

SNORLAX

#143

GEN I - KANTO



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

**SNEASEL**

#215

GEN II - JOHTO



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

**UMBREON**

#197

GEN II - JOHTO



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

**HOUNDOUR**

#228

GEN II - JOHTO



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

**MURKROW**

#198

GEN II - JOHTO



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

**MAWILE**

#303

GEN III - HOENN



ENGAÑA CON SU ASPECTO DÓCIL; HACE QUE EL RIVAL SE CONFÍE Y LE DA UN MORDISCO CON SUS ENORMES E IMPLENACIBLES MANDÍBULAS.

**UNOWN**

#201

GEN II - JOHTO



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

SPOINK

GEN III - HOENN

#325



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

**BANETTE**

GEN III - HOENN

#354



ESTE MUÑECO SE CONVIRTIÓ EN UN POKÉMON CUANDO LO TIRARON A LA BASURA. BUSCA A SU ANTIGUO DUEÑO.

**SEVIPER**

GEN III - HOENN

#336



HACE FRENTE A ZANGOOSE CON SU AGILIDAD Y SU AFILADA COLA, QUE ESTÁ CARGADA CON UN VENENO LETA.

DUSKULL

GEN III - HOENN

#355



PERSIGUE A SU PRESA SIN DESCANSO ALLÁ DONDE VAYA. NO OBSTANTE, ABANDONA LA CAZA AL AMANECER.



CHATOT

GEN IV - SINNOH

#441



NORMAL
 VOLADOR

IMITA LOS SONIDOS DE SUS RIVALES, HACIÉNDOLES CREER QUE SON AMIGOS E IMPIDIENDO QUE LE ATAQUEN.

MUNCHLAX

GEN IV - SINNOH

#446



NORMAL

ESCONDE COMIDA BAJO EL LARGO PELO DE SU CUERPO, PERO MÁS TARDE LO OLVIDA.

**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.

DARKRAI

GEN IV - SINNOH

#491



SINIESTRO
 MÍTICO

DEFIENDE SU TERRITORIO DE PERSONAS Y POKÉMON HACIÉNDOLES DORMIR Y PROVOCÁNDOLES PESADILLAS.

WEAVILE

GEN IV - SINNOH

#461



SINIESTRO
 HIELO

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

**DUSKNOIR**

GEN IV - SINNOH

#477

FANTASMA



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

**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.



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.

**ZEKROM**

GEN V - UNOVA

#644



DRAGÓN

ELÉCTRICO

LEGENDARIO

POKÉMON LEGENDARIO CAPAZ DE CHAMUSCAR EL MUNDO CON SUS RAYOS. Ayuda a quienes persiguen un mundo de IDEALES.

SCATTERBUG

GEN VI - KALOS

#664

BICHO



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

**LAMPENT**

GEN V - UNOVA

#608

FANTASMA

FANTASMA



FUEGO

FUEGO

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

**CHANDELURE**

GEN V - UNOVA

#609

FANTASMA

FUEGO



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

**ZEKROM**

GEN V - UNOVA

#644

SCATTERBUG

GEN VI - KALOS

#664

BICHO



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

**SPEWPA**

GEN VI - KALOS

#665

BICHO



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.

**PIKIKEK**

GEN VII - ALOLA

#731

NORMAL

VOLADOR



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



TRUMBEAK

#732

GEN VII - ALOLA

 NORMAL
 VOLADOR

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

→ →

PIKIKEK TRUMBEAK TOUCANNON

TOUCANNON

#733

GEN VII - ALOLA

 NORMAL
 VOLADOR

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

→ →

PIKIKEK TRUMBEAK TOUCANNON

PYUKUMUKU

#771

GEN VII - ALOLA



AGUA

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

XURKITREE

#796

GEN VII - ALOLA



ELÉCTRICO

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

GUZZLORD

#799

GEN VII - ALOLA

 SINIESTRO
 DRAGÓN

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

SALAZZLE

#758

GEN VII - ALOLA

 VENENO
 FUEGO

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

→

SALANDIT SALAZZLE

NECROZMA

#800

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

LEGENDARIO

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.

ROLYCOLY
GEN VIII - GALAR

#837



ROCA



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

**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.

**CARKOL**
GEN VIII - GALAR

#838



ROCA



FUEGO

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

**WATTREL**
GEN IX - PALDEA

#940



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

**COALLOSSAL**
GEN VIII - GALAR

#839



ROCA



FUEGO

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

**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.

OVERQWIL
GEN VIII - GALAR

#904



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

**WATTREL**
GEN IX - PALDEA

#940



CUANDO SUS ALAS ATRAPAN EL VIENTO, LOS HUESOS DE SU INTERIOR PRODUCEN ELECTRICIDAD. ESTE POKÉMON SE SUMERGE EN EL OCÉANO, CAZANDO A SU

**TOEDSCRUEL**
GEN IX - PALDEA

#949



TIERRA



PLANTA



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

**KINGAMBIT**
GEN IX - PALDEA

#983



SINIESTRO



ACERO



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



OKIDOGI

GEN IX - PALDEA



DESPUÉS DE QUE TODOS SUS MÚSCULOS FUERAN ESTIMULADOS POR LA CADENA TÓXICA ALREDEDOR DE SU CUELLO, OKIDOGI SE TRANSFORMÓ Y ADQUIRió

WARTORTLE

GEN I - KANTO



AGUA

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



#1014

- VENENO
- LUCHA
- LEGENDARIO

MUNKIDORI

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

BLASTOISE

GEN I - KANTO



AGUA

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



#1015

#1016

FEZANDIPITI

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

SQUIRTLE

GEN I - KANTO



AGUA

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



NIDORAN-F

GEN I - KANTO

VENENO



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



#007

GEN I - KANTO

VENENO



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



NIDORINA

GEN I - KANTO



#029

#030

#030

NIDOQUEEN #031
GEN I - KANTO VENENO
 TIERRA

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

NIDORAN-F → NIDORINA → **NIDOQUEEN****ODDISH** #043
GEN I - KANTO PLANTA
 VENENO

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

ODDISH → GLOOM → VILEPLUME → **BELLOSSOM****POLIWAG** #060
GEN I - KANTO

AGUA

TIENE UNA PIEL EXTRAORDINARIA, FINA Y HÚMEDA, QUE DEJA ENTREVER LAS VÍSCERAS QUE TIENE DISPUESTAS EN ESPIRAL.

POLIWAG → POLIWHIRL → POLIWRATH → **POLITOED****POLIWHIRL** #061
GEN I - KANTO

AGUA

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

POLIWAG → **POLIWHIRL** → POLIWRATH → **POLITOED****GLOOM** #044
GEN I - KANTO PLANTA
 VENENO

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

ODDISH → **GLOOM** → VILEPLUME → **BELLOSSOM****GOLDUCK** #055
GEN I - KANTO

AGUA

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

PSYDUCK → **GOLDUCK****POLIWAG** #060
GEN I - KANTO AGUA
 LUCHA

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

POLIWAG → POLIWHIRL → **POLIWRATH** → **POLITOED****TENTACOOL** #072
GEN I - KANTO

AGUA

VENENO

SU CUERPO SE COMPRENDE 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

GYARADOS

#130

GEN I - KANTO



AGUA

VOLADOR

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



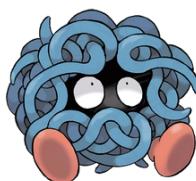
MAGIKARP → GYARADOS

TANGELA

#114

GEN I - KANTO

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.



