

**TREECKO**  
GEN III - HOENN

#252



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



TREECKO GROVYLE SCEPTILE

**GROVYLE**  
GEN III - HOENN

#253



LOS DESARROLLADOS MÚSCULOS QUE TIENE EN LAS EXTREMIDADES INFERIORES LE HACEN SER MUY ÁGIL Y LE PERMITEN DAR GRANDES SALTOS.



TREECKO GROVYLE SCEPTILE

**SCEPTILE**  
GEN III - HOENN

#254



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



TREECKO GROVYLE SCEPTILE

**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.



TORCHIC COMBUSKEN BLAZIKEN

**COMBUSKEN**  
GEN III - HOENN

#256



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



TORCHIC COMBUSKEN BLAZIKEN

**BLAZIKEN**  
GEN III - HOENN

#257



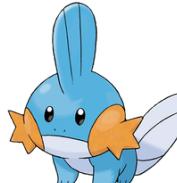
PUEDE SALTAR EDIFICIOS DE 30 PLANTAS. CON SUS GOLPES DE FUEGO QUEDA A SUS RIVALES.



TORCHIC COMBUSKEN BLAZIKEN

**MUDKIP**  
GEN III - HOENN

#258



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



MUDKIP MARSHOMP SWAMPERT

**MARSHOMP**  
GEN III - HOENN

#259



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



MUDKIP MARSHOMP SWAMPERT

## SWAMPERT #260

GEN III - HOENN



AGUA  
TIERRA

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



MUDKIP MARSHTOMP SWAMPERT

## POOCHYENA #261

GEN III - HOENN



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

## LINOONE #264

GEN III - HOENN



NORMAL

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 #265

GEN III - HOENN



BICO

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



WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX

## MIGHTYENA #262

GEN III - HOENN



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

## ZIGZAGOON #263

GEN III - HOENN



NORMAL

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



ZIGZAGOON LINOONE OBSTAGOON

## SILCOON #266

GEN III - HOENN



BICO

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



WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX

## BEAUTIFLY #267

GEN III - HOENN



BICO  
VOLADOR

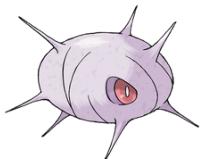
LOS DIBUJOS DE SUS COLORIDAS ALAS SON MUY PECULIARES. LIBA EL NÉCTAR DE LAS FLORES CON SU FINA TROMPA.



WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX

**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

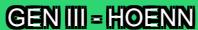
#271



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**  
GEN III - HOENN

#273



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

**NUZLEAF**  
GEN III - HOENN

#274



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

**SHIFTRY**  
GEN III - HOENN

#275



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



**TAILLOW**

GEN III - HOENN

#276



NORMAL

VOLADOR

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



TAILLOW SWELLOW

**SWELLOW**

GEN III - HOENN

#277



NORMAL

VOLADOR

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



#280

**RALTS**

GEN III - HOENN



PSÍQUICO

HADA

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



RALTS KIRLIA GARDEVOIR GALLADE

**KIRLIA**

GEN III - HOENN

#281



PSÍQUICO

HADA

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

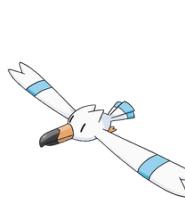


RALTS KIRLIA GARDEVOIR GALLADE

**WINGULL**

GEN III - HOENN

#278



AGUA

VOLADOR

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



WINGULL PELIPPER

**GARDEVOIR**

GEN III - HOENN

#282



PSÍQUICO

HADA

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



RALTS KIRLIA GARDEVOIR GALLADE

**PELIPPER**

GEN III - HOENN

#279



AGUA

VOLADOR

HUNDE SU GRAN PICO EN EL MAR PARA SACAR NUMEROSAS PRESAS JUNTO CON MUCHA AGUA.



