

**HONCHKROW**

GEN IV - SINNOH

#430



SINIESTRO

VOLADOR

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

**DUSKNOIR**

GEN IV - SINNOH

#477



FANTASMA

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

**CHATOT**

GEN IV - SINNOH

#441



NORMAL

VOLADOR

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

**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.

**MUNCHLAX**

GEN IV - SINNOH

#446



NORMAL

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

**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.

**PIPLUP**

GEN IV - SINNOH

#393

AGUA



NO LE GUSTA QUE LO CUIDEN. COMO NO APRECIAS 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.

**LUXRAY**  
GEN IV - SINNOH

#405



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

**EMPOLEON**  
GEN IV - SINNOH

#395



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

**RAMPARDOS**  
GEN IV - SINNOH

#408



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

**SHINX**  
GEN IV - SINNOH

#403

**SHINX**

GEN IV - SINNOH



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

**LUXIO**  
GEN IV - SINNOH

#404

**LUXIO**

GEN IV - SINNOH



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

**GIBLE**  
GEN IV - SINNOH

#443

**GIBLE**

GEN IV - SINNOH



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



**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

**GARCHOMP**

GEN IV - SINNOH

#445



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



GIBLE GABITE GARCHOMP

**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

**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

**LUCARIO**

GEN IV - SINNOH

#448



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



RIOLU LUCARIO

**FINNEON**

GEN IV - SINNOH

#456

**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



AGUA

VOLADOR

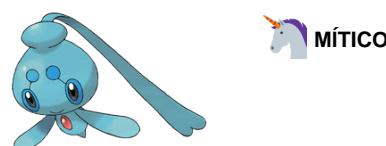
LOS SÍMBOLOS DE SU ESPALDA CAMBIAN SEGÚN LA REGIÓN. A VECES SE MEZCLA CON BANCOS DE REMORAID Y NADA JUNTO A ELLOS.



MANTYKE → MANTINE

**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.



PHIONE → MANAPHY

**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

**MANAPHY**  
GEN IV - SINNOH

#490

AGUA

MÍTICO



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



PHIONE → MANAPHY

**GLACEON**  
GEN IV - SINNOH

#471

HIELO



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



EEVEE → VAPOREON → JOLTEON → FLAREON → ESPEON

UMBREON → LEAFEON → GLACEON → SYLVEON

**AZELF**  
GEN IV - SINNOH

#482

PSÍQUICO

LEGENDARIO



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

**CHIMCHAR**  
GEN IV - SINNOH

#390

FUEGO



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



CHIMCHAR → MONFERNO → INFERNAPE

**MONFERNO**  
GEN IV - SINNOH

#391

FUEGO

LUCHA



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



CHIMCHAR → MONFERNO → INFERNAPE

**INFERNAPE**  
GEN IV - SINNOH

#392

 FUEGO  
 LUCHA

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



CHIMCHAR → MONFERNO → INFERNAPE

**STARLY**  
GEN IV - SINNOH

#396

 NORMAL  
 VOLADOR

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



STARLY → STARAVIA → STARAPTOR

**STARAVIA**  
GEN IV - SINNOH

#397

 NORMAL  
 VOLADOR

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



STARLY → STARAVIA → STARAPTOR

**STARAPTOR**  
GEN IV - SINNOH

#398

 NORMAL  
 VOLADOR

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



STARLY → STARAVIA → STARAPTOR

**BIDOOF**  
GEN IV - SINNOH

#399



NORMAL

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



BIDOOF → BIBAREL

**BIBAREL**  
GEN IV - SINNOH

#400



NORMAL

AGUA

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



BIDOOF → BIBAREL

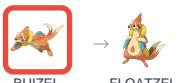
**BUIZEL**  
GEN IV - SINNOH

#418



AGUA

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



BUIZEL → FLOATZEL

**FLOATZEL**  
GEN IV - SINNOH

#419



AGUA

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



BUIZEL → FLOATZEL

**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

**BONSLY**

GEN IV - SINNOH

#438



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



BONSLY → SUDOWOODO

**HIPPOPOTAS**

GEN IV - SINNOH

#449



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



HIPPOPOTAS → HIPPODON

**HIPPODON**

GEN IV - SINNOH

#450



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



HIPPOPOTAS → HIPPODON

**MAMOSWINE**

GEN IV - SINNOH

#473



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



SWINUB → PILOSWINN → MAMOSWINN

**HEATRAN**

GEN IV - SINNOH

#485



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

**SHIELDON**

GEN IV - SINNOH

#410

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.



