

**GROOKEY**  
GEN VIII - GALAR

#810



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



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



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

**CINDERACE**  
GEN VIII - GALAR

#815



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

**RILLABOOM**  
GEN VIII - GALAR

#812



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

**SCORBUNNY**  
GEN VIII - GALAR

#813



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

**SOBBLE**  
GEN VIII - GALAR

#816



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

**DRIZZLE**  
GEN VIII - GALAR

#817



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



**INTELEON**  
GEN VIII - GALAR

#818



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

**SKWOVET**  
GEN VIII - GALAR

#819



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

**CORVISQUIRE**  
GEN VIII - GALAR

#822



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

**CORVIKNIGHT**  
GEN VIII - GALAR

#823



NO TIENE RIVAL EN LOS CIELOS DE GALAR. EL ACERO NEGRO Y LUSTROSO DE SU CUERPO INTIMIDA A CUALQUIER ADVERSARIO.

**GREEDENT**  
GEN VIII - GALAR

#820



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

**ROOKIDEE**  
GEN VIII - GALAR

#821



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

**BLIPBUG**  
GEN VIII - GALAR

#824



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

**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.



## ELDEGOSS

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.



**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

**CARKOL**  
GEN VIII - GALAR

#838



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

**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

**COALLOSSAL**  
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

**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



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



ROLYCOLY → CARKOL → COALLOSSAL

**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

**FLAPPLE**  
GEN VIII - GALAR

#841



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



APPLIN → FLAPPLE → APPLETUN → DIPPLIN → HYDRAPPLE

**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

**BARRASKWDA**  
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



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

**TOXTRICITY-AMPED**  
GEN VIII - GALAR

#849



ELÉCTRICO



VENENO



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



## SIZZLIPEDÉ

GEN VIII - GALAR

#850



FUEGO

BICHO



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



SIZZLIPEDÉ → CENTISKORCH

## CENTISKORCH

GEN VIII - GALAR

#851



FUEGO

BICHO



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



SIZZLIPEDÉ → CENTISKORCH

## SINISTEA

GEN VIII - GALAR

#854



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

GEN VIII - GALAR

#855



FANTASMA



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



SINISTEA → POLTEAGEIST

## CLOBBOPUS

GEN VIII - GALAR

#852



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 → GRAPPLCT

## GRAPPLCT

GEN VIII - GALAR

#853



LUCHA



TODO SU CUERPO ES UNA MOLE DE PURO MÚSCULO. UTILIZA LOS TENTÁCULOS PARA EJECUTAR TÉCNICAS DE ESTRANGULAMIENTO CON UNA



CLOBBOPUS → GRAPPLCT

## SINISTEA

GEN VIII - GALAR

#854



PSÍQUICO



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



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

## POLTEAGEIST

GEN VIII - GALAR

#855



PSÍQUICO



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



PSÍQUICO



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



HATENNA → HATTREM → HATTERENE

## HATTERENE

GEN VIII - GALAR

#858



PSÍQUICO

HADA

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



## OBSTAGOON

GEN VIII - GALAR

#862



SINIESTRO

NORMAL

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



## IMPIDIMP

GEN VIII - GALAR

#859



SINIESTRO

HADA

CON EL FIN DE REVITALIZARSE, INHALA POR LA NARIZ LA ENERGÍA NEGATIVA QUE DESPRENDEN TANTO PERSONAS COMO POKÉMON CUANDO ESTÁN



## MORGREM

GEN VIII - GALAR

#860



SINIESTRO

HADA

SU ESTRATEGIA CONSISTE EN POSTRARSE ANTE EL RIVAL Y FINGIR UNA DISCUSIÓN PARA ENSARTARLO CON EL MECHÓN QUE TIENE EN LA ESPALDA,



## GRIMMSNARL

GEN VIII - GALAR

#861



SINIESTRO

HADA

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



## PERRSERKER

GEN VIII - GALAR

#863

SINIESTRO

ACERO



EL PELO DE LA CABEZA SE LE HA ENDURECIDO HASTA EL PUNTO DE PARECER UN YELMO DE HIERRO. POSEE UN TEMPERAMENTO MUY COMBATIVO.



## CURSOLA

GEN VIII - GALAR

#864

FANTASMA



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



## SIRFETCH'D

GEN VIII - GALAR

#865

LUCHA



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



**MR-RIME**

GEN VIII - GALAR

#866



HIELO

PSÍQUICO

ES UN BAILARÍN CONSUMADO DE CLAQUÉ. AGITA SU BASTÓN DE HIELO MIENTRAS EXHIBE SU DESTREZA CON GRÁCILES PASOS.