TANGELA → TANGROWTH

HORSEA

#116

GEN I - KANTO

AGUA



ES FAMOSO POR DERIBAR A BICHOS VOLADORES LANZANDO TINTA DESDE LA SUPERFICIE DEL AGUA.



HORSEA → SEADRA → KINGDRA

SEADRA

#117

GEN I - KANTO

AGUA



LAS AFILADAS PÚAS QUE LE RECUBREN EL CUERPO SE LE ERIZAN Y PUEDEN CAUSAR EL DEBILITAMIENTO CON SOLO TOCARLO.



HORSEA → SEADRA → KINGDRA

GYARADOS

#130

GEN I - KANTO



AGUA

VOLADOR

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



MAGIKARP → GYARADOS

LAPRAS

#131

GEN I - KANTO



AGUA

HIELO

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

Vaporeon

#134

GEN I - KANTO

AGUA



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

EEVEE → VAPOREON → JOLTEON → FLAREON → ESPEON
UMBREON → LEAFEON → GLACEON → SYLVEON**OMANYTE**

#138

GEN I - KANTO

ROCA

AGUA



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



OMAMYTE → OMASTAR

OMASTAR
GEN I - KANTO

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

ROCA

AGUA

**TOTODILE**
GEN II - JOHTO

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

AGUA

**ARTICUNO**
GEN I - KANTO

HIELO

VOLADOR

LEGENDARIO

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

DRATINI
GEN I - KANTO

DRAGÓN

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



DRAGÓN

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

**CROCONAW**
GEN II - JOHTO

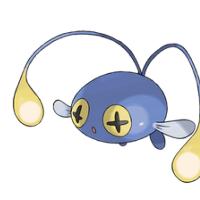
AGUA

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

**FERALIGATR**
GEN II - JOHTO

AGUA

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

**CHINCHOU**
GEN II - JOHTO

AGUA

ELÉCTRICO

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



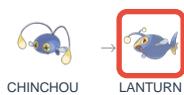
LANTURN

#171

GEN II - JOHTO



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



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



AZURILL

MARILL

AZUMARILL

WOOPER

#194

GEN II - JOHTO



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



WOOPER

QUAGSIRE

CLOPSIRE

QUAGSIRE

#195

GEN II - JOHTO



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



WOOPER

QUAGSIRE

CLOPSIRE

AZUMARILL

#184

GEN II - JOHTO



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



AZURILL

MARILL

AZUMARILL

JUMPLUFF

#189

GEN II - JOHTO



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



HOPPIP

SKIPLOM

JUMPLUFF

WOBBUFET

#202

GEN II - JOHTO



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



WYNAUT

WOBBUFET

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



AGUA

DRAGÓN

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

**PHANPY**

#231

GEN II - JOHTO



TIERRA

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

**MARSHTOMP**

#259

GEN III - HOENN



AGUA

TIERRA

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

**SWAMPERT**

#260

GEN III - HOENN



AGUA

TIERRA

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

**SUICUNE**

#245

GEN II - JOHTO



AGUA

LEGENDARIO

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

MUDKIP

#258

GEN III - HOENN



AGUA

TIENE UNA LARGA COLA QUE LE PROPULSA POR EL AGUA CON MUCHA POTENCIA. A PESAR DE SER PEQUEÑO, TIENE MUCHA FUERZA.

**TAILLOW**

#276

GEN III - HOENN



NORMAL

VOLADOR

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

**SWELLOW**

#277

GEN III - HOENN



NORMAL

VOLADOR

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



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.



SURSKIT MASQUERAIN

MASQUERAIN

GEN III - HOENN



#284

BICHO

VOLADOR

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



SURSKIT MASQUERAIN

AZURILL

GEN III - HOENN



#298

NORMAL

HADA

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



AZURILL MARILL AZUMARILL

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

LOUDRED

GEN III - HOENN



#294

NORMAL

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



WHISMUR LOUDRED EXPLoud

EXPLOUD

GEN III - HOENN



#295

NORMAL

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



WHISMUR LOUDRED EXPLoud

AZUMARILL

GEN III - HOENN



#298

NORMAL

HADA

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



AZUMARILL WAILMER

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

SHARpedo

GEN III - HOENN



#319

AGUA

SINIESTRO

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



CARVANHA SHARPEDO

WAILMER

GEN III - HOENN



#320

AGUA

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



WAILMER WAILORD

WAILORD

#321

GEN III - HOENN



AGUA



PUEDE DEJAR FUERA DE COMBATE A SUS OPONENTES CON EL IMPACTO DE SU ENORME CUERPO AL CAER EN EL AGUA TRAS UN SALTO.



WAIMLER → WAILORD

SWABLU

#333

GEN III - HOENN

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

#334

GEN III - HOENN

DRAGÓN
VOLADOR

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



SWABLU → ALTARIA

WHISCASH

#340

GEN III - HOENN



AGUA



TIERRA



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



BARBOACH → WHISCASH

CHIMECHO

#358

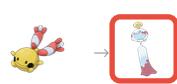
GEN III - HOENN



PSÍQUICO



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



CHINGLING → CHIMECHO

WYNAUT

#360

GEN III - HOENN



PSÍQUICO



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



WYNAUT → WOBBUFFET

SPHEAL

#363

GEN III - HOENN

HIELO
AGUA

COMO NO SABEN NADAR MUY BIEN, SE MUEVEN RÁPIDAMENTE RODANDO. CUANDO ESTÁN ALEGRES, DAN PALMADAS CON LAS ALETAS.



SPHEAL → SEALEO → WALREIN

SEALEO

#364

GEN III - HOENN

HIELO
AGUA

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



ROMPE EL HIELO CON SUS COLMILLOS. SU GRUESA CAPA DE GRASA LE PROTEGE DEL FRÍO Y DE LOS ENEMIGOS.

#365

CLAMPERL

GEN III - HOENN



#366

PRODUCE DURANTE SU VIDA UNA SOLA PERLA QUE AUMENTA LOS PODERES PSÍQUICOS AL EVOLUCIONAR.

**SALAMENCE**

GEN III - HOENN



#373

BELDUM

GEN III - HOENN



#374

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

**HUNTAIL**

GEN III - HOENN



#367

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.

**BAGON**

GEN III - HOENN



SU DESARROLLADO CUELLO Y SU CABEZA DURA COMO EL ACERO LE PERMITEN REDUCIR A AÑICOS ROCAS ENORMES.

**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.

**METAGROSS**

GEN III - HOENN



#376

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



REGICE

GEN III - HOENN

#378

 HIELO
 LEGENDARIO

DICEN QUE HA YACIDO DURMIENDO EN UN GLACIAR DURANTE MILENIOS. NI EL MAGMA PUEDE DERRETIR SU CUERPO.

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.

PIPLUP

GEN IV - SINNOH

#394



AGUA

VIVE SOLO, ALEJADO DE LOS DEMÁS. CADA UNO PIENSA QUE ES EL MÁS IMPORTANTE.

**EMPOLEON**

GEN IV - SINNOH

#395

 AGUA
 ACERO

NADA TAN RÁPIDO COMO UN FUERABORDA. CON LOS AFILADOS BORDES DE SUS ALAS PUEDE CORTAR EL HIELO.

**SHINX**

GEN IV - SINNOH

#403



ELÉCTRICO

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

**PIPLUP**

GEN IV - SINNOH

#393



AGUA

NO LE GUSTA QUE LO CUIDEN. COMO NO APRECIA EL APOYO DE SU ENTRENADOR, LE CUESTA COGER CONFIANZA CON ÉL.

