

## BULBASAUR

GEN I - KANTO

#001



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



BULBASAUR → IVYSAUR → VENUSAUR

## IVYSAUR

GEN I - KANTO

#002



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



BULBASAUR → IVYSAUR → VENUSAUR

## VENUSAUR

GEN I - KANTO

#003



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



BULBASAUR → IVYSAUR → VENUSAUR

## CHARMANDER

GEN I - KANTO

#004



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



CHARMANDER → CHARMELEON → CHARIZARD

## CHARMELEON

GEN I - KANTO

#005



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



CHARMANDER → CHARMELEON → CHARIZARD

## CHARIZARD

GEN I - KANTO

#006



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



CHARMANDER → CHARMELEON → CHARIZARD

## SQUIRTLE

GEN I - KANTO

#007



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



SQUIRTLE → WARTORTLE → BLASTOISE

## WARTORTLE

GEN I - KANTO

#008



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



SQUIRTLE → WARTORTLE → BLASTOISE

**BLASTOISE**  
GEN I - KANTO

#009



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



SQUIRTLE

→

WARTORTLE

→

BLASTOISE

**WEEDLE**  
GEN I - KANTO

#013



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

**CATERPIE**  
GEN I - KANTO

#010



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

**METAPOD**  
GEN I - KANTO

#011



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

**BUTTERFREE**  
GEN I - KANTO

#012



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

**KAKUNA**  
GEN I - KANTO

#014



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

**BEEDRILL**  
GEN I - KANTO

#015



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

**PIDGEY**  
GEN I - KANTO

#016



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



PIDGEY

→

PIDGEOTTO

→



**PIDGEOTTO**  
GEN I - KANTO

#017

 NORMAL  
 VOLADOR

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

**PIDGEOT**  
GEN I - KANTO

#018

 NORMAL  
 VOLADOR

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

**RATTATA**  
GEN I - KANTO

#019



NORMAL

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

**RATICATE**  
GEN I - KANTO

#020



NORMAL

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

**SPEAROW**  
GEN I - KANTO

#021

 NORMAL  
 VOLADOR

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

**FEAROW**  
GEN I - KANTO

#022

 NORMAL  
 VOLADOR

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

**EKANS**  
GEN I - KANTO

#023



VENENO

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

**ARBOK**  
GEN I - KANTO

#024



VENENO

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



**PIKACHU**  
GEN I - KANTO

#025



ELÉCTRICO

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



PICHU → PIKACHU → RAICHU

**RAICHU**  
GEN I - KANTO

#026



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

#027



TIERRA

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



SANDSHREW → SANDSLASH

**SANDSLASH**  
GEN I - KANTO

#028



TIERRA

SI CAVA A GRAN VELOCIDAD, PUEDE QUE SE LE CAIGAN LAS GARRAS Y PÚAS. VUELVEN A CRECERLE EN UN DÍA.



SANDSHREW → SANDSLASH

**NIDORAN-F**  
GEN I - KANTO

#029



VENENO

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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

**NIDORINA**  
GEN I - KANTO

#030



VENENO

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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

**NIDOQUEEN**  
GEN I - KANTO

#031



VENENO

TIERRA

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



NIDORAN-F → NIDORINA → NIDOQUEEN

**NIDORAN-M**  
GEN I - KANTO

#032



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



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



FUEGO

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



VULPIX → NINETALES

**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.



IGGLYPUFF → 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.



IGGLYPUFF → JIGGLYPUFF → WIGGLYTUFF

**ZUBAT**

GEN I - KANTO



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

**VILEPLUME**

GEN I - KANTO



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

**GOLBAT**

GEN I - KANTO

**GOLBAT**

GEN I - KANTO

**ODDISH**

GEN I - KANTO

**PARAS**

GEN I - KANTO

**PARAS**

GEN I - KANTO

**PARASECT**

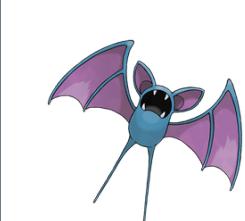
GEN I - KANTO

**VENONAT**

GEN I - KANTO

**GLOOM**

GEN I - KANTO

**VENONAT**

GEN I - KANTO

**VENOMOTH**

GEN I - KANTO

**#041****#042****#043****#044****#045****#046****#047****#048**

**VENOMOTH** #049  
GEN I - KANTO

BICHO

VENENO

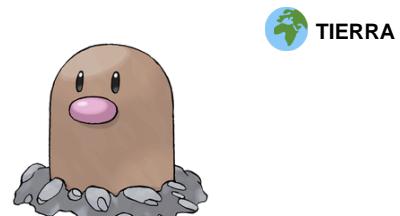
LANZA UNAS ESCAMAS QUE PARALIZAN A CUALQUIERA. QUIEN LAS TOQUE, NO PODRÁ NI PONERSE DE PIE.



