALUDON

GEN VIII - CALAR

#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 - CALAR

#396

HIELO

LEGENDARIO



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

QUAXLY

GEN IX - PALDEA

#912

AGUA



ESTE POKÉMON MIGRÓ A PALDEA DESDE TIERRAS LEJANAS HACE MUCHO TIEMPO. EL GEL SECRETADO POR SUS PLUMAS REPELE EL AGUA Y LA SUCIEDAD.



QUAXLY → QUAXWELL → QUAQUAVAL

TAROUNTULA

GEN IX - PALDEA

#917

BICHO



LA BOLA DE HILOS ENVUELTA ALREDEDOR DE SU CUERPO ES LO SUFFICIENTEMENTE ELÁSTICA COMO PARA DESVIAR LAS GUADAÑAS DEL SCYTHER, EL ENEMIGO



TAROUNTULA → SPIDOPS

TANDEMAUS

GEN IX - PALDEA

#924

NORMAL



MOSTRANDO UN GRAN TRABAJO EN EQUIPO, USAN SUS INCISIVOS PARA CORTAR PIEZAS DE CUALQUIER MATERIAL QUE PUEDA SER ÚTIL PARA UN NIDO, Y



TANDEMAUS → MAUSHOLD

MAUSHOLD-FAMILY-OF-F

GEN IX - PALDEA

#925

NORMAL



LOS DOS PEQUEÑOS APARECIERON DE REPENTE UN DÍA. TAL VEZ SEAN UNA FAMILIA DE POKÉMON RELACIONADOS, PERO NADIE LO SABE CON CERTEZA.



TANDEMAUS → MAUSHOLD

WIGLETT

GEN IX - PALDEA

#960



AGUA



ESTE POKÉMON PUEDE DETECTAR EL AROMA DE UN VELUZA A MÁS DE 20 METROS DE DISTANCIA Y SE ESCONDERÁ EN LA ARENA.



WIGLETT → WUGTRIO

CETODDLE

GEN IX - PALDEA

#974



HIELO



ESTA ESPECIE DEJÓ EL OCÉANO Y COMENZÓ A VIVIR EN TIERRA HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO. PARECE ESTAR ESTRECHAMENTE RELACIONADA CON



CETODDLE → CETITAN

BOMBIRDIER

GEN IX - PALDEA

#962



VOLADOR



SINIESTRO



RECOGE COSAS EN UN DELANTAL HECHO DE PLUMAS DESPRENDIDAS AGREGADAS A LAS PLUMAS DEL PECHO DEL POKÉMON, Y LUEGO LAS SUELTA DESDE LUGARES

HOUNDSTONE

GEN IX - PALDEA

#972



FANTASMA



HOUNDSTONE PASA LA MAYOR PARTE DE SU TIEMPO DURMIENDO EN CEMENTERIOS. ENTRE TODOS LOS POKÉMON PERRO, ESTE ES EL MÁS LEAL



GREAVARD → HOUNDSTONE

CETITAN

GEN IX - PALDEA

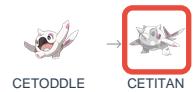
#975



HIELO



ESTE POKÉMON DEAMBULA POR ÁREAS NEVADAS Y HELADAS. PROTEGE SU CUERPO CON PODEROSOS MÚSCULOS Y UNA GRUESA CAPA DE GRASA BAJO SU



CETODDLE → CETITAN

GREAVARD

GEN IX - PALDEA

#971



FANTASMA



SE DICE QUE UN POKÉMON TIPO PERRO QUE MURIÓ EN LA NATURALEZA SIN HABER INTERACTUADO NUNCA CON UN SER HUMANO, RENACIÓ COMO ESTE



GREAVARD → HOUNDSTONE

CHIEN-PAO

GEN IX - PALDEA

#1002

#1002



SINIESTRO



HIELO



LEGENDARIO



ESTE POKÉMON PUEDE CONTROLAR 100 TONELADAS DE NIEVE CAÍDA. JUEGA DE MANERA INOCENTE SALTANDO DENTRO Y FUERA DE LAS AVALANCHAS QUE HA

IRON-VALIANT

GEN IX - PALDEA

#1006



HADA



LUCHA



TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON LA INVENCIÓN DE UN CIENTÍFICO LOCO QUE APARECE EN UNA REVISTA PARANORMAL.

