

UMBREON
GEN II - JOHTO

#197

SINIESTRO



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

**HOUNDOUR**
GEN II - JOHTO

#228

SINIESTRO

FUEGO



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

**MURKROW**
GEN II - JOHTO

#198

SINIESTRO

VOLADOR



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

**UNOWN**
GEN II - JOHTO

#201

PSÍQUICO



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

SNEASEL
GEN II - JOHTO

#215

SINIESTRO

HIELO



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

**HOUNDOOM**
GEN II - JOHTO

#229

SINIESTRO

FUEGO



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

**TOTODILE**
GEN II - JOHTO

#158

AGUA



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

**CROCONAW**
GEN II - JOHTO

#159

AGUA



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



FERALIGATR #160
GEN II - JOHTO

AGUA

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



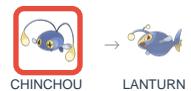
TOTODILE → CROCONAW → FERALIGATR

CHINCHOU #170
GEN II - JOHTO

AGUA

ELÉCTRICO

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



CHINCHOU → LANTURN

LANTURN #171
GEN II - JOHTO

AGUA

ELÉCTRICO

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



CHINCHOU → LANTURN

MARILL #183
GEN II - JOHTO

AGUA

HADA

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



AZURILL → MARILL → AZUMARILL

AZUMARILL #184
GEN II - JOHTO

AGUA

HADA

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



AZURILL → MARILL → AZUMARILL

JUMPLUFF #189
GEN II - JOHTO

PLANTA

VOLADOR

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



HOPPIP → SKILOOM → JUMPLUFF

WOOPER #194
GEN II - JOHTO

AGUA

TIERRA

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



WOOPER → QUAGSIRE → CLODSIRE

QUAGSIRE #195
GEN II - JOHTO

AGUA

TIERRA

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



WOOPER → QUAGSIRE → CLODSIRE

WOBBUFFET

#202

GEN II - JOHTO



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



WYNAUT

→ WOBBUFFET

SUCUNE

#245

GEN II - JOHTO



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

HERACROSS

#214

GEN II - JOHTO



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

KINGDRA

#230

GEN II - JOHTO



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



HORSEA

→ SEADRA

→ KINGDRA

PHANPY

#231

GEN II - JOHTO



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



PHANPY

→ DONPHAN

SENTRET

#161

GEN II - JOHTO



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

FURRET

#162

GEN II - JOHTO



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

HOOHOOT

#163

GEN II - JOHTO



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

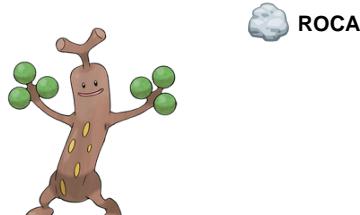


HOOHOOT

→ NOCTOWL

NOCTOWL #164
GEN II - JOHTO NORMAL
 VOLADOR

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

**SUDOWOODO** #185
GEN II - JOHTO

ROCA

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

**SWINUB** #220
GEN II - JOHTO HIELO
 TIERRA

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

**PILOSWINE** #221
GEN II - JOHTO HIELO
 TIERRA

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

**TEDDIURSA** #216
GEN II - JOHTO

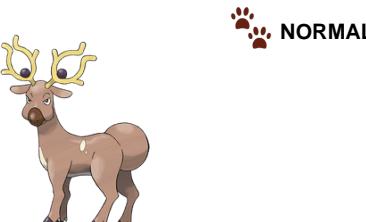
NORMAL

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

**URSARING** #217
GEN II - JOHTO

NORMAL

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

**STANTLER** #234
GEN II - JOHTO**HITMONTOP** #237
GEN II - JOHTO

NORMAL

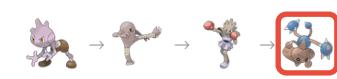
MIRAR A SU CORNAMENTA PROVOCΑ UNA EXTRAÑA SENSACIΩN DE PÉRDIDA DE EQUILIBRIO.



LUCHA



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



ENTEI

GEN II - JOHTO

#244



FUEGO



LEGENDARIO



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

MISDREAVUS

GEN II - JOHTO

#200



FANTASMA



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



MISDREAVUS



MISMAGIUS

QWILFISH

GEN II - JOHTO

#211



AGUA



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



QWILFISH



OVERQWIL

REMORAID

GEN II - JOHTO

#223



AGUA



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



REMORAID



OCTILLERY

PINECO

GEN II - JOHTO

#204



BICHO



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



PINECO



FORRETRESS

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

QWILFISH

GEN II - JOHTO

#211

REMORAID

GEN II - JOHTO

#223

SKARMORY

GEN II - JOHTO

#227



ACERO



VOLADOR



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

DONPHAN

GEN II - JOHTO

#232



TIERRA



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

PHANPY

GEN II - JOHTO

#233



PHANPY



DONPHAN

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.

**SPINARAK**

GEN II - JOHTO

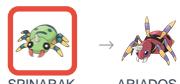
#167



BICHO

VENENO

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

**CHIKORITA**

GEN II - JOHTO

#152



PLANTA

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

**NATU**

GEN II - JOHTO

#177



PSÍQUICO

VOLADOR

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

**BAYLEEF**

GEN II - JOHTO

#153



PLANTA

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

**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.

**MEGANIUM**

GEN II - JOHTO

#154

PLANTA



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

**SPINARAK**

GEN II - JOHTO

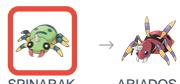
#167



BICHO

VENENO

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

**NATU**

GEN II - JOHTO

#177



PSÍQUICO

VOLADOR

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

**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.

**BELLOSSOM**

GEN II - JOHTO

#182

PLANTA



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



POLITOED
GEN II - JOHTO

#186



AGUA



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

**SKIPLOOM**
GEN II - JOHTO

#188

PLANTA
VOLADOR

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

**LARVITAR**
GEN II - JOHTO

#246

ROCA
TIERRA

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

**TYRANITAR**
GEN II - JOHTO

#248

ROCA
SINIESTRO

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

**CELEBI**
GEN II - JOHTO

#251



PSÍQUICO

PLANTA

MÍTICO



ESTE POKÉMON VAGA POR EL TIEMPO. LA HIERBA Y LOS ÁRBOLES CRECEN POR LOS CAMPOS POR DONDE PASA.