**LUXIO**

GEN IV - SINNOH

#404



ELÉCTRICO

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



LUXRAY

GEN IV - SINNOH



ELÉCTRICO

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



SHINX

LUXIO

LUXRAY

CRANIDOS

GEN IV - SINNOH



ROCA

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



CRANIDOS

RAMPARDOS

GABITE

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

LE GUSTAN LAS COSAS BRILLANTES. BUSCA TESOROS EN CUEVAS Y SE LLEVA EL BOTÍN A SU NIDO.



GIBLE

GABITE

GARCHOMP

GARCHOMP

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

CUANDO DESPLIEGA SU CUERPO Y SUS ALAS, PARECE UN AVIÓN A REACCIÓN. VUELA A VELOCIDAD SÓNICA.



GIBLE

GABITE

GARCHOMP

RAMPARDOS

#408

RAMPARDOS

GEN IV - SINNOH



ROCA

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



CRANIDOS

RAMPARDOS

GIBLE

#444

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

LE GUSTAN LAS COSAS BRILLANTES. BUSCA TESOROS EN CUEVAS Y SE LLEVA EL BOTÍN A SU NIDO.



RIOLU

LUCARIO

RIOLU

#445

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

CUANDO DESPLIEGA SU CUERPO Y SUS ALAS, PARECE UN AVIÓN A REACCIÓN. VUELA A VELOCIDAD SÓNICA.



RIOLU

LUCARIO

LUCARIO

#447

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

SE COMUNICA CON LOS SUYOS MEDIANTE LA EMISIÓN DE UNAS ONDAS QUE CAMBIAN DE FORMA EN FUNCIÓN DE LOS SENTIMIENTOS.



GIBLE

GABITE

LUCARIO

#448

GEN IV - SINNOH

 DRAGÓN
 TIERRA

PUEDE LEER LOS PENSAMIENTOS Y MOVIMIENTOS DE SU ADVERSARIO A TRAVÉS DE SU AURA.



RIOLU

LUCARIO

CROAGUNK

#453

GEN IV - SINNOH



VENENO

LUCHA

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

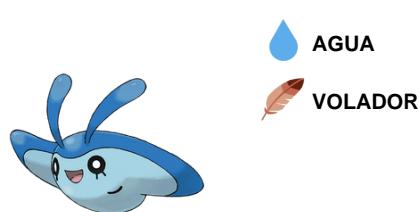


CROAGUNK → TOXICROAK

MANTYKE

#458

GEN IV - SINNOH



AGUA

VOLADOR

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



MANTYKE → MANTINE

TOXICROAK

#454

GEN IV - SINNOH



VENENO

LUCHA

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



CROAGUNK → TOXICROAK

FINNEON

#456

GEN IV - SINNOH



AGUA

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



FINNEON → LUMINEON

LUMINEON

#457

GEN IV - SINNOH



AGUA

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

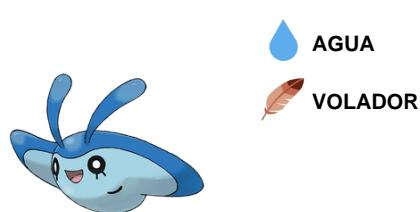


FINNEON → LUMINEON

MANTINE

#458

GEN IV - SINNOH



AGUA

VOLADOR

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



MANTYKE → MANTINE

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

GLACEON

#471

GEN IV - SINNOH



HIELO

CONTROLA SU TEMPERATURA CORPORAL PARA CONGELAR EL AMBIENTE Y CAUSAR RÁFAGAS DE NIEVE EN POLVO.

**AZELF**

#482

GEN IV - SINNOH



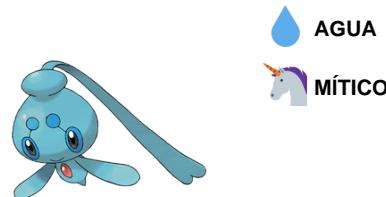
PSÍQUICO

LEGENDARIO

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA VOLUNTAD. DUERME EN EL FONDO DE UN LAGO PARA EQUILIBRAR EL MUNDO.

PHIONE

GEN IV - SINNOH



#489



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

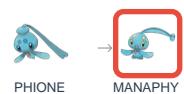


#490



MÍTICO

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



#503

SAMUROTT

GEN V - UNOVA

**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.



#515

PANPOUR

GEN V - UNOVA

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.

**SIMIPOUR**

GEN V - UNOVA



#516



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



#516

PANPOUR

GEN V - UNOVA

DEWOTT

GEN V - UNOVA



#502



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

**ROGGENROLA**

GEN V - UNOVA



ROCA

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



#524

ROGGENROLA

GEN V - UNOVA



OSHAWOTT → DEWOTT → SAMUROTT

PANPOUR → SIMIPOUR



PANPOUR → SIMIPOUR



ROGGENROLA → BOLDORE → GLIGATH

BOLDORE

#525

GEN V - UNOVA



ROCA



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



ROGGENROLA → BOLDORE → GIGALITH

GIGALITH

#526

GEN V - UNOVA



ROCA



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



ROGGENROLA → BOLDORE → GIGALITH

WOOBAT

#527

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO



VOLADOR



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



WOOBAT → SWOOBAT

SWOOBAT

#528

GEN V - UNOVA



PSÍQUICO



VOLADOR



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



WOOBAT → SWOOBAT

TYMPOLE

#535

GEN V - UNOVA



AGUA



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



TYMPOLE → PALPITOAD → SEISMITOAD

PALPITOAD

#536

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.



TYMPOLE → PALPITOAD → SEISMITOAD

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

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.

TIRTOUGA
GEN V - UNOVA

#564



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



TIRTOUGA CARRACOSTA

CARRACOSTA
GEN V - UNOVA

#565



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



TIRTOUGA CARRACOSTA

DUCKLETT
GEN V - UNOVA

#580



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



DUCKLETT SWANNA

KARRABLAST
GEN V - UNOVA

#588



SI RECIBE UN ESTÍMULO ELÉCTRICO AL ESTAR EN CONTACTO CON UN SHELMET, EVOLUCIONA.



KARRABLAST ESCAVALIER

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

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

CRYOGONAL
GEN V - UNOVA

#615



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

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

THUNDURUS-INCARNATE #642

GEN V - UNOVA


ELÉCTRICO
VOLADOR
LEGENDARIO

LANZA DESCARGAS ELÉCTRICAS POR LAS PÚAS DE SU COLA. SOBREVUELA TESELIA DEJANDO CAER RAYOS.

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

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

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.

THUNDURUS-INCARNATE #642

GEN V - UNOVA

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



FROAKIE FROGADIER GRENINJA

FROGADIER

GEN VI - KALOS

#657



AGUA

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



FROAKIE FROGADIER GRENINJA

GRENINJA

GEN VI - KALOS

#658



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 GRENINJA

MEOWSTIC-MALE #678
GEN VI - KALOS

PSÍQUICO

CUANDO PERCIBE PELIGRO, YERGUE SUS OREJAS Y DESATA UN PODER PSÍQUICO CAPAZ DE LEVANTAR UN CAMIÓN DE UNAS 10 TONELADAS.

**CLAWITZER** #693
GEN VI - KALOS

AGUA

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

**INKAY** #686
GEN VI - KALOSSINIESTRO
PSÍQUICO

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

**AMAURA** #698
GEN VI - KALOSROCA
HIELO

POKÉMON QUE HA SIDO REGENERADO A PARTIR DE UN TROZO DE SU ANTIGUO CUERPO, QUE QUEDÓ CONGELADO HACE UNOS 100 MILLONES DE AÑOS.