ARCHALUDON #1018
GEN IX - PALDEA

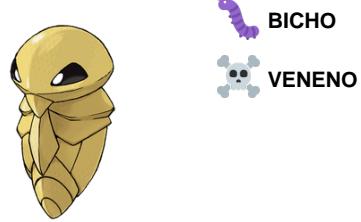
ACERO

DRAGÓN

REÚNE ELECTRICIDAD ESTÁTICA DE SU ENTORNO. LOS RAYOS QUE LANZA CUANDO ESTÁ A CUATRO PATAS SON TREMENDAMENTE PODEROSOS.



DURALUDON → ARCHALUDON

KAKUNA #014
GEN I - KANTO

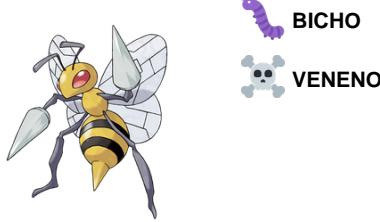
BICHO

VENENO

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



WEEDLE → KAKUNA → BEEDRILL

BEEDRILL #015
GEN I - KANTO

BICHO

VENENO

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



WEEDLE → KAKUNA → BEEDRILL

PIKACHU #025
GEN I - KANTO

ELÉCTRICO



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



PICHU → PIKACHU → RAICHU

RAICHU #026
GEN I - KANTO

ELÉCTRICO



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

**SANDSHREW** #027
GEN I - KANTO

TIERRA



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



SANDSHREW → SANDSLASH

SANDSLASH #028
GEN I - KANTO

TIERRA



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



SANDSHREW → SANDSLASH

NINETALES #038
GEN I - KANTO

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.

**PERSIAN**
GEN I - KANTO

#053



NORMAL

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

**RAPIDASH**
GEN I - KANTO

#078



FUEGO

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

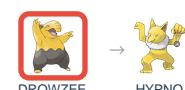
**DROWZEE**
GEN I - KANTO

#096



PSÍQUICO

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

**PSYDUCK**
GEN I - KANTO

#054



AGUA

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

**PONYTA**
GEN I - KANTO

#077



FUEGO

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

**HYPNO**
GEN I - KANTO

#097



PSÍQUICO

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

**EXEGGUTOR**
GEN I - KANTO

#103



PLANTA

PSÍQUICO

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



ELECTABUZZ
GEN I - KANTO

#125



ELÉCTRICO

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

**CYndaquil**
GEN II - JOHTO

#155



FUEGO

ES UN POKÉMON MUY TÍMIDO. SI SE ASUSTA, LAS LLAMAS DE SU LOMO ARDEN CON MÁS FUERZA.

**JOLTEON**
GEN I - KANTO

#135



ELÉCTRICO

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

**ZAPDOS**
GEN I - KANTO

#145



ELÉCTRICO
VOLADOR
LEGENDARIO

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

MOLTRES
GEN I - KANTO

#146



FUEGO
VOLADOR
LEGENDARIO

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

CYndaquil
GEN II - JOHTO

#155

FUEGO



FUEGO

QUILAVA
GEN II - JOHTO

#156



ANTES DE EMPEZAR A LUCHAR, SE GIRA ANTE SU RIVAL PARA ALARDEAR DEL ALCANCE Y LA FUERZA DE SUS LLAMAS.

**TYPHLOSION**
GEN II - JOHTO

#157



FUEGO

SI SU FURIA CRECE, SE CALIENTA TANTO QUE CUALQUIER COSA QUE TOQUE SE PRENDERÁ AL INSTANTE.

**PICHU**
GEN II - JOHTO

#172

ELÉCTRICO



CUANDO JUEGAN, SE TOCAN LAS COLAS Y EMITEN CHISPAS. AL PARECER, ES UNA PRUEBA DE VALOR.



AMPHAROS
GEN II - JOHTO

#181



LA PUNTA DE SU COLA RELUCE BRILLANTEMENTE Y PUEDE SER VISTA DESDE LEJOS. ES USADO COMO FARO.

