

BULBASAUR

#001

GEN I - KANTO



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

**CHARMELEON**

#005

GEN I - KANTO



SUELE USAR LA COLA PARA DERRIBAR A SU RIVAL. CUANDO LO TIRA, SE VALE DE SUS AFILADAS GARRAS PARA ACABAR CON ÉL.

**IVYSAUR**

#002

GEN I - KANTO



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

**VENUSAUR**

#003

GEN I - KANTO



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

**CHARMANDER**

#004

GEN I - KANTO

CHARMANDER

#004

GEN I - KANTO



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

**CHARMELEON**

#005

GEN I - KANTO



SUELE USAR LA COLA PARA DERRIBAR A SU RIVAL. CUANDO LO TIRA, SE VALE DE SUS AFILADAS GARRAS PARA ACABAR CON ÉL.

**CHARIZARD**

#006

GEN I - KANTO



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

**SQUIRTLE**

#007

GEN I - KANTO



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

**WARTORTLE**

#008

GEN I - KANTO



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



BLASTOISE

#009

GEN I - KANTO



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



SQUIRTLE

→

WARTORTLE

→

BLASTOISE

WEEDLE

#013

GEN I - KANTO



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

CATERPIE

#010

GEN I - KANTO



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

BUTTERFREE

KAKUNA

#014

GEN I - KANTO



CASI INCAPAZ DE MOVERSE, ESTE POKÉMON SOLO PUEDE ENDURECER SU CAPARAZÓN PARA PROTEGERSE.



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

METAPOD

#011

GEN I - KANTO



SU FRÁGIL CUERPO ESTÁ RECUBIERTO DE UNA CORAZA DURA COMO EL ACERO. PERMANECE QUIETO EN SU DESARROLLO.



CATERPIE

→

METAPOD

→

BUTTERFREE

BUTTERFREE

#012

GEN I - KANTO



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

BUTTERFREE

BEEDRILL

#015

GEN I - KANTO



TIENE 3 AGUIJONES VENENOSOS EN SUS PATAS Y COLA. SUELEN PINCHAR A SUS ENEMIGOS REPETIDAS VECES.



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

PIDGEY

#016

GEN I - KANTO



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



PIDGEY

→

PIDGEOTTO

→

PIDGEOT

PIDGEOTTO #017
GEN I - KANTO

NORMAL
 VOLADOR

TIENE UNAS GARRAS DESARROLLADAS. PUEDE ATRAPAR UN EXEGGCUTE Y TRANSPORTARLO DESDE UNA DISTANCIA DE CASI 100 KM.

**PIDGEOT** #018
GEN I - KANTO

NORMAL
 VOLADOR

CUANDO CAZA, VUELA MUY DEPRISA A RAS DEL AGUA Y SORPRENDE A INOCENTES PRESAS COMO MAGIKARP.

**SPEAROW** #021
GEN I - KANTO

NORMAL
 VOLADOR

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

**FEAROW** #022
GEN I - KANTO

NORMAL
 VOLADOR

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

**RATTATA** #019
GEN I - KANTO

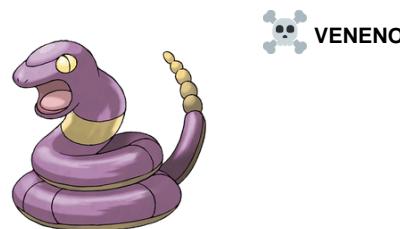
NORMAL

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

**RATICATE** #020
GEN I - KANTO

NORMAL

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

**EKANS** #023
GEN I - KANTO

VENENO

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

**ARBOK** #024
GEN I - KANTO

VENENO

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



PIKACHU
GEN I - KANTO

LEVANTA SU COLA PARA VIGILAR LOS ALREDEDORES. A VECES, PUEDE SER ALCANZADO POR UN RAYO EN ESA POSE.

ELÉCTRICO



PICHU → PIKACHU → RAICHU

NIDORAN-F
GEN I - KANTO

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

VENENO



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

RAICHU

GEN I - KANTO



ELÉCTRICO

CUANDO SE CARGA DE ELECTRICIDAD, SUS MÚSCULOS SE TENSAN Y SE VUELVE MÁS AGRESIVO DE LO NORMAL.



PICHU → PIKACHU → RAICHU

SANDSHREW

GEN I - KANTO



TIERRA

ESTE POKÉMON PERMANECE BAJO TIERRA. SI SE SIENTE AMENAZADO, SE ENROSCA PARA DEFENDERSE.



SANDSHREW → SANDSLASH

SANDSLASH

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

NIDORAN-M
GEN I - KANTO

SACA LAS OREJAS POR ENCIMA DE LA HIERBA PARA EXPLORAR EL TERRITORIO. LE PROTEGE SU CUERNO VENENOSO.

VENENO

NIDORINA
GEN I - KANTO

GEN I - KANTO

VENENO

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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

NIDOQUEEN

GEN I - KANTO



VENENO

TIERRA

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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

NIDOKING

GEN I - KANTO



VENENO

SACA LAS OREJAS POR ENCIMA DE LA HIERBA PARA EXPLORAR EL TERRITORIO. LE PROTEGE SU CUERNO VENENOSO.



NIDORAN-M → NIDORINO → NIDOKING

NIDORINO
GEN I - KANTO

#033



VENENO



LEVANTA SUS GRANDES OREJAS PARA VIGILAR. SI DETECTA ALGO, ATACARÁ DE INMEDIATO.



NIDORAN-M NIDORINO NIDOKING

VULPIX
GEN I - KANTO

#037



FUEGO



CUANDO NACE SOLO TIENE UNA COLA, PERO A MEDIDA QUE CRECE, ESTA SE VA DIVIDIENDO DESDE LA PUNTA.



VULPIX NINETALES

NIDOKING
GEN I - KANTO

#034



VENENO



TIERRA



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



NIDORAN-M NIDORINO NIDOKING

CLEFAIRY
GEN I - KANTO

#035



HADA



SE DICE QUE LA FELICIDAD LLEGARÁ A QUIEN VEA A UN GRUPO DE CLEFAIRY BAILANDO A LA LUZ DE LA LUNA LLENA.



CLEFFA CLEFAIRY CLEFABLE

CLEFABLE
GEN I - KANTO

#036



HADA



SU OÍDO ES TAN AGUDO QUE PUEDE OÍR UNA AGUJA CAER A 1 KM. VIVE EN MONTAÑAS SOLITARIAS.



CLEFFA CLEFAIRY CLEFABLE

VULPIX
GEN I - KANTO

#037

NINETALES
GEN I - KANTO

#038



FUEGO



TIENE NUEVE COLAS Y UN PELAJE DE COLOR DORADO. DICEN QUE ESTE POKÉMON LLEGA A VIVIR 1000 AÑOS.



VULPIX NINETALES

JIGGLYPUFF
GEN I - KANTO

#039



NORMAL



HADA

CAUTIVA CON LA MIRADA A SU ENEMIGO Y HACE QUE SE QUEDE PROFUNDAMENTE DORMIDO MIENTRAS ENTONA UNA DULCE MELODÍA.



IGGLYBUFF JIGGLYPUFF WIGGLYTUFF

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

ZUBAT

GEN I - KANTO



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

 VENENO
 VOLADOR

#041

**GOLBAT**

GEN I - KANTO

 VENENO
 VOLADOR

#042

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

**VILEPLUME**

GEN I - KANTO

 PLANTA
 VENENO

#045

CUANTO MAYORES SON SUS PÉTALOS, MÁS TÓXICO ES SU POLEN. LE PESA LA CABEZA Y LE CUESTA MANTENERLA ERGIDA.

**PARAS**

GEN I - KANTO

 BICHO
 PLANTA

#046

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

**ODDISH**

GEN I - KANTO

 PLANTA
 VENENO

#043

DURANTE EL DÍA, SE AGAZAPA EN EL FRÍO SUBSUELO HUYENDO DEL SOL. LA LUZ DE LA LUNA LE HACE CRECER MUCHO.

**GLOOM**

GEN I - KANTO

 PLANTA
 VENENO

#044

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

**VENONAT**

GEN I - KANTO

 BICHO
 VENENO

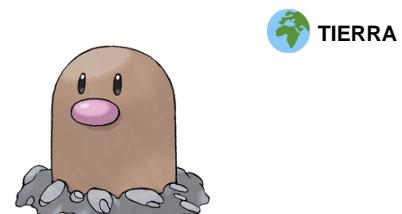
#048

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

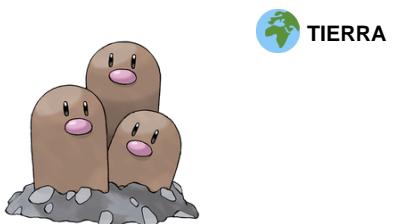


VENOMOTH #049
GEN I - KANTO

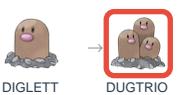
LANZA UNAS ESCAMAS QUE PARALIZAN A CUALQUIERA. QUIEN LAS TOQUE, NO PODRÁ NI PONERSE DE PIE.

**DIGLETT** #050
GEN I - KANTO

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

**DUGTRIO** #051
GEN I - KANTO

EN COMBATE, CAVA LA TIERRA, SE ESCONDE Y SALE DE REPENTE PARA GOLPEAR A SU RIVAL. NUNCA SE SABE POR DÓNDE PUEDE APARECER.

**MEOWTH** #052
GEN I - KANTO

ES DE NATURALEZA NOCTURNA. LE ATRAEN LOS OBJETOS BRILLANTES.

**PERSIAN** #053
GEN I - KANTO

AUNQUE ES MUY ADMIRADO POR EL PELO, ES DIFÍCIL DE ENTRENAR COMO MASCOTA, PORQUE ES UN POCO TRAVIESO.

**PSYDUCK** #054
GEN I - KANTO

PADECE CONTINUAMENTE DOLORES DE CABEZA. CUANDO SON MUY FUERTES, EMPIEZA A USAR MISTERIOSOS PODERES.

**GOLDUCK** #055
GEN I - KANTO

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

**MANKEY** #056
GEN I - KANTO

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



PRIMEAPE
GEN I - KANTO

#057



LUCHA



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



MANKEY

PRIMEAPE

ANNIHILAPE

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

POLITOED

GROWLITHE
GEN I - KANTO

#058



FUEGO



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



GROWLITHE

ARCANINE

ARCANINE
GEN I - KANTO

#059



FUEGO



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



GROWLITHE

ARCANINE

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

POLITOED

POLIWHIRL
GEN I - KANTO

#061

POLIWRATH
GEN I - KANTO

#062



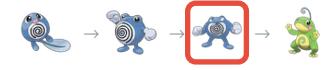
AGUA



LUCHA



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



POLIWAG

POLIWHIRL

POLIWRATH

POLITOED

ABRA
GEN I - KANTO

#063



PSÍQUICO



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



ABRA

KADABRA

ALAKAZAM

KADABRA
GEN I - KANTO

#064



PSÍQUICO



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



ABRA

KADABRA

ALAKAZAM

ALAKAZAM
GEN I - KANTO

#065



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



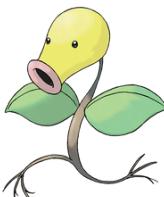
ABRA

KADABRA

ALAKAZAM

BELSPROUT
GEN I - KANTO

#069



AUNQUE SU CUERPO ES EXTREMADAMENTE DELGADO, ES MUY RÁPIDO A LA HORA DE CAPTURAR SUS PRESAS.



BELSPROUT

WEEPINBELL

VICTREEBEL

MACHOP
GEN I - KANTO

#066



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



MACHOP

MACHOKE

MACHAMP

MACHOKE
GEN I - KANTO

#067



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



MACHOP

MACHOKE

MACHAMP

MACHAMP
GEN I - KANTO

#068



TIENE CUATRO BRAZOS TAN BIEN DESARROLLADOS QUE PUEDE DAR UNA SERIE DE 1000 PUÑETAZOS EN CUESTIÓN DE DOS SEGUNDOS.



MACHOP

MACHOKE

MACHAMP

WEEPINBELL
GEN I - KANTO

#070



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



BELSPROUT

WEEPINBELL

VICTREEBEL

VICTREEBEL
GEN I - KANTO

#071



DICEN QUE VIVE EN GRANDES COLONIAS EN EL INTERIOR DE LAS JUNGLAS, AUNQUE NADIE HA PODIDO VERIFICARLO.



BELSPROUT

WEEPINBELL

VICTREEBEL

TENTACOOL
GEN I - KANTO

#072



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



TENTACOOL

TENTACRUEL

TENTACRUEL #073
GEN I - KANTO

AGUA

VENENO

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



TENTACOOL → TENTACRUEL

PONYTA #077
GEN I - KANTO

FUEGO

CUANDO NACE, APENAS PUEDE TENERSE EN PIE. PERO VA FORTALECIENDO LAS PATAS EN CUANTO EMPIEZA A GALOPAR.



PONYTA → RAPIDASH

GEODUDE #074
GEN I - KANTO

ROCA

TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

RAPIDASH #078
GEN I - KANTO

FUEGO

GALOPA A CASI 240 KM POR HORA. SU CRIN ARDIENTE PARECE UNA FLECHA CUANDO CORRE.



RAPIDASH → SLOWPOKE

GRAVELER #075
GEN I - KANTO

ROCA

TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

SLOWPOKE #079
GEN I - KANTO

AGUA

PSÍQUICO

DESCansa ocioso junto al agua. Si algo muerde su cola, no lo notará en todo el día.



SLOWPOKE → SLOWBRO → SLOWKING

GOLEM #076
GEN I - KANTO

ROCA

TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

SLOWBRO #080
GEN I - KANTO

AGUA

PSÍQUICO

TIENE UNA COLA TAN APETECIBLE, QUE EL SHELLDER QUE VA ENGANCHADO A ELLA NO SE SOLTARÁ POR NADA DEL MUNDO.



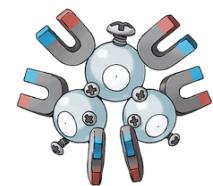
SLOWPOKE → SLOWBRO → SLOWKING

MAGNEMITE #081
GEN I - KANTO

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

**DODUO** #085
GEN I - KANTO

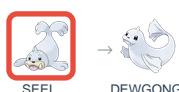
MÁS VALE NO PERDER DE VISTA NINGUNA DE LAS TRES CABEZAS. DE LO CONTRARIO, EL NÚMERO DE PICOTAZOS SERÁ ENORME.

**MAGNETON** #082
GEN I - KANTO

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

**SEEL** #086
GEN I - KANTO

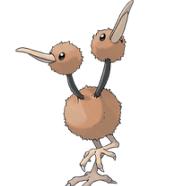
ESTE POKÉMON VIVE EN ICEBERGS. NADA EN EL MAR Y USA EL CUERNO DE SU CABEZA PARA ROMPER EL HIELO.

**FARFETCHD** #083
GEN I - KANTO

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

**DEWGONG** #087
GEN I - KANTO

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

**DODUO** #084
GEN I - KANTO

ESTE POKÉMON DE DOS CABEZAS ES EL RESULTADO DE UNA MUTACIÓN. CUANDO CORRE, PUEDE ALCANZAR CASI 100 KM POR HORA.

**GRIMER** #088
GEN I - KANTO

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



MUK

GEN I - KANTO



#089

SHELDER

GEN I - KANTO



#090

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



GRIMER



MUK

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



SHELDER

CLOYSTER

HAUNTER

GEN I - KANTO



#093

GENGAR

GEN I - KANTO



#094

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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

CLOYSTER

GEN I - KANTO



#091

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



SHELDER

CLOYSTER

GASTLY

GEN I - KANTO



#092

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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

ONIX

GEN I - KANTO

ONIX

GEN I - KANTO



#095

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



ONIX

STEELIX

DROWZEE

GEN I - KANTO



#096

ADORMECE A SUS ENEMIGOS Y SE COME SUS SUEÑOS. A VECES SE PONE ENFERMO SI COME PESADILLAS.



DROWZEE

HYPNO

HYPNO

GEN I - KANTO



PSÍQUICO

#097

LLEVA UN PÉNDULO EN LA MANO. UNA VEZ, HIZO DESAPARECER A UN NIÑO AL QUE HABÍA HIPNOTIZADO.



DROWZEE

HYPNO

KRABBY

GEN I - KANTO



AGUA

#098

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



KRABBY

KINGLER

KINGLER

GEN I - KANTO



AGUA

#099

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



ELÉCTRICO

#100

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



VOLTORB

ELECTRODE

ELECTRODE

GEN I - KANTO

ELÉCTRICO



EXPLOTA A LA MÍNIMA. POR ESO SE LES TIENE MUCHO MIEDO. ESTOS POKÉMON RECIBEN EL MOTE DE BOMBA BALL.