**MALAMAR** #687
GEN VI - KALOSSINIESTRO
PSÍQUICO

TIENE A SU DISPOSICIÓN LOS PODERES HIPNÓTICOS MÁS PODEROSOS DE ENTRE TODOS LOS POKÉMON. CONTROLA AL ENEMIGO A SU VOLUNTAD.

**CLAUNCHER** #692
GEN VI - KALOS

AGUA

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

**AURORUS** #699
GEN VI - KALOSROCA
HIELO

EXPULSA UN GAS GÉLIDO A TEMPERATURAS INFERIORES A LOS -150 °C A TRAVÉS DE SUS CRISTALES ROMBOIDES Y CONGEЛА ASÍ A SU

**BERGMITE** #712
GEN VI - KALOS

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

**PRIMARINA**
GEN VII - ALOLA

#730



AGUA



HADA

ES CAPAZ DE CONTROLAR GLOBOS DE AGUA MEDIANTE UN CANTO CUYA MELODÍA SE HA TRANSMITIDO ENTRE LOS SUYOS DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN.

**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

VIKAVOLT
GEN VII - ALOLA

#738



BICO



ELÉCTRICO

SOBREVUELA UN ÁREA EN BUSCA DE PRESAS. PUEDE CONCENTRAR UNA POTENTE CARGA ELÉCTRICA ENTRE SUS MANDÍBULAS PARA ATACAR A SUS

**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.

**BRIONNE**
GEN VII - ALOLA

#729



AGUA

UN BAILARÍN CONSUMADO. CREA GLOBOS DE AGUA CON LOS QUE GOLPEA A SUS RIVALES UNA Y OTRA VEZ SIN DEJAR DE BAILAR.

**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.

MAREANIE
GEN VII - ALOLA

#747



VENENO



AGUA

ATURDE A SU PRESA CON LOS AGUIJONES VENENOSOS DE LA CABEZA. CUANDO ESTA SE DEBILITA, LA RODEA CON SUS DIEZ EXTREMIDADES Y LA REMATA.



TOXAPEX

#748

GEN VII - ALOLA



VENENO



AGUA



SE ARRASTRA POR EL LECHO MARINO CON SUS DOCE EXTREMIDADES. DEJA SIEMPRE UNA ESTELA DE RESTOS DE CORSOLA POR DONDE PASA.

**SOBBLE**

#816

GEN VIII - GALAR



AGUA



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

**KOMALA**

#775

GEN VII - ALOLA



NORMAL



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

COSMOG

#789

GEN VII - ALOLA



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**

#790

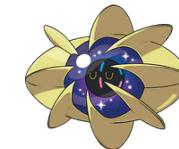
GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO



LEGENDARIO



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

**DRIZZILE**

#817

GEN VIII - GALAR



AGUA



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

**INTELEON**

#818

GEN VIII - GALAR



AGUA



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

**ROOKIDEE**

#821

GEN VIII - GALAR

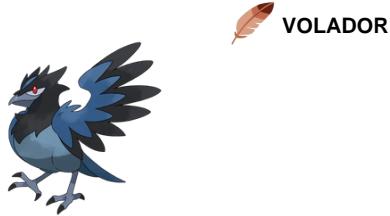


VOLADOR



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



CORVISQUIRE #822
GEN VIII - GALAR

VOLADOR

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

BLIPBUG #824
GEN VIII - GALAR

BICHO

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



BLIPBUG DOTTLER ORBEETLE

CRAMORANT #845
GEN VIII - GALAR

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.

GRAPPLOCT #853
GEN VIII - GALAR

LUCHA

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



CLOBBOPUS GRAPPLOCT

EISCU-E-ICE #875
GEN VIII - GALAR

HIELO

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

ARCTOZOLT #881
GEN VIII - GALAR

ELÉCTRICO

HIELO

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

ARCTOVISH #883
GEN VIII - GALAR

AGUA

HIELO

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

ZACIAN #888
GEN VIII - GALAR

HADA

LEGENDARIO

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

QUAXWELL

#913

GEN IX - PALDEA



AGUA

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

**PALAFIN-ZERO**

#964

GEN IX - PALDEA



AGUA

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

**QUAQUAVAL**

#914

GEN IX - PALDEA



AGUA



LUCHA

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

**CERULEDGE**

#937

GEN IX - PALDEA



FUEGO



FANTASMA

LAS HOJAS ARDIENTES DE SUS BRAZOS ARDEN CON FEROCIDAD CON EL RESENTIMIENTO PERSISTENTE DE UN ESGRIMISTA QUE CAYÓ ANTES DE

**FINIZEN**

#963

GEN IX - PALDEA



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

**PALAFIN-ZERO**

#964

GEN IX - PALDEA



AGUA

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

**GLIMMET**

#969

GEN IX - PALDEA



ROCA



VENENO

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

**GLIMMORA**

#970

GEN IX - PALDEA

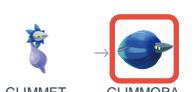


ROCA



VENENO

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

**DONDOZO**

#977

GEN IX - PALDEA



AGUA

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

IRON-JUGULIS

#993

GEN IX - PALDEA

 SINIESTRO VOLADOR

TIENE EL ASPECTO DE CIERTO POKÉMON PRESENTADO EN UNA REVISTA SOBRE FENÓMENOS PARANORMALES, DESCrito COMO LA CRÍA DE UN HYDREIGON QUE SE

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

MIRAITON

#1008

GEN IX - PALDEA

 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-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.

WEEDLE

#013

GEN I - KANTO

 BICHO VENENO

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

**PIDGEY**

#016

GEN I - KANTO

 NORMAL VOLADOR

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

**PIDGEOTTO**

#017

GEN I - KANTO

 NORMAL VOLADOR

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



PIDGEOT

#018

GEN I - KANTO


🐾 NORMAL
羽毛 VOLADOR

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



PIDGEY

PIDGEOTTO

PIDGEOT

RATICATE

#020

GEN I - KANTO


🐾 NORMAL

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



RATTATA

RATICATE

SPEAROW

#021

GEN I - KANTO


🐾 NORMAL
羽毛 VOLADOR

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



SPEAROW

FEAROW

FEAROW

#022

GEN I - KANTO


🐾 NORMAL
羽毛 VOLADOR

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



SPEAROW

FEAROW

VULPIX

#037

GEN I - KANTO


🔥 FUEGO

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



VULPIX

NINETALES

DIGLETT

#050

GEN I - KANTO

🌍 TIERRA


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



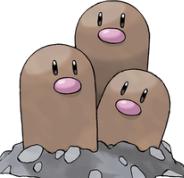
DIGLETT

DUGTRIO

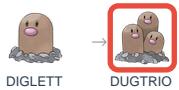
DUGTRIO

#051

GEN I - KANTO

🌍 TIERRA


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



DIGLETT

DUGTRIO

MANKEY

#056

GEN I - KANTO

👊 LUCHA


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



MANKEY

PRIMEAPE

ANNIHILAPE

PRIMEAPE
GEN I - KANTO

#057



LUCHA



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



MANKEY → PRIMEAPE → ANNIHILAPE

GROWLITHE
GEN I - KANTO

#058



FUEGO



ES MUY AGRADABLE Y LEAL. PARA AHUYENTAR AL ENEMIGO, SE PONE A LADRAR Y A DAR BOCADOS.



