

TURTWIG

GEN IV - SINNOH

#387



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

**MONFERNO**

GEN IV - SINNOH

#391



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

**GROTLE**

GEN IV - SINNOH

#388



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

**INFERNAPE**

GEN IV - SINNOH

#392



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

**TORTERRA**

GEN IV - SINNOH

#389



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

**CHIMCHAR**

GEN IV - SINNOH

#390



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

**PIPLUP**

GEN IV - SINNOH

#393



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

**PRINPLUP**

GEN IV - SINNOH

#394



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



EMPOLEON
GEN IV - SINNOH

#395



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

**BIDOOF**
GEN IV - SINNOH

#399



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

**STARLY**
GEN IV - SINNOH

#396



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

**BIBAREL**
GEN IV - SINNOH

#400



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

**STARAVIA**
GEN IV - SINNOH

#397



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

**KRICKETOT**
GEN IV - SINNOH

#401



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

**STARAPTOR**
GEN IV - SINNOH

#398



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

**KRICKETUNE**
GEN IV - SINNOH

#402



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



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

GEN IV - SINNOH

#405



ELÉCTRICO

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



SHINX → LUXIO → LUXRAY

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.



BUDEW → ROSELIA → ROSERADE

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.



BUDEW → ROSELIA → ROSERADE

CRANIDOS

GEN IV - SINNOH

#408

ROCA



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



CRANIDOS → RAMPARDOS

RAMPARDOS

GEN IV - SINNOH

#409

ROCA



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



CRANIDOS → RAMPARDOS

SHIELDON

GEN IV - SINNOH

#410

 ROCA
 ACERO

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



SHIELDON → BASTIODON

BASTIODON
GEN IV - SINNOH

#411



ROCA

ACERO

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

**BURMY**
GEN IV - SINNOH

#412



BICHO

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

**COMBEE**
GEN IV - SINNOH

#415



BICHO

VOLADOR

EL TRÍO SE FORMA AL NACER Y SE PASA LA VIDA RECORIENDO MIEL DE LAS FLORES PARA SATISFACER A VESPIQUEN.

**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.

**WORMADAM-PLANT**
GEN IV - SINNOH

#413



BICHO

PLANTA

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

**MOTHIM**
GEN IV - SINNOH

#414



BICHO

VOLADOR

LE ENCANTA LA MIEL DE LAS FLORES Y ROBA LA QUE RECOGE COMBEE.

**PACHIRISU**
GEN IV - SINNOH

#417



ELÉCTRICO

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

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



AGUA

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



BUIZEL

FLOATZEL

CHERUBI
GEN IV - SINNOH

#420



PLANTA

BAJO LA LUZ SOLAR ES ROJO. LA ESFERA PEQUEÑA PIERDE SUS NUTRIENTES Y SE SECA PARA ANUNCIAR LA EVOLUCIÓN.



CHERUBI

CHERRIM

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

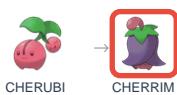
CHERRIM
GEN IV - SINNOH

#421



PLANTA

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



CHERUBI

CHERRIM

SHELLOS
GEN IV - SINNOH

#422



AGUA

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



SHELLOS

GASTRODON

DRIFLOON
GEN IV - SINNOH

#425

DRIFBLIM
GEN IV - SINNOH

#426



FANTASMA



VOLADOR



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



DRIFLOON

DRIFBLIM



FANTASMA

VOLADOR



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



DRIFLOON

DRIFBLIM

BUNEARY

GEN IV - SINNOH

#427



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



BUNEARY → LOPUNNY

LOPUNNY

GEN IV - SINNOH

#428



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



BUNEARY → LOPUNNY

MISMAGIUS

GEN IV - SINNOH

#429



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



MISDRAYVUS → MISMAGIUS

HONCHKROW

GEN IV - SINNOH

#430



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



MURKROW → HONCHKROW

GLAMEOW

GEN IV - SINNOH

#431



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



GLAMEOW → PURUGLY

PURUGLY

GEN IV - SINNOH

#432



SI SE SIENTE A GUSTO, NO TIENE NINGÚN REPARO EN apropiarse de las moradas de otros Pokémon.

