

## 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

→

BUTTERFREE

**KAKUNA**  
GEN I - KANTO

#014



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

**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

**BUTTERFREE**  
GEN I - KANTO

#012



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



CATERPIE

→

METAPOD

→

BUTTERFREE

**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

**KAKUNA**  
GEN I - KANTO

#014



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

**BEEDRILL**  
GEN I - KANTO

#015



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



WEEDLE

→

KAKUNA

→

BEEDRILL

**PIDGEY**  
GEN I - KANTO

#016



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



PIDGEY

→

PIDGEOTTO

→

PIDGEOT

**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

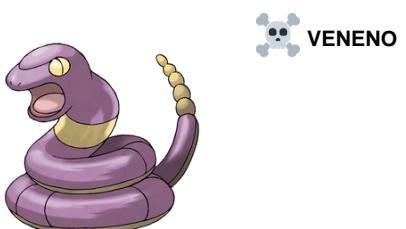
#022

 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

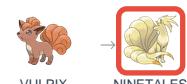
**NINETALES**  
GEN I - KANTO

#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



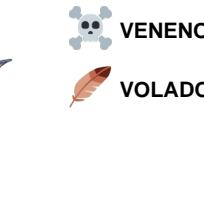
CUANTO MAYORES SON SUS PÉTALOS, MÁS TÓXICO ES SU POLEN. LE PESA LA CABEZA Y LE CUESTA MANTENERLA ERGIDA.

**GOLBAT**

#041

**GOLBAT**

GEN I - KANTO



VENENO  
VOLADOR

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

**PARAS**

#045

**PARAS**

GEN I - KANTO



PLANTA  
VENENO

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

**ODDISH**

#042

**ODDISH**

GEN I - KANTO



VENENO  
VOLADOR

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

**GLOOM**

#043

**GLOOM**

GEN I - KANTO



PLANTA  
VENENO

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

**VILEPLUME**

#044

**VILEPLUME**

GEN I - KANTO



PLANTA  
VENENO

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

**PARASECT**

#046

**PARASECT**

GEN I - KANTO



BICHO  
PLANTA

PARASECT ESTÁ DOMINADO POR UNA SETA PARÁSITA MAYOR QUE ÉL. DISPERSA ESPORAS VENENOSAS.

**VENONAT**

#047

**VENONAT**

GEN I - KANTO



BICHO  
VENENO

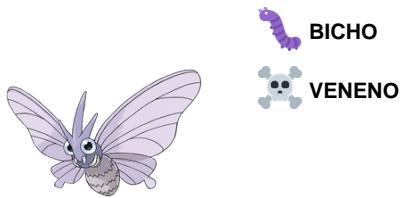
SUS GRANDES OJOS SON EN REALIDAD GRUPOS DE OJOS DIMINUTOS. POR LA NOCHE SE SIENTE ATRAÍDO POR LA LUZ.

**VENONAT**

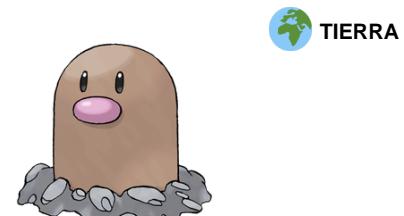
#048

**VENOMOTH**

GEN I - KANTO

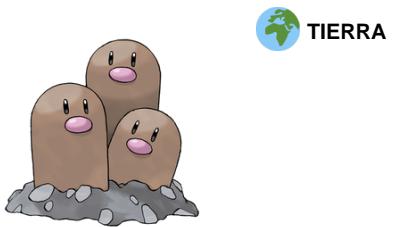
**VENOMOTH** #049  
GEN I - KANTO

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

**DIGLETT** #050  
GEN I - KANTO

TIERRA

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.

**MEOWTH** #052  
GEN I - KANTO

NORMAL

ES DE NATURALEZA NOCTURNA. LE ATRAEN LOS OBJETOS BRILLANTES.

**PERSIAN** #053  
GEN I - KANTO

NORMAL

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

**PSYDUCK** #054  
GEN I - KANTO

AGUA

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

**GOLDUCK** #055  
GEN I - KANTO

AGUA

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

**MANKEY** #056  
GEN I - KANTO

LUCHA

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

**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



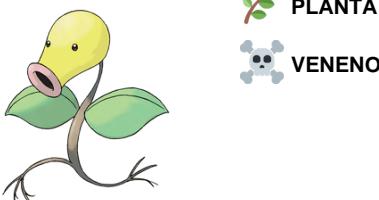
TIENE CUATRO BRAZOS TAN BIEN DESARROLLADOS QUE PUEDE DAR UNA SERIE DE 1000 PUÑETAZOS EN CUESTIÓN DE DOS SEGUNDOS.



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.

## 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.

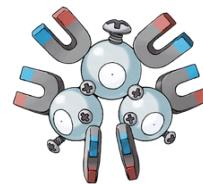


## MAGNETON #082

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



EXPLOTAN 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.

**VOLTORB**

GEN I - KANTO

#100



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

**ELECTRODE**

GEN I - KANTO

#101



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

**EXEGGCUTOR**

GEN I - KANTO

#102



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

**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

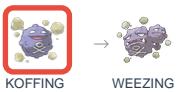
#109



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

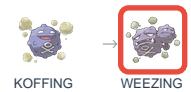
#110



VENENO



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



KOFFING

WEEZING

**HITMONCHAN**  
GEN I - KANTO

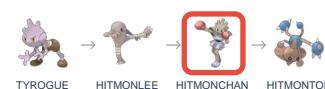
#107



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



BICHO

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

**TAUROS**

GEN I - KANTO

#128

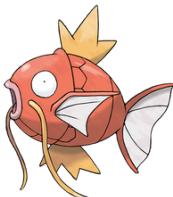


NORMAL

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

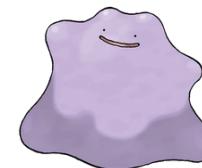
#131



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

**DITTO**  
GEN I - KANTO

#132



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

**EEVEE**  
GEN I - KANTO

#133

**Vaporeon**  
GEN I - KANTO

#134



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

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

**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

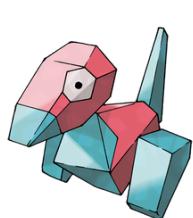


ALMACENA LLAMAS EN SU CUERPO, QUE ALCANZA UNA TEMPERATURA DE 900 °C ANTES DE UN COMBATE.



**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.

**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.

**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

**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

**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

**ARTICUNO**  
GEN I - KANTO

#144

HILO  
VOLADOR  
LEGENDARIO

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

**ZAPDOS**

GEN I - KANTO

#145



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

**MOLTRES**

GEN I - KANTO

#146



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

**DRATINI**

GEN I - KANTO

#147



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

**DRAGONAIR**

GEN I - KANTO

#148



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

**DRAGONITE**

GEN I - KANTO

#149



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

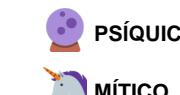


FUE CREADO POR UN CIENTÍFICO TRAS AÑOS DE HORRIBLES EXPERIMENTOS DE INGENIERÍA GENÉTICA.

**MEW**

GEN I - KANTO

#151



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

**CHIKORITA**

GEN II - JOHTO

#152



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



**BAYLEEF**

GEN II - JOHTO

#153



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

**TYPHLOSION**

GEN II - JOHTO

#157



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

**MEGANIUM**

GEN II - JOHTO

#154



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

**CYNDALUIL**

GEN II - JOHTO

#155



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

**QUILAVA**

GEN II - JOHTO

#156



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

**TOTODILE**

GEN II - JOHTO

#157



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

**TOTODILE**

GEN II - JOHTO

#158



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

**CROCONAW**

GEN II - JOHTO

#159



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

**FERALIGATR**

GEN II - JOHTO

#160



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



**SENTRET**

GEN II - JOHTO

#161



NORMAL

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



SENTRET → Furret

**FURRET**

GEN II - JOHTO

#162



NORMAL

ACURRUCA A SUS CRÍAS PARA QUE DUERMAN. ACORRALA A LOS ENEMIGOS CON SU ENORME VELOCIDAD.



Furret → SENTRET

**HOOTHOOT**

GEN II - JOHTO

#163



NORMAL

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



HOOTHOOT → NOCTOWL

**NOCTOWL**

GEN II - JOHTO

#164



NORMAL

VOLADOR

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



NOCTOWL → HOOTHOOT

**LEDYBA**

GEN II - JOHTO

#165



BICHO

VOLADOR

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



LEDYBA → LEDIAN

**LEDIAN**

GEN II - JOHTO

#166



BICHO

VOLADOR

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



LEDIAN → LEDYBA

**SPINARAK**

GEN II - JOHTO

#167



BICHO

VENENO

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



SPINARAK → ARIADOS

**ARIADOS**

GEN II - JOHTO

#168



BICHO

VENENO

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



ARIADOS → SPINARAK

**CROBAT**

GEN II - JOHTO

#169



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

#173



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



CLEFFA

CLEFAIRY

CLEFABLE

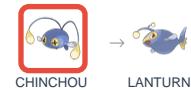
**CHINCHOU**

GEN II - JOHTO

#170



EN EL OSCURO FONDO DEL OCÉANO, SU ÚNICO MODO DE COMUNICARSE ES EMITIENDO LUces PARPADEANTES.



CHINCHOU

LANTURN

**LANTURN**

GEN II - JOHTO

#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

#172



CUANDO JUEGAN, SE TOCAN LAS COLAS Y EMITEN CHISPAS. AL PARECER, ES UNA PRUEBA DE VALOR.



PICHU

PIKACHU

RAICHU

**CLEFFA**

GEN II - JOHTO

#173

**IGGLYBUFF**

GEN II - JOHTO

#174



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



IGGLYBUFF

JIGGLYPUFF

WIGGLYTUFF

**TOGEPI**

GEN II - JOHTO

#175



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



TOGEPI

TOGETIC

TOKEKISS

**TOGETIC**

GEN II - JOHTO

#176



SI NO ESTÁ CON GENTE AMABLE, SE ENTRISTECE. PUEDE FLOTAR EN EL AIRE SIN MOVER LAS ALAS.



TOGEPI

TOGETIC

TOKEKISS

**NATU**

GEN II - JOHTO

#177



PSÍQUICO

VOLADOR

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



NATU XATU

**XATU**

GEN II - JOHTO

#178



PSÍQUICO

VOLADOR

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



NATU XATU

**MAREEP**

GEN II - JOHTO

#179



ELÉCTRICO

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



MAREEP FLAFFFY AMPHAROS

**FLAFFFY**

GEN II - JOHTO

#180



ELÉCTRICO

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



MAREEP FLAFFFY AMPHAROS

**AMPHAROS**

GEN II - JOHTO

#181

ELÉCTRICO



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



MAREEP FLAFFFY AMPHAROS

**BELLOSSOM**

GEN II - JOHTO

#182

PLANTA



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



ODDISH GLOOM VILEPLUME BELLOSSOM

**MARILL**

GEN II - JOHTO

#183

AGUA

HADA



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



AZURILL MARILL AZUMARILL

**AZUMARILL**

GEN II - JOHTO

#184

AGUA

HADA



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

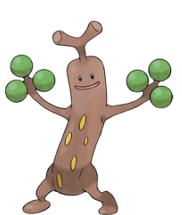


AZURILL MARILL AZUMARILL

**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

**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

POLITOED

**JUMPLUFF**

GEN II - JOHTO

#189



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



HOPPIP SKILOOM JUMPLUFF

**AIPOM**

GEN II - JOHTO

#190



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



AIPOM AMBIPOM

**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

SKILOOM

JUMPLUFF

**SKIPLOOM**

GEN II - JOHTO

#188



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



HOPPIP

SKILOOM

JUMPLUFF

**SUNKERN**

GEN II - JOHTO

#191

**SUNFLORA**

GEN II - JOHTO

#192



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



SUNKERN SUNFLORA



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.

