

CHIKORITA #152

GEN II - JOHTO



PLANTA

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



QUILAVA #156

GEN II - JOHTO



FUEGO

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



BAYLEEF #153

GEN II - JOHTO



PLANTA

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



MEGANIUM #154

GEN II - JOHTO



PLANTA

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



CYNDAIL #155

GEN II - JOHTO

FUEGO



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



TOTODILE #157

GEN II - JOHTO



FUEGO

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



TOTODILE #158

GEN II - JOHTO



AGUA

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



CROCONAW #159

GEN II - JOHTO

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.



NOCTOWL #164

GEN II - JOHTO



NORMAL
VOLADOR

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



SENTRET #161

GEN II - JOHTO



NORMAL

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



LEDYBA #165

GEN II - JOHTO



BICO
VOLADOR

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



FURRET #162

GEN II - JOHTO



NORMAL

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



HOOTHOOT #163

GEN II - JOHTO



NORMAL
VOLADOR

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



LEDIAN #166

GEN II - JOHTO



BICO
VOLADOR

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



SPINARAK #167

GEN II - JOHTO



BICO
VENENO

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



ARIADOS

GEN II - JOHTO

#168



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

**CROBAT**

GEN II - JOHTO

#169



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

**PICHU**

GEN II - JOHTO

#172



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

**CLEFFA**

GEN II - JOHTO

#173

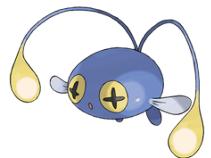


POR SU INUSUAL FORMA ESTRELLADA, LA GENTE CREE QUE PROcede DE UN METEORITO QUE CAYÓ A LA TIERRA.

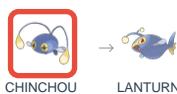
**CHINCHOU**

GEN II - JOHTO

#170



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

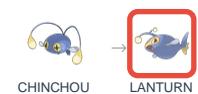
**LANTURN**

GEN II - JOHTO

#171



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

**PICHU**

GEN II - JOHTO

#172



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

**CLEFFA**

GEN II - JOHTO

#173



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

**IGGLYBUFF**

GEN II - JOHTO

#174

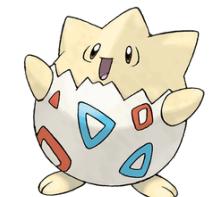


PARA CAMINAR, EN LUGAR DE USAR LOS PIES QUE TIENE, OPTA POR DAR BOTES CON SU CUERPO REDONDO Y BLANDITO.

**TOGEPI**

GEN II - JOHTO

#175



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



TOGETIC

GEN II - JOHTO

#176



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



NATU

GEN II - JOHTO

#177



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



XATU

GEN II - JOHTO

#178



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



MAREEP

GEN II - JOHTO

#179



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



FLAAFFY

GEN II - JOHTO

#180



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



AMPHAROS

GEN II - JOHTO

#181



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



BELLOSSOM

GEN II - JOHTO

#182



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



MARILL

GEN II - JOHTO

#183



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



AZUMARILL #184
GEN II - JOHTO

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

**SKIPLOOM** #188
GEN II - JOHTO

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

**SUDOWOODO** #185
GEN II - JOHTO

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

**POLITOED** #186
GEN II - JOHTO

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

**HOPPIP** #187
GEN II - JOHTO

SU CUERPO ES TAN LIGERO, QUE DEBE AGARRARSE BIEN AL SUELO CON LAS PATAS PARA NO IRSE CON EL VIENTO.

**JUMPLUFF** #189
GEN II - JOHTO

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

**AIPOM** #190
GEN II - JOHTO**SUNKERN** #191
GEN II - JOHTO**AMBIPOM** #190
GEN II - JOHTO

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

**SUNKERN** #191
GEN II - JOHTO**SUNFLORA** #192
GEN II - JOHTO

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



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

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.