SHELDON



BASTIODON

**GLAMEOW**  
GEN IV - SINNOH

#431



NORMAL

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



GLAMEOW



PURUGLY

**PURUGLY**  
GEN IV - SINNOH

#432



NORMAL

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



GLAMEOW



PURUGLY

**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

**RHYPERIOR**  
GEN IV - SINNOH

#464



TIERRA

ROCA

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



RHYHORN



RHYPERIOR

**PROBOPASS**  
GEN IV - SINNOH

#476



ROCA

ACERO

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



NOSEPASS



PROBOPASS

**TURTWIG**  
GEN IV - SINNOH

#387



PLANTA

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



TURTWIG



GROTE



TORTERRA

**GROTE**  
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.



TURTWIG



GROTE



TORTERRA

**TORTERRA**  
GEN IV - SINNOH

#389



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

**BUDEW**  
GEN IV - SINNOH

#406



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

**ROSERADE**  
GEN IV - SINNOH

#407



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

**BURMY**  
GEN IV - SINNOH

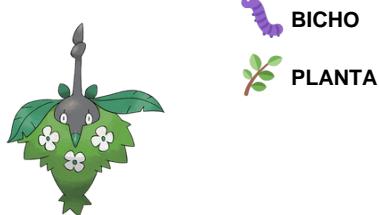
#412



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 PASADO 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

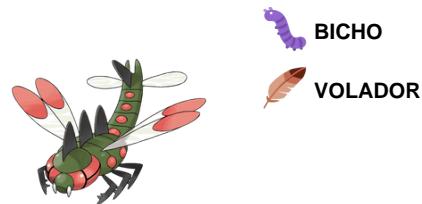


ATRAE A SUS PRESAS CON SALIVA DE OLOR DULCE Y LAS MASTICA. Tarda TODO UN DÍA EN COMÉRSELAS.

## YANMEGA

GEN IV - SINNOH

#469



BICHO

VOLADOR

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



## MIME-JR

GEN IV - SINNOH

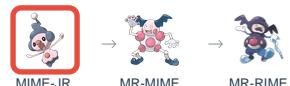
#439



PSÍQUICO

HADA

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



## LEAFEON

GEN IV - SINNOH

#470



PLANTA

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



## HAPPINY

GEN IV - SINNOH

#440



NORMAL

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



## SHAYMIN-LAND

GEN IV - SINNOH

#492



PLANTA

MÍTICO

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

## 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.



## LICKILICKY

GEN IV - SINNOH

#463



NORMAL

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



## MESPRIT

GEN IV - SINNOH

#481

PSÍQUICO

LEGENDARIO



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

**CHERRIM**

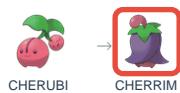
GEN IV - SINNOH

#421



PLANTA

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



CHERUBÍ



CHERRIM

**DRIFLOON**

GEN IV - SINNOH

#425



FANTASMA



VOLADOR

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



DRIFLOON



DRIFBLIM

**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

**DRIFBLIM**

GEN IV - SINNOH

#426

**MISMAGIUS**

GEN IV - SINNOH

#429

**STUNKY**

GEN IV - SINNOH

#434



FANTASMA



VOLADOR



FANTASMA

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



DRIFBLIM

**MISMAGIUS**

GEN IV - SINNOH

#429



FANTASMA

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



MISDREAVUS



MISMAGIUS



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

**GLISCOR**  
GEN IV - SINNOH

#472



TIERRA

VOLADOR



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



GLIGAR



GLISCOR

**SPIRITOMB**  
GEN IV - SINNOH

#442



FANTASMA



SINIESTRO



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

**SKORUPI**  
GEN IV - SINNOH

#451



VENENO



BICO



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



VENENO



SINIESTRO



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



SKORUPI

DRAPION

**GLISCOR**  
GEN IV - SINNOH

#472



TIERRA

VOLADOR



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



GLIGAR



GLISCOR

**PALKIA**  
GEN IV - SINNOH

#484



AGUA

DRAGÓN



LEGENDARIO



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

**KRICKETOT**  
GEN IV - SINNOH

#401



BICO



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



KRICKETOT

KRICKETUNE

**KRICKETUNE**  
GEN IV - SINNOH

#402



BICO



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



KRICKETOT



KRICKETUNE

**MAGMORTAR**  
GEN IV - SINNOH

#467



FUEGO



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



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

**PORYGON-Z**  
GEN IV - SINNOH

#474



NORMAL



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



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

**ROTEM**  
GEN IV - SINNOH

#479



ELÉCTRICO



FANTASMA



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



ELÉCTRICO



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

**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

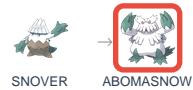


PLANTA



HIELO

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



SNOVER → ABOMASNOW

**TOGEKISS**  
GEN IV - SINNOH

#468



HADA



VOLADOR

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



TOGEPI → TOGETIC → TOGEKISS

**GALLADE**  
GEN IV - SINNOH

#475



PSÍQUICO



LUCHA

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



RALTS → KIRLIA → GARDEVOIR → GALLADE

## FROSLASS

GEN IV - SINNOH

#478



HILO

FANTASMA

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



## MOTHIM

GEN IV - SINNOH

#414



BICHO

VOLADOR

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



## DIALGA

GEN IV - SINNOH

#483



ACERO

DRAGÓN

LEGENDARIO

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

## 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.



## 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.

## CHINGLING

GEN IV - SINNOH

#433



NORMAL

MÍTICO

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

## 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.



## CHIMECHO

GEN IV - SINNOH

PSÍQUICO



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



**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



PSÍQUICO

LEGENDARIO

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