**WOOPER**

GEN II - JOHTO

#194



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

**UMBREON**

GEN II - JOHTO

#197



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

**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.

**ESPEON**

GEN II - JOHTO

#196



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

**SLOWKING**

GEN II - JOHTO

#199



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

**MISDREAVUS**

GEN II - JOHTO

#200



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



**UNOWN**

GEN II - JOHTO

#201



PSÍQUICO

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

**WOBBUFFET**

GEN II - JOHTO

#202



PSÍQUICO

ODIA LA LUZ Y LAS SACUDIDAS. SI LE ATACAN, INFILA SU CUERPO PARA AUMENTAR SU CONTRAATQUE.

WYNAUT

WOBBUFFET

**DUNSPARCE**

GEN II - JOHTO

#206

NORMAL



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

DUNSPARCE

DUDUNSPARCE

**GIRAFARIG**

GEN II - JOHTO

#203



NORMAL

PSÍQUICO

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

GIRAFARIG

FARIGIRAF

**PINECO**

GEN II - JOHTO

#204

BICHO



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

PINECO

FORRETTRESS

**FORRETTRESS**

GEN II - JOHTO

#205

BICHO

ACERO



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

PINECO

FORRETTRESS

**GLIGAR**

GEN II - JOHTO

#207

TIERRA

VOLADOR



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

GLIGAR

GLISCOR

**STEELIX**

GEN II - JOHTO

#208

ACERO

TIERRA



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

ONIX

STEELIX

**SNUBULL**  
GEN II - JOHTO

#209



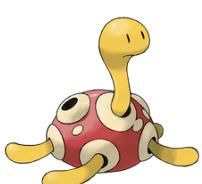
MUY TRAVIESO POR NATURALEZA, A MUCHAS MUJERES LES GUSTA JUGAR CON ÉL PORQUE ES MUY CARIÑOSO.



SNUBULL → GRANBULL

**SHUCKLE**  
GEN II - JOHTO

#213



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

**GRANBULL**  
GEN II - JOHTO

#210



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



SNUBULL → GRANBULL

**QWILFISH**  
GEN II - JOHTO

#211



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



QWILFISH → OVERQWIL

**SCIZOR**  
GEN II - JOHTO

#212



LAS PINZAS QUE POSEE TIENEN ACERO. CON ELLAS, NO HAY NADA QUE SE LE RESISTA. ROMPEN TODO LO QUE PILLAN.



SCYTHER → SCIZOR → KLEAVOR

**HERACROSS**  
GEN II - JOHTO

#214



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

**SNEASEL**  
GEN II - JOHTO

#215



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



SNEASEL → WEAVILE → SNEASLER

**TEDDIURSA**  
GEN II - JOHTO

#216



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



TEDDIURSA → URSARING → URSALUNA

**URSARING** #217  
GEN II - JOHTO

NORMAL

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

**PILOSWINE** #221  
GEN II - JOHTOHIELO  
TIERRA

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

**SLUGMA** #218  
GEN II - JOHTO

FUEGO

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

**MAGCARGO** #219  
GEN II - JOHTOFUEGO  
ROCA

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

**SWINUB** #220  
GEN II - JOHTO

HIELO

TIERRA

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

**CORSOLA** #222  
GEN II - JOHTOAGUA  
ROCA

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

**REMORAID** #223  
GEN II - JOHTO

AGUA

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

**OCTILLERY** #224  
GEN II - JOHTO

AGUA

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



**DELIBIRD**

GEN II - JOHTO

#225



HIELO



VOLADOR

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

**MANTINE**

GEN II - JOHTO

#226



AGUA



VOLADOR

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



MANTRYKE

MANTINE

**HOUNDOOM**

GEN II - JOHTO

#229



SINIESTRO



FUEGO

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



HOUNDOUR

HOUNDOOM

**KINGDRA**

GEN II - JOHTO

#230



AGUA



DRAGÓN

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



HORSEA

SEADRA

KINGDRA

**PHANPY**

GEN II - JOHTO

#231



TIERRA

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



PHANPY

DONPHAN

**HOUNDOOM**

GEN II - JOHTO

#228



SINIESTRO



FUEGO

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



HOUNDOUR

HOUNDOOM

**DONPHAN**

GEN II - JOHTO

#232



TIERRA

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



PHANPY

DONPHAN

**PORYGON2**  
GEN II - JOHTO

#233



NORMAL

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



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

**STANTLER**  
GEN II - JOHTO

#234



NORMAL

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



STANTLER → WYRDEER

**SMEARGLE**  
GEN II - JOHTO

#235



NORMAL

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

**TYROGUE**  
GEN II - JOHTO

#236



LUCHA

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



TYROGUE → HITMONLEE → HITMONCHAN → HITMONTOP

**HITMONTOP**  
GEN II - JOHTO

#237



LUCHA

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



TYROGUE → HITMONLEE → HITMONCHAN → HITMONTOP

**SMOOCHUM**  
GEN II - JOHTO

#238



HIENO

PSÍQUICO

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



SMOOCHUM → JYNX

**ELEKID**  
GEN II - JOHTO

#239



ELÉCTRICO

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



ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE

**MAGBY**  
GEN II - JOHTO

#240



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.



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

**MILTANK**

GEN II - JOHTO

#241



NORMAL

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

**BLISSEY**

GEN II - JOHTO

#242



NORMAL

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

**SUCUNE**

GEN II - JOHTO

#245



AGUA

LEGENDARIO

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

**LARVITAR**

GEN II - JOHTO

#246



ROCA

TIERRA

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

**RAIKOU**

GEN II - JOHTO

#243



ELÉCTRICO  
LEGENDARIO

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

**ENTEI**

GEN II - JOHTO

#244



FUEGO

LEGENDARIO

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

**PUPITAR**

GEN II - JOHTO

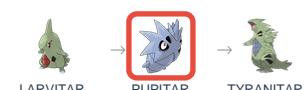
#247



ROCA

TIERRA

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

**TYRANITAR**

GEN II - JOHTO

#248



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**  
GEN III - HOENN

#257

 FUEGO  
 LUCHA

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



TORCHIC

COMBUSKEN

BLAZIKEN

**POOCHYENA**  
GEN III - HOENN

#261

SINIESTRO



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



POOCHYENA

MIGHTYENA

**MIGHTYENA**  
GEN III - HOENN

#262

SINIESTRO



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



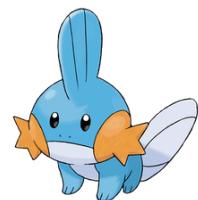
POOCHYENA

MIGHTYENA

**MUDKIP**  
GEN III - HOENN

#258

AGUA



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

AGUA



TIERRA

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



MUDKIP

MARSHOMP

SWAMPERT

**SWAMPERT**  
GEN III - HOENN

#260

AGUA



TIERRA

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



MUDKIP

MARSHOMP

SWAMPERT

**ZIGZAGOON**  
GEN III - HOENN

#263

NORMAL

**LINOONE**  
GEN III - HOENN

#264

NORMAL



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



ZIGZAGOON

LINOONE

OBSTAGOON

**WURMPLE**  
GEN III - HOENN

#265



BICHO

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

**DUSTOX**  
GEN III - HOENN

#269



BICHO

VENENO

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

**SILCOON**  
GEN III - HOENN

#266



BICHO

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

**BEAUTIFLY**  
GEN III - HOENN

#267



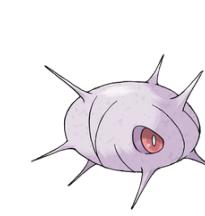
BICHO

VOLADOR

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

**CASCOON**  
GEN III - HOENN

#268



BICHO

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

**LOTAD**

GEN III - HOENN

#270



AGUA

PLANTA

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

**LOMBRE**  
GEN III - HOENN

#271



AGUA

PLANTA

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.

**LUDICOLO**  
GEN III - HOENN

#272



AGUA

PLANTA

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.



SEEDOT → NUZLEAF → SHIFTRY

**SWELLOW**

GEN III - HOENN

#277



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

TAILLOW → SWELLOW

**NUZLEAF**

GEN III - HOENN

#274



SINIESTRO

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



SEEDOT → NUZLEAF → SHIFTRY

**SHIFTRY**

GEN III - HOENN

#275



SINIESTRO

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



SEEDOT → NUZLEAF → SHIFTRY

**TAILLOW**

GEN III - HOENN

#276



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

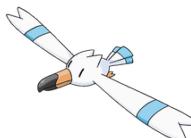


TAILLOW → SWELLOW

**WINGULL**

GEN III - HOENN

#278



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

TAILLOW → SWELLOW

**PELIPPER**

GEN III - HOENN

#279



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



WINGULL → PELIPPER

**RALTS**

GEN III - HOENN

#280



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.

**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.

**GARDEVOIR**

GEN III - HOENN

#282



PSÍQUICO

HADA

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

**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.

**MASQUERAIN**

GEN III - HOENN

#284



BICHO

VOLADOR

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

**BRELOOM**

GEN III - HOENN

**BRELOOM**

GEN III - HOENN

#286



PLANTA

LUCHA

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

**SLAKOTH**

GEN III - HOENN

#287



NORMAL

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

**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.



**SLAKING**

GEN III - HOENN

#289



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



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**

GEN III - HOENN

#293



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLoud

**LOUDRED**

GEN III - HOENN

#294



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLoud

**EXPLoud**

GEN III - HOENN

#295



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



WHISMUR

LOUDRED

EXPLoud

**MAKUHITA**

GEN III - HOENN

#296



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



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



AZURILL

MARILL



AZUMARILL

## NOSEPASS

GEN III - HOENN

#299



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



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



SKITTY

DECLATTY

## DECLATTY

GEN III - HOENN

#301



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



SKITTY

DECLATTY

## SABLEYE

GEN III - HOENN

#302



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

## 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 IMPLENACABLES MANDÍBULAS.



ARON

LAIRON



AGGRON

## ARON

GEN III - HOENN

#304



SUELE VIVIR EN LUGARES INACCESIBLES DE LAS MONTAÑAS, PERO EL HAMBRE LO EMPUJA A COMER RAÍLES Y COCHES.

**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

**AGGRON**

GEN III - HOENN

#306



ACERO

ROCA

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



ARON

LAIRON

AGGRON

**MEDITITE**

GEN III - HOENN

#307

**MEDITITE**

GEN III - HOENN

#307



LUCHA

PSÍQUICO

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



MEDITITE

MEDICHAM

**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

**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.

**MINUN**

GEN III - HOENN

#312



ELÉCTRICO

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

**VOLBEAT**

GEN III - HOENN

#313



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

**ILLUMISE**

GEN III - HOENN

#314



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

**SWALOT**

GEN III - HOENN

#317



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

**CARVANHA**

GEN III - HOENN

#318



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

**SHARPEDO**

GEN III - HOENN

#319



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

**WAILMER**

GEN III - HOENN

#320



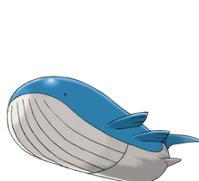
LE GUSTA BOTAR COMO UNA PELOTA DE PLAYA. CUANTA MÁS AGUA DE MAR TRAGA, MÁS ALTO PUEDE LLEGAR.



**WAILORD**

GEN III - HOENN

#321



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**

GEN III - HOENN

#325



PSÍQUICO

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



SPOINK

GRUMPIG

**NUMEL**

GEN III - HOENN

#322



FUEGO

TIERRA

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



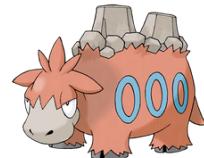
NUMEL

CAMERUPT

**CAMERUPT**

GEN III - HOENN

#323



FUEGO

TIERRA

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



NUMEL

CAMERUPT

**TORKOAL**

GEN III - HOENN

#324



FUEGO



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

**SPOINK**

GEN III - HOENN

#325

**GRUMPIG**

GEN III - HOENN

#326



PSÍQUICO

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



SPOINK

GRUMPIG

**SPINDA**

GEN III - HOENN

#327

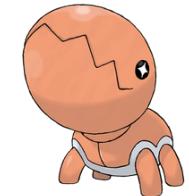


NORMAL

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.