VOLTORB

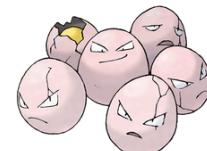
ELECTRODE

EXEGGCUTE

GEN I - KANTO

PLANTA

PSÍQUICO



ESTOS SEIS HUEVOS SE COMUNICAN POR TELEPATÍA. SI SE SEPARAN, SE PUEDEN REUNIR RÁPIDAMENTE.



EXEGGCUTE

EXEGGUTOR

EXEGGUTOR

GEN I - KANTO

PLANTA

PSÍQUICO



SUS TRES CABEZAS PIENSAN DE FORMA INDEPENDIENTE. SIN EMBARGO, SON AMIGAS Y NO SUELEN DISPUTAR NUNCA.



EXEGGCUTE

EXEGGUTOR

CUBONE

GEN I - KANTO

TIERRA



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



CUBONE

MAROWAK

MAROWAK
GEN I - KANTO

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



#105



CUBONE

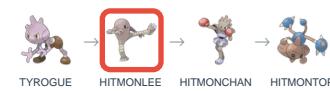


MAROWAK

HITMONLEE
GEN I - KANTO

#106

ENCOGE Y ESTIRA LAS PATAS A SU ANTOJO. CUANDO LAS ESTIRAS, ES CAPAZ DE PROPINAR UNA BUENA PATADA AL ENEMIGO.



TYROGUE



HITMONLEE



HITMONCHAN

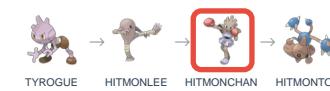


HITMONTOP

HITMONCHAN
GEN I - KANTO

#107

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



TYROGUE



HITMONLEE



HITMONCHAN



HITMONTOP

LICKITUNG
GEN I - KANTO

#108

SU LARGA LENGUA, RECUBIERTA DE SALIVA PEGAJOSA, SE PEGA A TODO, POR LO QUE ES MUY ÚTIL.



LICKITUNG

LICKILICKY

KOFFING
GEN I - KANTO

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

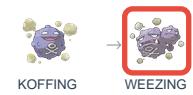


KOFFING

WEEZING

WEEZING
GEN I - KANTO

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



KOFFING

WEEZING

RHYHORN
GEN I - KANTO

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



RHYHORN

RHYDON

RHYPERIOR

RHYDON
GEN I - KANTO

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



RHYDON

RHYPERIOR

CHANSEY
GEN I - KANTO

#113

NORMAL



SE DICE QUE REPARTE FELICIDAD. SE CARACTERIZA POR SU COMPASIÓN Y REPARTE SUS HUEVOS ENTRE LA GENTE HERIDA.

**SEADRA**
GEN I - KANTO

#117

AGUA

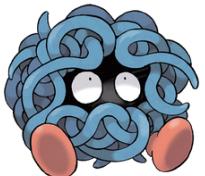


LAS AFILADAS PÚAS QUE LE RECUBREN EL CUERPO SE LE ERIZAN Y PUEDEN CAUSAR EL DEBILITAMIENTO CON SOLO TOCARLO.

**TANGELA**
GEN I - KANTO

#114

PLANTA



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

**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.

HORSEA
GEN I - KANTO

#116

AGUA



ES FAMOSO POR DERIBAR A BICHOS VOLADORES LANZANDO TINTA DESDE LA SUPERFICIE DEL AGUA.

**GOLDEEN**
GEN I - KANTO

#118

AGUA



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

**SEAKING**
GEN I - KANTO

#119

AGUA



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

**STARYU**
GEN I - KANTO

#120

AGUA



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



STARMIE

GEN I - KANTO



#121



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



STARLY → STARMIE

MR-MIME

GEN I - KANTO



#122



PARA REPELER ATAQUES, SOLIDIFICA EL AIRE Y CREA MUROS INVISIBLES CON EMANACIONES DE SUS DEDOS.



MIME-JR → MR-MIME → MR-RIME

ELECTABUZZ

GEN I - KANTO



#125



POR LA SUPERFICIE DE SU PIEL CORRE LA ELECTRICIDAD. EN LA OSCURIDAD, SU CUERPO SE TORNA BLANQUECINO.



ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE

MAGMAR

GEN I - KANTO



#126



A ESTE POKÉMON SE LO ENCONTRARON CERCA DE UN VOLCÁN. ESTA CRIATURA ÍGNEA TIENE UNA TEMPERATURA CORPORAL DE UNOS 1200 °C.



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

SCYTHER

GEN I - KANTO



#123



DESTROZA A SU PRESA CON LAS GUADAÑAS QUE TIENE. NO ES COMÚN QUE USE LAS ALAS PARA VOLAR.



SCYTHER → SCIZOR → KLEAVOR

JYNX

GEN I - KANTO



#124



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



SMOOCHUM → JYNX

TAUROS

GEN I - KANTO



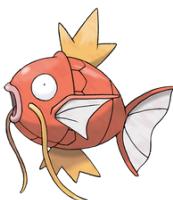
#128



DESPUÉS DE ANIMARSE A LUCHAR FUSTIGÁNDOSE CON SUS TRES COLAS, CARGA A TODA VELOCIDAD.

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

EEVEE
GEN I - KANTO

#133



NORMAL

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

**GYARADOS**
GEN I - KANTO

#130



VOLADOR

EN LA LITERATURA ANTIGUA SE DICE QUE UN GYARADOS REBOSANTE DE VIOLENCIA ARRASÓ UN POBLADO.



MAGIKARP → GYARADOS

LAPRAS
GEN I - KANTO

#131



HIELO

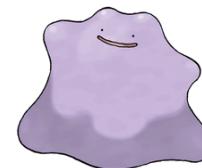
SON BUENOS DE CORAZÓN. MUCHOS FUERON CAPTURADOS POR SER TAN PACÍFICOS. AHORA HAY MUCHOS MENOS.



NORMAL

DITTO
GEN I - KANTO

#132



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

EEVEE
GEN I - KANTO

#133



NORMAL

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

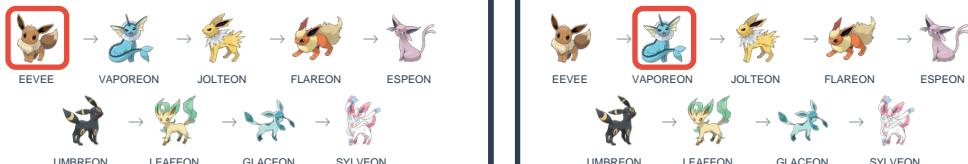
**VAPOREON**
GEN I - KANTO

#134



AGUA

PREFIERE LAS BELLAS COSTAS. CON CÉLULAS PARECIDAS AL AGUA, PODRÍA FUNDIRSE EN LA MISMA.

**JOLTEON**
GEN I - KANTO

#135



ELÉCTRICO

TODOS LOS PELOS DE SU CUERPO SE PONEN DE PUNTA SI EMPIEZA A CARGARSE DE ELECTRICIDAD.

**FLAREON**
GEN I - KANTO

#136



FUEGO

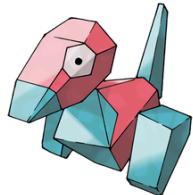
ALMACENA LLAMAS EN SU CUERPO, QUE ALCANZA UNA TEMPERATURA DE 900 °C ANTES DE UN COMBATE.



PORYGON
GEN I - KANTO

#137

NORMAL



POKÉMON CREADO POR EL HOMBRE TRAS MUCHAS INVESTIGACIONES. SUS HABILIDADES SON BÁSICAS.

**KABUTO**
GEN I - KANTO

#140

ROCA

AGUA



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

**KABUTOPS**
GEN I - KANTO

#141

ROCA
AGUA

REPLEGA SUS EXTREMIDADES EN EL AGUA PARA HACERSE MÁS COMPACTO, Y MUEVE SU CONCHA PARA NADAR RÁPIDO.

**OMANYTE**
GEN I - KANTO

#138

GEN I - KANTO

ROCA

AGUA



POKÉMON PREHISTÓRICO QUE VIVIÓ EN EL OCÉANO PRIMORDIAL. PARA NADAR SE VALÍA DE SUS 10 TENTÁCULOS.

**OMASTAR**
GEN I - KANTO

#139

GEN I - KANTO

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.

**AERODACTYL**
GEN I - KANTO

#142

GEN I - KANTO

ROCA

VOLADOR



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

SNORLAX
GEN I - KANTO

#143

GEN I - KANTO

NORMAL



NO SE ENCUENTRA SATISFECHO HASTA QUE NO SE COME 400 KG DE COMIDA CADA DÍA. CUANDO ACABA DE COMER, SE QUEDA DORMIDO.

**MUNCHLAX**
GEN I - KANTO

#144

GEN I - KANTO

#144

HIENO

VOLADOR

LEGENDARIO



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

ZAPDOS

GEN I - KANTO



ES UN LEGENDARIO PÁJARO POKÉMON. DICEN QUE APARECE ENTRE LAS NUBES LANZANDO ENORMES RAYOS BRILLANTES.

DRAGONITE

GEN I - KANTO



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.



#145

**MOLTRES**

GEN I - KANTO



ES MÁS CONOCIDO COMO EL LEGENDARIO PÁJARO DE FUEGO. CON CADA ALETEO CREA BRILLANTES LLAMAS.



#146

**DRATINI**

GEN I - KANTO



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



#147

DRAGONAIR

GEN I - KANTO



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



#148

DRAGONITE

#149

GEN I - KANTO

**MEWTWO**

GEN I - KANTO



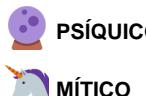
#150



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

MEW

GEN I - KANTO



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



#151

CHIKORITA

GEN II - JOHTO



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



#152



BAYLEEF

#153

GEN II - JOHTO



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

**TYPHLOSION**

#157

GEN II - JOHTO



SI SU FURIA CRECE, SE CALIENTA TANTO QUE CUALQUIER COSA QUE TOQUE SE PRENDERÁ AL INSTANTE.

**MEGANIUM**

#154

GEN II - JOHTO



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

**CYNDALUIL**

#155

GEN II - JOHTO



ES UN POKÉMON MUY TÍMIDO. SI SE ASUSTA, LAS LLAMAS DE SU LOMO ARDEN CON MÁS FUERZA.

**QUILAVA**

#156

GEN II - JOHTO



ANTES DE EMPEZAR A LUCHAR, SE GIRA ANTE SU RIVAL PARA ALARDEAR DEL ALCANCE Y LA FUERZA DE SUS LLAMAS.

**TOTODILE**

#158

GEN II - JOHTO



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

**CROCONAW**

#159

GEN II - JOHTO



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

**FERALIGATR**

#160

GEN II - JOHTO



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



SENTRET

GEN II - JOHTO



NORMAL

FURRET

GEN II - JOHTO



NORMAL

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



Furret

LEDYBA

GEN II - JOHTO



BICHO

VOLADOR

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



Ledian

#165**LEDIAN**

GEN II - JOHTO



BICHO

VOLADOR

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



Ledian

HOOHoot**#162****HOOHoot**

GEN II - JOHTO



NORMAL

#163

NOCTOWL

GEN II - JOHTO



NORMAL

VOLADOR

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



Noctowl

NOCTOWL**#164**

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



Noctowl

LEDYBA

GEN II - JOHTO

BICHO

VOLADOR

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



Ledian

#165**LEDIAN**

GEN II - JOHTO



BICHO

VOLADOR

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



Ledian

#166

SPINARAK

GEN II - JOHTO



BICHO

VENENO

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



Ariados

ARIADOS**#168**

GEN II - JOHTO



BICHO

VENENO

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



Ariados

CROBAT

GEN II - JOHTO



VENENO

VOLADOR

#169

CHINCHOU

GEN II - JOHTO



AGUA

ELÉCTRICO

#170

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



ZUBAT

GOLBAT

CROBAT

CLEFFA

GEN II - JOHTO



HADA

#173

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



CLEFFA

CLEFAIRY

CLEFABLE

IGGLYBUFF

GEN II - JOHTO



NORMAL
HADA

#174

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



IGGLYBUFF

JIGGLYPUFF

WIGGLYTUFF

LANTURN

GEN II - JOHTO



AGUA

ELÉCTRICO

#171

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



CHINCHOU

LANTURN

PICHU

GEN II - JOHTO



ELÉCTRICO



PICHU

PIKACHU

RAICHU

TOGEPI

GEN II - JOHTO



HADA

#175

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



TOGEPI

TOGETIC

TOKEKISS

TOGETIC

GEN II - JOHTO



HADA
VOLADOR



TOGEPI

TOGETIC

TOKEKISS

NATU

#177

GEN II - JOHTO



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



NATU XATU

XATU

#178

GEN II - JOHTO



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



NATU XATU

MAREEP

#179

GEN II - JOHTO



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



MAREEP FLAFFFY AMPHAROS

FLAFFFY

#180

GEN II - JOHTO



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



MAREEP FLAFFFY AMPHAROS

AMPHAROS

#181

GEN II - JOHTO



LA PUNTA DE SU COLA RELUCE BRILLANTEMENTE Y PUEDE SER VISTA DESDE LEJOS. ES USADO COMO FARO.

**BELLOSSOM**

#182

GEN II - JOHTO



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

**MARILL**

#183

GEN II - JOHTO



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



AZURILL MARILL AZUMARILL

AZUMARILL

#184

GEN II - JOHTO



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



AZURILL MARILL AZUMARILL

SUDOWOODO

GEN II - JOHTO



#185

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



BONSLY → SUDOWOODO

JUMPLUFF

GEN II - JOHTO



#189

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

**POLITOED**

GEN II - JOHTO



#186

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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

HOPPIP

GEN II - JOHTO

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.



HOPPIP → SKIPLOOM → JUMPLUFF

SKIPLOOM

GEN II - JOHTO



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



HOPPIP → SKIPLOOM → JUMPLUFF

JUMPLUFF

#189

AIPOM

GEN II - JOHTO



#190

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

**SUNKERN**

GEN II - JOHTO

SUNKERN

GEN II - JOHTO



#191

PUEDE CAER DEL CIELO DE REPENTE. SI LE ATACA UN SPEAROW, MOVERÁ VIOLENTAMENTE SUS HOJAS.



SUNKERN → SUNFLORA

SUNFLORA

#192

GEN II - JOHTO



A MEDIDA QUE SE ACERCA EL VERANO, VA ADQUIRIENDO UN COLOR MÁS VIVO E INTENSO EN LOS PÉTALOS DE LA CARA.



SUNKERN → SUNFLORA

YANMA

GEN II - JOHTO



#193

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

**UMBREON**

GEN II - JOHTO



#197

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

**WOOPER**

GEN II - JOHTO



#194

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

**MURKROW**

GEN II - JOHTO



#198

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

**QUAGSIRE**

GEN II - JOHTO



#195

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

**SLOWKING**

GEN II - JOHTO



#199

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

**ESPEON**

GEN II - JOHTO



#196

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

**UMBREON**

GEN II - JOHTO

**MISDREAVUS**

GEN II - JOHTO



#200

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



UNOWN

GEN II - JOHTO



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

PSÍQUICO

#201

FORRETRESS

GEN II - JOHTO



BICHO

ACERO

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

PINECO → FORRETTRESS

#205

DUNSPARCE

GEN II - JOHTO



NORMAL

ESTE POKÉMON ESCAPA HACIA ATRÁS PERFORANDO EL SUELO CON SU COLA, SI ES DESCUBIERTO.

DUNSPARCE → DUDUNSPARCE

#206

GLIGAR

GEN II - JOHTO



TIERRA

VOLADOR

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

GLIGAR → GLISCOR

#207

STEELIX

GEN II - JOHTO



ACERO

TIERRA

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

ONIX → STEELIX

#208

WOBBUFFET

GEN II - JOHTO



PSÍQUICO

#202

GIRAFARIG

GEN II - JOHTO



NORMAL

PSÍQUICO

CUANDO DUEME, LA CABEZA DE SU COLA SE QUEDA VIGILANDO, YA QUE ELLA NO NECESITA DORMIR.