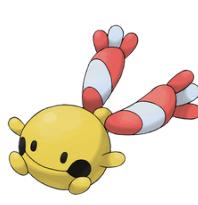


GLAMEOW → PURUGLY

CHINGLING

GEN IV - SINNOH

#433



EMITE UN TINTINEO CADA VEZ QUE SALTA. ENSORDECE A SUS RIVALES CON SONIDOS DE ALTA FRECUENCIA.



CHINGLING → CHIMECHO

STUNKY

GEN IV - SINNOH

#434



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



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



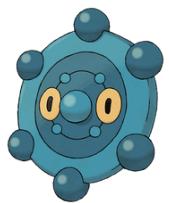
STUNKY

SKUNTANK

BRONZOR

GEN IV - SINNOH

#436



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



BRONZOR

BRONZONG

BRONZONG

GEN IV - SINNOH

#437



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



BRONZOR

BRONZONG

BONSLY

GEN IV - SINNOH

#438



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



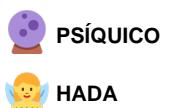
BONSLY

SUDOWOODO

MIME-JR

GEN IV - SINNOH

#439



DESCONCIERTA A SUS RIVALES IMITANDO SUS MOVIMIENTOS A LA PERFECCIÓN Y APROVECHA PARA DARSE A LA FUGA.



MIME-JR

MR-MIME

MR-RIME

HAPPINY

GEN IV - SINNOH

#440



LES DA A SUS AMIGOS UNA ROCA CON FORMA DE HUEVO QUE TRANSPORTA EN LA BOLSITA DE SU PANZA.



HAPPINY

CHANSEY

BLISSEY

CHATOT

GEN IV - SINNOH

#441



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



SPIRITOMB

GEN IV - SINNOH

#442



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

GIBLE

GEN IV - SINNOH

#443



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



GIBLE → GABITE → GARCHOMP

**RIOLU**

GEN IV - SINNOH

#447



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

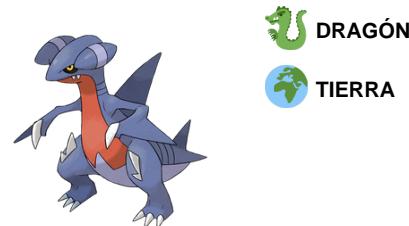


RIOLU → LUCARIO

GABITE

GEN IV - SINNOH

#444



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



GIBLE → GABITE → GARCHOMP

**LUCARIO**

GEN IV - SINNOH

#448



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



RIOLU → LUCARIO

GARCHOMP

GEN IV - SINNOH

#445



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



GIBLE → GABITE → GARCHOMP

**MUNCHLAX**

GEN IV - SINNOH

#446



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



MUNCHLAX → SNORLAX

**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

SKORUPI

GEN IV - SINNOH

#451



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



SKORUPI → DRAPION

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.



DRAPION → SKORUPI

CARNIVINE

GEN IV - SINNOH

#455



ATRAE A SUS PRESAS CON SALIVA DE OLOR DULCE Y LAS MASTICA. Tarda TODO UN DÍA EN COMÉRSELAS.

FINNEON

GEN IV - SINNOH

#456



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



FINNEON → LUMINEON

CROAGUNK

GEN IV - SINNOH

#453



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



CROAGUNK → TOXICROAK

TOXICROAK

GEN IV - SINNOH

#454



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



CROAGUNK → TOXICROAK

CARNIVINE

GEN IV - SINNOH

#455



ATRAE A SUS PRESAS CON SALIVA DE OLOR DULCE Y LAS MASTICA. Tarda TODO UN DÍA EN COMÉRSELAS.

FINNEON

GEN IV - SINNOH

#456



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



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



FINNEON → LUMINEON

MANTYKE

GEN IV - SINNOH

#458



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



MANTYKE → MANTINE

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.