GROWLITHE → ARCANINE

KADABRA
GEN I - KANTO

#064



PSÍQUICO



CUANDO UTILIZA SU PODER PSÍQUICO, EMITE PODEROSAS ONDAS ALFA QUE PUEDEN DESTRUIR DISPOSITIVOS.



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

ARCANINE
GEN I - KANTO

#059



FUEGO



UN POKÉMON MUY ADMIRADO DESDE LA ANTIGÜEDAD POR SU BELLEZA. CORRE ÁGILMENTE COMO SI TUVIERA ALAS.



GROWLITHE → ARCANINE

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

ALAKAZAM
GEN I - KANTO

#065



PSÍQUICO



SUS NEURONAS SE MULTIPLICAN CONTINUAMENTE DURANTE SU VIDA. POR ESO, SIEMPRE LO RECUERDA TODO.



ABRA → KADABRA → ALAKAZAM

GEODUDE
GEN I - KANTO

#074



ROCA



TIERRA



APARECEN EN LLANOS Y MONTAÑAS. COMO PARECEN ROCAS, LA GENTE SE TROPIEZA CON ELLOS O LOS PISA.



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GRAVELER
GEN I - KANTO

#075



ROCA



TIERRA



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



GEODUDE → GRAVELER → GOLEM

GOLEM

#076

GEN I - KANTO



SE LANZA MONTAÑA ABAJO Y DEJA UN SURCO DESDE LA CIMA HASTA EL PIE. ES MEJOR MANTENERSE ALEJADO.



GEODUDE

GRAVELER

GOLEM

CUBONE

#104

GEN I - KANTO



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



CUBONE

MAROWAK

FARFETCHD

#083

GEN I - KANTO



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



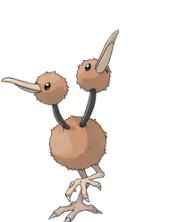
FARFETCHD

SIRFETCHD

DODUO

#084

GEN I - KANTO



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



DODUO

DODRIO

MAROWAK

#105

GEN I - KANTO



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



CUBONE

MAROWAK

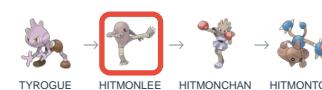
HITMONLEE

#106

GEN I - KANTO



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



TYROGUE

HITMONLEE

HITMONCHAN

HITMONTOP

HITMONCHAN

#107

GEN I - KANTO



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



TYROGUE

HITMONLEE

HITMONCHAN

HITMONTOP

KANGASKHAN

#115

GEN I - KANTO


NORMAL

LLEVA A SU CRÍA EN LA BOLSA DE SU PANZA. SOLO DEJA QUE SU CRÍA SALGA A JUGAR CUANDO NO SIENTE PELIGRO.

STARYU

#120

GEN I - KANTO


AGUA

AUNQUE SUS BRAZOS SE ROMPAN PODRÁN REGENERARSE, SIEMPRE Y CUANDO SU NÚCLEO SIGA INTACTO.


STARYU → STARMIE
EEVEE

#133

GEN I - KANTO


NORMAL

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


EEVEE → VAPOREON → JOLTEON → FLAREON → ESPEON
UMBREON → LEAFEON → GLACEON → SYLVEON
KABUTO

#140

GEN I - KANTO


ROCA AGUA

SE CREE QUE HABITÓ LAS PLAYAS HACE 300 MILLONES DE AÑOS. SE PROTEGE CON UNA DURA CONCHA.


KABUTO → KABUTOPS
PINSIR

#127

GEN I - KANTO


BICHO

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

TAUROS

#128

GEN I - KANTO

TAUROS

#128

GEN I - KANTO


NORMAL

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

EEVEE

#133

GEN I - KANTO

KABUTO

#140

GEN I - KANTO

KABUTOPS

#141

GEN I - KANTO

DRAGONITE

#149

GEN I - KANTO

KABUTOPS

#141

GEN I - KANTO

DRAGONITE

#149

GEN I - KANTO

KABUTOPS

#141

GEN I - KANTO

DRAGONITE

#149

GEN I - KANTO


ROCA AGUA
DRATINI

#149

GEN I - KANTO

DRAGONAIR

#149

GEN I - KANTO

DRAGONITE

#149

GEN I - KANTO


DRAGÓN
VOLADOR


SENTRET

GEN II - JOHTO



NORMAL

#161

FURRET

GEN II - JOHTO



NORMAL

#162

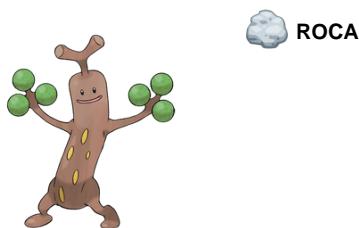
ACURRUCA A SUS CRÍAS PARA QUE DUERMAN. ACORRALA A LOS ENEMIGOS CON SU ENORME VELOCIDAD.



SENTRET → FURRET

SUDOWOODO

GEN II - JOHTO



ROCA

#185

TEDDIURSA

GEN II - JOHTO



NORMAL

#216

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



BONSLY → SUDOWOODO

Hoothoot

GEN II - JOHTO



NORMAL

#163

VOLADOR

#163

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



HOOTHOOT → NOCTOWL

NOCTOWL

GEN II - JOHTO



NORMAL

VOLADOR

#164

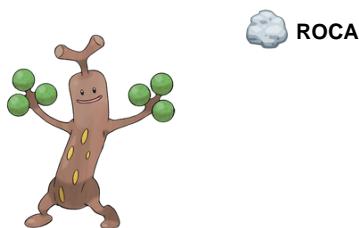
SUS OJOS ESTÁN ESPECIALMENTE ADAPTADOS. CONCENTRAN LA LUZ PARA PODER VER EN LA OSCURIDAD.



HOOTHOOT → NOCTOWL

SUDOWOODO

GEN II - JOHTO



ROCA

#185

TEDDIURSA

GEN II - JOHTO



NORMAL

#216

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

URSARING

GEN II - JOHTO



NORMAL

#217

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



TEDDIURSA → URSARING → URSALUNA

SWINUB

GEN II - JOHTO



HIELO

TIERRA

#220

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



SWINUB → PILOSINE → MAMOSINE

PILOSWINE

#221

GEN II - JOHTO



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



ZIGZAGOON

#263

GEN III - HOENN



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

**STANTLER**

#234

GEN II - JOHTO



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

**HITMONTOP**

#237

GEN II - JOHTO



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

**ENTEI**

#244

GEN II - JOHTO



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

ZIGZAGOON

#263

GEN III - HOENN



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

**SEEDOT**

#273

GEN III - HOENN



SE CUELGA DE LAS RAMAS CON EL EXTREMO DE SU CABEZA. A VECES SE CAE CUANDO SOPLAN VIENTOS FUERTES.

**NUZLEAF**

#274

GEN III - HOENN



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

**SHIFTRY**

#275

GEN III - HOENN



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

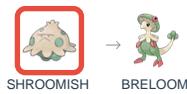


SHROOMISH #285

GEN III - HOENN



PREFIERE LOS SITIOS HÚMEDOS. DE DÍA ESTÁ TRANQUILAMENTE EN EL BOSQUE, A LA SOMBRA. EXPULSA POLVO TÓXICO POR LA CABEZA.

**SLAKOTH** #287

GEN III - HOENN



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

**HARIYAMA** #297

GEN III - HOENN



PARA AUMENTAR SU FUERZA, DA UN PISOTÓN EN EL SUELO. PUEDE LANZAR UN CAMIÓN DE 10 TONELADAS POR LOS AIRES DE UN PUÑETAZO.