GIRAFARIG → FARIGIRAF

#203

PINECO

GEN II - JOHTO



BICHO

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

PINECO → FORRETTRESS

#204

SNUBBULL

#209

GEN II - JOHTO



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



SNUBBULL → GRANBULL

GRANBULL

#210

GEN II - JOHTO



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



SNUBBULL → GRANBULL

QWILFISH

#211

GEN II - JOHTO



AGUA



VENENO

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



QWILFISH → OVERQWIL

SCIZOR

#212

GEN II - JOHTO



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

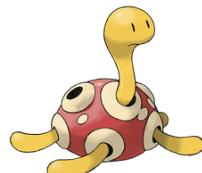
SHUCKLE

#213

GEN II - JOHTO



BICHO



LAS BAYAS QUE ALMACENA EN SU CAPARAZÓN CON FORMA DE TARRO SE CONVIERTEN AL FINAL EN UN ESPESO ZUMO.

HERACROSS

#214

GEN II - JOHTO



BICHO



LUCHA

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

SNEASEL

#215

GEN II - JOHTO



SINIESTRO



HIELO

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



SNEASEL → WEAVILE → SNEASLER

TEDDIURSA

#216

GEN II - JOHTO



NORMAL



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



TEDDIURSA → URSARING → URSALUNA

URSARING

GEN II - JOHTO



NORMAL

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



TEDDIURSA URSARING URSALUNA

SLUGMA

GEN II - JOHTO



FUEGO

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



SLUGMA MAGCARGO

PILOSWINE

GEN II - JOHTO

HIELO
TIERRA

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



SWINUB PILOSWINE MAMOSWINE

CORSOLA

GEN II - JOHTO

AGUA
ROCA

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



CURSOLA

MAGCARGO

GEN II - JOHTO

REMRUID

GEN II - JOHTO

FUEGO
ROCA

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



SLUGMA MAGCARGO

SWINUB

GEN II - JOHTO

OCTILLERY

GEN II - JOHTO

HIELO
TIERRA

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



SWINUB PILOSWINE MAMOSWINE

PILOSWINE

GEN II - JOHTO

CORSOA

GEN II - JOHTO

HIELO
TIERRAAGUA
ROCA

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



CURSOLA

REMRUID

GEN II - JOHTO

REMRUID

#223



AGUA

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



REMRUID OCTILLERY

OCTILLERY

GEN II - JOHTO

AGUA

OCTILLERY

#224



AGUA

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



REMRUID OCTILLERY

DELIBIRD

#225

GEN II - JOHTO



HIELO

VOLADOR

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

MANTINE

#226

GEN II - JOHTO



AGUA

VOLADOR

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

MANTYKE

MANTINE

HOUNDOOM

#229

GEN II - JOHTO



SINIESTRO

FUEGO

HACE MUCHO, LA GENTE CREÍA QUE SUS HORRIPILANTES AULLIDOS ERAN DE LA MUERTE PERSONIFICADA.

HOUNDOUR → HOUNDOOM

KINGDRA

#230

GEN II - JOHTO



AGUA

DRAGÓN

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

HORSEA → SEADRA → KINGDRA

SKARMORY

#227

GEN II - JOHTO



ACERO

VOLADOR

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

PHANPY → DONPHAN

HOUNDOUR

#228

GEN II - JOHTO



SINIESTRO

FUEGO

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

HOUNDOUR → HOUNDOOM

HOUNDOOM

#229

GEN II - JOHTO

SINIESTRO

FUEGO

HACE MUCHO, LA GENTE CREÍA QUE SUS HORRIPILANTES AULLIDOS ERAN DE LA MUERTE PERSONIFICADA.

HOUNDOUR → HOUNDOOM

KINGDRA

#230

GEN II - JOHTO



AGUA

DRAGÓN

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

HORSEA → SEADRA → KINGDRA

PHANPY

#231

GEN II - JOHTO



TIERRA

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

PHANPY → DONPHAN

DONPHAN

#232

GEN II - JOHTO

TIERRA



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

PHANPY → DONPHAN

PORYGON2

#233

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

**STANTLER**

#234

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

**HITMONTOP**

#237

GEN II - JOHTO



LUCHA

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

**SMOOCHUM**

#238

GEN II - JOHTO



HIELO

PSÍQUICO

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

**SMEARGLE**

#235

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

TYROGUE

#236

GEN II - JOHTO

LUCHA



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

**ELEKID**

#239

GEN II - JOHTO

ELÉCTRICO



GENERA ELECTRICIDAD GIRANDO LOS BRAZOS. NO OBSTANTE, ES INCAPAZ DE ALMACENAR LA ENERGÍA CREADA.

**MAGBY**

#240

GEN II - JOHTO

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.



MILTANK

#241

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

BLISSEY

#242

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

**SUICUNE**

#245

GEN II - JOHTO



AGUA

LEGENDARIO

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

LARVITAR

#246

GEN II - JOHTO



ROCA

TIERRA

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

**RAIKOU**

#243

GEN II - JOHTO



ELÉCTRICO
LEGENDARIO

LAS NUBES DE LLUVIA QUE LLEVA LE PERMITEN LANZAR RAYOS A VOLUNTAD. DICEN QUE APARECIÓ CON UN RAYO.

ENTEI

#244

GEN II - JOHTO



FUEGO
LEGENDARIO

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

PUPITAR

#247

GEN II - JOHTO



ROCA

TIERRA

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

**TYRANITAR**

#248

GEN II - JOHTO



ROCA
SINIESTRO

EN UNA DE SUS PODEROSAS GARRAS TIENE EL PODER DE HACER TEMBLAR LA TIERRA Y LAS MONTAÑAS.



LUGIA

GEN II - JOHTO

#249



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

HO-OH

GEN II - JOHTO

#250



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

CELEBI

GEN II - JOHTO

#251



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.

**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.

**SCEPTILE**

GEN III - HOENN

#254



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

**TORCHIC**

GEN III - HOENN

#255



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



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



BLAZIKEN

#257

GEN III - HOENN



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



TORCHIC → COMBUSKEN → BLAZIKEN

MUDKIP

#258

GEN III - HOENN



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



MUDKIP → MARSHOMP → SWAMPERT

POOCHYENA

#261

GEN III - HOENN



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



POOCHYENA → MIGHTYENA

MIGHTYENA

#262

GEN III - HOENN



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



POOCHYENA → MIGHTYENA

MARSHOMP

#259

GEN III - HOENN



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



MUDKIP → MARSHOMP → SWAMPERT

SWAMPERT

#260

GEN III - HOENN



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



MUDKIP → MARSHOMP → SWAMPERT

ZIGZAGOON

#263

GEN III - HOENN



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



ZIGZAGOON → LINOONE → OBSTAGOON

LINOONE

#264

GEN III - HOENN



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



ZIGZAGOON → LINOONE → OBSTAGOON

WURMPLE
GEN III - HOENN

#265



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

**SILCOON**
GEN III - HOENN

#266



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

**BEAUTIFLY**
GEN III - HOENN

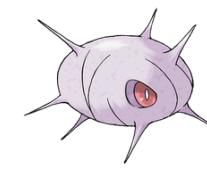
#267



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

**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.

**DUSTOX**
GEN III - HOENN

#269



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

**LOTAD**
GEN III - HOENN

#270



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

**LOMBRE**
GEN III - HOENN

#271



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

**LUDICOL**
GEN III - HOENN

#272



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



SEEDOT

#273

GEN III - HOENN



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

**SWELLOW**

#277

GEN III - HOENN



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

**NUZLEAF**

#274

GEN III - HOENN



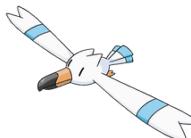
SINIESTRO

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

**WINGULL**

#278

GEN III - HOENN



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

**SHIFTRY**

#275

GEN III - HOENN



SINIESTRO

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

**TAILLOW**

#276

GEN III - HOENN



VOLADOR

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

**RALTS**

#280

GEN III - HOENN



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



KIRLIA

#281

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

HADA

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

**GARDEVOIR**

#282

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

HADA

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

**SHROOMISH**

#285

GEN III - HOENN



PLANTA

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

**BRELOOM**

#286

GEN III - HOENN



PLANTA

LUCHA

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

**SURSKIT**

#283

GEN III - HOENN



BICHO

AGUA

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

**MASQUERAIN**

#284

GEN III - HOENN



BICHO

VOLADOR

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

**SLAKOTH**

#287

GEN III - HOENN



NORMAL

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

**VIGOROTH**

#288

GEN III - HOENN



NORMAL

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



SLAKING

#289

GEN III - HOENN



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



SLAKOTH

VIGOROTH

SLAKING

NINCADA

#290

GEN III - HOENN



TIERRA

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

WHISMUR

#293

GEN III - HOENN



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

LOUDRED

#294

GEN III - HOENN



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

NINJASK

#291

GEN III - HOENN



VOLADOR

ESCUCRAR SU ZUMBITO DE FORMA CONTINUADA PROVOCÁ JAQUECAS. CASI NO SE LE VE DE LO RÁPIDO QUE ES.



NINCADA

NINJASK

SHEDINJA

SHEDINJA

#292

GEN III - HOENN



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



NINCADA

NINJASK

SHEDINJA

WHISMUR

#293

GEN III - HOENN



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

LOUDRED

#294

GEN III - HOENN



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

EXPLOULD

#295

GEN III - HOENN



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLOULD

MAKUHITA

#296

GEN III - HOENN



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



MAKUHITA

HARIYAMA

HARIYAMA
GEN III - HOENN

#297



LUCHA



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



MAKUHITA

HARIYAMA

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

DELCATTY
GEN III - HOENN

#301



NORMAL



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



SKITTY

DELCATTY

SABLEYE
GEN III - HOENN

#302



SINIESTRO



FANTASMA



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

MAWILE
GEN III - HOENN

#303



ACERO



HADA



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

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



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



ACERO

ROCA

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



ARON

LAIRON

AGGRON

ELECTRIKE

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

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



ELECTRIKE → MANECTRIC

MANECTRIC

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

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



ELECTRIKE → MANECTRIC

MEDITITE

GEN III - HOENN



LUCHA

PSÍQUICO

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



MEDITITE

MEDICHAM

MEDICHAM

GEN III - HOENN



LUCHA

PSÍQUICO

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



MEDITITE

MEDICHAM

PLUSLE

#311

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

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

MINUN

#312

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

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

VOLBEAT

#313

GEN III - HOENN



BICHO

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

ILLUMISE

#314

GEN III - HOENN



BICHO

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

SWALOT

#317

GEN III - HOENN



VENENO

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

**CARVANHA**

#318

GEN III - HOENN



AGUA
SINIESTRO

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

**ROSELIA**

#315

GEN III - HOENN



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**

#316

GEN III - HOENN



VENENO

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

**SHARPEDO**

#319

GEN III - HOENN



AGUA
SINIESTRO

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

**WAILMER**

#320

GEN III - HOENN



AGUA

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



WAILORD

#321

GEN III - HOENN



AGUA



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



WAILMER

WAILORD

SPOINK

#325

GEN III - HOENN



PSÍQUICO



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



SPOINK

GRUMPIG

NUMEL

#322

GEN III - HOENN



FUEGO



TIERRA



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



NUMEL

CAMERUPT

CAMERUPT

#323

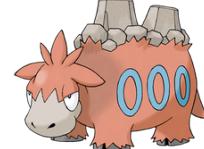
GEN III - HOENN



FUEGO



TIERRA



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



NUMEL

CAMERUPT

TORKOAL

#324

GEN III - HOENN



FUEGO



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

SPOINK

#325

GEN III - HOENN



PSÍQUICO



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



SPOINK

GRUMPIG

GRUMPIG

#326

GEN III - HOENN



PSÍQUICO



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



SPOINK

GRUMPIG

SPINDA

#327

GEN III - HOENN



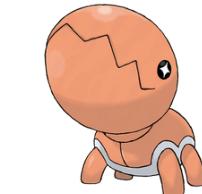
NORMAL



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



TIERRA



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



TRAPINCH

VIBRAVA

FLYGON

VIBRAVA

#329

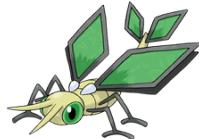
GEN III - HOENN



TIERRA



DRAGÓN



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



TRAPINCH → VIBRAVA → FLYGON

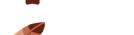
SWABLU

#333

GEN III - HOENN



NORMAL



VOLADOR



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



SWABLU → ALTARIA

FLYGON

#330

GEN III - HOENN



TIERRA



DRAGÓN



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



TRAPINCH → VIBRAVA → FLYGON

CACNEA

#331

GEN III - HOENN



PLANTA



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



CACNEA → CACTURNE

CACTURNE

#332

GEN III - HOENN



PLANTA



SINIESTRO



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



CACNEA → CACTURNE

SWABLU

#333

GEN III - HOENN



NORMAL



VOLADOR



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



SWABLU → ALTARIA

ALTARIA

#334

GEN III - HOENN



DRAGÓN



VOLADOR



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



SWABLU → ALTARIA

ZANGOOSE

#335

GEN III - HOENN



NORMAL



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

SEVIPER

#336

GEN III - HOENN



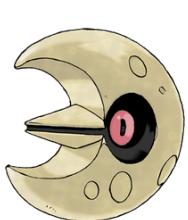
VENENO



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

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.

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

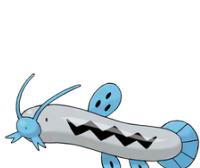
ESTE MALANDRÍN USA SUS PINZAS PARA ATOSIGAR Y EXPULSAR A LOS OTROS POKÉMON QUE VIVEN EN SU ESTANQUE.



COPRHISH → CRAWDAUNT

BARBOACH
GEN III - HOENN

#339

 AGUA
 TIERRA

RECUBRE SU CUERPO DE UNA PELÍCULA VISCOsa QUE LE PERMITE ESCAPAR SI ALGUIEN LO AGARRA.



BARBOACH → WHISCASH

WHISCASH
GEN III - HOENN

#340

 AGUA
 TIERRA

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



BARBOACH → WHISCASH

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.



COPRHISH → CRAWDAUNT

BALTOY
GEN III - HOENN

#343

 TIERRA
 PSÍQUICO

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



BALTOY → CLAYDOL

CLAYDOL
GEN III - HOENN

#344

 TIERRA
 PSÍQUICO

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



BALTOY → CLAYDOL

LILEEP

#345

GEN III - HOENN



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

**CRADILY**

#346

GEN III - HOENN



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

**FEEBAS**

#349

GEN III - HOENN



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

**MILOTIC**

#350

GEN III - HOENN



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

**ANORITH**

#347

GEN III - HOENN



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

**ARMALDO**

#348

GEN III - HOENN



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

**CASTFORM**

#351

GEN III - HOENN



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

KECLEON

#352

GEN III - HOENN



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

SHUPPET

#353

GEN III - HOENN



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



SHUPPET → BANETTE

TROPIUS

#357

GEN III - HOENN



PLANTA



VOLADOR

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

BANETTE

#354

GEN III - HOENN



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



SHUPPET → BANETTE

CHIMECHO

#358

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

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



CHINGLING → CHIMECHO

DUSKULL

#355

GEN III - HOENN



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



DUSKULL → DUSCLOPS → DUSKNOIR

DUSCLOPS

#356

GEN III - HOENN



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



DUSKULL → DUSCLOPS → DUSKNOIR

TROPIUS

#357

GEN III - HOENN



SINIESTRO

CHIMECHO

#358

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

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

ABSOL

#359

GEN III - HOENN



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

WYNAUT

#360

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

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



WYNAUT → WOBBUFFET

SNORUNT

#361

GEN III - HOENN



HIELO

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



SNORUNT GLALIE FROSLASS

GLALIE

#362

GEN III - HOENN



HIELO

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



SNORUNT GLALIE FROSLASS

SPHEAL

#363

GEN III - HOENN



HIELO



AGUA

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



SPHEAL SEALEO WALREIN

SEALEO

#364

GEN III - HOENN



HIELO



AGUA

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



SPHEAL SEALEO WALREIN

WALREIN

#365

GEN III - HOENN



HIELO



AGUA

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



SPHEAL SEALEO WALREIN

CLAMPERL

#366

GEN III - HOENN



AGUA

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



CLAMPERL HUNTAIL GOREBYSS

HUNTAIL

#367

GEN III - HOENN



AGUA

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



CLAMPERL HUNTAIL GOREBYSS

GOREBYSS

#368

GEN III - HOENN



AGUA

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



CLAMPERL HUNTAIL GOREBYSS

RELICANTH

#369

GEN III - HOENN



AGUA

ROCA

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

LUVDISC

#370

GEN III - HOENN



AGUA

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

SALAMENCE

#373

GEN III - HOENN



DRAGÓN

VOLADOR

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

**BELDUM**

#374

GEN III - HOENN



ACERO

PSÍQUICO

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

**BAGON**

#371

GEN III - HOENN



DRAGÓN

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

**SHELGON**

#372

GEN III - HOENN



DRAGÓN

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

**METANG**

#375

GEN III - HOENN



ACERO

PSÍQUICO

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

**METAGROSS**

#376

GEN III - HOENN



ACERO

PSÍQUICO

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



REGIROCK

#377

GEN III - HOENN



ROCA

LEGENDARIO

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

LATIOS

#381

GEN III - HOENN



DRAGÓN

PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

REGICE

#378

GEN III - HOENN



HIELO

LEGENDARIO

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

REGISTEEL

#379

GEN III - HOENN



ACERO

LEGENDARIO

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

LATIAS

#380

GEN III - HOENN



DRAGÓN

PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

KYOGRE

#382

GEN III - HOENN



AGUA

LEGENDARIO

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

GROUDON

#383

GEN III - HOENN



TIERRA

LEGENDARIO

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

RAYQUAZA

#384

GEN III - HOENN



DRAGÓN

VOLADOR

LEGENDARIO

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

JIRACHI

GEN III - HOENN

#385



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

DEOXYS-NORMAL

GEN III - HOENN

#386



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

TURTWIG

GEN IV - SINNOH

#387



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

**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.

**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.

**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.



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.