**DUNSPARCE**
GEN II - JOHTO

#206



ESTE POKÉMON ESCAPA HACIA ATRÁS PERFORANDO EL SUELO CON SU COLA, SI ES DESCUBIERTO.

**SUNKERN**
GEN II - JOHTO

#191



PUEDE CAER DEL CIELO DE REPENTE. SI LE ATACA UN SPEAROW, MOVERÁ VIOLENTAMENTE SUS HOJAS.

**SUNFLORA**
GEN II - JOHTO

#192



A MEDIDA QUE SE ACERCA EL VERANO, VA ADQUIRIENDO UN COLOR MÁS VIVO E INTENSO EN LOS PÉTALOS DE LA CARA.

**GIRAFARIG**
GEN II - JOHTO

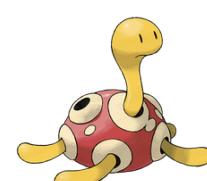
#203



CUANDO DUERME, LA CABEZA DE SU COLA SE QUEDA VIGILANDO, YA QUE ELLA NO NECESITA DORMIR.

**SHUCKLE**
GEN II - JOHTO

#213



LAS BAYAS QUE ALMACENA EN SU CAPARAZÓN CON FORMA DE TARRO SE CONVIERTEN AL FINAL EN UN ESPESO ZUMO.

ELEKID
GEN II - JOHTO

#239



GENERA ELECTRICIDAD GIRANDO LOS BRAZOS. NO OBSTANTE, ES INCAPAZ DE ALMACENAR LA ENERGÍA CREADA.

**RAIKOU**
GEN II - JOHTO

#243



LAS NUBES DE LLUVIA QUE LLEVA LE PERMITEN LANZAR RAYOS A VOLUNTAD. DICEN QUE APARECIÓ CON UN RAYO.

BEAUTIFLY
GEN III - HOENN

#267

 BICHO
 VOLADOR

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

 → → → →
WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX**PELIPPER**
GEN III - HOENN

#279

 AGUA
 VOLADOR

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

 →
WINGULL PELIPPER**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.

NINJASK
GEN III - HOENN

#291

 BICHO
 VOLADOR

ESCUCRAR SU ZUMBITO DE FORMA CONTINUADA PROVOCÁ JAQUECAS. CASI NO SE LE VE DE LO RÁPIDO QUE ES.

 → →
NINCADA NINJASK SHEDINJA**MAKUHITA**
GEN III - HOENN

#296



LUCHA

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

 →
MAKUHITA HARIYAMA**MINUN**
GEN III - HOENN

#312

NUMEL
GEN III - HOENN

#322



ELÉCTRICO

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

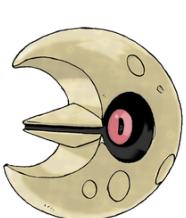
 FUEGO
 TIERRA

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

 →
NUMEL CAMERUPT

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 DESPIERTE.

VESPIQUEN
GEN IV - SINNOH

#416

 BICHO
 VOLADOR

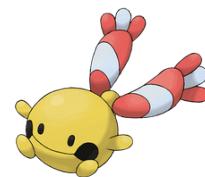
CRÍA LARVAS EN LOS PANALES DE SU CUERPO. SEGREGA DIVERSAS FEROMONAS DE SU CUERPO CON LAS CUALAS CONTROLA A SUS CRÍAS.

→

COMBEE → VESPIQUEN

CHINGLING
GEN IV - SINNOH

#433



PSÍQUICO

EMITE UN TINTINEO CADA VEZ QUE SALTA. ENSORDECE A SUS RIVALES CON SONIDOS DE ALTA FRECUENCIA.

→

CHINGLING → CHIMECHO

MOTHIM
GEN IV - SINNOH

#414

 BICHO
 VOLADOR

LE ENCANTA LA MIEL DE LAS FLORES Y ROBA LA QUE RECOGE COMBEE.

 → →
BURMY → WORMADAM → MOTHIM**COMBEE**
GEN IV - SINNOH

#415

 BICHO
 VOLADOR

EL TRÍO SE FORMA AL NACER Y SE PASA LA VIDA RECOGRIENDO MIEL DE LAS FLORES PARA SATISFACER A VESPIQUEN.