SNOVER → ABOMASNOW

ABOMASNOW

GEN IV - SINNOH

#460



PLANTA

HIELO

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



SNOVER → ABOMASNOW

LICKILICKY

GEN IV - SINNOH

#463



NORMAL

AGARRA COSAS CON SU LENGUA EXTENSIBLE. SI TE ACERCAIS MUCHO, TE DEJA LLENO DE BABAS.



LICKITUNG → LICKILICKY

RHYPERIOR

GEN IV - SINNOH

#464



TIERRA

ROCA

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



RHYHORN → RHYDON → RHYPERIOR

WEAVILE

GEN IV - SINNOH

#461



SINIESTRO

HIELO

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



SNEASEL → WEAVILE → SNEASLER

MAGNEZONE

GEN IV - SINNOH

#462



ELÉCTRICO

ACERO

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



MAGNEMITE → MAGNETON → MAGNEZONE

LICKILICKY

GEN IV - SINNOH

#463



NORMAL

AGARRA COSAS CON SU LENGUA EXTENSIBLE. SI TE ACERCAIS MUCHO, TE DEJA LLENO DE BABAS.



LICKITUNG → LICKILICKY

RHYPERIOR

GEN IV - SINNOH

#464



TIERRA

ROCA

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



RHYHORN → RHYDON → RHYPERIOR

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

ELECTIVIRE

GEN IV - SINNOH

#466

ELÉCTRICO



AL ALMACENAR MUCHA ELECTRICIDAD, DESPRENDE CHISPAS DE UNA CLARIDAD INCREÍBLE ENTRE SUS DOS CUERNOS.



ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE

MAGMORTAR

GEN IV - SINNOH

#467



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



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

GLACEON

GEN IV - SINNOH

#471



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

**TOGEKISS**

GEN IV - SINNOH

#468



HADA



VOLADOR

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



TOGEPI → TOGETIC → TOGEKISS

YANMEGA

GEN IV - SINNOH

#469



BICO



VOLADOR

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



YANMA → YANMEGA

LEAFEON

GEN IV - SINNOH

#470



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

**GLACEON**

GEN IV - SINNOH

#471

GLISCOR

GEN IV - SINNOH

#472



TIERRA



VOLADOR

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



GLIGAR → GLISCOR

MAMOSWINE

GEN IV - SINNOH

#473



HIENO



TIERRA

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



SWINUB → PILOSFINE → MAMOSWINE

PORYGON-Z

GEN IV - SINNOH

#474



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



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

GALLADE

GEN IV - SINNOH

#475



PSÍQUICO
LUCHA

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



PROBOPASS

GEN IV - SINNOH

#476



ROCA
ACERO

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



ROTOM

GEN IV - SINNOH

#479



ELÉCTRICO
FANTASMA

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

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.

DUSKNOIR

GEN IV - SINNOH

#477



FANTASMA

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



FROSLASS

GEN IV - SINNOH

#478



HIELO
FANTASMA

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



MESPRIT

GEN IV - SINNOH

#481

AZELF

GEN IV - SINNOH

#482



PSÍQUICO
LEGENDARIO



PSÍQUICO
LEGENDARIO

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA EMOCIÓN. ENSEÑÓ A LOS HUMANOS LA NOBLEZA DEL DOLOR Y LA ALEGRÍA.

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

DIALGA

GEN IV - SINNOH

#483



ACERO

DRAGÓN

LEGENDARIO

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

PALKIA

GEN IV - SINNOH

#484



AGUA

DRAGÓN

LEGENDARIO

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

HEATRAN

GEN IV - SINNOH

#485



FUEGO

ACERO

LEGENDARIO

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

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.

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.

CRESSELIA

GEN IV - SINNOH

#488



PSÍQUICO

LEGENDARIO

SUS ALAS EMITEN UN VELO DE PARTÍCULAS BRILLANTES. SE DICE QUE REPRESENTA UN CUARTO LUNAR.

PHIONE

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.

**MANAPHY**

GEN IV - SINNOH

#490



AGUA

MÍTICO

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



DARKRAI

GEN IV - SINNOH

#491



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

SHAYMIN-LAND

GEN IV - SINNOH

#492



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

ARCEUS

GEN IV - SINNOH

#493



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