**FALINKS**

GEN VIII - GALAR

#870



LUCHA

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

**RUNERIGUS**

GEN VIII - GALAR

#867



TIERRA

FANTASMA

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

**PINCURCHIN**

GEN VIII - GALAR

#871



ELÉCTRICO

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

**MILCERY**

GEN VIII - GALAR

#868



HADA

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

**SNOM**

GEN VIII - GALAR

#872



HIELO

BICHO

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

**ALCREMIE**

GEN VIII - GALAR

#869



HADA

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

**FROSMOTH**

GEN VIII - GALAR

#873



HIELO

BICHO

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



**STONJOURNER**

GEN VIII - GALAR

#874



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

**EISCU-ICE**

GEN VIII - GALAR

#875



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

**CUFANT**

GEN VIII - GALAR

#878



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



CUFANT → COPPERAJAH

**COPPERAJAH**

GEN VIII - GALAR

#879



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

**INDEEDEE-MALE**

GEN VIII - GALAR

#876



NORMAL

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

**DRACOZOLT**

GEN VIII - GALAR

#880



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

**MORPEKO-FULL-BELLY**

GEN VIII - GALAR

#877



SINIESTRO

SIEMPRE TIENE HAMBRE. SE NUTRE DE LAS SEMILLAS QUE GUARDA EN UNA SUERTE DE BOLSILLOS PARA GENERAR ELECTRICIDAD.

**ARCTOZOLT**

GEN VIII - GALAR

#881



HIELO

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

## DRACOVISH #882

GEN VIII - GALAR



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

## ARCTOVISH #883

GEN VIII - GALAR



AGUA

HIELO

ATRAPA A SUS PRESAS CONGELANDO SU ENTORNO, PERO LA UBICACIÓN DE LA BOCA ENCIMA DE LA CABEZA LE GENERA DIFICULTADES PARA DEGLUTIRLAS.

## DURALUDON #884

GEN VIII - GALAR



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.



## DRAKLOAK #886

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

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



## DRAGAPULT #887

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

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



## ZACIAN #888

GEN VIII - GALAR



HADA

LEGENDARIO

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

## DREEPY #885

GEN VIII - GALAR



DRAGÓN

FANTASMA

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



## 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.

**ETERNATUS**

GEN VIII - GALAR

#890



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

**KUBFU**

GEN VIII - GALAR

#891



LEGENDARIO



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



URSHIFU

**REGIELEKI**

GEN VIII - GALAR

#894



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

**REGIDRAGO**

GEN VIII - GALAR

#895



LEGENDARIO



CIERTA TEORÍA AFIRMA QUE LA FORMA DE SUS BRAZOS REPRESENTA LA CABEZA DE UN POKÉMON DRAGÓN ANCESTRAL, AUNQUE ESTO NO HA PODIDO

**URSHIFU-SINGLE-STRIKE**

GEN VIII - GALAR

#892



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

**ZARUDE**

GEN VIII - GALAR

#893



VIVEN EN MANADA EN LA SELVA. DEBIDO A SU MARCADA AGRESIVIDAD, SON MUY TEMIDOS POR OTROS POKÉMON SELVÁTICOS.

**REGIELEKI**

GEN VIII - GALAR

#894



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

**REGIDRAGO**

GEN VIII - GALAR

#895



LEGENDARIO



CIERTA TEORÍA AFIRMA QUE LA FORMA DE SUS BRAZOS REPRESENTA LA CABEZA DE UN POKÉMON DRAGÓN ANCESTRAL, AUNQUE ESTO NO HA PODIDO

**GLASTRIER**

GEN VIII - GALAR

#896



LEGENDARIO



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



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

GEN VIII - GALAR

#898



PSÍQUICO

PLANTA

LEGENDARIO

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

## WYRDEER

GEN VIII - GALAR

#899



NORMAL

PSÍQUICO

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



## BASCULEGION-MALE

GEN VIII - GALAR

#902



AGUA

FANTASMA

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



## SNEASLER

GEN VIII - GALAR

#903



LUCHA

VENENO

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



## KLEAVOR

GEN VIII - GALAR

#900



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

GEN VIII - GALAR

#904



SINIESTRO

VENENO

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



## URSALUNA

GEN VIII - GALAR

#901



TIERRA

NORMAL

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



## ENAMORUS-INCARNATE

GEN VIII - GALAR

#905

HADA

VOLADOR

LEGENDARIO



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