PIPLUP PRINPLUP EMPOLEON

PRINPLUP

GEN IV - SINNOH



#394



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



PIPLUP PRINPLUP EMPOLEON

EMPOLEON

GEN IV - SINNOH



#395



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



PIPLUP PRINPLUP EMPOLEON

STARLY

GEN IV - SINNOH



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



STARLY STARAVIA STARAPTOR

STARAVIA

GEN IV - SINNOH



#397



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



STARLY STARAVIA STARAPTOR

STARAPTOR

GEN IV - SINNOH



#398



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



STARLY STARAVIA STARAPTOR

BIDOOF

GEN IV - SINNOH



#399

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



BIDOOF BIBAREL

BIBAREL

GEN IV - SINNOH



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



BIDOOF BIBAREL

KRICKETOT

#401

GEN IV - SINNOH



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

**LUXRAY**

#405

GEN IV - SINNOH



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

**KRICKETUNE**

#402

GEN IV - SINNOH



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

**SHINX**

#403

GEN IV - SINNOH



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

**LUXIO**

#404

GEN IV - SINNOH



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

**LUXRAY**

#405

GEN IV - SINNOH



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

**BUDEW**

#406

GEN IV - SINNOH



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

**ROSERADE**

#407

GEN IV - SINNOH



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

**CRANIDOS**

#408

GEN IV - SINNOH



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



RAMPARDOS

#409

GEN IV - SINNOH



ROCA

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



CRANIDOS RAMPARDOS

SHIELDON

#410

GEN IV - SINNOH



ROCA



ACERO

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



SHIELDON BASTIODON

BASTIODON

#411

GEN IV - SINNOH



ROCA



ACERO

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



SHIELDON BASTIODON

BURMY

#412

GEN IV - SINNOH



BICHO

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



BURMY WORMADAM MOTHIM

WORMADAM-PLANT

#413

GEN IV - SINNOH

BICHO
PLANTA

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



BURMY WORMADAM MOTHIM

MOTHIM

#414

GEN IV - SINNOH

BICHO
VOLADOR

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



BURMY WORMADAM MOTHIM

COMBEE

#415

GEN IV - SINNOH

BICHO
VOLADOR

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



COMBEE VESPIQUEN

VESPIQUEN

#416

GEN IV - SINNOH

BICHO
VOLADOR

CRÍA LARVAS EN LOS PANALES DE SU CUERPO. SEGREGA DIVERSAS FEROMONAS DE SU CUERPO CON LAS CUALES CONTROLA A SUS CRÍAS.



COMBEE VESPIQUEN

PACHIRISU
GEN IV - SINNOH

#417



ELÉCTRICO

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

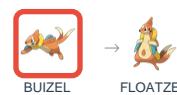
BUIZEL
GEN IV - SINNOH

#418



AGUA

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

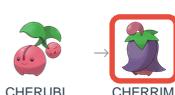
**CHERRIM**
GEN IV - SINNOH

#421



PLANTA

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

**SHELLOS**
GEN IV - SINNOH

#422



AGUA

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

**FLOATZEL**
GEN IV - SINNOH

#419



AGUA

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

**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.

**GASTRODON**
GEN IV - SINNOH

#423



AGUA

TIERRA

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

**AMBIPOOM**
GEN IV - SINNOH

#424

NORMAL



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



DRIFLOON
GEN IV - SINNOH

#425



FANTASMA

VOLADOR

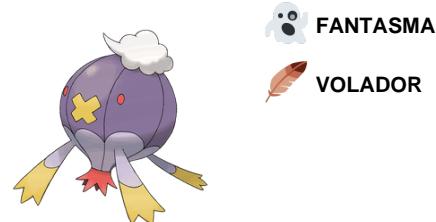
ESTÁ FORMADO POR LOS ESPÍRITUS DE PERSONAS Y POKÉMON. LE ENCANTAN LAS ESTACIONES HÚMEDAS.



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

BUNEARY
GEN IV - SINNOH

#427



NORMAL

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



BUNEARY → LOPUNNY

LOPUNNY
GEN IV - SINNOH

#428



NORMAL

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



BUNEARY → LOPUNNY

MISMAGIUS
GEN IV - SINNOH

#429



FANTASMA

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



MISDREAVUS → MISMAGIUS

HONCHKROW
GEN IV - SINNOH

#430



SINIESTRO

VOLADOR

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



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

CHINGLING

#433

GEN IV - SINNOH



PSÍQUICO

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



CHINGLING

CHIMECHO

BRONZONG

#437

GEN IV - SINNOH

ACERO
PSÍQUICO

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



BRONZOR

BRONZONG

STUNKY

#434

GEN IV - SINNOH

VENENO
SINIESTRO

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



STUNKY

SKUNTANK

SKUNTANK

#435

GEN IV - SINNOH

VENENO
SINIESTRO

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



STUNKY

SKUNTANK

BRONZOR

#436

GEN IV - SINNOH

ACERO
PSÍQUICO

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



BRONZOR

BRONZONG

BRONZONG

#437

GEN IV - SINNOH

ACERO
PSÍQUICO

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



BRONZOR

BRONZONG

BONSLY

#438

GEN IV - SINNOH



ROCA

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



BONSLY

SUDOWOODO

MIME-JR

#439

GEN IV - SINNOH

PSÍQUICO

HADA

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



MIME-JR

MR-MIME

MR-RIME

HAPPINY

#440

GEN IV - SINNOH

NORMAL



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 MUELDE.

**GARCHOMP**

GEN IV - SINNOH

#445



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

**MUNCHLAX**

GEN IV - SINNOH

#446



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

**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.

**GABITE**

GEN IV - SINNOH

#444



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

**LUCARIO**

GEN IV - SINNOH

#448



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



HIPPOPOTAS

#449

GEN IV - SINNOH



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

HIPPOWDON

#450

GEN IV - SINNOH



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

SKORUPI

#451

GEN IV - SINNOH



VENENO



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



SKORUPI → DRAPION

DRAPION

#452

GEN IV - SINNOH



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

CROAGUNK

#453

GEN IV - SINNOH



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



CROAGUNK → TOXICROAK

TOXICROAK

#454

GEN IV - SINNOH



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



CROAGUNK → TOXICROAK

CARNIVINE

#455

GEN IV - SINNOH



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



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



FINNEON → LUMINEON

LUMINEON

#457

GEN IV - SINNOH



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



FINNEON

LUMINEON

MANTYKE

#458

GEN IV - SINNOH



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



MANTYKE

MANTINE

SNOVER

#459

GEN IV - SINNOH



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



SNOVER

ABOMASNOW

ABOMASNOW

#460

GEN IV - SINNOH



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



SNOVER

ABOMASNOW

WEAVILE

#461

GEN IV - SINNOH



SINIESTRO

HIELO

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



SNEASEL

WEAVILE

SNAESEL

MAGNEZONE

#462

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO

ACERO

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



MAGNETON

MAGNEZONE

ICKILICKY

#463

GEN IV - SINNOH



NORMAL

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



LICKITUNG

LICKILICKY

RHYPERIOR

#464

GEN IV - SINNOH



TIERRA

ROCA

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



RHYHORN

RHYDON

RHYPERIOR

TANGROWTH #465

GEN IV - SINNOH



PLANTA

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

**ELECTIVIRE** #466

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO

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

**YANMEGA** #469

GEN IV - SINNOH

BICHO
VOLADOR

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

**LEAFEON** #470

GEN IV - SINNOH



PLANTA

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

**MAGMORTAR** #467

GEN IV - SINNOH



FUEGO

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

**TOGEKISS** #468

GEN IV - SINNOH



HADA

VOLADOR

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

**GLACEON** #471

GEN IV - SINNOH

GLACEON #471

GEN IV - SINNOH



HIELO

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

**GLISCOR** #472

GEN IV - SINNOH

TIERRA
VOLADOR

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



MAMOSWINE

#473

GEN IV - SINNOH



HIELO



TIERRA

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



SWINUB → PILOSWINE → MAMOSWINE

PORYGON-Z

#474

GEN IV - SINNOH



NORMAL



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



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

GALLADE

#475

GEN IV - SINNOH



PSÍQUICO



LUCHA

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



RALTS → KIRLIA → GARDEVOIR → GALLADE

PROBOPASS

#476

GEN IV - SINNOH



ROCA



ACERO



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



NOSEPASS → PROBOPASS

DUSKNOIR

#477

GEN IV - SINNOH



FANTASMA



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



DUSKULL → DUSCLOPS → DUSKNOIR

FROSLOSS

#478

GEN IV - SINNOH



HIELO



FANTASMA



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



SNORUNT → GLALIE → FROSLOSS

ROTOM

#479

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO



FANTASMA



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

UXIE

#480

GEN IV - SINNOH



PSÍQUICO



LEGENDARIO



SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA SABIDURÍA. SE DICE QUE PUEDE BORRAR LA MEMORIA CON UNA MIRADA.

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.

AZELF

GEN IV - SINNOH



#482

- PSÍQUICO
- LEGENDARIO

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA VOLUNTAD. DUERME 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

#489

GEN IV - SINNOH



AGUA

MÍTICO



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



PHIONE → MANAPHY

MANAPHY

#490

GEN IV - SINNOH



AGUA

MÍTICO

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



PHIONE → MANAPHY

ARCEUS

#493

GEN IV - SINNOH



NORMAL

MÍTICO



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

VICTINI

#494

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

FUEGO

MÍTICO

POKÉMON QUE ATRAЕ LA VICTORIA. DICEN QUE EL ENTRENADOR QUE LO LLEVE SALDRÁ VENCEDOR DE CUALQUIER BATALLA.

DARKRAI

#491

GEN IV - SINNOH



SINIESTRO

MÍTICO

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

**SHAYMIN-LAND**

#492

GEN IV - SINNOH



PLANTA

MÍTICO

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

SNIVY

#495

GEN V - UNOVA



PLANTA

SERVINE

#496

GEN V - UNOVA



PLANTA



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



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

SNIVY → SERVINE → SERPERIOR

SERPERIOR #497
GEN V - UNOVA

PLANTA

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



SNIVY → SERVINE → SERPERIOR

TEPIG #498
GEN V - UNOVA

FUEGO

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



TEPIG → PIGNITE → EMBOAR

PIGNITE #499
GEN V - UNOVA

FUEGO

LUCHA

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



TEPIG → PIGNITE → EMBOAR

EMBOAR #500
GEN V - UNOVA

FUEGO

LUCHA

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



TEPIG → PIGNITE → EMBOAR

OSHAWOTT #501
GEN V - UNOVA

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 #502
GEN V - UNOVA

AGUA

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



OSHAWOTT → DEWOTT → SAMUROTT

SAMUROTT #503
GEN V - UNOVA

AGUA

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



OSHAWOTT → DEWOTT → SAMUROTT

PATRAT #504
GEN V - UNOVA

NORMAL

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



NORMAL

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



NORMAL

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



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

PURRLOIN
GEN V - UNOVA

#509



SINIESTRO

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



PURRLOIN → LIEPARD

LIEPARD
GEN V - UNOVA

#510



SINIESTRO

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



PURRLOIN → LIEPARD

HERDIER
GEN V - UNOVA

#507



NORMAL

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



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

STOUTLAND
GEN V - UNOVA

#508



NORMAL

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



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

PURRLOIN
GEN V - UNOVA

#509



SINIESTRO

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



PURRLOIN → LIEPARD

LIEPARD
GEN V - UNOVA

#510



SINIESTRO

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



PURRLOIN → LIEPARD

PANSAGE
GEN V - UNOVA

#511



PLANTA

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



PANSAGE → SIMISAGE

SIMISAGE
GEN V - UNOVA

#512



PLANTA

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



PANSAGE → SIMISAGE

PANSEAR

#513

GEN V - UNOVA



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



PANSEAR → SIMISEAR

MUNNA

#517

GEN V - UNOVA



CUANDO UN HUMANO O UN POKÉMON SUFRE UNA PESADILLA, MUNNA SE APARECE ANTE ELLOS Y LA ENGULLE.



MUNNA → MUSHARNA

SIMISEAR

#514

GEN V - UNOVA



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



PANSEAR → SIMISEAR

PANPOUR

#515

GEN V - UNOVA



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

#516

GEN V - UNOVA



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



PANPOUR → SIMIPOUR

MUSHARNA

#518

GEN V - UNOVA



MULTITUD DE SUEÑOS DE HUMANOS Y POKÉMON SE ENCUENTRAN ATRAPADOS EN EL HUMO QUE DESPIDE POR SU FRENTE.



MUNNA → MUSHARNA

PIDOVE

#519

GEN V - UNOVA



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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

TRANQUILL

#520

GEN V - UNOVA



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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

UNFEZANT

#521

GEN V - UNOVA



NORMAL
 VOLADOR

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

**BOLDORE**

#525

GEN V - UNOVA



ROCA

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

**BLITZLE**

#522

GEN V - UNOVA



ELÉCTRICO

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

**ZEBSTRIKA**

#523

GEN V - UNOVA



ELÉCTRICO

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

**ROGGENROLA**

#524

GEN V - UNOVA



ROCA

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

**GIGALITH**

#526

GEN V - UNOVA



ROCA

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

**WOOBAT**

#527

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO
 VOLADOR

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

**SWOOBAT**

#528

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO
 VOLADOR

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



DRILBUR

#529

GEN V - UNOVA



TIERRA



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



DRILBUR → EXCADRILL

EXCADRILL

#530

GEN V - UNOVA



TIERRA



ACERO



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



DRILBUR → EXCADRILL

GURDURR

#533

GEN V - UNOVA



LUCHA



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



TIMBURR → GURDURR → CONKELDURR

CONKELDURR

#534

GEN V - UNOVA



LUCHA



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



TIMBURR → GURDURR → CONKELDURR

AUDINO

#531

GEN V - UNOVA



NORMAL



CON LAS ANTENAS DE SUS OÍDOS, PERCIBEN EL ESTADO DE UN RIVAL O PREDICEN CUÁNDO VA A ECLOSIONAR UN HUEVO POKÉMON.



LUCHA

TIMBURR

#532

GEN V - UNOVA



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



TIMBURR → GURDURR → CONKELDURR

TYMPOLE

#535

GEN V - UNOVA



AGUA



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



TYMPOLE → PALPITOAD → SEISMITOAD

PALPITOAD

#536

GEN V - UNOVA



AGUA



TIERRA



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



TYMPOLE → PALPITOAD → SEISMITOAD

SEISMITOAD

#537

GEN V - UNOVA



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

**SWADLOON**

#541

GEN V - UNOVA



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

**THROH**

#538

GEN V - UNOVA



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

**SAWK**

#539

GEN V - UNOVA



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

SEWADDLE

#540

GEN V - UNOVA



RECORTA HOJAS Y LAS TEJE CON EL LÍQUIDO VISCOSE QUE SEGREGA POR LA BOCA PARA HACERSE SU PROPIA ROPA.

**LEAVANNY**

#542

GEN V - UNOVA



SI SE ENCUENTRA CON UN POKÉMON JOVEN, SEGREGA POR LA BOCA HILOS PEGADIZOS CON LOS QUE LE TEJE UNA PRENDAS DE ROPA.