**TORKOAL** #324

GEN III - HOENN



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

SLAKING #289

GEN III - HOENN



EL POKÉMON MÁS PEREZOSO DEL MUNDO. CAMBIA DE LUGAR PARA COGER LA COMIDA AL ALCANCE DE SU MANO.

**SHEDINJA** #292

GEN III - HOENN



ES EL CAPARAZÓN DE UN BICHO QUE COBRÓ VIDA. SI ALGUIEN LO MIRA POR LA ESPALDA, LE ROBARÁ EL ALMA.

**SPINDA** #327

GEN III - HOENN



NO HAY DOS SPINDA QUE TENGAN IDÉNTICOS PELAJES. SU TAMBALEO AL BAILAR CONFUNDE A LOS RIVALES.

TRAPINCH #328

GEN III - HOENN



HABITA DESIERTOS ÁRIDOS. CAVA FOSAS PROFUNDAS, EN LAS QUE ESPERA QUE CAIGA SU PRESA.



BALTOY

GEN III - HOENN



SE MUEVE GIRANDO SOBRE SU EJE.
TAMBIÉN SE LE PUEDE VER GIRANDO
CABEZA ABAJO.

**MONFERNO**

GEN IV - SINNOH



CONTROLA HÁBILMENTE LA INTENSIDAD
DEL FUEGO DE SU COLA PARA MANTENER
AL ENEMIGO A UNA DISTANCIA IDEAL.

FUEGO
LUCHA

**FEEBAS**

GEN III - HOENN



AGUA

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

**INFERNAPE**

GEN IV - SINNOH



FUEGO
LUCHA

SU CORONA DE FUEGO DEMUESTRA SU
NATURALEZA ÍGNEA. NADIE LE GANA EN
VELOCIDAD.

**REGIROCK**

GEN III - HOENN



ROCA

LEGENDARIO

SU CUERPO ESTÁ HECHO DE ROCA. SI SE
ASTILLA DURANTE EL COMBATE, EMPLEA
PIEDRAS PARA REPARARLO.

**CHIMCHAR**

GEN IV - SINNOH



FUEGO

EL GAS DE SU PANZA ALIMENTA EL FUEGO
DE SU PARTE TRASERA, QUE NI LA LLUVIA
PUEDE EXTINGUIR.

**STARLY**

#396

GEN IV - SINNOH



NORMAL
VOLADOR

VIAJA EN GRANDES BANDADAS. AUNQUE
ES PEQUEÑO, AGITA LAS ALAS CON GRAN
FUERZA.

**STARAVIA**

#397

GEN IV - SINNOH



NORMAL
VOLADOR

VIVE SIEMPRE EN GRANDES GRUPOS Y
LAS DISPUTAS DENTRO DE ELLOS SON
MUY INTENSAS.



STARAPTOR #398

GEN IV - SINNOH

 NORMAL
 VOLADOR

SUS ALAS Y SUS PATAS SON MUY FUERTES. PUEDE LLEVARSE VOLANDO POKÉMON PEQUEÑOS.

**FLOATZEL** #419

GEN IV - SINNOH



AGUA

NADA GRACIAS A SU FLOTADOR. AYUDA EN LOS RESCATES DE GENTE QUE SE ESTÁ AHOGANDO.

**BIDOOF** #399

GEN IV - SINNOH



NORMAL

TIENE NERVIOS DE ACERO Y NADA PUEDE PERTURBARLO. ES MÁS ÁGIL Y ACTIVO DE LO QUE APARENTA.

**BUNEARY** #427

GEN IV - SINNOH



NORMAL

LLEVA LAS OREJAS ENROLLADAS. CUANDO LAS EXTIENDE, GOLPEA CON TAL FUERZA QUE INCLUSO PUEDE ROMPER ROCAS.

**STARAPTOR** #398

GEN IV - SINNOH

 NORMAL
 VOLADOR

SUS ALAS Y SUS PATAS SON MUY FUERTES. PUEDE LLEVARSE VOLANDO POKÉMON PEQUEÑOS.

**BIBAREL** #400

GEN IV - SINNOH

 NORMAL
 AGUA

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

**BUIZEL** #418

GEN IV - SINNOH

BUIZEL #418

GEN IV - SINNOH



AGUA

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

**FLOATZEL** #419

GEN IV - SINNOH



AGUA

NADA GRACIAS A SU FLOTADOR. AYUDA EN LOS RESCATES DE GENTE QUE SE ESTÁ AHOGANDO.

**BUNEARY** #427

GEN IV - SINNOH



NORMAL

LLEVA LAS OREJAS ENROLLADAS. CUANDO LAS EXTIENDE, GOLPEA CON TAL FUERZA QUE INCLUSO PUEDE ROMPER ROCAS.

**BIBAREL** #400

GEN IV - SINNOH

 NORMAL
 AGUA

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

**LOPUNNY** #428

GEN IV - SINNOH



NORMAL

ESTE POKÉMON RESULTA MUY PRECAVIDO. SI SIENTE PELIGRO, ESCAPA CORRIENDO A GRANDES SALTOS.

**BONSLY** #438

GEN IV - SINNOH

BONSLY #438

GEN IV - SINNOH



ROCA

PREFIERE ENTORNOS ÁRIDOS. SUS OJOS EXPULSAN AGUA PARA AJUSTAR LOS NIVELES DE FLUIDO CORPORAL.



HIPPOPOTAS

#449

GEN IV - SINNOH



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

HIPPOWDON

#450

GEN IV - SINNOH



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



HIPPOPOTAS → HIPPOWDON

MAMOSWINE

#473

GEN IV - SINNOH



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



SWINUB → PIOSWINE → MAMOSWINE

HEATRAN

#485

GEN IV - SINNOH



HABITA CUEVAS VOLCÁNICAS. CAVA CON SUS PIES EN FORMA DE CRUZ PARA TREPAR POR TECHOS Y PAREDES.

PATRAT

#504

GEN V - UNOVA



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



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



LOS MECHONES QUE CUBREN SU CARA ACTÚAN COMO UN MAGNÍFICO RADAR PARA DETECTAR CON PRECISIÓN LO QUE HAY A SU ALREDEDOR.



LILLIPUP → HERDIER → STOUTLAND

CONKELDURR

#534

GEN V - UNOVA



SE CREE QUE CONKELDURR ENSEÑÓ A LOS HUMANOS LA TÉCNICA PARA ELABORAR CEMENTO HACE MÁS DE 2000 AÑOS.



TIMBURN → GURDURR → CONKELDURR

SANDILE

#551

GEN V - UNOVA



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



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

**STUNFISK**

#618

GEN V - UNOVA



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

BOUFFALANT

#626

GEN V - UNOVA



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

**SAWSBUCK**

#586

GEN V - UNOVA



CAMBIA DE MORADA DEPENDIENDO DE LAS ESTACIONES. OBSERVANDO SUS CUERNOS, LA GENTE SABE CUÁNDΟ ESTAS VAN A CAMBIAR.

**BEHEEYEM**

#606

GEN V - UNOVA



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

**MANDIBUZZ**

#630

GEN V - UNOVA

**VULLABY**

#629

GEN V - UNOVA



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

**MANDIBUZZ**

#630

GEN V - UNOVA



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



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.