WINGULL PELIPPER

**SURSKIT**

GEN III - HOENN

#283



BICHO

AGUA

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



SURSKIT MASQUERAIN

**MASQUERAIN**

GEN III - HOENN

#284



BICHO

VOLADOR

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



SURSKIT



MASQUERAIN

**VIGOROTH**

GEN III - HOENN

#288



NORMAL

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



SLAKOTH VIGOROTH SLAKING

**SHROOMISH**

GEN III - HOENN

#285

PLANTA



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



SHROOMISH

BRELOOM

**BRELOOM**

GEN III - HOENN

#286

PLANTA



LUCHA

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



SHROOMISH

BRELOOM

**SLAKOTH**

GEN III - HOENN

#287

NORMAL



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



SLAKOTH

VIGOROTH

SLAKING

**SLAKING**

GEN III - HOENN

#289

NORMAL



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



SLAKOTH VIGOROTH SLAKING

**NINCADA**

GEN III - HOENN

#290

BICHO

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

**NINJASK**

GEN III - HOENN

#291

BICHO

VOLADOR



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



NINCADA NINJASK SHEDINJA

**SHEDINJA**  
GEN III - HOENN

#292

 BICHO  
 FANTASMA

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

NINCADA → NINJASK → SHEDINJA

**WHISMUR**  
GEN III - HOENN

#293



NORMAL

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

WHISMUR → LOUDRED → EXPLoud

**MAKUHITA**  
GEN III - HOENN

#296



LUCHA

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

**LOUDRED**  
GEN III - HOENN

#294



NORMAL

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

WHISMUR → LOUDRED → EXPLoud

**EXPLoud**  
GEN III - HOENN

#295



NORMAL

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

WHISMUR → LOUDRED → EXPLoud

**AZURILL**  
GEN III - HOENN

#298

**NOSEPASS**  
GEN III - HOENN

#299

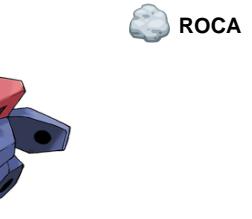


NORMAL

HADA

VIVE CERCA DEL AGUA. EN LA TIERRA SE MUEVE MUY RÁPIDO BOTANDO SOBRE SU GRAN COLA.

AZURILL → MARILL → AZUMARILL



ROCA

SIEMPRE APUNTA AL NORTE CON SU NARIZ IMANTADA. CON ELLA REVISTE SU CUERPO DE OBJETOS METÁLICOS PARA PROTEGERSE.

NOSEPASS → PROBOPASS

**SKITTY**

GEN III - HOENN

#300



NORMAL

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



SKITTY → DELCATTY

**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

**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

**LAIRON**

GEN III - HOENN

#305



ACERO

ROCA

LE ENCANTA COMER HIERRO. LUCHA POR SU TERRITORIO EMBISTIENDO A SUS RIVALES CON SU CUERPO DE ACERO.



ARON → LAIRON → AGGRON

**SABLEYE**

GEN III - HOENN

#302



SINIESTRO

FANTASMA

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

ACERO

HADA

**MAWILE**

GEN III - HOENN

#303



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

**AGGRON**

GEN III - HOENN

#306

**MEDITITE**

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

GEN III - HOENN

#306

GEN III - HOENN

#307

**MEDICHAM**  
GEN III - HOENN

#308

 LUCHA  
 PSÍQUICO

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



MEDITITE → MEDICHAM

**MINUN**  
GEN III - HOENN

#312



ELÉCTRICO

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

**ELECTRIKE**  
GEN III - HOENN

#309



ELÉCTRICO

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



ELECTRIKE → MANECTRIC

**MANECTRIC**  
GEN III - HOENN

#310



ELÉCTRICO

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



ELECTRIKE → MANECTRIC

**PLUSLE**  
GEN III - HOENN

#311



ELÉCTRICO

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

**VOLBEAT**  
GEN III - HOENN

#313



BICHO

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

**ILLUMISE**  
GEN III - HOENN

#314



BICHO

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

**ROSELIA**  
GEN III - HOENN

#315



PLANTA

VENENO

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



BUDEW → ROSELIA → ROSEADE

**GULPIN**

GEN III - HOENN

#316



VENENO



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



GULPIN → SWALOT

**SWALOT**

GEN III - HOENN

**TORKOAL**  
GEN III - HOENN

#324



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

**SPOINK**  
GEN III - HOENN

#325



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

**VIBRAVA**  
GEN III - HOENN

#329



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

**GRUMPIG**  
GEN III - HOENN

#326



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

**FLYGON**  
GEN III - HOENN

#330



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

**SPINDA**  
GEN III - HOENN

#327



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

**CACNEA**  
GEN III - HOENN

#331



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



## CACTURNE #332

GEN III - HOENN



PLANTA

SINIESTRO

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



CACNEA

CACTURNE

## SEVIPER #336

GEN III - HOENN



VENENO

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

## SWABLU #333

GEN III - HOENN



NORMAL

VOLADOR

SE DESCOÑCE 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

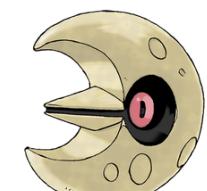
NORMAL



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

## LUNATONE #337

GEN III - HOENN



ROCA

PSÍQUICO

SE PIENSA QUE ESTÁ MUY INFLUIDO POR LAS FASES LUNARES, YA QUE SOLO ACTÚA EN NOCHES DE LUNA LLENA.

## SOLROCK #338

GEN III - HOENN



ROCA

PSÍQUICO

USA EL SOL COMO FUENTE DE ENERGÍA, POR LO QUE ES MÁS PODEROSO DE DÍA. BRILLA AL ROTAR.