**VENIPEDE**

#543

GEN V - UNOVA



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

**WHIRLIPEDA**

#544

GEN V - UNOVA



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



SCOLIPEDE

GEN V - UNOVA



BICHO

VENENO

#545

COTTONEE

GEN V - UNOVA



PLANTA

HADA

#546

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

**BASCULIN-RED-STRIPED#550**

GEN V - UNOVA



AGUA

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

**COTTONEE**

#546

WHIMSICOTT

GEN V - UNOVA



PLANTA

HADA

#547

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

**PETILIL**

#548



PLANTA

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

**LILLIGANT**

#549

GEN V - UNOVA

PLANTA

**SANDILE**

#551

GEN V - UNOVA

TIERRA

SINIESTRO

**KROKOROK**

#552

GEN V - UNOVA

TIERRA

SINIESTRO

**BASCLEGION****SANDILE**

#551

KROOKOROK

#552

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



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



KROOKODILE

GEN V - UNOVA



#553

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



SANDILE

KROKOROK

KROOKODILE

DWEBBLE

GEN V - UNOVA



#557

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



DWEBBLE CRUSTLE

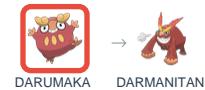
DARUMAKA

GEN V - UNOVA



#554

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



DARUMAKA

DARMANITAN

DARMANITAN-STANDARD

GEN V - UNOVA



#555

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



DARUMAKA

DARMANITAN

MARACTUS

GEN V - UNOVA



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

DWEBBLE

#557

CRUSTLE

GEN V - UNOVA



#558

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



DWEBBLE CRUSTLE

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 SCRUFFY

SCRUFFY

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.



SCRAGGY SCRUFFY

SIGILYPH

#561

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

VOLADOR

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

YAMASK

#562

GEN V - UNOVA

FANTASMA



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

**CARRACOSTA**

#565

GEN V - UNOVA



AGUA

ROCA

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

**ARCHEN**

#566

GEN V - UNOVA

ROCA

VOLADOR



POKÉMON QUE RENACIÓ DE UN FÓSIL. DICEN QUE ES EL ANTEPASADO DE TODOS LOS POKÉMON PÁJARO.

**COFAGRIGUS**

#563

GEN V - UNOVA

FANTASMA



SE COMENTA QUE ENGULLE A TODO HUMANO QUE SE LE ACERCA Y LO MOMIFICA. SU COMIDA FAVORITA SON LAS PEPITAS DE ORO.

**TIRTOUGA**

#564

GEN V - UNOVA

AGUA

ROCA



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

**CARRACOSTA**

#565

GEN V - UNOVA

AGUA

ROCA

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

**ARCHEOPS**

#567

GEN V - UNOVA

ROCA

VOLADOR



LEVANTA EL VUELO TRAS COGER CARRERILLA. COOPERA CON SUS COMPAÑEROS DE BANDADA PARA ATRAPAR A SUS PRESAS.

**TRUBBISH**

#568

GEN V - UNOVA

VENENO



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



GARBODOR

#569

GEN V - UNOVA



VENENO



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



TRUBBISH

→ GARBODOR

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

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

GOTHITA

#574

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO



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



GOTHITA

→ GOTHORITA

→ GOTHITELLE

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

→ CINCINO

GOTHORITA

#575

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO



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



GOTHITA

→ GOTHORITA

→ GOTHITELLE

GOTHITELLE

#576

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO



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



GOTHITA

→ GOTHORITA

→ GOTHITELLE

SOLOSIS

#577

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

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

**SWANNA**

#581

GEN V - UNOVA

AGUA
VOLADOR

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

**DUOSION**

#578

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

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

**VANILLITE**

#582

GEN V - UNOVA

HIELO



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

**REUNICLUS**

#579

GEN V - UNOVA

PSÍQUICO



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

**DUCKLETT**

#580

GEN V - UNOVA

AGUA
VOLADOR

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

**SWANNA**

#581

GEN V - UNOVA

AGUA
VOLADOR

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

**VANILLISH**

#582

GEN V - UNOVA

HIELO



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

**VANILLUXE**

#584

GEN V - UNOVA

HIELO



SI SUS DOS CABEZAS SE IRRITAN AL MISMO TIEMPO, GENERA UNA VENTISCA DESDE SU CUERNO CUBRIENDO SU ENTORNO CON NIEVE.



DEERLING #585

GEN V - UNOVA



NORMAL

PLANTA

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



DEERLING → SAWSBUCK

SAWSBUCK #586

GEN V - UNOVA



NORMAL

PLANTA

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



DEERLING → SAWSBUCK

EMOLGA #587

GEN V - UNOVA



ELÉCTRICO

VOLADOR

VIVE EN LA COPA DE LOS ÁRBOLES. PRODUCE DESCARGAS MIENTRAS VUELA CON EL INTERIOR DE LA MEMBRANA QUE HACE DE CAPA.

KARRABLAST #588

GEN V - UNOVA

BICHO



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



KARRABLAST → ESCAVALIER

ESCAVALIER #589

GEN V - UNOVA



BICHO

ACERO

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



KARRABLAST → ESCAVALIER

FOONGUS #590

GEN V - UNOVA



PLANTA

VENENO

GRACIAS A SU MISTERIOSO PARECIDO A UNA POKÉ BALL, ATRAЕ A SUS PRESAS Y LANZA RÁPIDAMENTE ESPORAS DE VENENO.



FOONGUS → AMOONGUSS

AMOONGUSS #591

GEN V - UNOVA



PLANTA

VENENO

AUNQUE INTENTA PASAR POR PARTE SUPERIOR DE UNA POKÉ BALL PARA ATRAЕ A SUS PRESAS, CONSIGUE ENGAÑAR A POCOS.



FOONGUS → AMOONGUSS

FRILLISH #592

GEN V - UNOVA

AGUA

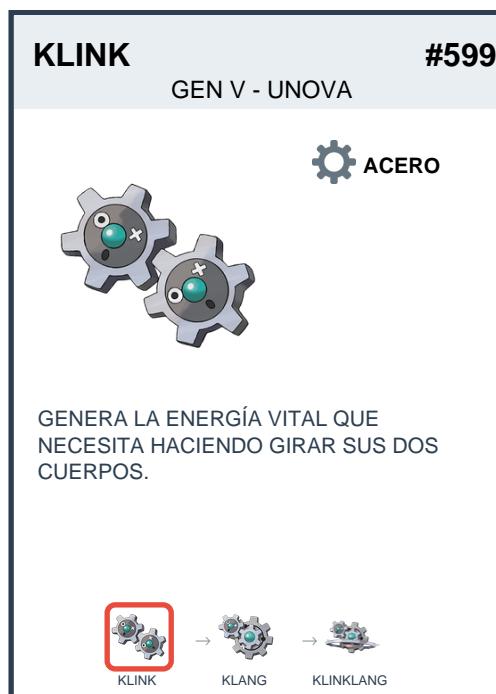
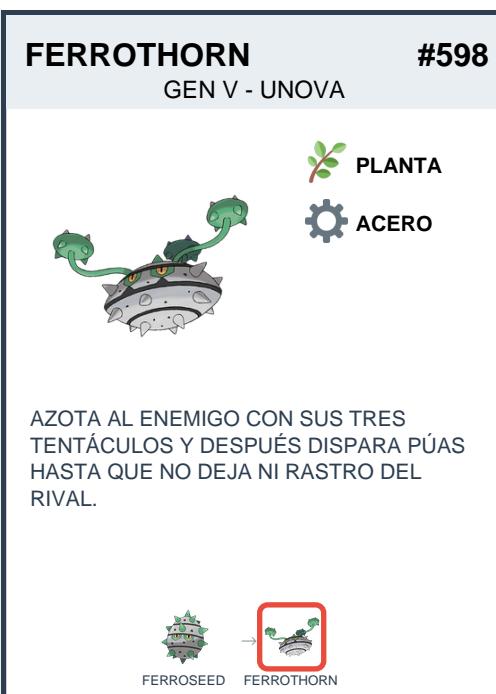
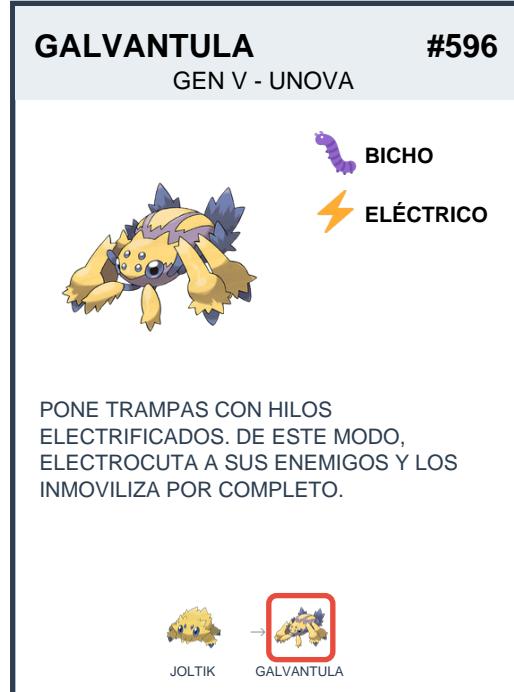
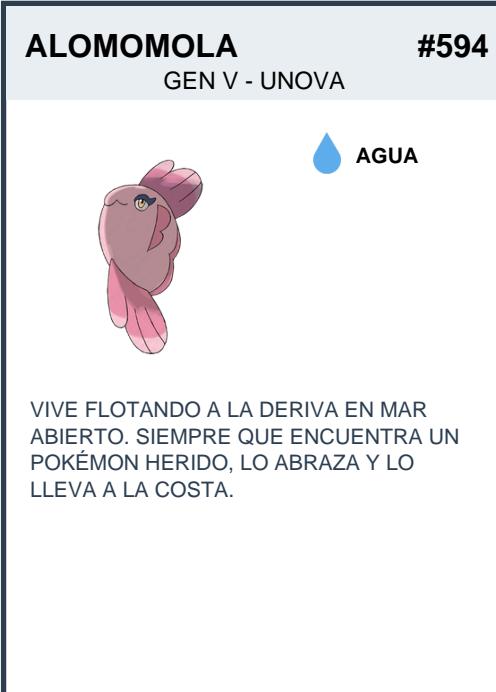
FANTASMA



PARALIZA A SUS PRESAS CON VENENO Y LAS LLEVA A SU MORADA, QUE SE ENCUENTRA A 8000 M EN EL FONDO DEL MAR.



FRILLISH → JELLICENT



KLINKLANG

#601

GEN V - UNOVA



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



KLINK → KLANG → KLINKLANG

TYNAMO

#602

GEN V - UNOVA



LA ELECTRICIDAD DE UNO SOLO ES DIMINUTA, PERO, SI MULTITUD DE TYNAMO SE CONECTAN, CONSIGUEN LA POTENCIA DE UN RAYO.



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

ELGYEM

#605

GEN V - UNOVA



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



ELGYEM → BEHEEYEM

BEHEEYEM

#606

GEN V - UNOVA



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



ELGYEM → BEHEEYEM

ELEKTRIK

#603

GEN V - UNOVA



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



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

ELEKTROSS

#604

GEN V - UNOVA



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



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

LITWICK

#607

GEN V - UNOVA



FINGE SER UNA LUZ GUÍA EN EL CAMINO, PERO EN REALIDAD SOLO QUIERE ABSORBER LA ENERGÍA VITAL DE QUIEN LO SIGUE.



LITWICK → LAMPENT → CHANDELURE

LAMPENT

#608

GEN V - UNOVA



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



LITWICK → LAMPENT → CHANDELURE

CHANDELURE

#609

GEN V - UNOVA



FANTASMA

FUEGO

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



CUBCHOO

#613

GEN V - UNOVA



HIELO

SIEMPRE ESTÁ CON MUCOSIDADES COLGANDO. LAS ASPIRA PARA HACER UN MOVIMIENTO, YA QUE SON SU MATERIA PRIMA PARA ESTO.

**AXEW**

#610

GEN V - UNOVA

DRAGÓN



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

**BEARTIC**

#614

GEN V - UNOVA

HIELO



ADORAN LOS MARES GÉLIDOS DEL NORTE. CONGELAN SU ALIENTO PARA CREAR SENDAS POR LAS QUE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS.

**FRAXURE**

#611

GEN V - UNOVA

DRAGÓN



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

**HAXORUS**

#612

GEN V - UNOVA

DRAGÓN



ES GENTIL, PERO NO PERDONA A TODO EL QUE OSE INVADIR SU TERRITORIO. SU MAYOR BAZA SON SUS COLMILLOS, QUE CORTAN EL ACERO.

**CUBCHOO**

#613

GEN V - UNOVA

HIELO



SIEMPRE ESTÁ CON MUCOSIDADES COLGANDO. LAS ASPIRA PARA HACER UN MOVIMIENTO, YA QUE SON SU MATERIA PRIMA PARA ESTO.

**BEARTIC**

#614

GEN V - UNOVA

HIELO



ADORAN LOS MARES GÉLIDOS DEL NORTE. CONGELAN SU ALIENTO PARA CREAR SENDAS POR LAS QUE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS.

**CRYOGONAL**

#615

GEN V - UNOVA

HIELO



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

SHELMET

#616

GEN V - UNOVA

BICO

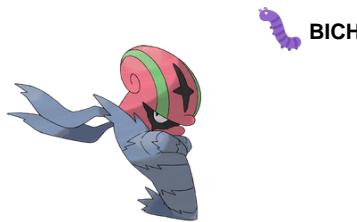


SI ESTÁ JUNTO A KARRABLAST, Y AMBOS RECIBEN UNA DESCARGA ELÉCTRICA, EVOLUCIONAN LOS DOS A LA VEZ.



ACCELGOR #617

GEN V - UNOVA



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

**DRUDDIGON** #621

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.

DRAGÓN

STUNFISK #618

GEN V - UNOVA



TIERRA

ELÉCTRICO

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

MIENFOO #619

GEN V - UNOVA



LUCHA

LA VELOCIDAD DE SUS ATAQUES ES SU GRAN ORGULLO. LO QUE LE FALTA DE FUERZA BRUTA LO COMPENSA EN CANTIDAD DE GOLPES.

**GOLURK** #623

GEN V - UNOVA



TIERRA

FANTASMA

GOLETT #622

GEN V - UNOVA



TIERRA

FANTASMA

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

**MIENSHAO** #620

GEN V - UNOVA



LUCHA

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

**PAWNIARD** #624

GEN V - UNOVA

SINIESTRO

ACERO



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



BISHARP

#625

GEN V - UNOVA



<p>UN POKÉMON TEMIBLE QUE REMATA A SU PRESA UNA VEZ QUE SU SÉQUITO DE PAWNIARD LA HA DEBILITADO E INMOVILIZADO.</p> <p>PAWNIARD → BISHARP → KINGAMBIT</p>	<p>BOUFFALANT #626</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A large, brown, horned bovine with a thick coat and a small tuft of hair on its head.</p> <p>NORMAL</p> <p>EMBISTE CON LA CABEZA SIN DISTINCIÓN. SU POTENCIA ES CAPAZ DE HACER DESCARRILAR UN TREN EN MARCHA.</p>	<p>RUFFLET #627</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A small, white and blue bird with a crest and a long tail.</p> <p>NORMAL</p> <p>VOLADOR</p> <p>QUIEBRA BAYAS CON SUS EXTREMIDADES. SE ENFRENTA CON VALENTÍA A TODO ENEMIGO POR FUERTE QUE ESTE SEA.</p>	<p>BRAVIARY #628</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A large, dark eagle with a white head and red markings on its wings.</p> <p>NORMAL</p> <p>VOLADOR</p> <p>UN VALIENTE GUERRERO DEL CIELO QUE NO DUDA EN LUCHAR POR SUS COMPAÑEROS POR GRAVES QUE SEAN SUS HERIDAS.</p>
<p>VULLABY #629</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A small, dark bird with a large crest and a heart-shaped patch on its chest.</p> <p>SINIESTRO</p> <p>VOLADOR</p> <p>NO PUEDE VOLAR PORQUE SUS ALAS SON MUY PEQUEÑAS. CUANDO VA A EVOLUCIONAR, SE DESHACE DE SU CALAVERA.</p> <p>VULLABY → MANDIBUZZ</p>	<p>MANDIBUZZ #630</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A large, dark vulture-like bird with a prominent pink tongue.</p> <p>SINIESTRO</p> <p>VOLADOR</p> <p>VUELA EN CÍRCULOS. CUANDO AVISTA UNA PRESA, LA ATACA Y LA TRANSPORTA A SU NIDO CON SUMA FACILIDAD.</p> <p>VULLABY → MANDIBUZZ</p>	<p>HEATMOR #631</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A large, orange and brown bird with a long, forked tongue.</p> <p>FUEGO</p> <p>USA SU LENGUA DE FUEGO PARA DERRETIR LA ARMADURA DE ACERO DE LOS DURANT Y LLEGAR ASÍ HASTA SU INTERIOR.</p>	<p>DURANT #632</p> <p>GEN V - UNOVA</p> <p> A large, grey, metallic insect with multiple legs and antennae.</p> <p>BICHO</p> <p>ACERO</p> <p>ACTÚAN EN GRUPO PARA EXPULSAR DE SUS COLONIAS A LOS HEATMOR, SUS DEPREDADORES NATURALES.</p>

VULLABY

#629

GEN V - UNOVA



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

**MANDIBUZZ**

#630

GEN V - UNOVA



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

**HEATMOR**

#631

GEN V - UNOVA



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

DURANT

#632

GEN V - UNOVA



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

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

VOLCARONA

GEN V - UNOVA

#637



BICHO

FUEGO

CUANDO COMBATE, DESPIDE ESCAMAS ARDIENTES DE SUS SEIS ALAS Y GENERA UN MAR ÍGNEO A SU ALREDEDOR.