VIBRAVA



FLYGON

**VIBRAVA**

GEN III - HOENN

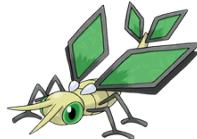
#329



TIERRA



DRAGÓN



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



TRAPINCH → VIBRAVA → FLYGON

**SWABLU**

GEN III - HOENN

#333



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**

GEN III - HOENN

#330



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**

GEN III - HOENN

#331



PLANTA



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



CACNEA → CACTURNE

**CACTURNE**

GEN III - HOENN

#332



PLANTA



SINIESTRO



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



CACNEA → CACTURNE

**SWABLU**

GEN III - HOENN

#333



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**

GEN III - HOENN

#334



DRAGÓN



VOLADOR



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



SWABLU → ALTARIA

**ZANGOOSE**

GEN III - HOENN

#335



NORMAL



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

**SEVIPER**

GEN III - HOENN

#336



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

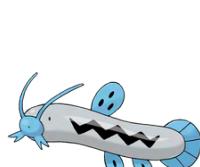
#338

 ROCA  
 PSÍQUICO

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

**BARBOACH**  
GEN III - HOENN

#339

 AGUA  
 TIERRA

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



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

**WHISCASH**  
GEN III - HOENN

#340

 AGUA  
 TIERRA

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



BARBOACH WHISCASH

**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**

GEN III - HOENN

#345



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

**FEEBAS**

GEN III - HOENN

#349



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

**CRADILY**

GEN III - HOENN

#346



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

**MILOTIC**

GEN III - HOENN

#350



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

**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.

**CASTFORM**

GEN III - HOENN

#351



Sus células son muy sensibles a los cambios de temperatura y humedad y se adapta sin problema.

**ARMALDO**

GEN III - HOENN

#348



Ensarta a sus presas con sus gigantescas garras elásticas. Una fuerte coraza cubre su cuerpo.

**KECLEON**

GEN III - HOENN

#352



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 ENVÍDIA. 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.

**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.

**CHIMECHO**  
GEN III - HOENN

#358



PSÍQUICO

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

**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

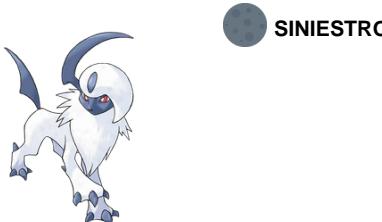


FANTASMA

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

**ABSOL**  
GEN III - HOENN

#359



SINIESTRO

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

**WYNAUT**  
GEN III - HOENN

#360



PSÍQUICO

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



**SNORUNT**  
GEN III - HOENN

#361



HIELO



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



SNORUNT GLALIE FROLOSS

**GLALIE**  
GEN III - HOENN

#362



HIELO



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



SNORUNT GLALIE FROLOSS

**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

**SEALEO**  
GEN III - HOENN

#364



HIELO



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



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



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

## LUVDISC

GEN III - HOENN

#370



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

## SALAMENCE

GEN III - HOENN

#373



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

## BELDUM

GEN III - HOENN

#374



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



BELDUM METANG METAGROSS

BELDUM SHELGON SALAMENCE

## 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



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



BAGON SHELGON SALAMENCE

## SALAMENCE

GEN III - HOENN

#373



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

## BELDUM

GEN III - HOENN

#374



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



BELDUM METANG METAGROSS

## METANG

GEN III - HOENN

#375



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



BELDUM METANG METAGROSS

## METAGROSS

GEN III - HOENN

#376



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



BELDUM METANG METAGROSS

**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.

**REGISTEEL**

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 SUELTO.

**JIRACHI**

GEN III - HOENN

#385

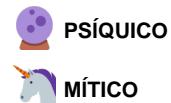


DESDE ANTAÑO SE DICE QUE CONCEDERÁ LOS DESEOS ESCRITOS EN LAS NOTAS DE SU CABEZA CUANDO SE DESPIERTE.

**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.

**TORTERRA**

GEN IV - SINNOH

#389



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

**TURTWIG**

GEN IV - SINNOH

#387



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

**GROTEL**

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

#390

**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

#396



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

#400



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



BIDOOF BIBAREL

**KRICKETOT**  
GEN IV - SINNOH

#401



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

**KRICKETUNE**  
GEN IV - SINNOH

#402



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

**LUXRAY**  
GEN IV - SINNOH

#405



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

**BUDEW**  
GEN IV - SINNOH

#406



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

**SHINX**  
GEN IV - SINNOH

#403



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

**LUXIO**  
GEN IV - SINNOH

#404



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

**ROSERADE**  
GEN IV - SINNOH

#407



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

**CRANIDOS**  
GEN IV - SINNOH

#408



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



**RAMPARDOS**

GEN IV - SINNOH



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

ROCA

CRANIDOS → RAMPARDOS

**SHIELDON**

GEN IV - SINNOH



ROCA

ACERO

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

SHIELDON → BASTIODON

**WORMADAM-PLANT**

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

**#409****#410****#411****#412****BURMY**

GEN IV - SINNOH



BICHO

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

BURMY → WORMADAM → MOTHIM

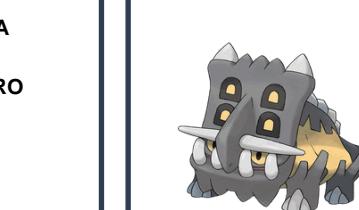
**MOTHIM****#414****COMBEE****#415****VESPIQUEN****#416**

BICHO

VOLADOR

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

BURMY → WORMADAM → MOTHIM



ROCA

ACERO

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

SHIELDON → BASTIODON



BICHO

VOLADOR

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

COMBEE → VESPIQUEN



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.

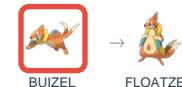
## GEN IV - SINNOH

#418



AGUA

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

**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

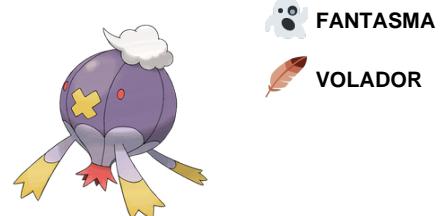
ESTÁ FORMADO POR LOS ESPÍRITUS DE PERSONAS Y POKÉMON. LE ENCANTAN LAS ESTACIONES HÚMEDAS.



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

## 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

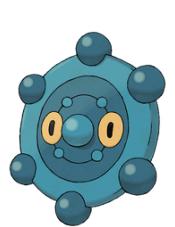
PARA ATACAR, EMITE UN FLUIDO  
MALOLIENTE POR LA PUNTA DE SU COLA  
QUE PUEDE LLEGAR A MÁS DE 50 M.



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**

GEN IV - SINNOH

#449



TIERRA



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

**HIPPOWDON**

GEN IV - SINNOH

#450



TIERRA



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

**SKORUPI**

GEN IV - SINNOH

#451



VENENO



BICHO



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



SKORUPI → DRAPION

**DRAPION**

GEN IV - SINNOH

#452



VENENO



SINIESTRO



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



SKORUPI → DRAPION

**CROAGUNK**

GEN IV - SINNOH

#453



VENENO



LUCHA



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



CROAGUNK → TOXICROAK

**TOXICROAK**

GEN IV - SINNOH

#454



VENENO



LUCHA



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



CROAGUNK → TOXICROAK

**CARNIVINE**

GEN IV - SINNOH

#455



PLANTA



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

**FINNEON**

GEN IV - SINNOH

#456



AGUA



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



FINNEON → LUMINEON

**LUMINEON**  
GEN IV - SINNOH

#457



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



FINNEON

LUMINEON

**WEAVILE**  
GEN IV - SINNOH

#461



SINIESTRO



HIELO

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



SNEASEL

WEAVILE

SNEASLER

**MANTYKE**  
GEN IV - SINNOH

#458



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



MANTYKE

MANTINE

**MAGNEZONE**  
GEN IV - SINNOH

#462



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



MAGNETON

MAGNEZONE

**SNOVER**  
GEN IV - SINNOH

#459



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



SNOVER

ABOMASNOW

**ABOMASNOW**  
GEN IV - SINNOH

#460



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



SNOVER

ABOMASNOW

**WEAVILE**  
GEN IV - SINNOH

#461



SINIESTRO



HIELO

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



SNEASEL

WEAVILE

SNEASLER

**MAGNEZONE**  
GEN IV - SINNOH

#462



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



MAGNETON

MAGNEZONE

**LICKILICKY**  
GEN IV - SINNOH

#463



NORMAL

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



LICKITUNG

LICKILICKY

**RHYPERIOR**  
GEN IV - SINNOH

#464



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.



TANGELA → TANGROWTH

## ELECTIVIRE #466

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO

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



ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE

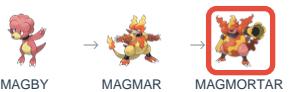
## MAGMORTAR #467

GEN IV - SINNOH



FUEGO

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



MAGBY → MAGMAR → MAGMORTAR

## TOGEKISS #468

GEN IV - SINNOH



HADA

VOLADOR

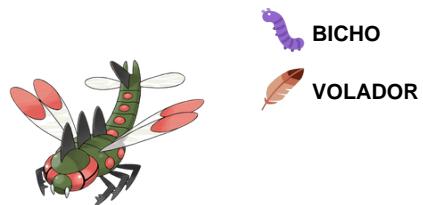
SE DICE QUE APARECE EN ZONAS PACÍFICAS Y LAS BENDICE CON SUS DONES.



TOGEPI → TOGETIC → TOGEKISS

## 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.



YANMA → YANMEGA

## LEAFEON #470

GEN IV - SINNOH



PLANTA

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



## 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 BOCABAJO. CUANDO LLEGA SU OPORTUNIDAD, SE LANZA EN PICADO.



GLIGAR → GLISCOR

**MAMOSWINE**

GEN IV - SINNOH

#473



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

**PORYGON-Z**

GEN IV - SINNOH

#474



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

**DUSKNOIR**

GEN IV - SINNOH

#477



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

**FROSLASS**

GEN IV - SINNOH

#478



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

**GALLADE**

GEN IV - SINNOH

#475



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

**PROBOPASS**

GEN IV - SINNOH

#476



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

**UXIE**

GEN IV - SINNOH

#480



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

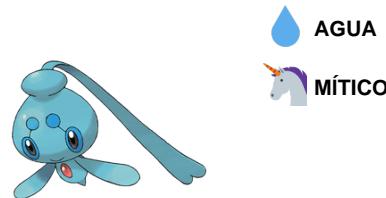
LEGENDARIO

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

**PHONE**

GEN IV - SINNOH

#489



AGUA

MÍTICO

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



PHIONE → MANAPHY

**MANAPHY**

GEN IV - SINNOH

#490



AGUA

MÍTICO

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



PHIONE → MANAPHY

**ARCEUS**

GEN IV - SINNOH

#493



NORMAL

MÍTICO

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

**VICTINI**

GEN V - UNOVA

#494



PSÍQUICO

FUEGO

MÍTICO

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

**SNIVY**

GEN V - UNOVA

#495



PLANTA

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



SNIVY → SERVINE → SERPERIOR

**SHAYMIN-LAND**

GEN IV - SINNOH

#492



PLANTA

MÍTICO

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

**SERVINE**

GEN V - UNOVA

#496

PLANTA



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



SNIVY → SERVINE → SERPERIOR

**SERPERIOR**  
GEN V - UNOVA

#497



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



SNIVY

SERVINE

SERPERIOR

**OSHAWOTT**  
GEN V - UNOVA

#501



LA VIEIRA DE SU OMBLIGO NO SOLO SIRVE COMO ARMA, SINO TAMBIÉN COMO INSTRUMENTO PARA CORTAR LAS BAYAS QUE ESTÉN DURAS.