VENONAT



VENOMOTH

**DIGLETT** #050  
GEN I - KANTO

TIERRA

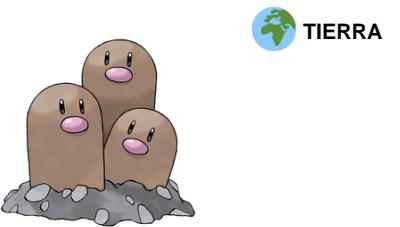


DIGLETT



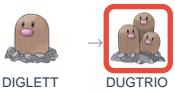
DUGTRIO

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

**DUGTRIO** #051  
GEN I - KANTO

TIERRA

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



DIGLETT



DUGTRIO

**MEOWTH** #052  
GEN I - KANTO

NORMAL

ES DE NATURALEZA NOCTURNA. LE ATRAEN LOS OBJETOS BRILLANTES.



MEOWTH



PERSIAN



PERRSERKER

**PERSIAN** #053  
GEN I - KANTO

NORMAL

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



MEOWTH



PERSIAN



PERRSERKER

**PSYDUCK** #054  
GEN I - KANTO

AGUA

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



PSYDUCK



GOLDUCK

**GOLDUCK** #055  
GEN I - KANTO

AGUA

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



PSYDUCK



GOLDUCK

**MANKEY** #056  
GEN I - KANTO

LUCHA

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



MANKEY



PRIMEAPE



ANNIHILAPE

**PRIMEAPE**  
GEN I - KANTO  
#057

👊 LUCHA

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



MANKEY → PRIMEAPE → ANNIHILAPE

**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 → POLITICOED

**POLIWHIRL**  
GEN I - KANTO  
#061

💧 AGUA

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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

**POLIWRATH**  
GEN I - KANTO  
#062

💧 AGUA

👊 LUCHA

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



POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → POLITICOED

**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

**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

**BELSPROUT**  
GEN I - KANTO

#069



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



BELSPROUT → WEEPINBELL → VICTREEBEL

**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

## 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

## 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

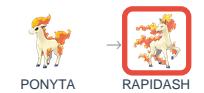
## RAPIDASH #078

GEN I - KANTO



FUEGO

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



PONYTA → RAPIDASH

## GRAVELER #075

GEN I - KANTO



ROCA

TIERRA

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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

## 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

## 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

## SLOWBRO #080

GEN I - KANTO

## 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

⚡ ELÉCTRICO

⚙ ACERO



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



## DODUO #085

GEN I - KANTO

🐾 NORMAL

⚡ VOLADOR



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

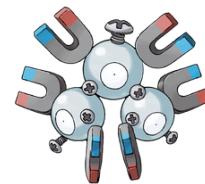


## MAGNETON #082

GEN I - KANTO

⚡ ELÉCTRICO

⚙ ACERO



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



## FARFETCH'D #083

GEN I - KANTO

🐾 NORMAL

⚡ VOLADOR



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

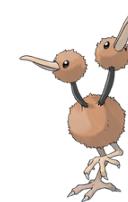


## DODUO #084

GEN I - KANTO

🐾 NORMAL

⚡ VOLADOR



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



## DODRIO #085

GEN I - KANTO

🐾 NORMAL

⚡ VOLADOR



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



## SEEL #086

GEN I - KANTO

💧 AGUA



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



## DEWGONG #087

GEN I - KANTO

💧 AGUA

❄ HIELO



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



## GRIMER #088

GEN I - KANTO

👾 VENENO



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



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



GRIMER

MUK

**SHELDER**

GEN I - KANTO

#090



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



SHELDER

CLOYSTER

**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

**HAUNTER**

GEN I - KANTO

#093



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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

**GENGAR**

GEN I - KANTO

#094



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



GASTLY

HAUNTER

GENGAR

**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

#097



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

**ELECTRODE**

GEN I - KANTO

#101



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

**KRABBY**

GEN I - KANTO

#098

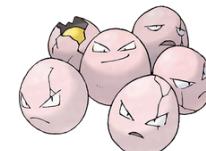


ANTE EL PELIGRO, SE CAMUFLA CON LAS BURBUJAS QUE DESPRENDE SU BOCA, PARA PARECER MÁS GRANDE.

**EXEGGCUTE**

GEN I - KANTO

#102



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

**KINGLER**

GEN I - KANTO

#099



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

**EXEGGUTOR**

GEN I - KANTO

#103

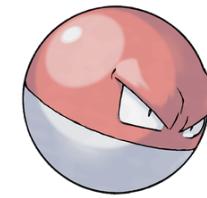


SUS TRES CABEZAS PIENSAN DE FORMA INDEPENDIENTE. SIN EMBARGO, SON AMIGAS Y NO SUELEN DISPUTAR NUNCA.