LARVESTA VOLCARONA

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

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.

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

LARVESTA

GEN V - UNOVA

#636



BICHO

FUEGO

SE DICE QUE NACIÓ DEL SOL. AL EVOLUCIONAR, CUBRE SU CUERPO CON LLAMAS QUE BROTAN DE SUS CUERNOS.



LARVESTA VOLCARONA

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.

VIRIZION

GEN V - UNOVA

#640



PLANTA

LUCHA

LEGENDARIO

SUS CUERNOS SON HOJAS AFILADAS. SACUDA A SUS ENEMIGOS CON SUS RELAMPAGEANTES MOVIMIENTOS Y LOS REDUCE.

TORNADUS-INCARNATE #641

GEN V - UNOVA



VOLADOR

LEGENDARIO

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

THUNDURUS-INCARNATE #642

GEN V - UNOVA



ELÉCTRICO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

RESHIRAM #643

GEN V - UNOVA



DRAGÓN

FUEGO

LEGENDARIO

POKÉMON LEGENDARIO CAPAZ DE ABRASAR EL MUNDO CON SUS LLAMAS. AYUDA A QUIENES PERSIGUEN UN MUNDO VERAZ.

ZEKROM #644

GEN V - UNOVA



DRAGÓN

ELÉCTRICO

LEGENDARIO

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

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.

KYUREM #646

GEN V - UNOVA



DRAGÓN

HIELO

LEGENDARIO

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

KELDEO-ORDINARY #647

GEN V - UNOVA



AGUA

LUCHA

MÍTICO

CORRE POR MARES, RÍOS O CUALQUIER SUPERFICIE ACUÁTICA DE TODO EL MUNDO. APARECE EN AGUAS LÍMPIDAS.

MELOETTA-ARIA #648

GEN V - UNOVA



NORMAL

PSÍQUICO

MÍTICO

LAS MELODÍAS QUE CANTA MELOETTA TIENEN EL PODER DE HACER SENTIR FELICIDAD A LOS POKÉMON QUE HAY A SU ALREDEDOR.

GENESECT

GEN V - UNOVA

#649



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

CHESPIN

GEN VI - KALOS

#650



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

**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.

**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.

**CHESPAUGHT**

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.

**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.

**FROAKIE**

GEN VI - KALOS

#656



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



FROGADIER

GEN VI - KALOS

#657



AGUA



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



FROAKIE → FROGADIER → GRENIJA

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 → GRENIJA

BUNNELBY

GEN VI - KALOS

#659



NORMAL



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



BUNNELBY → DIGGERSBY

DIGGERSBY

GEN VI - KALOS

#660



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

FLETCHLING

GEN VI - KALOS

#661



NORMAL



VOLADOR



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



FLETCHLING → FLETCHINDER → TALONFLAME

FLETCHINDER

GEN VI - KALOS

#662



FUEGO



VOLADOR



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



FLETCHLING → FLETCHINDER → TALONFLAME

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

SCATTERBUG

GEN VI - KALOS

#664



BICHO



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



SCATTERBUG → SPEWPA → VIVILLON

SPEWPA

GEN VI - KALOS



#665

**VIVILLON**

GEN VI - KALOS



#666



EN EL MUNDO EXISTEN VIVILLON CON DIFERENTES MOTIVOS EN SUS ALAS. EL CLIMA DE CADA REGIÓN INFLUYE EN SUS RASGOS.

LITLEO

GEN VI - KALOS



#667



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

PYROAR

GEN VI - KALOS



#668



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

FLABEBE

GEN VI - KALOS



#669

**FLOETTE**

GEN VI - KALOS



#670



ACUMULA EL POLEN DE LAS FLORES PARA CONFECCIONAR LA TIARA QUE LLEVA EN LA CABEZA, QUE CUENTA CON PROPIEDADES CURATIVAS.

FLORGES

GEN VI - KALOS



#671



REVOLETEA ALREDEDOR DE CAMPOS DE FLORES Y CUIDA DE AQUELLAS QUE EMPIEZAN A MARCHITARSE. USA EN COMBATE EL PODER OCULTO DE LAS

SKIDDO

GEN VI - KALOS



#672



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



FLABEBE



FLOETTE



FLORGES



FLABEBE



FLOETTE



FLORGES



FLABEBE



FLOETTE



FLORGES



SKIDDO



GOGOAT

GOGOAT

#673

GEN VI - KALOS



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



SKIDD

GOGOAT

ESPURR

#677

GEN VI - KALOS



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



ESPURR

MEOWSTIC

PANCHAM

#674

GEN VI - KALOS



SE ESFUERZA MUCHO PARA QUE EL ENEMIGO NO LO MENOSPRECIE, PERO SU MIRADA NO INTIMIDA DEMASIADO. SE CARACTERIZA POR MASCAR SIEMPRE UNA



PANCHAM

PANGORO

PANGORO

#675

GEN VI - KALOS



ES MUY TEMPERAMENTAL, PERO NO PERMITE QUE NADIE SE META CON LOS DÉBILES. MEDIANTE SU HOJA, PREDICE LOS MOVIMIENTOS DEL ENEMIGO.



PANCHAM

PANGORO

FURFROU

#676

GEN VI - KALOS



CUANDO LE ESQUILAN SU MULLIDO PELAJE, NO SOLO MEJORA SU APARIENCIA, SINO QUE AUMENTA SU AGILIDAD.

DOUBLADE

#680

GEN VI - KALOS

**MEOWSTIC-MALE**

#678

GEN VI - KALOS



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



ESPURR

MEOWSTIC

HONEDGE

#679

GEN VI - KALOS



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

AEGISLASH

#681

GEN VI - KALOS



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



HONEDGE

DOUBLADE

AEGISLASH

AEGISLASH-SHIELD

#681

GEN VI - KALOS



ACERO



FANTASMA

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



HONEDGE

DOUBLADE

AEGISLASH

SPRITZEE

#682

GEN VI - KALOS



HADA

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



SPRITZEE

AROMATISSE

SLURPUFF

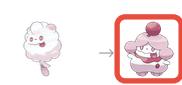
#685

GEN VI - KALOS



HADA

PUEDE RASTREAR HASTA EL MÁS DÉBIL DE LOS OLORES. HACE USO DE SU FINO OLFAUTO PARA AYUDAR A LOS PASTELEROS MÁS EXQUISITOS.



SWIRLIX

SLURPUFF

INKAY

#686

GEN VI - KALOS



SINIESTRO



PSÍQUICO

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



INKAY

MALAMAR

AROMATISSE

#683

GEN VI - KALOS



HADA

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



SPRITZEE

AROMATISSE

SWIRLIX

#684

GEN VI - KALOS



HADA

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



SWIRLIX

SLURPUFF

SLURPUFF

#685

GEN VI - KALOS



HADA

PUEDE RASTREAR HASTA EL MÁS DÉBIL DE LOS OLORES. HACE USO DE SU FINO OLFAUTO PARA AYUDAR A LOS PASTELEROS MÁS EXQUISITOS.



SWIRLIX

SLURPUFF

INKAY

#686

GEN VI - KALOS



SINIESTRO



PSÍQUICO

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



INKAY

MALAMAR

MALAMAR

#687

GEN VI - KALOS



SINIESTRO



PSÍQUICO

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



INKAY

MALAMAR

BINACLE

#688

GEN VI - KALOS



ROCA



AGUA

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



BINACLE

BARBARACLE

BARBARACLE

#689

GEN VI - KALOS



ROCA

AGUA

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

**CLAWITZER**

#693

GEN VI - KALOS



AGUA

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

**SKRELP**

#690

GEN VI - KALOS



VENENO

AGUA

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

**HELIOPTILE**

#694

GEN VI - KALOS



ELÉCTRICO

NORMAL

HABITA EN LOS DESIERTOS Y, CUANDO TOMA EL SOL, ACUMULA ENERGÍA, LO QUE LE PERMITE VIVIR SIN LA NECESIDAD DE INGERIR ALIMENTOS.

**DRAGALGE**

#691

GEN VI - KALOS



VENENO

DRAGÓN

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

**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.

**CLAWITZER**

#693

GEN VI - KALOS



AGUA

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

**HELIOLISK**

#695

GEN VI - KALOS



ELÉCTRICO

NORMAL

EXTIENDE SU GORGUERA Y GENERA ENERGÍA ELÉCTRICA SUFICIENTE PARA CUBRIR EL CONSUMO DE ELECTRICIDAD DE UN RASCACIELOS ENTERO.

**TYRUNT**

#696

GEN VI - KALOS



ROCA

DRAGÓN

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



TYRANTRUM #697

GEN VI - KALOS



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

HAWLUCHA #701

GEN VI - KALOS



LUCHA

VOLADOR

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

AMaura #698

GEN VI - KALOS



ROCA

HIELO

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



AMaura



AURORUS

DEDENNE #702

GEN VI - KALOS



ELÉCTRICO

HADA

SUS BIGOTES HACEN LA FUNCIÓN DE ANTENAS, POR LO QUE PUEDE ENViar Y RECIBIR ONDAS ELÉCTRICAS PARA COMUNICARSE A GRANDES DISTANCIAS.

AURORUS #699

GEN VI - KALOS



ROCA

HIELO

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



AMaura



AURORUS

SYLVEON #700

GEN VI - KALOS



HADA

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



CARBINK #703

GEN VI - KALOS

GOOMY #704

GEN VI - KALOS



ROCA

HADA

DRAGÓN

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



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



GOOMY



SLIGGO GOODRA

SLIGGOO

#705

GEN VI - KALOS



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



GOOMY

SLIGGOO

GOODRA

GOODRA

#706

GEN VI - KALOS



DRAGÓN

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



GOOMY

SLIGGOO

GOODRA

KLEFKI

#707

GEN VI - KALOS



ACERO



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

PHANTUMP

#708

GEN VI - KALOS



FANTASMA



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



PHANTUMP

TREVENANT

TREVENANT

#709

GEN VI - KALOS



FANTASMA

PLANTA

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



PHANTUMP

TREVENANT

PUMPKABOO-AVERAGE #710

GEN VI - KALOS



FANTASMA

PLANTA

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



PUMPKABOO

GOURGEIST

GOURGEIST-AVERAGE #711

GEN VI - KALOS



FANTASMA

PLANTA

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



PUMPKABOO

GOURGEIST

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



BERGMITE

AVALUGG

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



BERGMITE

AVALUGG

NOIBAT
GEN VI - KALOS

#714

VOLADOR
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

NOIVERN

ZYGARDE-50
GEN VI - KALOS

#718

DRAGÓN
TIERRA

LEGENDARIO

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

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

NOIVERN
GEN VI - KALOS

#715

VOLADOR
DRAGÓN

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



NOIBAT

NOIVERN

XERNEAS
GEN VI - KALOS

#716



HADA

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

DIANCIE
GEN VI - KALOS

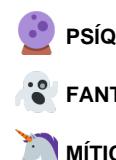
#719

HOOPA
GEN VI - KALOS

#720

ROCA
HADA
MÍTICO

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

PSÍQUICO
FANTASMA
MÍTICO

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

VOLCANION

#721

GEN VI - KALOS



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

ROWLET

#722

GEN VII - ALOLA



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

**LITTEN**

#725

GEN VII - ALOLA



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

**TORRACAT**

#726

GEN VII - ALOLA



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

**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.

**INCINEROAR**

#727

GEN VII - ALOLA



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

**DECIDUEYE**

#724

GEN VII - ALOLA



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

**POPLIO**

#728

GEN VII - ALOLA



SE LE CONOCE POR SU DILIGENCIA Y PREDISPOSICIÓN. SEGREGA AGUA POR LA NARIZ PARA HINCHAR GLOBOS CON LOS QUE GOLPEA A SUS RIVALES.



BRIONNE

#729

GEN VII - ALOLA



AGUA



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



POPLIO

BRIONNE

PRIMARINA

PRIMARINA

#730

GEN VII - ALOLA



AGUA



HADA

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



POPLIO

BRIONNE

PRIMARINA

PIKIPEK

#731

GEN VII - ALOLA



NORMAL



VOLADOR

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



PIKIPEK

TRUMBEAK

TOUCANNON

TRUMBEAK

#732

GEN VII - ALOLA



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

#733

GEN VII - ALOLA



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



PIKIPEK

TRUMBEAK

TOUCANNON

YUNGOOS

#734

GEN VII - ALOLA



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



YUNGOOS

GUMSHOOS

GUMSHOOS

#735

GEN VII - ALOLA



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



YUNGOOS

GUMSHOOS

GRUBBIN

#736

GEN VII - ALOLA



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



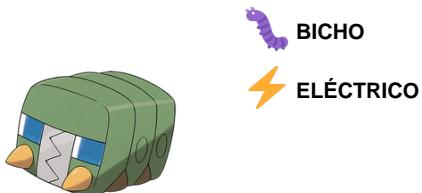
GRUBBIN

CHARJABUG

VIKAVOLT

CHARJABUG #737

GEN VII - ALOLA

 BICHO
 ELÉCTRICO

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



GRUBBIN CHARJABUG VIKAVOLT

VIKAVOLT #738

GEN VII - ALOLA

 BICHO
 ELÉCTRICO

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



GRUBBIN CHARJABUG VIKAVOLT

ORICORIO-BAILE #741

GEN VII - ALOLA

 FUEGO
 VOLADOR

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

CUTIEFLY #742

GEN VII - ALOLA

 BICHO
 HADA

SE ALIMENTA DE NÉCTAR Y POLEN. ES CAPAZ DE DETECTAR LOS CAPULLOS QUE ESTÁN A PUNTO DE ABRIRSE.



CUTIEFLY RIBOMBEE

CРАBRAWLER #739

GEN VII - ALOLA



LUCHA

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



CRABRAWLER CRABOMINABLE

CRABOMINABLE #740

GEN VII - ALOLA

 LUCHA
 HIELO

TRAS PERDERSE INTENTANDO CORONAR UNA ALTA MONTAÑA, DESARROLLÓ UNA CAPA DE PELO PARA PROTEGERSE DEL FRÍO.



CRABRAWLER CRABOMINABLE

ORICORIO-BAILE #741

GEN VII - ALOLA

 FUEGO
 VOLADOR

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

CUTIEFLY #742

GEN VII - ALOLA

 BICHO
 HADA

SE ALIMENTA DE NÉCTAR Y POLEN. ES CAPAZ DE DETECTAR LOS CAPULLOS QUE ESTÁN A PUNTO DE ABRIRSE.



CUTIEFLY RIBOMBEE

RIBOMBEE #743

GEN VII - ALOLA

 BICHO
 HADA

FABRICA VARIOS TIPOS DE BOLAS DE POLEN. ALGUNAS SE USAN COMO ALIMENTO Y OTRAS PARA EL COMBATE.



CUTIEFLY RIBOMBEE

ROCKRUFF #744

GEN VII - ALOLA

ROCA



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



ROCKRUFF LYCANROC

LYCANROC-MIDDAY

#745

GEN VII - ALOLA



ROCA



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



ROCKRUFF

LYCANROC

MUDBRAY

#749

GEN VII - ALOLA



TIERRA



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



MUDBRAY

MUDDALE

WISHIWASHI-SOLO

#746

GEN VII - ALOLA



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

#747

GEN VII - ALOLA



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.