OSHAWOTT

DEWOTT

SAMUROTT

**TEPIG**  
GEN V - UNOVA

#498



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



TEPIG

PIGNITE

EMBOAR

**PIGNITE**  
GEN V - UNOVA

#499



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



TEPIG

PIGNITE

EMBOAR

**EMBOAR**  
GEN V - UNOVA

#500



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



TEPIG

PIGNITE

EMBOAR

**OSHAWOTT**  
GEN V - UNOVA

#501



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**  
GEN V - UNOVA

#502



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



OSHAWOTT

DEWOTT

SAMUROTT

**SAMUROTT**  
GEN V - UNOVA

#503



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



OSHAWOTT

DEWOTT

SAMUROTT

**PATRAT**  
GEN V - UNOVA

#504



ALMACENA VÍVERES EN UNAS BOLSAS EN SUS MOFLETES Y VIGILA DURANTE DÍAS. HACE SEÑALES CON LA COLA A SUS COMPAÑEROS.



PATRAT

WATCHOG

**WATCHOG** #505  
GEN V - UNOVA

NORMAL

LOS COMPONENTES LUMINISCENTES DE SU INTERIOR HACEN QUE SUS OJOS Y SU CUERPO BRILLEN, Y ASÍ INTIMIDA A SUS RIVALES.



PATRAT → WATCHOG

**LILLIPUP** #506  
GEN V - UNOVA

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

**HERDIER** #507  
GEN V - UNOVA

NORMAL

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



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

**STOUTLAND** #508  
GEN V - UNOVA

NORMAL

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



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

**PURRLOIN** #509  
GEN V - UNOVA

SINIESTRO

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



PURRLOIN → LIEPARD

**LIEPARD** #510  
GEN V - UNOVA

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** #511  
GEN V - UNOVA

PLANTA

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



PANSAGE → SIMISAGE

**SIMISAGE** #512  
GEN V - UNOVA

PLANTA

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



PANSAGE → SIMISAGE

## PANSEAR

GEN V - UNOVA

#513



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



PANSEAR → SIMISEAR

## MUNNA

GEN V - UNOVA

#517



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



MUNNA → MUSHARNA

## SIMISEAR

GEN V - UNOVA

#514



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



PANSEAR → SIMISEAR

## PANPOUR

GEN V - UNOVA

#515



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

GEN V - UNOVA

#516



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



PANPOUR → SIMIPOUR

## MUSHARNA

GEN V - UNOVA

#518



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



MUNNA → MUSHARNA

## PIDOVE

GEN V - UNOVA

#519



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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

## TRANQUILL

GEN V - UNOVA

#520



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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

**UNFEZANT**  
GEN V - UNOVA

#521

 NORMAL  
 VOLADOR

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

**BOLDORE**  
GEN V - UNOVA

#525



ROCA

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

**BLITZLE**  
GEN V - UNOVA

#522



ELÉCTRICO

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

**ZEBSTRIKA**  
GEN V - UNOVA

#523



ELÉCTRICO

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

**ROGGENROLA**  
GEN V - UNOVA

#524



ROCA

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

**GIGALITH**  
GEN V - UNOVA

#526



ROCA

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

**WOOBAT**  
GEN V - UNOVA

#527

 PSÍQUICO  
 VOLADOR

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

**SWOOBAT**  
GEN V - UNOVA

#528

 PSÍQUICO  
 VOLADOR

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



**DRILBUR**

GEN V - UNOVA



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

**GURDURR**

GEN V - UNOVA



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

**EXCADRILL**

GEN V - UNOVA



TIERRA

**ACERO**

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

**AUDINO**

GEN V - UNOVA



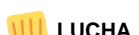
NORMAL



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

**TIMBURR**

GEN V - UNOVA



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

**CONKELDURR**

GEN V - UNOVA

**TYMPOLE**

GEN V - UNOVA

**PALPITOAD**

GEN V - UNOVA

**#533****#534****#535****#536****TYMPOLE**

GEN V - UNOVA



AGUA



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

**PALPITOAD**

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.



## SEISMITOAD #537

GEN V - UNOVA



AGUA  
TIERRA

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



TYMPOLE → PALPITOAD → SEISMITOAD

## THROH #538

GEN V - UNOVA

LUCHA



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

## SAWK #539

GEN V - UNOVA

LUCHA



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

## SEWADDLE #540

GEN V - UNOVA

BICHO  
PLANTA



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



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

## SWADLOON #541

GEN V - UNOVA

BICHO  
PLANTA



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



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

## LEAVANNY #542

GEN V - UNOVA

BICHO  
PLANTA



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



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

## VENIPEDE #543

GEN V - UNOVA

BICHO  
VENENO



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



VENIPEDЕ → WHIRLIPEDЕ → SCOLIPEDЕ

## WHIRLIPEDЕ #544

GEN V - UNOVA

BICHO  
VENENO



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



VENIPEDЕ → WHIRLIPEDЕ → SCOLIPEDЕ

## SCOLIPEDE #545

GEN V - UNOVA



BICHO

VENENO

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



## LILLIGANT #549

GEN V - UNOVA



PLANTA

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



## COTTONEE #546

GEN V - UNOVA



PLANTA

HADA

DESPIDE MOTAS DE ALGODÓN CUANDO LO ATACAN PARA CONFUNDIR A LOS ENEMIGOS Y PONER PIES EN POLVOROSA.



## WHIMSCOTT #547

GEN V - UNOVA



PLANTA

HADA

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



## PETILIL #548

GEN V - UNOVA



PLANTA

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



## LILLIGANT #549

GEN V - UNOVA

## BASCULIN-RED-STRIPED #550

GEN V - UNOVA



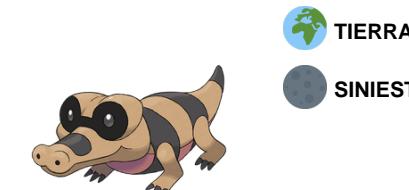
AGUA

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



## SANDILE #551

GEN V - UNOVA



TIERRA

SINIESTRO

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



## KROKOROK #552

GEN V - UNOVA



TIERRA

SINIESTRO

VIVEN EN MANADAS. LA MEMBRANA QUE CUBRE SUS OJOS LOS PROTEGE DE LA ARENA.



**KROOKODILE**  
GEN V - UNOVA

#553



TIERRA

SINIESTRO

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



BICHO

ROCA

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



FUEGO

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



FUEGO

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



DARUMAKA

DARMANITAN

**MARACTUS**  
GEN V - UNOVA

#556

PLANTA



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

**DWEBBLE**  
GEN V - UNOVA

#557

BICHO

ROCA

**CRUSTLE**  
GEN V - UNOVA

#558



BICHO

ROCA

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



DWEBBLE CRUSTLE

**SCRAGGY**  
GEN V - UNOVA

#559

SINIESTRO

LUCHA



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

#560

SINIESTRO

LUCHA



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**

GEN V - UNOVA

#561



PSÍQUICO

VOLADOR

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

**YAMASK**

GEN V - UNOVA

#562



FANTASMA

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

**CARRACOSTA**

GEN V - UNOVA

#565



AGUA

ROCA

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

**ARCHEN**

GEN V - UNOVA

#566



ROCA

VOLADOR

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

**COFAGRIGUS**

GEN V - UNOVA

#563



FANTASMA

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

**TIRTOUGA**

GEN V - UNOVA

#564



AGUA

ROCA

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

**CARRACOSTA**

GEN V - UNOVA

#565

**ARCHEOPS**

GEN V - UNOVA

#566

**ARCHEOPS**

GEN V - UNOVA

#567



ROCA

VOLADOR

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

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

## 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 → CINCCINO

## 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

## 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**

GEN V - UNOVA



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

PSÍQUICO

**DUCKLETT**

GEN V - UNOVA

**DUCKLETT**

GEN V - UNOVA



AGUA  
VOLADOR

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

**SWANNA**

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**

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

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

**VANILLITE**

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**

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO

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

**VANILLISH**

GEN V - UNOVA



HIELO

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

**DUCKLETT**

GEN V - UNOVA

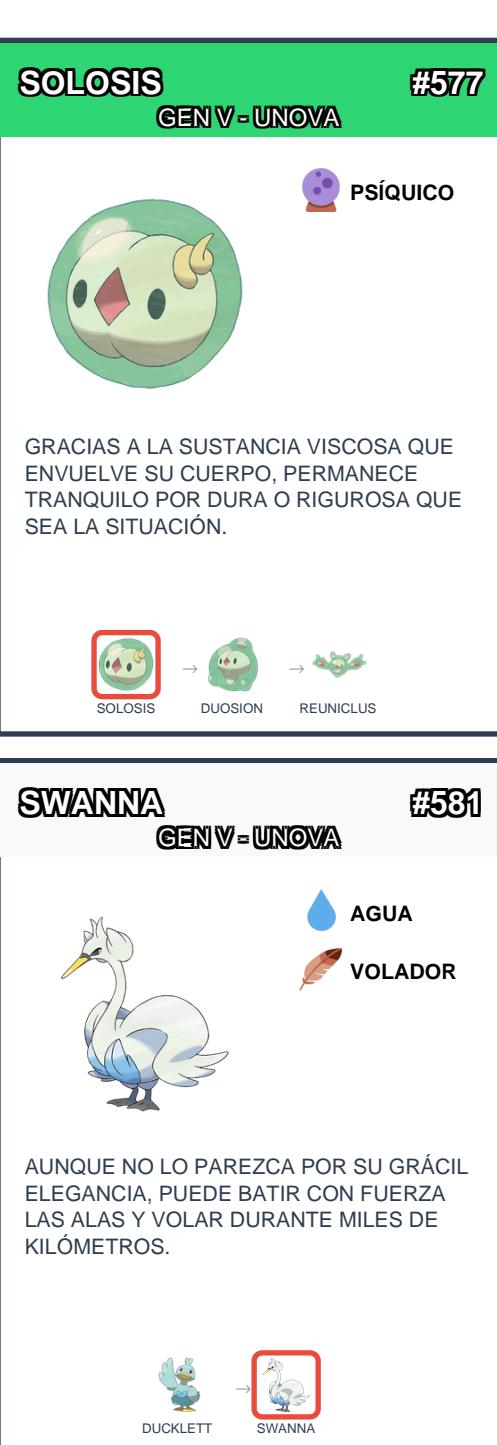
AGUA  
VOLADOR

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

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 ATRAER 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

**JELLICENT**  
GEN V - UNOVA

#593



AGUA

FANTASMA

SU CUERPO SE COMPONE DE AGUA SALADA. DICEN QUE HA CONSTRUIDO UN PALACIO EN EL FONDO DEL MAR CON RESTOS DE BARCOS.



FRILLISH

JELLICENT

**FERROSEED**  
GEN V - UNOVA

#597



PLANTA

ACERO

LANZA NUMEROSAS PÚAS AL DETECTAR PELIGRO. EN CUANTO TIENE OCASIÓN, ECHA A RODAR Y SE ESCAPA.



FERROSEED FERROTHORN

**ALOMOMOLA**  
GEN V - UNOVA

#594



AGUA

VIVE FLOTANDO A LA DERIVA EN MAR ABIERTO. SIEMPRE QUE ENCUENTRA UN POKÉMON HERIDO, LO ABRAZA Y LO LLEVA A LA COSTA.

**JOLTIK**  
GEN V - UNOVA

#595



BICO

ELÉCTRICO

NO PUEDE GENERAR ELECTRICIDAD POR SÍ MISMO, ASÍ QUE SE ENCARAMA A POKÉMON GRANDES Y ABSORBE SU ENERGÍA ESTÁTICA.



JOLTIK

GALVANTULA

**GALVANTULA**  
GEN V - UNOVA

#596



BICO

ELÉCTRICO

PONE TRAMPAS CON HILOS ELECTRIFICADOS. DE ESTE MODO, ELECTROCUTA A SUS ENEMIGOS Y LOS INMOVILIZA POR COMPLETO.