 →
COMBEE → VESPIQUEN**ELECTIVIRE**
GEN IV - SINNOH

#466



ELÉCTRICO

AL ALMACENAR MUCHA ELECTRICIDAD, DESPRENDE CHISPAS DE UNA CLARIDAD INCREÍBLE ENTRE SUS DOS CUERNOS.

 → →
ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE**UXIE**
GEN IV - SINNOH

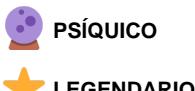
#480

 PSÍQUICO
 LEGENDARIO

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA SABIDURÍA. SE DICE QUE PUEDE BORRAR LA MEMORIA CON UNA MIRADA.

CRESSELIA
GEN IV - SINNOH

#488



SUS ALAS EMITEN UN VELO DE PARTÍCULAS BRILLANTES. SE DICE QUE REPRESENTA UN CUARTO LUNAR.

SCRAGGY
GEN V - UNOVA

#559



SE SUBE LA PIEL HASTA EL CUELLO PARA DEFENDERSE. SU ELASTICIDAD, SIMILAR A LA DE UNA GOMA, REDUCE EL DAÑO RECIBIDO.



SCRAGGY → SCRATCHY

VICTINI
GEN V - UNOVA

#494



POKÉMON QUE ATRAЕ LA VICTORIA. DICEN QUE EL ENTRENADOR QUE LO LLEVE SALDRÁ VENCEDOR DE CUALQUIER BATALLA.

COFAGRIGUS
GEN V - UNOVA

#563



SE COMENTA QUE ENGULLE A TODO HUMANO QUE SE LE ACERCA Y LO MOMIFICA. SU COMIDA FAVORITA SON LAS PEPITAS DE ORO.



YAMASK → COFAGRIGUS → RUNERIGUS

SEWADDLE
GEN V - UNOVA

#540



RECORTA HOJAS Y LAS TEJE CON EL LÍQUIDO VISCOSE QUE SEGREGA POR LA BOCA PARA HACERSE SU PROPIA ROPA.



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY



SI SE ENCUENTRA CON UN POKÉMON JOVEN, SEGREGA POR LA BOCA HILOS PEGADIZOS CON LOS QUE LE TEJE UNA PREnda DE ROPA.



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

ARCHEN
GEN V - UNOVA

#566



POKÉMON QUE RENACIÓ DE UN FÓSIL. DICEN QUE ES EL ANTEPASADO DE TODOS LOS POKÉMON PÁJARO.



ARCHEN → ARCHEOPS



LEVANTA EL VUELO TRAS COGER CARRERILLA. COOPERA CON SUS COMPAÑEROS DE BANDADA PARA ATRAPAR A SUS PRESAS.

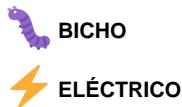


ARCHEN → ARCHEOPS

JOLTIK

GEN V - UNOVA

#595



NO PUEDE GENERAR ELECTRICIDAD POR SÍ MISMO, ASÍ QUE SE ENCARAMA A POKÉMON GRANDES Y ABSORBE SU ENERGÍA ESTÁTICA.

**KELDEO-ORDINARY**
GEN V - UNOVA

#647



CORRE POR MARES, RÍOS O CUALQUIER SUPERFICIE ACUÁTICA DE TODO EL MUNDO. APARECE EN AGUAS LÍMPIDAS.

GALVANTULA

GEN V - UNOVA

#596



PONE TRAMPAS CON HILOS ELECTRIFICADOS. DE ESTE MODO, ELECTROCUТА A SUS ENEMIGOS Y LOS INMOVILIZA POR COMPLETO.

**HELIOPTILE**

GEN VI - KALOS

#694



HABITA EN LOS DESIERTOS Y, CUANDO TOMA EL SOL, ACUMULA ENERGÍA, LO QUE LE PERMITE VIVIR SIN LA NECESIDAD DE INGERIR ALIMENTOS.

**HAXORUS**

GEN V - UNOVA

#612



ES GENTIL, PERO NO PERDONA A TODO EL QUE OSE INVADIR SU TERRITORIO. SU MAYOR BAZA SON SUS COLMILLOS, QUE CORTAN EL ACERO.