MAREANIE

TOXAPEX

TOXAPEX

#748

GEN VII - ALOLA



VENENO



AGUA

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



MAREANIE

TOXAPEX

MUDDALE

#750

GEN VII - ALOLA



TIERRA



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

DEWPIDER

#751

GEN VII - ALOLA



AGUA



BICHO

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



DEWPIDER

ARAQUANID

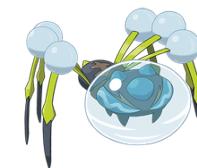
ARAQUANID

#752

GEN VII - ALOLA



AGUA



BICHO

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



DEWPIDER

ARAQUANID

FOMANTIS #753
GEN VII - ALOLA

PLANTA

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



FOMANTIS → LURANTIS

LURANTIS #754
GEN VII - ALOLA

PLANTA

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



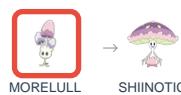
FOMANTIS → LURANTIS

MOREULL #755
GEN VII - ALOLA

PLANTA



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



MOREULL → SHIINOTIC

SHIINOTIC #756
GEN VII - ALOLA

PLANTA



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



MOREULL → SHIINOTIC

SALANDIT #757
GEN VII - ALOLAVENENO
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 #758
GEN VII - ALOLAVENENO
FUEGO

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



SALANDIT → SALAZZLE

STUFFUL #759
GEN VII - ALOLANORMAL
LUCHA

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



STUFFUL → BEWEAR

BEWEAR #760
GEN VII - ALOLANORMAL
LUCHA

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



STUFFUL → BEWEAR

BOUNSWEEET

#761

GEN VII - ALOLA


 PLANTA

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

**STEENEЕ**

#762

GEN VII - ALOLA


 PLANTA

EL CÁLIZ DE SU CABEZA SE HA DESARROLLADO Y LE PROTEGE TODO EL CUERO. ES TAN DURO QUE NO LE IMPORTA QUE LO PICOTEEN LOS

**TSAREENA**

#763

GEN VII - ALOLA


 PLANTA

PROPINAR PATADAS IMPLACABLES ES SU ESPECIALIDAD. PATEA A SUS Oponentes DERRROTADOS Y PROCLAMA SU VICTORIA CON UNA GRAN CARCAJADA.

**COMFEY**

#764

GEN VII - ALOLA

 HADA


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

ORANGURU

#765

GEN VII - ALOLA


 NORMAL
 PSÍQUICO

ES UN POKÉMON FAMOSO POR SU ASTUCIA E INGENIO. DESPRECIA A LOS ENTRENADORES NOVATOS Y PREFIERE A LOS MÁS VETERANOS.

PASSIMIAN

#766

GEN VII - ALOLA


 LUCHA

SUELE IR EN GRUPOS DE UNOS VEINTE EJEMPLARES. SUS MIEMBROS PERMANECEN SIEMPRE UNIDOS Y NUNCA SE ABANDONAN UNOS A OTROS.

WIMPOD

#767

GEN VII - ALOLA


 BICHO
 AGUA

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

**GOLISOPOD**

#768

GEN VII - ALOLA


 BICHO
 AGUA

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



SANDYGAST

#769

GEN VII - ALOLA



FANTASMA

TIERRA

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



SANDYGAST → PALOSSAND

PALOSSAND

#770

GEN VII - ALOLA



FANTASMA

TIERRA

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



SANDYGAST → PALOSSAND

PYUKUMUKU

#771

GEN VII - ALOLA

AGUA



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

TYPE-NULL

#772

GEN VII - ALOLA

NORMAL

LEGENDARIO



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



TYPE-NULL → SILVALLY

SILVALLY

#773

GEN VII - ALOLA

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

MINIOR-RED-METEOR

#774

GEN VII - ALOLA

ROCA

VOLADOR



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

KOMALA

#775

GEN VII - ALOLA

NORMAL



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

TURTONATOR

#776

GEN VII - ALOLA

FUEGO

DRAGÓN



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

TOGEDEMARU

GEN VII - ALOLA

#777



ELÉCTRICO

ACERO

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

MIMIKYU-DISGUISED

GEN VII - ALOLA

#778



FANTASMA

HADA

SU VERDADERO ASPECTO ES UN MISTERIO TOTAL. UN INVESTIGADOR QUE INTENTÓ MIRAR DENTRO DEL SACO RECIBIÓ, LITERALMENTE, UN SUSTO DE

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.

DRAMPA

GEN VII - ALOLA

#780



NORMAL

DRAGÓN

ES DE NATURALEZA MANSA, PERO SI SE LE PROVOCABA Y MONTA EN CÓLERA, DESTRUYE TODO LO QUE LE RODEA CON SU ALIENTO DEVASTADOR.

DHELMISE

GEN VII - ALOLA

#781



FANTASMA

PLANTA

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

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.

**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.

**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.



TAPU-KOKO

#785

GEN VII - ALOLA



ELÉCTRICO

HADA

LEGENDARIO

EL ESPÍRITU GUARDIÁN DE MELEMELE, CURIOSO E INQUISITIVO. INVOCA NUBES DE TORMENTA Y ACUMULA EL PODER DE LOS RAYOS EN SU CUERPO.

TAPU-LELE

#786

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

HADA

LEGENDARIO

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

COSMOG

#789

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

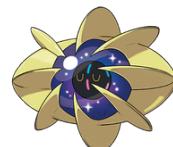
LEGENDARIO

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

#790

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

TAPU-BULU

#787

GEN VII - ALOLA



PLANTA

HADA

LEGENDARIO

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

TAPU-FINI

#788

GEN VII - ALOLA



AGUA

HADA

LEGENDARIO

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

SOLGALEO

#791

GEN VII - ALOLA



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

LUNALA

#792

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

FANTASMA

LEGENDARIO

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



NIHILEGO

GEN VII - ALOLA



#793



UN ULTRAENTE ENVUELTO EN MISTERIO. SE DICE QUE LAS VÍCTIMAS A LAS QUE POSEE SE VUELVEN AGRESIVAS.

BUZZWOLE

GEN VII - ALOLA



#794



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

PHEROMOSA

GEN VII - ALOLA



#795



UNO DE LOS TEMIBLES ULTRAENTES. SE DICE QUE HA SIDO AVISTADO RECORRIENDO LA SUPERFICIE TERRESTRE A VELOCIDADES DE VÉRTIGO.

XURKITREE

GEN VII - ALOLA



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

CELESTEELA

GEN VII - ALOLA



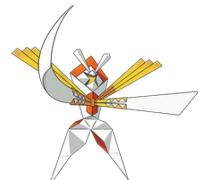
#797



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

KARTANA

GEN VII - ALOLA



#798



ESTE ULTRAENTE SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. SE DICE QUE NO ES MUY AGRESIVO, PERO SU AFILADO CUERPO ES UN ARMA REALMENTE PELIGROSA.

GUZZLORD

GEN VII - ALOLA



#799



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

NECROZMA

GEN VII - ALOLA



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.

MAGEARNA

#801

GEN VII - ALOLA



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

MARSHADOW

#802

GEN VII - ALOLA



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

POIPOLE

#803

GEN VII - ALOLA



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



POIPOLE

NAGANADEL

STAKATAKA

#805

GEN VII - ALOLA



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

BLACEPHALON

#806

GEN VII - ALOLA



PARECE SER UNO DE LOS TEMIBLES ULTRAENTES. SE ACERCA A LA GENTE CONTONEÁNDOSE Y HACE EXPLOTAR SU PROPIA CABEZA SÚBITAMENTE.

ZERAORA

#807

GEN VII - ALOLA



HACE JIRONES AL Oponente CON SUS GARRAS ELECTRIFICADAS. AUNQUE ESTE ESQUIVE LOS GOLPES, ACABA ELECTROCUTADO POR LAS DESCARGAS.

NAGANADEL

#804

GEN VII - ALOLA



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



POIPOLE

NAGANADEL

MELTAN

#808

GEN VII - ALOLA



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.

GROOKEY
GEN VIII - GALAR

#810



PLANTA



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

**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.

**THWACKEY**
GEN VIII - GALAR

#811



PLANTA



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

**RILLABOOM**
GEN VIII - GALAR

#812



PLANTA



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

**SCORBUNNY**
GEN VIII - GALAR

#813



FUEGO



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

CINDERACE
GEN VIII - GALAR

#815



FUEGO



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

**SOBBLE**
GEN VIII - GALAR

#816



AGUA



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



DRIZZLE

GEN VIII - GALAR

#817



AGUA

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



SOBBLE

DRIZZLE

INTELEON

INTELEON

GEN VIII - GALAR

#818



AGUA

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



SOBBLE

DRIZZLE

INTELEON

SKWOVET

GEN VIII - GALAR

#819



NORMAL

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



SKWOVET

GREEDENT

GREEDENT

GEN VIII - GALAR

#820



NORMAL

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



SKWOVET

GREEDENT

ROOKIDEE

GEN VIII - GALAR

#821



VOLADOR

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



ROOKIDEE

CORVISQUIRE

CORVIKNIGHT

CORVISQUIRE

GEN VIII - GALAR

#822



VOLADOR

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



ROOKIDEE

CORVISQUIRE

CORVIKNIGHT

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.



ROOKIDEE

CORVISQUIRE

CORVIKNIGHT

BLIPBUG

GEN VIII - GALAR

#824



BICHO



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



BLIPBUG

DOTTLER

ORBEETLE

DOTTLER

GEN VIII - GALAR

#825



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

**ORBEETLE**

GEN VIII - GALAR

#826



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

**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

**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.

**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.

**ELEDGOSS**

GEN VIII - GALAR

#830



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

**WOOLOO**

GEN VIII - GALAR

#831



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

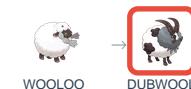
**DUBWOOL**

GEN VIII - GALAR

#832



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



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.



CHEWITLE DREDNAW

ROLYCOLY
GEN VIII - GALAR

#837



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

**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.



CHEWITLE DREDNAW

YAMPER
GEN VIII - GALAR

#835



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



YAMPER BOLTUND

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

ROLYCOLY
GEN VIII - GALAR

#837

**CARKOL**
GEN VIII - GALAR

#838



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

**COALOSSAL**
GEN VIII - GALAR

#839



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

**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



APPLIN FLAPPLE APPLETUN DIPPLIN HYDRAPPLE

FLAPPLE

GEN VIII - GALAR

#841



PLANTA

DRAGÓN

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

**CRAMORANT**

GEN VIII - GALAR

#845



VOLADOR

AGUA

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

APPLETUN

GEN VIII - GALAR

#842



PLANTA

DRAGÓN

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

**ARROKUDA**

GEN VIII - GALAR

#846



AGUA

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

**SILICOBRA**

GEN VIII - GALAR

#843



TIERRA

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

**SANDACONDA**

GEN VIII - GALAR

#844



TIERRA

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

**CRAMORANT**

GEN VIII - GALAR

#845

VOLADOR

AGUA

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

ARROKUDA

GEN VIII - GALAR

#846

AGUA

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

**BARRASKEWDA**

GEN VIII - GALAR

#847



AGUA

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

**TOXEL**

GEN VIII - GALAR

#848

ELÉCTRICO

VENENO



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



TOXTRICITY-AMPED

#849

GEN VIII - GALAR

 ELÉCTRICO

 VENENO


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



TOXEL



TOXTRICITY

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

SIZZLIPEDA

#850

GEN VIII - GALAR

 FUEGO

 BICHO


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



SIZZLIPEDA

CENTISKORCH

SINISTEA

#854

GEN VIII - GALAR

 FANTASMA


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



SINISTEA

POLTEAGEIST

CENTISKORCH

#851

GEN VIII - GALAR

 FUEGO

 BICHO


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



SIZZLIPEDA

CENTISKORCH

CLOBBOPUS

#852

GEN VIII - GALAR

 LUCHA


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



CLOBBOPUS

GRAPPLUCT

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

SINISTEA

#854

GEN VIII - GALAR

 FANTASMA


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



SINISTEA

POLTEAGEIST

POLTEAGEIST

#855

GEN VIII - GALAR

 FANTASMA


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



SINISTEA

POLTEAGEIST

HATENNA

#856

GEN VIII - GALAR

 PSÍQUICO


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



HATENNA

HATTREM

HATTERENE

HATTRREM

GEN VIII - GALAR

#857



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



HATENNA HATTRREM HATTERENE

GRIMMSNARL

GEN VIII - GALAR

#861



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



IMPIDIMP MORGREM GRIMMSNARL

HATTERENE

GEN VIII - GALAR

#858



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



HATENNA HATTRREM HATTERENE

IMPIDIMP

GEN VIII - GALAR

#859



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



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

OBSTAGOON

GEN VIII - GALAR

#862



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



ZIGZAGOON LINOOONE OBSTAGOON

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

CURSOLA

GEN VIII - GALAR

#864



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



CORSOLA CURSOLA

SIRFETCHD

#865

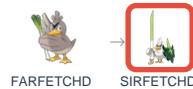
GEN VIII - GALAR



LUCHA



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



FARFETCH'D → SIRFETCH'D

MR-RIME

#866

GEN VIII - GALAR



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

ALCREMIE

#869

GEN VIII - GALAR



HADA



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



MILCERY → ALCREMIE

FALINKS

#870

GEN VIII - GALAR



LUCHA



ESTE POKÉMON CONSTA DE CINCO SUBALTERNOS Y UN LÍDER, CUYAS ÓRDENES OBEDECEN SIN RECHISAR.

RUNERIGUS

#867

GEN VIII - GALAR



TIERRA



FANTASMA



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



YAMASK → COFAGRIGUS → RUNERIGUS

MILCERY

#868

GEN VIII - GALAR



HADA



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



MILCERY → ALCREMIE

ALCREMIE

#869

GEN VIII - GALAR



HADA



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



MILCERY → ALCREMIE

FALINKS

#870

GEN VIII - GALAR



LUCHA



ESTE POKÉMON CONSTA DE CINCO SUBALTERNOS Y UN LÍDER, CUYAS ÓRDENES OBEDECEN SIN RECHISAR.

PINCURCHIN

#871

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO



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

SNOM

#872

GEN VIII - GALAR



HIELO



BICHO



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



SNOM → FROSMOTH

FROSMOTH

#873

GEN VIII - GALAR



HIELO



BICHO

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



SNOM



FROSMOTH

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.

STONJOURNER

#874

GEN VIII - GALAR



ROCA

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



STONJOURNER → COPPERAJAH

EISCU-ICE

#875

GEN VIII - GALAR



HIELO

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



EISCU-ICE → COPPERAJAH

INDEEDEE-MALE

#876

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



NORMAL

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

CUFANT

#878

GEN VIII - GALAR



ACERO

SU CONSTITUCIÓN FORNIDA LE PERMITE TRANSPORTAR SIN INMUTARSE CARGAS DE 5 TONELADAS. UTILIZA LA TROMPA PARA EXCAVAR LA TIERRA.



CUFANT → COPPERAJAH

COPPERAJAH

#879

GEN VIII - GALAR



ACERO

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



CUFANT → COPPERAJAH

DRACOZOLT

#880

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO



DRAGÓN

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

ARCTOZOLT

GEN VIII - GALAR

#881



ELÉCTRICO

HIELO

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

DRACOVISH

GEN VIII - GALAR

#882



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

GEN VIII - GALAR

#885



DRAGÓN

FANTASMA

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



DREEPY



DRAAKLOAK



DRAGAPULT

DRAKLOAK

GEN VIII - GALAR

#886



DRAGÓN

FANTASMA

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



DREEPY



DRAAKLOAK



DRAGAPULT

DRAGAPULT

GEN VIII - GALAR

#887



DRAGÓN

FANTASMA

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



DREEPY



DRAAKLOAK



DRAGAPULT

DURALUDON

GEN VIII - GALAR

#884



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

ZACIAN

GEN VIII - GALAR

#888

HADA

LEGENDARIO



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

ZAMAZENTA

#889

GEN VIII - GALAR



👊 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.

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.

ETERNATUS

#890

GEN VIII - GALAR



💀 VENENO

🐉 DRAGÓN

⭐ LEGENDARIO

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

KUBFU

#891

GEN VIII - GALAR



👊 LUCHA

⭐ LEGENDARIO

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



KUBFU → URSHIFU

URSHIFU-SINGLE-STRIKE

#892

GEN VIII - GALAR



👊 LUCHA

🌙 SINIESTRO

⭐ LEGENDARIO

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



URSHIFU → KUBFU

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.