JOLTIK

GALVANTULA

**FERROSEED**  
GEN V - UNOVA

#597



PLANTA

ACERO

LANZA NUMEROSAS PÚAS AL DETECTAR PELIGRO. EN CUANTO TIENE OCASIÓN, ECHA A RODAR Y SE ESCAPA.

**FERROTHORN**  
GEN V - UNOVA

#598



PLANTA

ACERO

AZOTA AL ENEMIGO CON SUS TRES TENTÁCULOS Y DESPUÉS DISPARA PÚAS HASTA QUE NO DEJA NI RASTRO DEL RIVAL.

**KLINK**  
GEN V - UNOVA

#599



ACERO

GENERA LA ENERGÍA VITAL QUE NECESITA HACIENDO GIRAR SUS DOS CUERPOS.



KLINK KLANG KLINKLANG

**KLANG**  
GEN V - UNOVA

#600



ACERO

MUESTRA SUS SENTIMIENTOS CAMBIANDO LA DIRECCIÓN DE SU GIRO. CUANTO MÁS SE ENFADE, MÁS RÁPIDO GIRARÁ.



KLINK KLANG KLINKLANG

**KLINKLANG**  
GEN V - UNOVA

#601



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



KLINK → KLANG → KLINKLANG

**TYNAMO**  
GEN V - UNOVA

#602



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



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

**ELGYEM**  
GEN V - UNOVA

#605



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



ELGYEM → BEHEEYEM

**BEHEEYEM**  
GEN V - UNOVA

#606



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



ELGYEM → BEHEEYEM

**ELEKTRIK**  
GEN V - UNOVA

#603



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



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

**ELEKTROSS**  
GEN V - UNOVA

#604



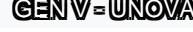
PEGA LA VENTOSA DE SU BOCA EN SU PRESA Y LA ELECTROCUTA CON SUS COLMILLOS.



TYNAMO → ELEKTRIK → ELEKTROSS

**LITWICK**  
GEN V - UNOVA

#607



#607



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**  
GEN V - UNOVA

#608



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



LITWICK → LAMPENT → CHANDELURE

**CHANDELURE**

GEN V - UNOVA

#609



FANTASMA

FUEGO

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

**CUBCHOO**

GEN V - UNOVA

#613



HIELO

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

**AXEW**

GEN V - UNOVA

#610



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**

GEN V - UNOVA

#614



HIELO

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

**FRAXURE**

GEN V - UNOVA

#611



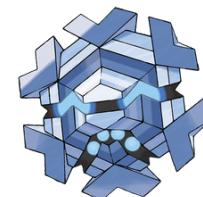
DRAGÓN

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

**CRYOGONAL**

GEN V - UNOVA

#615



HIELO

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

**HAXORUS**

GEN V - UNOVA

#612

DRAGÓN



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

**SHELMET**

GEN V - UNOVA

#616

BICHO

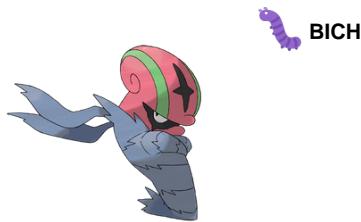


SI ESTÁ JUNTO A KARRABLAST, Y AMBOS RECIBEN UNA DESCARGA ELÉCTRICA, EVOLUCIONAN LOS DOS A LA VEZ.



**ACCELGOR**  
GEN V - UNOVA

#617



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



SHELMET → ACCELGOR

**DRUDDIGON**  
GEN V - UNOVA

#621



DRAGÓN

CORRE POR ESTRECHAS CAVERNAS Y ATRAPA A SUS PRESAS CON SUS AFILADAS GARRAS. LA PIEL DE LA CARA ES MÁS DURA QUE UNA ROCA.

**STUNFISK**  
GEN V - UNOVA

#618



TIERRA



ELÉCTRICO

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

**MIENFOO**  
GEN V - UNOVA

#619



LUCHA

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



MIENFOO → MIENSHAO

**MIENSHAO**  
GEN V - UNOVA

#620



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



MIENFOO → MIENSHAO

**GOLETT**  
GEN V - UNOVA

#622



TIERRA



FANTASMA

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

**GOLURK**  
GEN V - UNOVA

#623



TIERRA



FANTASMA

AL PARECER, AQUEL QUE ANTAÑO LO CREÓ LE ORDENÓ PROTEGER A LOS POKÉMON Y A LOS HUMANOS.

**PAWNIARD**  
GEN V - UNOVA

#624



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

SINIESTRO

ACERO

UN POKÉMON TEMIBLE QUE REMATA A SU PRESA UNA VEZ QUE SU SÉQUITO DE PAWNIARD LA HA DEBILITADO E INMOVILIZADO.

**BOUFFALANT** #626  
GEN V - UNOVA

NORMAL

EMBISTE CON LA CABEZA SIN DISTINCIÓN. SU POTENCIA ES CAPAZ DE HACER DESCARRILAR UN TREN EN MARCHA.

**RUFFLET** #627  
GEN V - UNOVA

NORMAL

VOLADOR

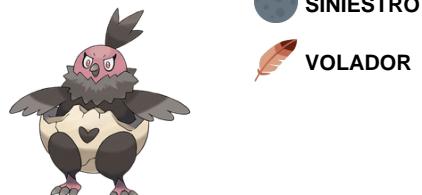
QUIEBRA BAYAS CON SUS EXTREMIDADES. SE ENFRENTA CON VALENTÍA A TODO ENEMIGO POR FUERTE QUE ESTE SEA.

**BRAVIARY** #628  
GEN V - UNOVA

NORMAL

VOLADOR

UN VALIENTE GUERRERO DEL CIELO QUE NO DUDA EN LUCHAR POR SUS COMPAÑEROS POR GRAVES QUE SEAN SUS HERIDAS.

**VULLABY** #629  
GEN V - UNOVA

SINIESTRO

VOLADOR

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

**MANDIBUZZ** #630  
GEN V - UNOVA

SINIESTRO

VOLADOR

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

**HEATMOR** #631  
GEN V - UNOVA

FUEGO

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

BICHO

ACERO

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 AFLADAS. 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



- BICHO
- ACERO
- MÍTICO

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



- PLANTA

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



- FUEGO

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



- FUEGO

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



- PLANTA

DESVÍA LOS ATAQUES DE LOS ENEMIGOS CON LA ROBUSTA CORAZA QUE CUBRE SU CUERPO Y CONTRAATACA CON SUS DOS AFILADOS CUERNOS.

**DELPHOX**  
GEN VI - KALOS

#655



- FUEGO
- PSÍQUICO

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.

**CHESNAUGHT**  
GEN VI - KALOS

#652



- PLANTA
- LUCHA

SU FUERZA ES TAL QUE, DE UN EMPELLÓN, PUEDE HACER VOLCAR UN TANQUE DE 50 TONELADAS. PROTEGE A SUS ALIADOS CUANDO HACE DE ESCUDO.

**FROAKIE**  
GEN VI - KALOS

#656



- AGUA

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



## FROGADIER #657

GEN VI - KALOS



AGUA

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



FROAKIE FROGADIER GRENIJA

## GRENIJA #658

GEN VI - KALOS



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 #659

GEN VI - KALOS



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 #660

GEN VI - KALOS



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 #661

GEN VI - KALOS



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 #662

GEN VI - KALOS



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 #663

GEN VI - KALOS



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 #664

GEN VI - KALOS



BICHO

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



SCATTERBUG SPEEWPA 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.



HABITA EN LA SOMBRA DE LA ESPESURA. SI PERCIBE ALGUNA AMENAZA, SU PELAJE SE ERIZA Y SE VUELVE MUY AFILADO PARA ASÍ INTIMIDAR AL ENEMIGO.

**FLABEBE**

GEN VI - KALOS

#669



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

**FLOETTE**

GEN VI - KALOS

#670



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

**FLORGES**

GEN VI - KALOS

#671



HABITA EN PRECIOSOS JARDINES FLORIDOS. ABSORBE LA ENERGÍA QUE EMITEN LAS PLANTAS Y LA CONVIERTE EN SU FUENTE DE PODER.

**PYROAR**

GEN VI - KALOS

#668



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

**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.



**GOGOAT**

GEN VI - KALOS

#673



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



SKIDD

GOGOAT

**ESPURR**

GEN VI - KALOS

#677



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**

GEN VI - KALOS

#674



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**

GEN VI - KALOS

#675



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



PANCHAM

PANGORO

**FURFROU**

GEN VI - KALOS

#676



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

**DOUBLADE**

GEN VI - KALOS

#680



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



HONEDGE

DOUBLADE



HONEDGE

DOUBLADE

AEGISLASH

**AEGISLASH-SHIELD**  
GEN VI - KALOS

#681



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**

GEN VI - KALOS

#682



HADA



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



SPRITZEE

AROMATISSE

**INKAY**

GEN VI - KALOS

#686



SINIESTRO

PSÍQUICO



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



INKAY

MALAMAR

**SLURPUFF**

GEN VI - KALOS

#685



HADA



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



SLURPUFF

**AROMATISSE**

GEN VI - KALOS

#683



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**

GEN VI - KALOS

#684



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

**MALAMAR**

GEN VI - KALOS

#687



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**

GEN VI - KALOS

#688



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

GEN VI - KALOS

#689



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



## SKRELP

GEN VI - KALOS

#690



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



## CLAWITZER

GEN VI - KALOS

#693



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



## HELIOTILE

GEN VI - KALOS

#694



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



## DRAGALGE

GEN VI - KALOS

#691



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



## CLAUNCHER

GEN VI - KALOS

#692



ABATE A ENEMIGOS VOLADORES DISPARANDO AGUA A PRESIÓN CON SU ENORME PINZA COMO SI DE UNA PISTOLA SE TRATARA.



## TYRUNT

GEN VI - KALOS

#696



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



## HELIOLISK

GEN VI - KALOS

#695



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



## 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.

## AMURA #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.



AMURA



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



AMURA



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



ROCA

HADA

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

## GOOMY #704

GEN VI - KALOS

DRAGÓN



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**

GEN VI - KALOS

#705



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

**TREVENANT**

GEN VI - KALOS

#709



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

**GOODRA**

GEN VI - KALOS

#706



DRAGÓN



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

**KLEFKI**

GEN VI - KALOS

#707



ACERO



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



FANTASMA



PLANTA

**PHANTUMP**

GEN VI - KALOS

#708



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

**TREVENANT**

GEN VI - KALOS

#709

**PUMPKABOO-AVERAGE #710**

GEN VI - KALOS



FANTASMA



PLANTA



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.

**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

**BERGMITE**

GEN VI - KALOS

#712



HIELO



ENVUELVE SU CUERPO EN UNA CAPA DE HIELO QUE LE PERMITE EVITAR LOS ATAQUES DEL ENEMIGO. SI SE RESQUEBRAJA, LA RECOMPONE CON AIRE



**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

**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

**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.

**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

LEGENDARIO

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



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.

**HOOPA**  
GEN VI - KALOS

#720



PSÍQUICO

FANTASMA

MÍTICO

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

**VOLCANION**  
GEN VI - KALOS

#721

 FUEGO  
 AGUA  
 MÍTICO

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

**ROWLET**  
GEN VII - ALOLA

#722

 PLANTA  
 VOLADOR

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

A sequence of three icons showing the evolution from Rowlet to Dartrix to Decidueye, each enclosed in a red-bordered box.

**LITTEN**  
GEN VII - ALOLA

#725



FUEGO

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

A sequence of three icons showing the evolution from Litten to Torracat to Incineroar, each enclosed in a red-bordered box.

**TORRACAT**  
GEN VII - ALOLA

#726



FUEGO

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

A sequence of three icons showing the evolution from Litten to Torracat to Incineroar, each enclosed in a red-bordered box.

**DARTRIX**  
GEN VII - ALOLA

#723

 PLANTA  
 VOLADOR

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.