## BARBOACH #339

GEN III - HOENN

AGUA



TIERRA

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



BARBOACH

WHISCASH

**WHISCASH**  
GEN III - HOENN

#340



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

**CLAYDOL**  
GEN III - HOENN

#344



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

**CORPHISH**  
GEN III - HOENN

#341



POR SUCIO O CONTAMINADO QUE ESTÉ EL RÍO, SE ADAPTAN RÁPIDO Y SE MULTIPLICAN. POSEEN UNA GRAN FUERZA VITAL.

**CRAWDAUNT**  
GEN III - HOENN

#342



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

**BALTOY**  
GEN III - HOENN

#343

**BALTOY**  
GEN III - HOENN

#343



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

**LILEEP**  
GEN III - HOENN

#345



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

**CRADILY**  
GEN III - HOENN

#346



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

**ANORITH**  
GEN III - HOENN

#347

**ANORITH**  
GEN III - HOENN

#347



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



**ARMALDO**  
GEN III - HOENN

#348

 ROCA  
 BICHO

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

**KECLEON**  
GEN III - HOENN

#352



NORMAL

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

**FEEBAS**

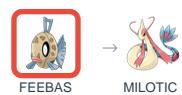
GEN III - HOENN

#349



AGUA

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

**MILOTIC**

GEN III - HOENN

#350



AGUA

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

**CASTFORM**

GEN III - HOENN

#351



NORMAL

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

**KECLEON**  
GEN III - HOENN

#352

NORMAL



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

**SHUPPET**

GEN III - HOENN

#353



FANTASMA

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

**BANETTE**

GEN III - HOENN

#354



FANTASMA

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

**DUSKULL**

GEN III - HOENN

#355



FANTASMA

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



**DUSCLOPS**  
GEN III - HOENN

#356



FANTASMA

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

→ → DUSKULL      DUSCLOPS      DUSKNOR

**WYNAUT**  
GEN III - HOENN

#360



PSÍQUICO

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

→ WYNAUT      WOBUFFET

**TROPIUS**  
GEN III - HOENN

#357

PLANTA  
VOLADOR

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

→ → SNORUNT      GLALIE      FROSLOSS

**CHIMECHO**  
GEN III - HOENN

#358



PSÍQUICO

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

→ CHINGLING      CHIMECHO

**ABSOL**  
GEN III - HOENN

#359

SINIESTRO



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

**SPHEAL**  
GEN III - HOENN

#363

HIELO  
AGUA

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

→ → SPHEAL      SEALEO      WALREIN

**SNORUNT**  
GEN III - HOENN

#361



HIELO

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

**GLALIE**  
GEN III - HOENN

#362



HIELO

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

→ → SNORUNT      GLALIE      FROSLOSS

**SEALEO**

GEN III - HOENN

#364



HIELO

AGUA

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



SPHEAL → SEALEO → WALREIN

**WALREIN**

GEN III - HOENN

#365



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**

GEN III - HOENN

#366



AGUA

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



CLAMPERL → HUNTAIL → GOREBYSS

**HUNTAIL**

GEN III - HOENN

#367



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**

GEN III - HOENN

#368



AGUA

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



CLAMPERL → HUNTAIL → GOREBYSS

**RELICANTH**

GEN III - HOENN

#369



AGUA

ROCA

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

**LUVDISC**

GEN III - HOENN

#370



AGUA

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



DRAGÓN

**BAGON**

GEN III - HOENN

#371



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



BAGON → SHELGON → SALAMENCE

**SHELGON**  
GEN III - HOENN

#372



DRAGÓN



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

**METAGROSS**  
GEN III - HOENN

#376

ACERO  
PSÍQUICO

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

**SALAMENCE**  
GEN III - HOENN

#373

DRAGÓN  
VOLADOR

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

**BELDUM**  
GEN III - HOENN

#374



ACERO



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

**METANG**  
GEN III - HOENN

#375

ACERO  
PSÍQUICO

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

**REGIROCK**  
GEN III - HOENN

#377

ROCA  
LEGENDARIO

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

**REGICE**  
GEN III - HOENN

#378

HIELO  
LEGENDARIO

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

**REGISTEEEL**  
GEN III - HOENN

#379

ACERO  
LEGENDARIO

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

**LATIAS**

GEN III - HOENN

#380



DRAGÓN

PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

**LATIOS**

GEN III - HOENN

#381



DRAGÓN

PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

**KYOGRE**

GEN III - HOENN

#382



AGUA

LEGENDARIO

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

**GROUDON**

GEN III - HOENN

#383



TIERRA

LEGENDARIO

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

**RAYQUAZA**

GEN III - HOENN

#384



DRAGÓN

VOLADOR

LEGENDARIO

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

**JIRACHI**

GEN III - HOENN

#385



ACERO

PSÍQUICO

MÍTICO

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

**DEOXYS-NORMAL**

GEN III - HOENN

#386



PSÍQUICO

MÍTICO

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