REGIELEKI

#894

GEN VIII - GALAR



⚡ ELÉCTRICO

⭐ LEGENDARIO

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

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

GLASTRIER

#896

GEN VIII - GALAR



❄️ HIELO

⭐ LEGENDARIO

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

SPECTRIER #897
GEN VIII - GALAR

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.

CALYREX #898
GEN VIII - GALAR

PSÍQUICO

PLANTA

LEGENDARIO

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

URSALUNA #901
GEN VIII - GALAR

TIERRA

NORMAL

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

**BASCULEGION-MALE** #902
GEN VIII - GALAR

AGUA

FANTASMA

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

**WYRDEER** #899
GEN VIII - GALAR

NORMAL

PSÍQUICO

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

**SNEASLER** #903
GEN VIII - GALAR

LUCHA

VENENO

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

**KLEAVOR** #900
GEN VIII - GALAR

BICHO

ROCA

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

**OVERQWIL** #904
GEN VIII - GALAR

SINIESTRO

VENENO



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



ENAMORUS-INCARNATE #905

GEN VIII - GALAR



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

SPRIGATITO #906

GEN IX - PALDEA



SU ESPONJOSO PELAJE ES SIMILAR EN COMPOSICIÓN A LAS PLANTAS. ESTE POKÉMON SE lava la cara con FRECUENCIA PARA EVITAR QUE SE LE



FUECOCO #909

GEN IX - PALDEA



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



CROCALOR #910

GEN IX - PALDEA



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



FLORAGATO #907

GEN IX - PALDEA



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



MEOWSCARADA #908

GEN IX - PALDEA



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



SKELEDIRGE #911

GEN IX - PALDEA



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



QUAXLY #912

GEN IX - PALDEA



ESTE POKÉMON MIGRÓ A PALDEA DESDE TIERRAS LEJANAS HACE MUCHO TIEMPO. EL GEL SECRETADO POR SUS PLUMAS REPELE EL AGUA Y LA SUCIEDAD.



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

**TAROUNTULA**
GEN IX - PALDEA

#917



BICHO

LA BOLA DE HILOS ENVUELTA ALREDEDOR DE SU CUERPO ES LO SUFICIENTEMENTE ELÁSTICA COMO PARA DESVIAR LAS GUADAÑAS DEL SCYTHER, EL ENEMIGO

**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

**SPIDOPS**
GEN IX - PALDEA

#918



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.

**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.

**OINKOLLOGNE-MALE**
GEN IX - PALDEA

#916



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

**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

**LOKIX**
GEN IX - PALDEA

#920



SINIESTRO

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



PAWMI

#921

GEN IX - PALDEA


ELÉCTRICO

TIENE SACOS ELÉCTRICOS SUBDESARROLLADOS EN LAS MEJILLAS. ESTOS SACOS SOLO PUEDEN PRODUCIR ELECTRICIDAD SI PAWMI LOS FROTA



PAWMI PAWMO PAWMOT

PAWMO

#922

GEN IX - PALDEA


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



PAWMI PAWMO PAWMOT

PAWMOT

#923

GEN IX - PALDEA


ELÉCTRICO

LUCHA

ESTE POKÉMON NORMALMENTE ES LENTO PARA REACCIONAR, PERO UNA VEZ QUE ENTRA EN BATALLA, DERRIBARÁ A SUS ENEMIGOS CON MOVIMIENTOS TAN



PAWMI PAWMO PAWMOT

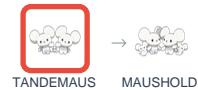
TANDEMAUS

#924

GEN IX - PALDEA

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-F905

GEN IX - PALDEA

NORMAL


LOS DOS PEQUEÑOS APARECIERON DE REPENTE UN DÍA. TAL VÉZ SEAN UNA FAMILIA DE POKÉMON RELACIONADOS, PERO NADIE LO SABE CON CERTEZA.



TANDEMAUS MAUSHOLD

FIDOUGH

#926

GEN IX - PALDEA

HADA


ESTE POKÉMON ES SUAVE Y HÚMEDO AL TACTO. LA LEVADURA EN EL ALIENTO DE FIDOUGH INDUCE LA FERMENTACIÓN EN LA CERCANÍA DEL POKÉMON.



FIDOUGH DACHSBUN

DACHSBUN

#927

GEN IX - PALDEA

HADA


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



FIDOUGH DACHSBUN

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 SUFFICIENTEMENTE 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

NACLSTACK

#933

GEN IX - PALDEA



ROCA

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



NACLI NACLSTACK GARGANACL

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

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.

ROCA



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

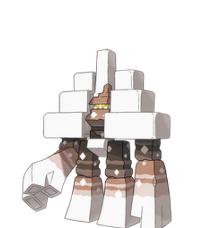


NACLI NACLSTACK GARGANACL

GARGANACL

#934

GEN IX - PALDEA



ROCA

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



NACLI NACLSTACK GARGANACL

CHARCADET

#935

GEN IX - PALDEA



FUEGO

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



CHARCADET ARMAROUGE CERULEDGE

ARMAROUGE

#936

GEN IX - PALDEA



FUEGO

PSÍQUICO

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



CHARCADET ARMAROUGE CERULEDGE

CERULEEDGE

#937

GEN IX - PALDEA



FUEGO



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



CHARCADET

ARMAROUGE

CERULEEDGE

TADBULB

#938

GEN IX - PALDEA



ELÉCTRICO



TADBULB SACUDE SU COLA PARA GENERAR ELECTRICIDAD. SI SIENTE PELIGRO, HARÁ QUE SU CABEZA PARPADEE PARA ALERTAR A SUS



TADBULB

BELLIBOLT

BELLIBOLT

#939

GEN IX - PALDEA



ELÉCTRICO



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



TADBULB

BELLIBOLT

WATTREL

#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



WATTREL

KILOWATTREL

KILOWATTREL

#941

GEN IX - PALDEA



VOLADOR



KILOWATTREL INFILA SU BOLSA DE GARGANTA PARA AMPLIFICAR SU ELECTRICIDAD. AL SURCAR EL VIENTO, ESTE POKÉMON PUEDE VOLAR MÁS DE



WATTREL

KILOWATTREL

MASCHIFF

#942

GEN IX - PALDEA



SINIESTRO



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



MASCHIFF

MABOSTIFF

MABOSTIFF

#943

GEN IX - PALDEA



SINIESTRO



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



MASCHIFF

MABOSTIFF

SHROODLE

#944

GEN IX - PALDEA



VENENO



NORMAL



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



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

BRAMBLIN

GEN IX - PALDEA

#946



PLANTA



FANTASMA



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.



BRAMBLIN → BRAMBLEGHAST

**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

**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

**TOEDSCREW**

GEN IX - PALDEA

#949



TIERRA



PLANTA



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



TOEDSCOOL



TOEDSCREW

KLAWF

GEN IX - PALDEA

#950



ROCA



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

CAPSAKID

GEN IX - PALDEA

#951



PLANTA



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

SCOVILLAIN

GEN IX - PALDEA

#952



PLANTA



FUEGO



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



CAPSAKID → SCOVILLAIN



SCOVILLAIN

RELLOR

#953

GEN IX - PALDEA



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

**TINKATINK**

#957

GEN IX - PALDEA



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

**RABSCA**

#954

GEN IX - PALDEA



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

**TINKATUFF**

#958

GEN IX - PALDEA



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

**FLITTLE**

#955

GEN IX - PALDEA



LOS DEDOS DE FLITTLE LEVITAN A APROXIMADAMENTE MEDIA PULGADA DEL SUELO DEBIDO AL PODER PSÍQUICO EMITIDO POR LOS VOLANTES EN EL

**ESPATHRA**

#956

GEN IX - PALDEA



INMOVILIZA A SUS OPONENTES BAÑÁNDOLOS EN EL PODER PSÍQUICO DE SUS GRANDES OJOS. A PESAR DE SU APARIENCIA, TIENE UN TEMPERAMENTO

**TINKATON**

#959

GEN IX - PALDEA



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

**WIGLETT**

#960

GEN IX - PALDEA



ESTE POKÉMON PUEDE DETECTAR EL AROMA DE UN VELUZA A MÁS DE 20 METROS DE DISTANCIA Y SE ESCONDERÁ EN LA ARENA.



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

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

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

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



FINIZEN

PALAFIN

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



REVAVROOM

CYCLIZAR

CYCLIZAR

GEN IX - PALDEA

#967



DRAGÓN



NORMAL

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

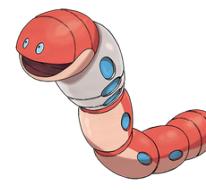
ORTHWORM

GEN IX - PALDEA

#968



ACERO

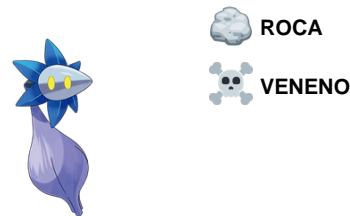


CUANDO ES ATACADO, ESTE POKÉMON UTILIZARÁ LOS TENTÁCULOS DE SU CUERPO COMO PUÑOS Y ATACARÁ A SU Oponente CON UNA TORMENTA DE

GLIMMET

#969

GEN IX - PALDEA



ROCA

VENENO

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



GLIMMET GLIMMORA

GLIMMORA

#970

GEN IX - PALDEA



ROCA

VENENO

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



GLIMMET GLIMMORA

GREAVARD

#971

GEN IX - PALDEA



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

HOUNDSTONE

#972

GEN IX - PALDEA



FANTASMA

HOUNDSTONE PASA LA MAYOR PARTE DE SU TIEMPO DURMIENDO EN CEMENTERIOS. ENTRE TODOS LOS POKÉMON PERRO, ESTE ES EL MÁS LEAL



GREAVARD HOUNDSTONE

FLAMIGO

#973

GEN IX - PALDEA



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.

CETODDLE

#974

GEN IX - PALDEA

HIELO



ESTA ESPECIE DEJÓ EL OCÉANO Y COMENZÓ A VIVIR EN TIERRA HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO. PARECE ESTAR ESTRECHAMENTE RELACIONADA CON



CETODDLE CETITAN

CETITAN

#975

GEN IX - PALDEA

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

VELUZA

#976

GEN IX - PALDEA

AGUA

PSÍQUICO



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

DONDOZO

#977

GEN IX - PALDEA



AGUA

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

FARIGIRAF

#981

GEN IX - PALDEA



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

TATSUGIRI-CURLY

#978

GEN IX - PALDEA



DRAGÓN



AGUA

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

DUDUNSPARCE-TWO-SEGMENT

#982

GEN IX - PALDEA



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



DUNPARCE → DUDUNPARCE

ANNIHILAPE

#979

GEN IX - PALDEA



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 → ANNihilape

CLODSIRE

#980

GEN IX - PALDEA



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

#981

GEN IX - PALDEA



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

DUDUNSPARCE-TWO-SEGMENT

#982

GEN IX - PALDEA



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



DUNPARCE → DUDUNPARCE

KINGAMBIT

#983

GEN IX - PALDEA



SINIESTRO



ACERO

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



PAWNIARD → BISHARP → KINGAMBIT

GREAT-TUSK

#984

GEN IX - PALDEA



TIERRA

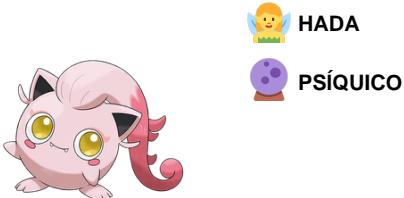


LUCHA

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

SCREAM-TAIL #985

GEN IX - PALDEA



HADA

PSÍQUICO

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

BRUTE-BONNET #986

GEN IX - PALDEA



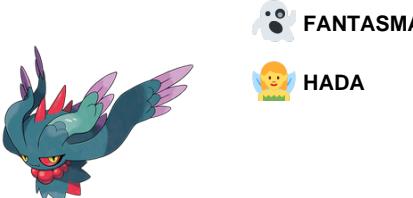
PLANTA

SINIESTRO

ES POSIBLE QUE LA CRIATURA ENLISTADA COMO BRUTE BONNET EN CIERTO LIBRO PUEDA SER EN REALIDAD ESTE POKÉMON.

FLUTTER-MANE #987

GEN IX - PALDEA



FANTASMA

HADA

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

SLITHER-WING #988

GEN IX - PALDEA



BICHO

LUCHA

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

SANDY-SHOCKS #989

GEN IX - PALDEA



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 #990

GEN IX - PALDEA



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-BUNDLE #991

GEN IX - PALDEA



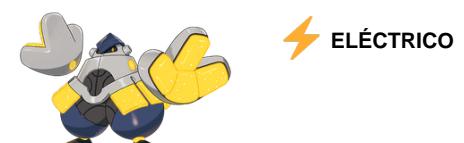
HIELO

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

IRON-HANDS #992

GEN IX - PALDEA



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

IRON-JUGULIS

#993

GEN IX - PALDEA

SINIESTRO

VOLADOR



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

IRON-MOTH

#994

GEN IX - PALDEA

FUEGO

VENENO



ESTE POKÉMON SE ASEMEJA A UN OBJETO DESCONOCIDO DESCrito EN UNA REVISTA DE FENÓMENOS PARANORMALES COMO UN OVNI ENVIADO

IRON-THORNS

#995

GEN IX - PALDEA

ROCA

ELÉCTRICO



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

FRIGIBAX

#996

GEN IX - PALDEA

DRAGÓN

HIELO



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

**ARCTIBAX**

#997

GEN IX - PALDEA

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

BAXCALIBUR

#998

GEN IX - PALDEA

DRAGÓN

HIELO



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

FRIGIBAX → ARCTIBAX → BAXCALIBUR

GIMMIGHOUL

#999

GEN IX - PALDEA

FANTASMA



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

GIMMIGHOUL → GHOLDENG0

GHOLDENG0

#1000

GEN IX - PALDEA

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.

GIMMIGHOUL → GHOLDENG0

WO-CHIEN
GEN IX - PALDEA

#1001



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

ROARING-MOON
GEN IX - PALDEA

#1005



DRAGÓN

SINIESTRO

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

CHIEN-PAO
GEN IX - PALDEA

#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

TING-LU
GEN IX - PALDEA

#1003

CHI-YU
GEN IX - PALDEA

#1004



SINIESTRO

TIERRA

LEGENDARIO

IRON-VALIANT
GEN IX - PALDEA

#1006



HADA

LUCHA

TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON LA INVENCIÓN DE UN CIENTÍFICO LOCO QUE APARECE EN UNA REVISTA PARANORMAL.

KORAITON
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.

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 #1009

GEN IX - PALDEA



AGUA

DRAGÓN

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

IRON-LEAVES #1010

GEN IX - PALDEA



PLANTA

PSÍQUICO

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

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 ARDID GENERALMENTE NO TIENE ÉXITO.



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

POLTCHAGEIST SINISTCHA

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



MUNKIDORI #1015

GEN IX - PALDEA

FEZANDIPITI #1016

GEN IX - PALDEA

VENENO

PSÍQUICO

LEGENDARIO

VENENO

HADA

LEGENDARIO

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

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

OGERPON
GEN IX - PALDEA

#1017



PLANTA

LEGENDARIO

ESTE POKÉMON CAMBIA DE TIPO SEGÚN LA MÁSCARA QUE LLEVE PUESTA. CONFUNDE A SUS ENEMIGOS CON MOVIMIENTOS ÁGILES Y PATADAS.

ARCHALUDON
GEN IX - PALDEA

#1018



ACERO

DRAGÓN

REÚNE ELECTRICIDAD ESTÁTICA DE SU ENTORNO. LOS RAYOS QUE LANZA CUANDO ESTÁ A CUATRO PATAS SON TREMENDAMENTE PODEROSOS.



DURALUDON

ARCHALUDON

RAGING-BOLT
GEN IX - PALDEA

#1021



ELÉCTRICO

DRAGÓN

SE DICE QUE INCINERA TODO LO QUE HAY A SU ALREDEDOR CON EL RELÁMPAGO QUE LANZA DESDE SU PELAJE. SE SABE MUY POCO SOBRE ESTA CRIATURA.

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.

HYDRAPPLE
GEN IX - PALDEA

#1019



PLANTA

DRAGÓN

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



APPLIN

FLAPPLE

APPLETUN

DIPPIN

HYDRAPPLE

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.

TERAPAGOS
GEN IX - PALDEA

#1024



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

PECHARUNT

#1025

GEN IX - PALDEA



VENENO



FANTASMA



MÍTICO

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