YANMA → YANMEGA

ESPEON
GEN II - JOHTO

#196



PSÍQUICO

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

**UMBREON**
GEN II - JOHTO

#197



SINIESTRO

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

**WOOPER**

GEN II - JOHTO

#194



AGUA



TIERRA

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



WOOPER → QUAGSIRE → CLODSIRE

QUAGSIRE

GEN II - JOHTO

#195



AGUA



TIERRA

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



WOOPER → QUAGSIRE → CLODSIRE

ESPEON
GEN II - JOHTO

#196



PSÍQUICO

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

**UMBREON**
GEN II - JOHTO

#197



SINIESTRO

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

**MURKROW**
GEN II - JOHTO

#198



SINIESTRO



VOLADOR

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



MURKROW → HONCHKROW

SLOWKING
GEN II - JOHTO

#199



AGUA



PSÍQUICO

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



SLOWPOKE → SLOWBRO → SLOWKING

MISDREAVUS
GEN II - JOHTO

#200



FANTASMA

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

**PINECO**
GEN II - JOHTO

#204



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

**UNOWN**
GEN II - JOHTO

#201



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

WOBBUFFET
GEN II - JOHTO

#202



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

**FORRETRESS**
GEN II - JOHTO

#205



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

GIRAFARIG
GEN II - JOHTO

#203



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

**DUNSPARCE**
GEN II - JOHTO

#206



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

**GLIGAR**
GEN II - JOHTO

#207



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



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

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.



SCYTHER

SCIZOR

KLEAVOR

SNUBBULL

GEN II - JOHTO

#209



HADA

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



SNUBBULL

GRANBULL

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

QWILFISH

GEN II - JOHTO

#211



AGUA

VENENO

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



QWILFISH

OVERQWIL

SHUCKLE

GEN II - JOHTO

#213



BICHO

ROCA

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

HERACROSS

GEN II - JOHTO

#214



BICHO

LUCHA

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

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.



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.

**SWINUB**

GEN II - JOHTO

#220



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

**URSARING**

GEN II - JOHTO

#217



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

**SLUGMA**

GEN II - JOHTO

#218



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

**MAGCARGO**

GEN II - JOHTO

#219



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

**PILOSWIN**

GEN II - JOHTO

#221



GEN II - JOHTO



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

**CORSOLA**

GEN II - JOHTO

#222



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

**REMORAI**

GEN II - JOHTO

#223



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



OCTILLERY
GEN II - JOHTO

#224



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



REMORAI

OCTILLERY

HOUNDOUR
GEN II - JOHTO

#228



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



HOUNDOUR

HOUNDOOM

DELIBIRD
GEN II - JOHTO

#225



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

MANTINE
GEN II - JOHTO

#226



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



MANTYKE

MANTINE

SKARMORY
GEN II - JOHTO

#227



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

HOUNDOOM
GEN II - JOHTO

#229



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

KINGDRA
GEN II - JOHTO

#230



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



HORSEA

SEADRA

KINGDRA

PHANPY
GEN II - JOHTO

#231



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



PHANPY

DONPHAN

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 → DONPHAN

PORYGON2
GEN II - JOHTO

#233



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



PORYGON → PORYGON2 → PORYGON-Z

STANTLER
GEN II - JOHTO

#234



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



STANTLER → WYRDEER

SMEARGLE
GEN II - JOHTO

#235



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

TYROGUE
GEN II - JOHTO

#236



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

**HITMONTOP**
GEN II - JOHTO

#237



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



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



SMOOCHUM → JYNX

ELEKID
GEN II - JOHTO

#239



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.

**ENTEI**

GEN II - JOHTO

#244



LEGENDARIO



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

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.

**RAIKOU**

GEN II - JOHTO

#243



ELÉCTRICO



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

SUICUNE

GEN II - JOHTO

#245



LEGENDARIO



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 DUEME Y EMPIEZA A CRECER.

**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



PSÍQUICO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

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.

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.