CLEFFA
GEN II - JOHTO

#173



HADA



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

**IGGLYBUFF**
GEN II - JOHTO

#174



NORMAL

HADA



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

**FLAAFFY**
GEN II - JOHTO

#180



ELÉCTRICO



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



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.

**SMOOCHUM**

GEN II - JOHTO

#238



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

**SLOWKING**

GEN II - JOHTO

#199



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

**MILTANK**

GEN II - JOHTO

#241



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

SNUBULL

GEN II - JOHTO

#209

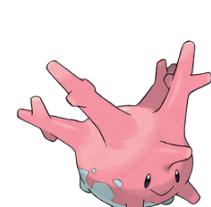


MUY TRAVIESO POR NATURALEZA, A MUCHAS MUJERES LES GUSTA JUGAR CON ÉL PORQUE ES MUY CARIÑOSO.

**CORSOLA**

GEN II - JOHTO

#222



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

**BLISSEY**

GEN II - JOHTO

#242



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

**CROBAT**

GEN II - JOHTO

#169



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



AIPOM

GEN II - JOHTO

#190



NORMAL

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



AIPOM AMBIPOM

ESPEON

GEN II - JOHTO

#196



PSÍQUICO

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



UMBREON LEAFEON GLACEON SYLVEON

GRANBULL

GEN II - JOHTO

#210



HADA

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



SNUBBULL GRANBULL

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.



MANTYKE MANTINE

FORRETRESS

GEN II - JOHTO

#205



BICHO

ACERO

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



PINECO FORRETRESS

TYROGUE

GEN II - JOHTO

#236



LUCHA

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



TYROGUE HITMONLEE HITMONCHAN HITMONTOP

GLIGAR

GEN II - JOHTO

#207



TIERRA

VOLADOR

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



GLIGAR GLISCOR

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 NOCTURNO, SE MECE DESPRENDIENDO UN POLVO BRILLANTE.

**SLUGMA**

GEN II - JOHTO

#218



FUEGO

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

**ARIADOS**

GEN II - JOHTO

#168



BICHO

VENENO

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

**MAGCARGO**

GEN II - JOHTO

#219



FUEGO

ROCA

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

**YANMA**

GEN II - JOHTO

#193



BICHO

VOLADOR

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

**OCTILLERY**

GEN II - JOHTO

#224



AGUA

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

**SCIZOR**

GEN II - JOHTO

#212



BICHO

ACERO

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

**DELIBIRD**

GEN II - JOHTO

#225



HIELO

VOLADOR

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

PORYGON2
GEN II - JOHTO

#233



NORMAL

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



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.



TOGETIC
GEN II - JOHTO

#176

HADA
VOLADOR

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



MAREEP
GEN II - JOHTO

#179



ELÉCTRICO

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



HO-OH
GEN II - JOHTO

#250



FUEGO

VOLADOR

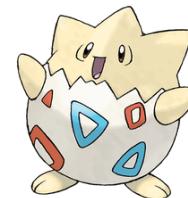
LEGENDARIO

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

TOGEPI
GEN II - JOHTO

#175

HADA



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



TOGETIC
GEN II - JOHTO

#176

HADA
VOLADOR

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



SMEARGLE
GEN II - JOHTO

#235

NORMAL



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

LUGIA
GEN II - JOHTO

#249

PSÍQUICO
VOLADOR

LEGENDARIO

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

CYndaquil
GEN II - JOHTO

#155



FUEGO



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



CYndaquil → QUILAVA → TYPHLOSION

Quilava
GEN II - JOHTO

#156



FUEGO



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



CYndaquil → QUILAVA → TYPHLOSION

Typhlosion
GEN II - JOHTO

#157



FUEGO



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



CYndaquil → QUILAVA → TYPHLOSION

Pichu
GEN II - JOHTO

#172



ELÉCTRICO



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



PICHU → PIKACHU → RAICHU

Ampharos
GEN II - JOHTO

#181



ELÉCTRICO



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



MAREEP → FLAFFY → AMPHAROS

Sunkern
GEN II - JOHTO

#191



PLANTA



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



SUNKERN → SUNFLORA

Sunflora
GEN II - JOHTO

#192



PLANTA



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



SUNKERN → SUNFLORA

Girafarig
GEN II - JOHTO

#203



NORMAL



PSÍQUICO



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



GIRAFARIG → FARIGIRAF

DUNSPARCE #206
GEN II - JOHTO



🐾 NORMAL

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



DUNSPARCE DUDUNSPARCE

SHUCKLE #213
GEN II - JOHTO



🐛 BICHO

gneiss ROCA

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

ELEKID #239
GEN II - JOHTO



⚡ ELÉCTRICO

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



ELEKID → ELECTABUZZ → ELECTIVIRE

RAIKOU #243
GEN II - JOHTO



⚡ ELÉCTRICO

⭐ LEGENDARIO

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