A sequence of three icons showing the evolution from Rowlet to Dartrix to Decidueye, each enclosed in a red-bordered box.

**DECIDUEYE**  
GEN VII - ALOLA

#724

 PLANTA  
 FANTASMA

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

A sequence of three icons showing the evolution from Rowlet to Dartrix to Decidueye, each enclosed in a red-bordered box.

**LITTEN**  
GEN VII - ALOLA

#725

FUEGO

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

A sequence of three icons showing the evolution from Litten to Torracat to Incineroar, each enclosed in a red-bordered box.

**TORRACAT**  
GEN VII - ALOLA

#726

FUEGO

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

A sequence of three icons showing the evolution from Litten to Torracat to Incineroar, each enclosed in a red-bordered box.

**INCINEROAR**  
GEN VII - ALOLA

#727

 FUEGO  
 SINIESTRO

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

A sequence of three icons showing the evolution from Litten to Torracat to Incineroar, each enclosed in a red-bordered box.

**POPLIO**  
GEN VII - ALOLA

#728

AGUA



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

A sequence of three icons showing the evolution from Popplio to Brionne to Primarina, each enclosed in a red-bordered box.

**BRIONNE**

GEN VII - ALOLA

#729



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

**TOUCANNON**

GEN VII - ALOLA

#733



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



PIKIEPK

TRUMBEAK

TOUCANNON

**PRIMARINA**

GEN VII - ALOLA

#730



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

**PIKIEPK**

GEN VII - ALOLA

#731



VOLADOR

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



PIKIEPK

TRUMBEAK

TOUCANNON

**TRUMBEAK**

GEN VII - ALOLA

#732



VOLADOR

ALMACENA EN SU PICO LAS SEMILLAS DE LAS BAYAS DE LAS QUE SE ALIMENTA PARA USARLAS COMO ARMA CONTRA ENEMIGOS Y POSIBLES PRESAS.



PIKIEPK

TRUMBEAK

TOUCANNON

**TOUCANNON**

GEN VII - ALOLA

#733



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

**YUNGOOS**

GEN VII - ALOLA

#734



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



YUNGOOS

GUMSHOOS

**GUMSHOOS**

GEN VII - ALOLA

#735



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



YUNGOOS

GUMSHOOS

**GRUBBIN**

GEN VII - ALOLA

#736



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



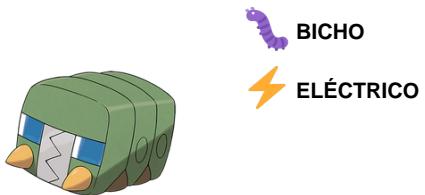
GRUBBIN

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

## 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.

## 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

## 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

## 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**

GEN VII - ALOLA

#745



ROCA



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



ROCKRUFF

LYCANROC

**MUDBRAY**

GEN VII - ALOLA

#749



TIERRA



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



MUDBRAY

MUDDALE

**WISHIWASHI-SOLO**

GEN VII - ALOLA

#746



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.

**TOXAPEX**

GEN VII - ALOLA

#748



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**

GEN VII - ALOLA

#750



TIERRA



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

**DEWPIDER**

GEN VII - ALOLA

#751



AGUA



BICHO

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

**ARAQUANID**

GEN VII - ALOLA

#752



AGUA



BICHO

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



DEWPIDER

ARAQUANID

**FOMANTIS**  
GEN VII - ALOLA

#753



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



FOMANTIS → LURANTIS

**SALANDIT**  
GEN VII - ALOLA

#757



ATURDE A SUS Oponentes CON UN GAS VENENOSO QUE PRODUCE AL QUEMAR SUS FLUIDOS CORPORALES Y LUEGO SE ABALANZA SOBRE ELLOS.



SALANDIT → SALAZZLE

**LURANTIS**  
GEN VII - ALOLA

#754



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



FOMANTIS → LURANTIS

**MOREULL**  
GEN VII - ALOLA

#755



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



MOREULL → SHIINOTIC

**SHIINOTIC**  
GEN VII - ALOLA

#756



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



MOREULL → SHIINOTIC

**SALAZZLE**  
GEN VII - ALOLA

#758



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



SALANDIT → SALAZZLE

**STUFFUL**  
GEN VII - ALOLA

#759



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



STUFFUL → BEWEAR

**BEWEAR**  
GEN VII - ALOLA

#760



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



STUFFUL → BEWEAR

**BOUNSWEEET**  
GEN VII - ALOLA

#761



PLANTA

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

**ORANGURU**  
GEN VII - ALOLA

#765

 NORMAL  
 PSÍQUICO

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

**STEENEE**  
GEN VII - ALOLA

#762



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

**PASSIMIAN**  
GEN VII - ALOLA

#766



LUCHA

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

**TSAREENA**  
GEN VII - ALOLA

#763



PLANTA

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

**COMFEY**  
GEN VII - ALOLA

#764

HADA



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

**WIMPOD**  
GEN VII - ALOLA

#767

 BICHO  
 AGUA

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

**GOLISOPOD**  
GEN VII - ALOLA

#768

 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

GEN VII - ALOLA

#769



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

GEN VII - ALOLA

#770



TIERRA



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



PALOSSAND → SANDYGAST

## KOMALA

GEN VII - ALOLA

#771

## PYUKUMUKU

GEN VII - ALOLA

#771



AGUA



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

## TYPE-NULL

GEN VII - ALOLA

#772



LEGENDARIO



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



TYPE-NULL → SILVALLY

## SILVALLY

GEN VII - ALOLA

#773



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

GEN VII - ALOLA

#774



VOLADOR



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

## KOMALA

GEN VII - ALOLA

#775



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

## TURTONATOR

GEN VII - ALOLA

#776



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

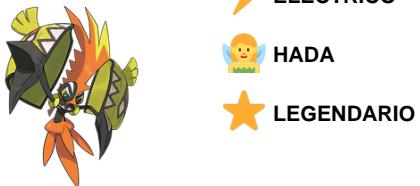
 DRAGÓN  
 LUCHA

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 GEN VII - ALOLA

#785



⚡ 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 GEN VII - ALOLA

#786



🔮 PSÍQUICO  
ＨADA  
★ LEGENDARIO

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

## TAPU-BULU GEN VII - ALOLA

#787



🌿 PLANTA  
ＨADA  
★ LEGENDARIO

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

## TAPU-FINI GEN VII - ALOLA

#788



💧 AGUA  
ＨADA  
★ LEGENDARIO

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

## COSMOG GEN VII - ALOLA

#789

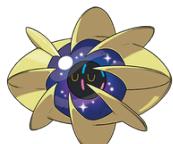


🔮 PSÍQUICO  
★ LEGENDARIO

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 GEN VII - ALOLA

#790



🔮 PSÍQUICO  
★ LEGENDARIO

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

## SOLGALEO GEN VII - ALOLA

#791



🔮 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 GEN VII - ALOLA

#792



🔮 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

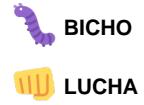
#793



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.

**PEROMOSA**  
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

#796



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

**CELESTEELA**  
GEN VII - ALOLA

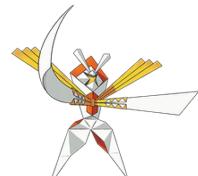
#797



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

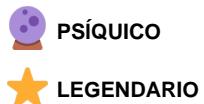
#799



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

**NECROZMA**  
GEN VII - ALOLA

#800



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

GEN VII - ALOLA

#801



- ⚙️ ACERO
- 🧚 HADA
- 🦄 MÍTICO

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

## MARSHADOW

GEN VII - ALOLA

#802



- 👊 LUCHA
- 👻 FANTASMA
- 🦄 MÍTICO

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

## POIPOLE

GEN VII - ALOLA

#803



- 💀 VENENO

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



POIPOLE → NAGANADEL

## NAGANADEL

GEN VII - ALOLA

#804



- 💀 VENENO
- 🐉 DRAGÓN

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



POIPOLE → NAGANADEL

## STAKATAKA

GEN VII - ALOLA

#805



- 🗿 ROCA
- ⚙️ ACERO

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

## BLACEPHALON

GEN VII - ALOLA

#806



- 🔥 FUEGO
- 👻 FANTASMA

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

## ZERAORA

GEN VII - ALOLA

#807



- ⚡ ELÉCTRICO
- 🦄 MÍTICO

HACE JIRONES AL Oponente con sus garras electrificadas. Aunque este esquive los golpes, acaba electrocutado por las descargas.

## MELTAN

GEN VII - ALOLA

#808



- ⚙️ ACERO
- 🦄 MÍTICO

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



EN LA ANTIGÜEDAD SE LE VENERABA POR SU PODER DE CREAR HIERRO. DESPUÉS DE TRES MILENIOS, HA REGRESADO MISTERIOSAMENTE.

**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.

**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

**THWACKEY**  
GEN VIII - GALAR

#811



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

**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.

**CINDERACE**  
GEN VIII - GALAR

#815



CONVIERTE 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.

**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 ESTRÁTÉGICA.



SOBBLE

DRIZZLE

INTELEON

**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.



SOBBLE

DRIZZLE

INTELEON

**SKWOVET**

GEN VIII - GALAR

#819



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



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



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



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



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



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.

**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

**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.

**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

**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

**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

**CARKOL**  
GEN VIII - GALAR

#838



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

**COALOSAL**  
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



**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



APPLIN → FLAPPLE → APPLETUN → DIPPLIN → HYDRAPPLE

**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



APPLIN → FLAPPLE → APPLETUN → DIPPLIN → HYDRAPPLE

**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.



SILICOBRA → SANDACONDA

**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.



SILICOBRA → SANDACONDA

**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



ARROKUDA → BARRASKWEDA

**BARRASKWEDA**

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.



ARROKUDA → BARRASKWEDA

**TOXEL**

GEN VIII - GALAR

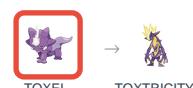
#848

ELÉCTRICO

VENENO



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



TOXEL → TOXRICITY

**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

 → 
  
TOXEL TOXTRICITY
**GRAPPLUCT**

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 GRAPPLUCT
**SIZZLIPEDA**

GEN VIII - GALAR

#850

 FUEGO

 BICHO


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

 → 
  
SIZZLIPEDA 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
**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

 → 
  
SIZZLIPEDA CENTISKORCH
**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 GRAPPLUCT
**GRAPPLUCT**

GEN VIII - GALAR

#853

**SINISTEA**

GEN VIII - GALAR

#854

**POLTEAGEIST**

GEN VIII - GALAR

#855

**HATENNA**

GEN VIII - GALAR

#856

 FANTASMA


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

 → 
  
SINISTEA POLTEAGEIST
**SINISTEA**

GEN VIII - GALAR

#854

**POLTEAGEIST**

GEN VIII - GALAR

#855

**HATENNA**

GEN VIII - GALAR

#856

 PSÍQUICO


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

 → 
  
HATTENNA HATTREM HATTERENE

## HATTRREM

GEN VIII - GALAR

#857



PSÍQUICO

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



SINIESTRO

HADA

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



PSÍQUICO

HADA

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



SINIESTRO

HADA

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



SINIESTRO

HADA

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

## ZIGZAGOON

GEN VIII - GALAR

#862

SINIESTRO

NORMAL



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



ZIGZAGOON → LINOONE → OBSTAGOON

## PERRSERKER

GEN VIII - GALAR

#863

ACERO



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

FANTASMA



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



CURSOLA

**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



FARFETCH'D → SIRFETCH'D

**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.



MIME-JR → MR-MIME → MR-RIME

**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.



YAMASK → COFAGRIGUS → RUNERIGUS

**MILcery**  
GEN VIII - GALAR

#868



HADA



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



MILcery → ALCREMIE

**ALCREMIE**  
GEN VIII - GALAR

#869



HADA



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



MILcery → ALCREMIE

**FALINKS**  
GEN VIII - GALAR

#870



LUCHA



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

**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.



HIELO



BICHO

**SNOM**  
GEN VIII - GALAR

#872



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



SNOM → FROSMOTH

**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.

**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**  
GEN VIII - GALAR

#874

ROCA



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

**EISCU-E-ICE**  
GEN VIII - GALAR

#875

HIELO



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

**INDEEDEE-MALE**  
GEN VIII - GALAR

#876

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

#878

ACERO



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

**COPPERAJAH** #879  
GEN VIII - GALAR

#879

ACERO



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

**DRACOZOLT** #880  
GEN VIII - GALAR

#880

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



DRAKLOAK



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



DRAKLOAK



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



DRAKLOAK



DRAGAPULT

**ARCTOVISH**

GEN VIII - GALAR

#883



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**

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**

GEN VIII - GALAR

#889



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



VENENO



DRAGÓN



LEGENDARIO

**KUBFU**

GEN VIII - GALAR

#891



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**

GEN VIII - GALAR

#892



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.