**HELIOLISK**

GEN VI - KALOS

#695



EXTIENDE SU GORGUERA Y GENERA ENERGÍA ELÉCTRICA SUFICIENTE PARA CUBRIR EL CONSUMO DE ELECTRICIDAD DE UN RASCACIELOS ENTERO.

**MIENFOO**

GEN V - UNOVA

#619



LA VELOCIDAD DE SUS ATAQUES ES SU GRAN ORGULLO. LO QUE LE FALTA DE FUERZA BRUTA LO COMPENSA EN CANTIDAD DE GOLPES.

**DEDENNE**

GEN VI - KALOS

#702



SUS BIGOTES HACEN LA FUNCIÓN DE ANTENAS, POR LO QUE PUEDE ENVIAR Y RECIBIR ONDAS ELÉCTRICAS PARA COMUNICARSE A GRANDES DISTANCIAS.

CUTIEFLY
GEN VII - ALOLA

#742



HADA

SE ALIMENTA DE NÉCTAR Y POLEN. ES CAPAZ DE DETECTAR LOS CAPULLOS QUE ESTÁN A PUNTO DE ABRIRSE.



CUTIEFLY → RIBOMBEE

RIBOMBEE
GEN VII - ALOLA

#743



HADA

FABRICA VARIOS TIPOS DE BOLAS DE POLEN. ALGUNAS SE USAN COMO ALIMENTO Y OTRAS PARA EL COMBATE.



CUTIEFLY → RIBOMBEE

MIMIKYU-DISGUISED
GEN VII - ALOLA

#778



HADA

SU VERDADERO ASPECTO ES UN MISTERIO TOTAL. UN INVESTIGADOR QUE INTENTÓ MIRAR DENTRO DEL SACO RECIBIÓ, LITERALMENTE, UN SUSTO DE

TAPU-KOKO
GEN VII - ALOLA

#785



HADA



EL ESPÍRITU GUARDIÁN DE MELEMELE, CURIOSO E INQUISITIVO. INVOCA NUBES DE TORMENTA Y ACUMULA EL PODER DE LOS RAYOS EN SU CUERPO.

ZERAORA
GEN VII - ALOLA

#807



MÍTICO

HACE JIRONES AL OPONENTE CON SUS GARRAS ELECTRIFICADAS. AUNQUE ESTE ESQUIVE LOS GOLPES, ACABA ELECTROCUTADO POR LAS DESCARGAS.

DOTTLER
GEN VIII - GALAR

#825



PSÍQUICO

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



BLIPBUG → DOTTLER → ORBEETLE

YAMPER
GEN VIII - GALAR

#835



ELÉCTRICO

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



YAMPER → BOLTUND

FALINKS
GEN VIII - GALAR #870

👊 LUCHA

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

MORPEKO-FULL-BELLY #877
GEN VIII - GALAR
⚡ ELÉCTRICO
● SINIESTRO

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

PAWMI
GEN IX - PALDEA #921

⚡ ELÉCTRICO

TIENE SACOS ELÉCTRICOS SUBDESARROLLADOS EN LAS MEJILLAS. ESTOS SACOS SOLO PUEDEN PRODUCIR ELECTRICIDAD SI PAWMI LOS FROTA

**PAWMO**
GEN IX - PALDEA #922
⚡ ELÉCTRICO
👊 LUCHA

CUANDO SU GRUPO ES ATACADO, PAWMO ES EL PRIMERO EN LANZARSE A LA BATALLA, DERROTANDO A LOS ENEMIGOS CON UNA TÉCNICA DE COMBATE QUE

**PAWMOT**
GEN IX - PALDEA #923
⚡ ELÉCTRICO
👊 LUCHA

ESTE POKÉMON NORMALMENTE ES LENTO PARA REACCIONAR, PERO UNA VEZ QUE ENTRA EN BATALLA, DERIBARÁ A SUS ENEMIGOS CON MOVIMIENTOS TAN

**FIDOUGH**
GEN IX - PALDEA #926

🧚 HADA

ESTE POKÉMON ES SUAVE Y HÚMEDO AL TACTO. LA LEVADURA EN EL ALIENTO DE FIDOUGH INDUCE LA FERMENTACIÓN EN LA CERCANÍA DEL POKÉMON.