PYROAR #668

GEN VI - KALOS



FUEGO

NORMAL

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



LITLEO

PYROAR

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

SKIDDO #672

GEN VI - KALOS



PLANTA

SE DICE QUE FUE LA PRIMERA ESPECIE DE POKÉMON QUE SE ACOSTUMBRÓ A VIVIR CON LOS SERES HUMANOS. TIENE UNA NATURALEZA MUY AFABLE.



SKIDDO

GOGOAT

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

GOGOAT #673

GEN VI - KALOS



PLANTA

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



SKIDDO

GOGOAT

LITLEO #667

GEN VI - KALOS



FUEGO

NORMAL

CUANTO MÁS PODEROSO ES EL ENEMIGO AL QUE SE ENFRENTA, MÁS CALOR DESPRENDE SU MECHÓN Y MÁS ENERGÍA RECORRE TODO SU CUERPO.



LITLEO

PYROAR

HONEDGE #679

GEN VI - KALOS



ACERO

FANTASMA

CUENTAN QUE ESTE POKÉMON NACE CUANDO EL ESPÍRITU DE UN DIFUNTO TOMA POSESIÓN DE UNA ESPADA ANTIGUA. SE AFERRA A LAS PERSONAS Y



HONEDGE

DOUBLADE

AEGISLASH

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 AEGISLASH

AEGISLASH-SHIELD
GEN VI - KALOS

#681



HAN PERMANECIDO JUNTO A ESTIRPES DE REYES DURANTE GENERACIONES. MEDIANTE SU PODER ESPECTRAL PUEDEN CONTROLAR A HUMANOS Y A



HONEDGE DOUBLADE AEGISLASH

BINACLE
GEN VI - KALOS

#688



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



BINACLE BARBARACLE

SKRELPS
GEN VI - KALOS

#690



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



SKRELPS DRAGALGE

DRAGALGE
GEN VI - KALOS

#691



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



SKRELPS DRAGALGE

TYRUNT
GEN VI - KALOS

#696



POKÉMON RECREADO A PARTIR DE FÓSILES. CUANDO SUCEDE ALGO QUE NO ES DE SU AGRADO, SE ENFURECE Y SE VUELVE VIOLENTO.



TYRUNT TYRANTRUM

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.

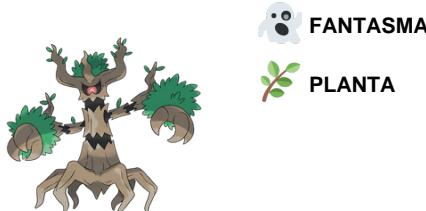


PHANTUMP TREVENANT

TREVENANT

#709

GEN VI - KALOS


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



PHANTUMP → TREVENANT

PUMPKABOO-AVERAGE #710

GEN VI - KALOS


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.



PUMPKABOO → GOURGEIST

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



PUMPKABOO → GOURGEIST

VOLCANION

#721

GEN VI - KALOS


FUEGO
AGUA
MÍTICO

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

ROWLET

#722

GEN VII - ALOLA


PLANTA
VOLADOR

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



ROWLET → DARTRIX → DECIDUEYE

DARTRIX #723

GEN VII - ALOLA


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.



ROWLET → DARTRIX → DECIDUEYE

DECIDUEYE #724

GEN VII - ALOLA


PLANTA
FANTASMA

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



ROWLET → DARTRIX → DECIDUEYE

YUNGOOS

#734

GEN VII - ALOLA

NORMAL


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.



YUNGOO

GUMSHOOS

MUDSDALE

GEN VII - ALOLA

#750



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



MUDRAY

MUDSDALE

ROCKRUFF

GEN VII - ALOLA

#744



SU CARÁCTER AMIGABLE LO CONVIERTA EN EL POKÉMON IDEAL PARA ENTRENADORES NOVATOS. SIN EMBARGO, AL CRECER SUELE VOLVERSE



ROCKRUFF

LYCANROC

SANDYGAST

GEN VII - ALOLA

#769



SURGIÓ CUANDO UNA PERSONA MURIÓ ABANDONADA EN PLENA CALLE Y SU RESENTIMIENTO POSEYÓ UN MONTÍCULO DE ARENA APILADO POR UN NIÑO.



SANDYGAST

PALOSSAND

LYCANROC-MIDDAY

GEN VII - ALOLA

#745



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



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



MUDRAY

MUDSDALE

PALOSSAND

GEN VII - ALOLA

#770



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



SANDYGAST

PALOSSAND

MINIOR-RED-METEOR

GEN VII - ALOLA

#774



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

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

ARROKUDA

GEN VIII - GALAR

#846



SE SIENTE MUY ORGULLOSO DE SU AFILADA MANDÍBULA. EN CUANTO DETECTA EL MÁS MÍNIMO MOVIMIENTO, VA DIRECTO AL OBJETIVO PARA CARGAR.



ARROKUDA → BARRASKEWDA

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

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



NICKIT → THIEVUL

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.



NICKIT → THIEVUL

ARROKUDA

GEN VIII - GALAR

#846



SE SIENTE MUY ORGULLOSO DE SU AFILADA MANDÍBULA. EN CUANTO DETECTA EL MÁS MÍNIMO MOVIMIENTO, VA DIRECTO AL OBJETIVO PARA CARGAR.



ARROKUDA → BARRASKEWDA

BARRASKEWDA

GEN VIII - GALAR

#847



SU MANDÍBULA ES TAN PUNTIAGUDA COMO UNA LANZA Y TAN DURA COMO EL ACERO. AL PARECER, SU CARNE ES SORPRENDENTEMENTE DELICIOSA.



ARROKUDA → BARRASKEWDA

CLOBBOPUS

GEN VIII - GALAR

#852



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 → GRAPLOCT

PERRSERKER

GEN VIII - GALAR

#863



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

KLEAVOR

GEN VIII - GALAR

#900



BICHO

ROCA



UNA CRIATURA VIOLENTA QUE DERRIBA ÁRBOLES GIGANTES CON SUS TOSCO HACHA Y SE PROTEGE CON DURA PIEDRA. SI UNO TUVIERA LA OPORTUNIDAD DE



SCYTHER

SCIZOR

KLEAVOR

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



TEDDIURSA

URSARING

URSALUNA

DACHSBUN

GEN IX - PALDEA

#927



HADA



EL AGRADABLE AROMA QUE EMANA DEL CUERPO DE ESTE POKÉMON AYUDA A QUE EL TRIGO CREZCA, POR LO QUE DACHSBUN HA SIDO APRECIADO POR LAS

**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



NACLI

NACLSTACK

GARGANACL

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.



NACLI

NACLSTACK

GARGANACL

GARGANACL

GEN IX - PALDEA

#934



ROCA



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



NACLI

NACLSTACK

GARGANACL

MASCHIFF

GEN IX - PALDEA

#942



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

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

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 → GHOLDENGO

RELLOR

GEN IX - PALDEA

#953



BICHO

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

CLODSIRE

GEN IX - PALDEA

#980



VENENO

TIERRA

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



NORMAL

PSÍQUICO

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



GIRAFARIG → FARIGIRAF

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

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.

GOUGING-FIRE

GEN IX - PALDEA

#1020



FUEGO

DRAGÓN

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

MACHOP

GEN I - KANTO



👉 LUCHA

#066

MACHOKE

GEN I - KANTO



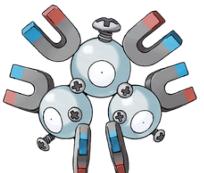
👉 LUCHA

#067

LEVANTA UN GRAVELER PARA MANTENER SUS MÚSCULOS EN FORMA. DOMINA TODAS LAS ARTES MARCIALES.