KUBFU → URSHIFU

**ZARUDE**

GEN VIII - GALAR

#893



SINIESTRO



PLANTA



MÍTICO



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

**REGIELEKI**

GEN VIII - GALAR

#894



ELÉCTRICO



LEGENDARIO

**REGIDRAGO**

GEN VIII - GALAR

#895



DRAGÓN



LEGENDARIO

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



HIELO



LEGENDARIO

**GLASTRIER**

GEN VIII - GALAR

#896

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

**SPECTRIER**

GEN VIII - GALAR

#897



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**

GEN VIII - GALAR

#898



PSÍQUICO

PLANTA

LEGENDARIO

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

**URSALUNA**

GEN VIII - GALAR

#901



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

**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



STANTLER

WYRDEER

**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



SCYTHER

SCIZOR

KLEAVOR

**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

**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.



QWILFISH → OVERQWIL

## ENAMORUS-INCARNATE #905

GEN VIII - GALAR



- 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

## SPRIGATITO #906

GEN IX - PALDEA



- PLANTA

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



- FUEGO

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



- FUEGO

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



- PLANTA

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



- PLANTA
- SINIESTRO

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

## QUAXLY #912

GEN IX - PALDEA



- AGUA

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

## SKELEDIRGE #911

GEN IX - PALDEA



- FUEGO

- FANTASMA

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



ESTOS POKÉMON CORREN CONSTANTEMENTE A TRAVÉS DE AGUAS POCO PROFUNDAS PARA ENTRENAR SUS PATAS, Y LUEGO COMPITEN ENTRE SÍ

**TAROUNTULA**  
GEN IX - PALDEA

#917



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

**QUAQUAVAL**  
GEN IX - PALDEA

#914



UN SOLO GOLPE DE UNA QUAQUAVAL PUEDE HACER RODAR UN CAMIÓN. ESTE POKÉMON USA SUS PODEROSAS PATAS PARA REALIZAR DANZAS

**LECHONK**  
GEN IX - PALDEA

#915



BUSCA ALIMENTO TODO EL DÍA. POSEE UN AGUDO SENTIDO DEL OLFAUTO, PERO NO LO USA PARA NADA MÁS QUE PARA BUSCAR COMIDA.

**OINKOLOGNE-MALE**  
GEN IX - PALDEA

#916



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

**TAROUNTULA**  
GEN IX - PALDEA

#917



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

**SPIDOPS**  
GEN IX - PALDEA

#918



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.

**NYMBLE**  
GEN IX - PALDEA

#919



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



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



**PAWMI**

GEN IX - PALDEA

#921



ELÉCTRICO

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



PAWMI PAWMO PAWMOT

**MAUSHOLD-FAMILY-OF-F#925**  
GEN IX - PALDEA

NORMAL



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



TANDEMUS MAUSHOLD

**PAWMO**

GEN IX - PALDEA

#922



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

**FIDOUGH**  
GEN IX - PALDEA

#926

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

**PAWMOT**

GEN IX - PALDEA

#923



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

**DACHSBUN**  
GEN IX - PALDEA

#927

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

**TANDEMUS**

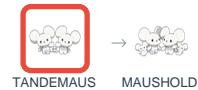
GEN IX - PALDEA

#924

NORMAL



MOSTRANDO UN GRAN TRABAJO EN EQUIPO, USAN SUS INCISIVOS PARA CORTAR PIEZAS DE CUALQUIER MATERIAL QUE PUEDA SER ÚTIL PARA UN NIDO, Y



TANDEMUS MAUSHOLD

**SMOLIV**

GEN IX - PALDEA

#928

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**

GEN IX - PALDEA

#929



PLANTA

NORMAL

DOLLIV COMPARTE SU SABROSO Y FRESCO ACEITE AROMÁTICO CON LOS DEMÁS. ESTA ESPECIE HA COEXISTIDO CON LOS HUMANOS DESDE TIEMPOS

**ARBOLIVA**

GEN IX - PALDEA

#930



PLANTA

NORMAL

ESTE POKÉMON TRANQUILO ES MUY COMPASIVO. COMPARTE SU DELICIOSO Y NUTRITIVO ACEITE CON LOS POKÉMON DEBILITADOS.

**SQUAWKABILLY-GREEN**

GEN IX - PALDEA

#931



NORMAL

VOLADOR

ESTOS POKÉMON PREFIEREN VIVIR EN LAS CIUDADES. FORMAN PARVADAS SEGÚN EL COLOR DE SUS PLUMAS Y PELEAN POR EL TERRITORIO.

**NACLI**

GEN IX - PALDEA

#932

ROCA



NACIÓ EN UNA CAPA DE SAL GEMA PROFUNDA BAJO LA TIERRA. ESTA ESPECIE ERA PARTICULARMENTE PRECIADA EN LOS VIEJOS TIEMPOS, YA

**NACLSTACK**

GEN IX - PALDEA

#933



ROCA

ESTE POKÉMON SECA Y CURA A SU PRESA ROCIÁNDOLOS CON SAL. EL PROCESO DE CURADO LES QUITA EL AGUA DE SU CUERPO.

**GARGANAACL**

GEN IX - PALDEA

#934



ROCA

GARGANAACL FROTARÁ LAS PUNTAS DE SUS DEDOS Y ESPARCIRÁ SAL SOBRE LOS POKÉMON HERIDOS. INCLUSO LAS HERIDAS MÁS GRAVES SANARÁN

**CHARCADET**

GEN IX - PALDEA

#935



FUEGO

CARBÓN QUEMADO COBRÓ VIDA Y SE CONVIRTIÓ EN UN POKÉMON. POSEYENDO UN ESPÍRITU DE LUCHA ARDIENTE, CHARCADET LUCHARÁ INCLUSO CONTRA

**ARMAROUGE**

GEN IX - PALDEA

#936

FUEGO

PSÍQUICO



ARMAROUGE EVOLUCIONÓ MEDIANTE EL USO DE UN CONJUNTO DE ARMADURA QUE PERTENECÍA A UN GUERRERO DISTINGUIDO. ESTE POKÉMON ES



**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

TOEDSCRUEL

**TOEDSCRUEL**  
GEN IX - PALDEA

#949



TIERRA



PLANTA



ESTOS POKÉMON SE REÚNEN EN GRUPOS Y FORMAN COLONIAS PROFUNDAMENTE EN LOS BOSQUES. ODIAN COMPLETAMENTE CUANDO LOS



TOEDSCOOL

TOEDSCRUEL

**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



PLANTA



FUEGO

**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



EL DE CABEZA ROJA CONVIERTA SUSTANCIAS QUÍMICAS PICANTES EN ENERGÍA DE FUEGO Y DISPARA AL ÁREA CIRCUNDANTE CON UNA SUPERPICANTE



CAPSAKID

SCOVILLAIN

**RELLOR**

GEN IX - PALDEA

#953



ESTE POKÉMON CREA UNA BOLA DE BARRO MEZCLANDO ARENA Y TIERRA CON ENERGÍA PSÍQUICA. ATESORA SU BOLA DE BARRO MÁS QUE SU PROPIA VIDA.



RELLOR → RABSCA

**TINKATINK**

GEN IX - PALDEA

#957



AGITA SU MARTILLO HECHO A MANO ALREDEDOR PARA PROTEGERSE, PERO A MENUDO EL MARTILLO ES ROBADO POR POKÉMON QUE COMEN METAL.



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

**RABSCA**

GEN IX - PALDEA

#954



EL CUERPO QUE SOSTIENE LA BOLA APENAS SE MUEVE. POR LO TANTO, SE CREE QUE EL VERDADERO CUERPO DE ESTE POKÉMON ESTÁ REALMENTE



RELLOR → RABSCA

**FLITTLE**

GEN IX - PALDEA

#955



LOS DEDOS DE FLITTLE LEVITAN A APROXIMADAMENTE MEDIA PULGADA DEL SUELO DEBIDO AL PODER PSÍQUICO EMITIDO POR LOS VOLANTES EN EL



FLITTLE → ESPATHRA

**ESPATHRA**

GEN IX - PALDEA

#956



INMOVILIZA A SUS OPONENTES BAÑÁNDOLOS EN EL PODER PSÍQUICO DE SUS GRANDES OJOS. A PESAR DE SU APARIENCIA, TIENE UN TEMPERAMENTO



FLITTLE → ESPATHRA

**TINKATINK**

GEN IX - PALDEA

#957

**TINKATUFF**

GEN IX - PALDEA

#958



ESTE POKÉMON ATACARÁ A GRUPOS DE PAWNIARD Y BISHARP, RECOLECTANDO METAL DE ELLOS PARA CREAR UN MARTILLO GRANDE Y RESISTENTE.



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

**TINKATON**

GEN IX - PALDEA

#959



ESTE POKÉMON INTELIGENTE TIENE UNA DISPOSICIÓN MUY AUDAZ. GOLPEA LAS ROCAS AL CIELO CON SU MARTILLO, APUNTANDO A LOS CORVIKNIGHT



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

**WIGLETT**

GEN IX - PALDEA

#960



ESTE POKÉMON PUEDE DETECTAR EL AROMA DE UN VELUZA A MÁS DE 20 METROS DE DISTANCIA Y SE ESCONDERÁ EN LA ARENA.



WIGLETT → WUGTRIO

**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

**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

**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

**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

**FINIZEN**  
GEN IX - PALDEA

#963



AGUA

LE GUSTA JUGAR CON OTROS DE SU ESPECIE USANDO EL ANILLO DE AGUA DE SU COLA. UTILIZA ONDAS ULTRASÓNICAS PARA PERCIBIR LAS EMOCIONES DE



FINIZEN → PALAFIN

**PALAFIN-ZERO**  
GEN IX - PALDEA

#964



ESTE POKÉMON CAMBIA SU APARIENCIA SI ESCUCHA A SUS ALIADOS PEDIR AYUDA. PALAFIN NUNCA LE MOSTRARÁ A NADIE SU MOMENTO DE



PALAFIN → FINIZEN

**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

**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

**GLIMMET**

GEN IX - PALDEA

#969



ROCA

VENENO

ABSORBE NUTRIENTES DE LAS PAREDES DE LAS CUEVAS. LOS PÉTALOS QUE LLEVA PUESTOS ESTÁN HECHOS DE VENENO CRISTALIZADO.



GLIMMET GLIMMORA

**GLIMMORA**

GEN IX - PALDEA

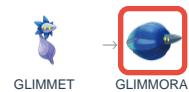
#970



ROCA

VENENO

CUANDO ESTE POKÉMON DETECTA PELIGRO, ABRIRÁ SUS PÉTALOS CRISTALINOS Y DISPARARÁ RAYOS DESDE SU CUERPO CÓNICO.



GLIMMET GLIMMORA

**GREAVARD**

GEN IX - PALDEA

#971



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**

GEN IX - PALDEA

#972

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**

GEN IX - PALDEA

#973



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**

GEN IX - PALDEA

#974



HIELO

ESTA ESPECIE DEJÓ EL OCÉANO Y COMENZÓ A VIVIR EN TIERRA HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO. PARECE ESTAR ESTRECHAMENTE RELACIONADA CON



CETODDLE CETITAN

**CETITAN**

GEN IX - PALDEA

#975



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**

GEN IX - PALDEA

#976

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**  
GEN IX - PALDEA

#977



ESTE POKÉMON ES UN GLOTÓN, PERO ES MALO PARA CONSEGUIR COMIDA. SE ASOCIA CON UN TATSUGIRI PARA CAZAR PRESAS.