**CUFANT**
GEN VIII - GALAR #878

⚙ ACERO

SU CONSTITUCIÓN FORNIDA LE PERMITE TRANSPORTAR SIN INMUTARSE CARGAS DE 5 TONELADAS. UTILIZA LA TROMPA PARA EXCAVAR LA TIERRA.

**REGIELEKI**
GEN VIII - GALAR #894
⚡ ELÉCTRICO
★ LEGENDARIO

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

TADBULB
GEN IX - PALDEA

#938



ELÉCTRICO

TADBULB SACUDE SU COLA PARA GENERAR ELECTRICIDAD. SI SIENTE PELIGRO, HARÁ QUE SU CABEZA PARPADEE PARA ALERTAR A SUS



TADBULB → BELLIBOLT

ESPATHRA
GEN IX - PALDEA

#956



PSÍQUICO

INMOVILIZA A SUS Oponentes BAÑÁNDOLOS EN EL PODER PSÍQUICO DE SUS GRANDES OJOS. A PESAR DE SU APARIENCIA, TIENE UN TEMPERAMENTO



FLITTLE → ESPATHRA

KILOWATTREL
GEN IX - PALDEA

#941



ELÉCTRICO

VOLADOR

KILOWATTREL INFLA SU BOLSA DE GARGANTA PARA AMPLIFICAR SU ELECTRICIDAD. AL SURCAR EL VIENTO, ESTE POKÉMON PUEDE VOLAR MÁS DE



WATTREL → KILOWATTREL

TOEDSCOOL
GEN IX - PALDEA

#948



TIERRA

PLANTA

TOEDSCOOL VIVE EN BOSQUES HÚMEDOS Y TUPIDOS. LAS ALETAS QUE CAEN DE SU CUERPO SON MASTICABLES Y MUY DELICIOSAS.



TOEDSCOOL → TOEDSCREW

FLITTLE
GEN IX - PALDEA

#955



PSÍQUICO

LOS DEDOS DE FLITTLE LEVITAN A APROXIMADAMENTE MEDIA PULGADA DEL SUELO DEBIDO AL PODER PSÍQUICO EMITIDO POR LOS VOLANTES EN EL



FLITTLE → ESPATHRA

ESPATHRA
GEN IX - PALDEA

#956

PSÍQUICO



INMOVILIZA A SUS Oponentes BAÑÁNDOLOS EN EL PODER PSÍQUICO DE SUS GRANDES OJOS. A PESAR DE SU APARIENCIA, TIENE UN TEMPERAMENTO



FLITTLE → ESPATHRA

DUDUNSPARCE-TWO-SE
GEN IX - PALDEA

#982NT

NORMAL



ESTE POKÉMON USA SU DURA COLA PARA HACER SU NIDO AL PERFORAR AGUJEROS EN LA ROCA MADRE PROFUNDAMENTE BAJO TIERRA. EL NIDO PUEDE ALCANZAR



DUNSPARCE → DUDUNSPARCE

IRON-MOTH
GEN IX - PALDEA

#994

FUEGO

VENENO



ESTE POKÉMON SE ASEMEJA A UN OBJETO DESCONOCIDO DESCrito EN UNA REVISTA DE FENÓMENOS PARANORMALES COMO UN OVNI ENVIADO

ACERO

FANTASMA



SU CUERPO PARECE ESTAR HECHO DE 1,000 MONEDAS. ESTE POKÉMON SE LLEVA BIEN CON LOS DEMÁS Y ES RÁPIDO EN HACER AMIGOS CON CUALQUIERA.



GIMMIGHOU → GHOLDENGHO

RAGING-BOLT

#1021

GEN IX - PALDEA



 ELÉCTRICO

 DRAGÓN

SE DICE QUE INCINERA TODO LO QUE HAY
A SU ALREDEDOR CON EL RELÁMAGO
QUE LANZA DESDE SU PELAJE. SE SABE
MUY POCO SOBRE ESTA CRIATURA.