**VOLTORB**

GEN I - KANTO

#100



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

**CUBONE**

GEN I - KANTO

#104



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



**MAROWAK**  
GEN I - KANTO

#105



TIERRA



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



CUBONE

MAROWAK

**KOFFING**  
GEN I - KANTO

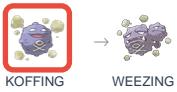
#109



VENENO



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



KOFFING

WEEZING

**HITMONLEE**  
GEN I - KANTO

#106



LUCHA



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



TYROGUE

HITMONLEE

HITMONCHAN

HITMONTOP

**WEEZING**  
GEN I - KANTO

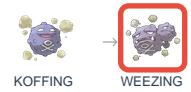
#110



VENENO



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



KOFFING

WEEZING

**HITMONCHAN**  
GEN I - KANTO

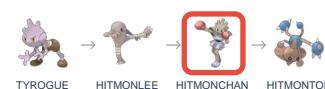
#107



LUCHA



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



TYROGUE

HITMONLEE

HITMONCHAN

HITMONTOP

**RHYHORN**  
GEN I - KANTO

#111



TIERRA



ROCA



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



RHYHORN

RHYDON

RHYPERIOR

**LICKITUNG**  
GEN I - KANTO

#108



NORMAL



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



LICKITUNG

LICKILICKY

**RHYDON**  
GEN I - KANTO

#112



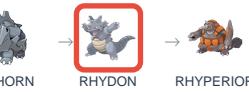
TIERRA



ROCA



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



RHYHORN

RHYDON

RHYPERIOR

**CHANSEY**  
GEN I - KANTO

#113



🐾 NORMAL

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

**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.

**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.

**GOLDEEN**  
GEN I - KANTO

#118



💧 AGUA

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

**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.

**SEAKING**  
GEN I - KANTO

#119

**STARYU**  
GEN I - KANTO

#120



💧 AGUA

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



💧 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

**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

**ELECTABUZZ**

GEN I - KANTO

#125



ELÉCTRICO

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



FUEGO

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



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

**PINSIR**

GEN I - KANTO

#127



ATRAPA PRESAS CON SUS PINZAS HASTA QUE LAS PARTE EN DOS. LANZA LEJOS LO QUE NO PUEDE QUEBRAR.

**TAUROS**

GEN I - KANTO

#128

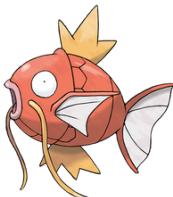


NORMAL

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

**MAGIKARP**  
GEN I - KANTO

#129



NO ES PRECISAMENTE RÁPIDO NI FUERTE. ES EL POKÉMON MÁS DEBILUCHO Y SIMPLÓN DE TODOS LOS QUE HAY.

**GYARADOS**  
GEN I - KANTO

#130



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

**LAPRAS**  
GEN I - KANTO

#131



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

**EEVEE**  
GEN I - KANTO

#133



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

**Vaporeon**  
GEN I - KANTO

#134



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

**JOLTEON**  
GEN I - KANTO

#135



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

**FLAREON**  
GEN I - KANTO

#136

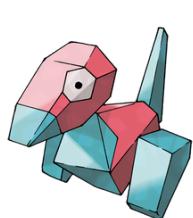


ALMACENA LLAMAS EN SU CUERPO, QUE ALCANZA UNA TEMPERATURA DE 900 °C ANTES DE UN COMBATE.



**PORYGON**  
GEN I - KANTO

#137



NORMAL

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

**OMANYTE**  
GEN I - KANTO

#138

ROCA  
AGUA

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

**OMASTAR**  
GEN I - KANTO

#139

ROCA  
AGUA

TIENE LOS TENTÁCULOS TAN DESARROLLADOS QUE LE SIRVEN DE MANOS Y PIES. CON ELLOS ATRAPA A SU PRESA Y LE DA UN BOCADO.

**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.

**AERODACTYL**  
GEN I - KANTO

#142

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



NORMAL

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

**ARTICUNO**  
GEN I - KANTO

#144

HIELO  
VOLADOR  
LEGENDARIO

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

**ZAPDOS**

GEN I - KANTO

#145



ELÉCTRICO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

**MOLTRES**

GEN I - KANTO

#146



FUEGO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

**DRAGONITE**

GEN I - KANTO

#149



DRAGÓN

VOLADOR

A PESAR DEL TAMAÑO QUE TIENE Y DE LO PESADO QUE ES, PUEDE VOLAR. ES CAPAZ DE DAR LA VUELTA AL MUNDO EN SOLO 16 HORAS.

**MEWTWO**

GEN I - KANTO

#150



PSÍQUICO

LEGENDARIO

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

**DRATINI**

GEN I - KANTO

#147



DRAGÓN

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

**DRAGONAIR**

GEN I - KANTO

#148

DRAGÓN



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

**MEW**

GEN I - KANTO

#151



PSÍQUICO

MÍTICO

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