**TATSUGIRI-CURLY**  
GEN IX - PALDEA

#978



ESTE ES UN PEQUEÑO POKÉMON DRAGÓN. VIVE DENTRO DE LA BOCA DE DONDOZO PARA PROTEGERSE DE LOS ENEMIGOS DEL EXTERIOR.

**ANNIHILAPE**  
GEN IX - PALDEA

#979



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**  
GEN IX - PALDEA

#980



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**  
GEN IX - PALDEA

#981



AHORA QUE LAS ONDAS CEREBRALES DE LA CABEZA Y LA COLA ESTÁN SINCRONIZADAS, EL PODER PSÍQUICO DE ESTE POKÉMON ES 10 VECES MÁS

**DUDUNSPARCE-TWO-SE**  
GEN IX - PALDEA

#982NT



ESTE POKÉMON USA SU DURA COLA PARA HACER SU NIDO AL PERFORAR AGUJEROS EN LA ROCA MADRE PROFUNDAMENTE BAJO TIERRA. EL NIDO PUEDE ALCANZAR

**KINGAMBIT**  
GEN IX - PALDEA

#983



SOLO UN BISHARP QUE DESTAQUE POR ENCIMA DE TODOS LOS DEMÁS EN SU VASTO EJÉRCITO PUEDE EVOLUCIONAR EN KINGAMBIT.

**GREAT-TUSK**  
GEN IX - PALDEA

#984



AVISTAMIENTOS DE ESTE POKÉMON HAN OCURRIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. EL NOMBRE GRAN COLMILLO SE TOMÓ DE UNA CRIATURA MENCIONADA EN CIERTO

## SCREAM-TAIL

GEN IX - PALDEA

#985



SÓLO SE HA REPORTADO UN AVISTAMIENTO DE ESTE POKÉMON. SE ASEMEJA A UNA CRIATURA MISTERIOSA QUE APARECE ILUSTRADA EN UN

## SANDY-SHOCKS

GEN IX - PALDEA

#989



NO EXISTEN REGISTROS DE QUE ESTE POKÉMON HAYA SIDO CAPTURADO. LOS DATOS SON ESCASOS, PERO LOS RASGOS DEL POKÉMON COINCIDEN CON UNA

## BRUTE-BONNET

GEN IX - PALDEA

#986



ES POSIBLE QUE LA CRIATURA ENLISTADA COMO BRUTE BONNET EN CIERTO LIBRO PUEDA SER EN REALIDAD ESTE POKÉMON.

## IRON-TREADS

GEN IX - PALDEA

#990



ESTE POKÉMON GUARDA UN GRAN PARECIDO CON UN ARMA CIENTÍFICA QUE UNA REVISTA DE LO PARANORMAL AFIRMÓ QUE HABÍA SIDO ENVIADA A ESTE

## FLUTTER-MANE

GEN IX - PALDEA

#987



ESTE POKÉMON TIENE CARACTERÍSTICAS SIMILARES A LAS DE FLUTTER MANE, UNA CRIATURA MENCIONADA EN CIERTO LIBRO.

## SLITHER-WING

GEN IX - PALDEA

#988



ESTE POKÉMON MISTERIOSO TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON UNA CRIATURA QUE UN ANTIGUO LIBRO PRESENTÓ COMO SLITHER WING.

## SANDY-SHOCKS

GEN IX - PALDEA

#989



NO EXISTEN REGISTROS DE QUE ESTE POKÉMON HAYA SIDO CAPTURADO. LOS DATOS SON ESCASOS, PERO LOS RASGOS DEL POKÉMON COINCIDEN CON UNA

## IRON-TREADS

GEN IX - PALDEA

#990



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

GEN IX - PALDEA

#991



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

GEN IX - PALDEA

#992



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**

GEN IX - PALDEA

#993



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**

GEN IX - PALDEA

#994



FUEGO

VENENO

ESTE POKÉMON SE ASEMEJA A UN OBJETO DESCONOCIDO DESCrito EN UNA REVISTA DE FENÓMENOS PARANORMALES COMO UN OVNI ENVIADO

**ARCTIBAX**

GEN IX - PALDEA

#997



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



FRIGIBAX

ARCTIBAX

BAXCALIBUR

**BAXCALIBUR**

GEN IX - PALDEA

#998



DRAGÓN

HIELO

ESTE POKÉMON EXPULSA AIRE CRIOGÉNICO POR LA BOCA. ESTE AIRE PUEDE CONGELAR INSTANTÁNEAMENTE INCLUSO LA LAVA LÍQUIDA Y CALIENTE.



FRIGIBAX

ARCTIBAX

BAXCALIBUR

**IRON-THORNS**

GEN IX - PALDEA

#995



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**

GEN IX - PALDEA

#996



DRAGÓN

HIELO

FRIGIBAX ABSORBE EL CALOR A TRAVÉS DE SU ALETA DORSAL Y CONVIERTe EL CALOR EN ENERGÍA DE HIELO. CUANTO MÁS ALTA ES LA TEMPERATURA, MÁS



FRIGIBAX

ARCTIBAX

BAXCALIBUR

**GIMMIGHOUL**

GEN IX - PALDEA

#999



FANTASMA

ESTE POKÉMON NACIÓ DENTRO DE UN COFRE DEL TESORO HACE APROXIMADAMENTE 1,500 AÑOS. ABSORBE LA FUERZA VITAL DE LOS



GIMMIGHOUL

GHOLODENG

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.

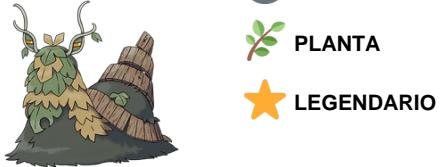


GIMMIGHOUL

GHOLODENG

**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

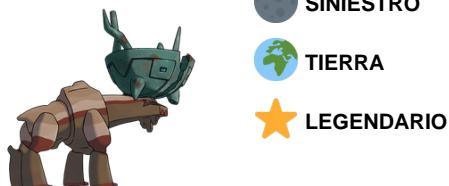
HIELO

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



SINIESTRO

TIERRA

LEGENDARIO

EL MIEDO VERTIDO EN UN ANTIGUO RECIPiente RITUAL SE HA REVESTIDO DE ROCAS Y TIERRA PARA CONVERTIRSE EN UN POKÉMON.

**CHI-YU**  
GEN IX - PALDEA

#1004



SINIESTRO

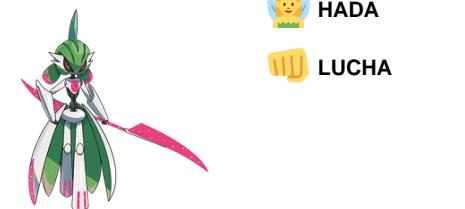
FUEGO

LEGENDARIO

CONTROLA LLAMAS QUE ARDEN A MÁS DE 2,982 GRADOS CENTÍGRADOS. NADA CON TRANQUILIDAD A TRAVÉS DEL MAR DE LAVA QUE CREA AL DERRETIR ROCA Y

**IRON-VALIANT**  
GEN IX - PALDEA

#1006



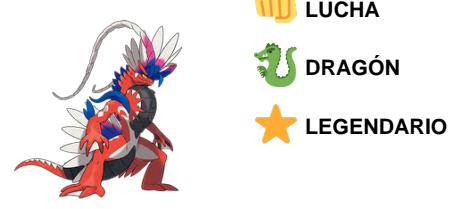
HADA

LUCHA

TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON LA INVENCION DE UN CIENTÍFICO LOCO QUE APARECE EN UNA REVISTA PARANORMAL.

**KORAI DON**  
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.

**MIRAI DON**  
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



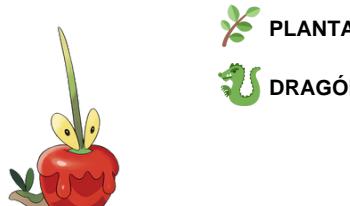
PLANTA

PSÍQUICO

MUCHAS DE SUS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS COINCIDEN CON LAS DE UN VIRIZION DEL FUTURO QUE FUE CUBIERTO EN UNA REVISTA PARANORMAL.

## DIPPLIN #1011

GEN IX - PALDEA



PLANTA

DRAGÓN

DIPPLIN ES DOS CRIATURAS EN UN SOLO POKÉMON. SU EVOLUCIÓN FUE DESENCADEADA 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



## 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

## MUNKIDORI #1015

GEN IX - PALDEA

VENENO

PSÍQUICO

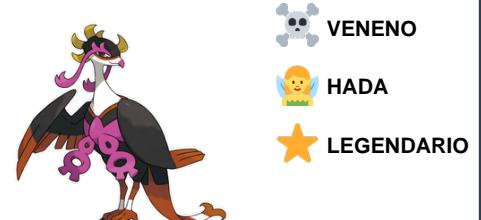
LEGENDARIO



LA CADENA ESTÁ HECHA DE TOXINAS QUE MEJORAN LAS CAPACIDADES. ESTO ESTIMULÓ EL CEREBRO DE MUNKIDORI Y PROVOCÓ QUE LOS PODERES PSÍQUICOS

## FEZANDIPITI #1016

GEN IX - PALDEA



VENENO

HADA

LEGENDARIO

FEZANDIPITI DEBE SU HERMOSA APARIENCIA Y ENCANTADORA VOZ A LOS ESTIMULANTES TÓXICOS QUE EMANAN DE LA CADENA ENROLLADA ALREDEDOR DE

## OGERPON #1017

GEN IX - PALDEA



PLANTA  
LEGENDARIO

ESTE POKÉMON CAMBIA DE TIPO SEGÚN LA MÁSCARA QUE LLEVE PUESTA. CONFUNDE A SUS ENEMIGOS CON MOVIMIENTOS ÁGILES Y PATADAS.

## ARCHALUDON #1018

GEN IX - PALDEA



ACERO  
DRAGÓN

REÚNE ELECTRICIDAD ESTÁTICA DE SU ENTORNO. LOS RAYOS QUE LANZA CUANDO ESTÁ A CUATRO PATAS SON TREMENDAMENTE PODEROSOS.

DURALUDON → ARCHALUDON

## RAGING-BOLT #1021

GEN IX - PALDEA



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 #1022

GEN IX - PALDEA

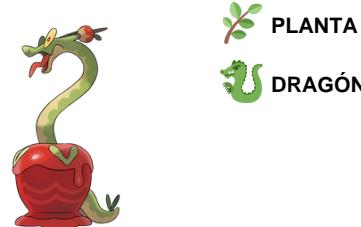


ROCA  
PSÍQUICO

SE ASEMEJA A UN POKÉMON DESCrito EN UNA REVISTA DUDOSA COMO UN TERRAKION QUE HABÍA SIDO MODIFICADO POR UNA ORGANIZACIÓN MALVADA.

## HYDRAPPLE #1019

GEN IX - PALDEA



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 #1020

GEN IX - PALDEA



FUEGO  
DRAGÓN

HAY MUY POCOS INFORMES DE AVISTAMIENTOS DE ESTA CRIATURA. UN BREVE VIDEO LA MUESTRA EMBISTIENDO Y EXPULSANDO PILARES DE FUEGO.

## TERAPAGOS #1024

GEN IX - PALDEA



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

## IRON-CROWN #1023

GEN IX - PALDEA



ACERO  
PSÍQUICO

SE ASEMEJA A UN OBJETO MISTERIOSO PRESENTADO EN UNA REVISTA PARANORMAL COMO UN ARMA DE ÚLTIMA GENERACIÓN CON FORMA DE COBALION.

**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