**MAGNETON**

GEN I - KANTO

👉 ELÉCTRICO
👉 ACERO

#082

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

**ONIX**

GEN I - KANTO

👉 ROCA
👉 TIERRA

CAVA A GRAN VELOCIDAD EN BUSCA DE COMIDA. LOS TÚNELES QUE DEJA SON USADOS POR LOS DIGLETT.



#095

MACHAMP

GEN I - KANTO



👉 LUCHA

#068

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

**RHYHORN**

GEN I - KANTO

👉 TIERRA
👉 ROCA

#111

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

**MAGNEMITE**

GEN I - KANTO

👉 ELÉCTRICO
👉 ACERO

#081

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

**MAGNETON**

GEN I - KANTO

👉 TIERRA
👉 ROCA

#112

RHYDON

GEN I - KANTO



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



MISDREAVUS

#200

GEN II - JOHTO



FANTASMA

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

**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.

**PINECO**

#204

GEN II - JOHTO



BICHO

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

**SKARMORY**

#227

GEN II - JOHTO



ACERO

VOLADOR

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

STEELIX

#208

GEN II - JOHTO



ACERO

TIERRA

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

**QWILFISH**

#211

GEN II - JOHTO



AGUA

VENENO

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

**DONPHAN**

#232

GEN II - JOHTO



TIERRA

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

**PUPITAR**

#247

GEN II - JOHTO



ROCA

TIERRA

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



POOCHYENA

#261

GEN III - HOENN



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

MIGHTYENA

#262

GEN III - HOENN



SINIESTRO

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



POOCHYENA MIGHTYENA

NINCADA

#290

GEN III - HOENN



BICHO

TIERRA

COMO SE HA PASADO CASI TODA LA VIDA VIVIENDO BAJO TIERRA, NO VE BIEN. LAS ANTENAS QUE TIENE LE AYUDAN A ORIENTARSE.

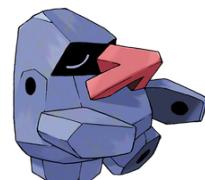


NINCADA NINJASK SHEDINJA

NOSEPASS

#299

GEN III - HOENN



ROCA

SIEMPRE APUNTA AL NORTE CON SU NARIZ IMANTADA. CON ELLA REVISTE SU CUERPO DE OBJETOS METÁLICOS PARA PROTEGERSE.



NOSEPASS PROBOPASS

ARON

#304

GEN III - HOENN

ACERO

ROCA



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



ARON LAIRON AGGRON

LAIRON

#305

GEN III - HOENN

ACERO

ROCA



LE ENCANTA COMER HIERRO. LUCHA POR SU TERRITORIO EMBISTIENDO A SUS RIVALES CON SU CUERPO DE ACERO.



ARON LAIRON AGGRON

AGGRON

#306

GEN III - HOENN

ACERO

ROCA



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



ARON LAIRON AGGRON

VOLBEAT

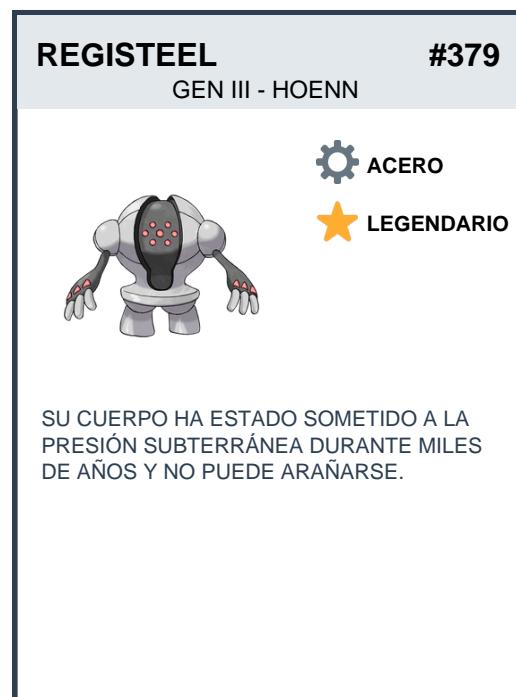
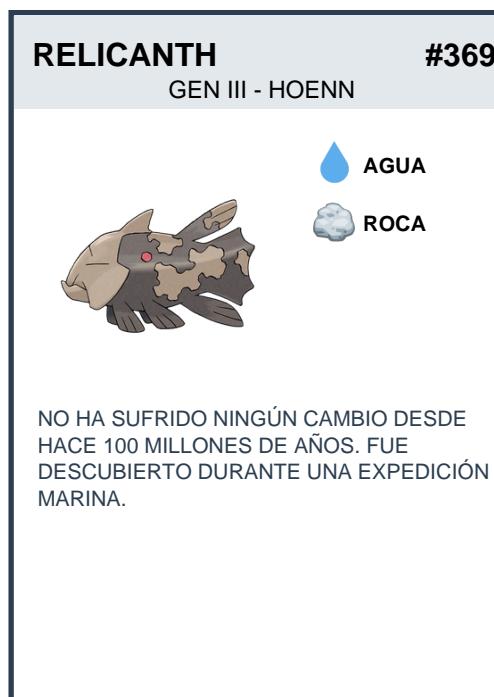
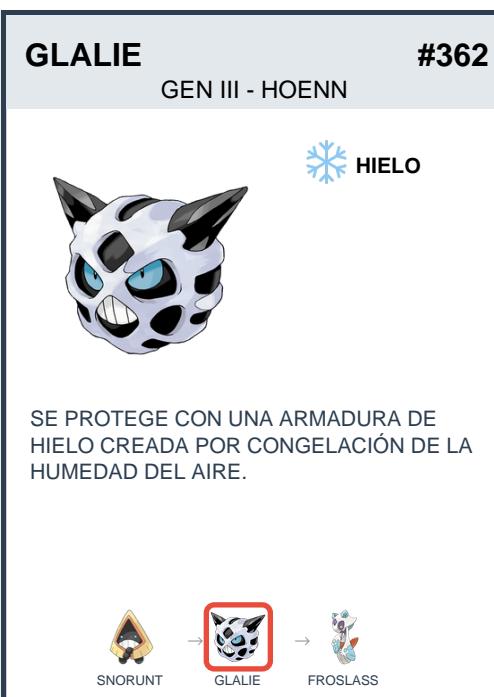
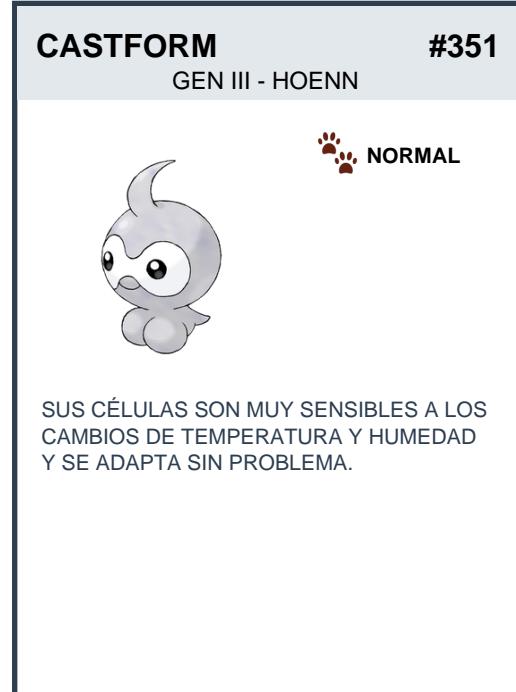
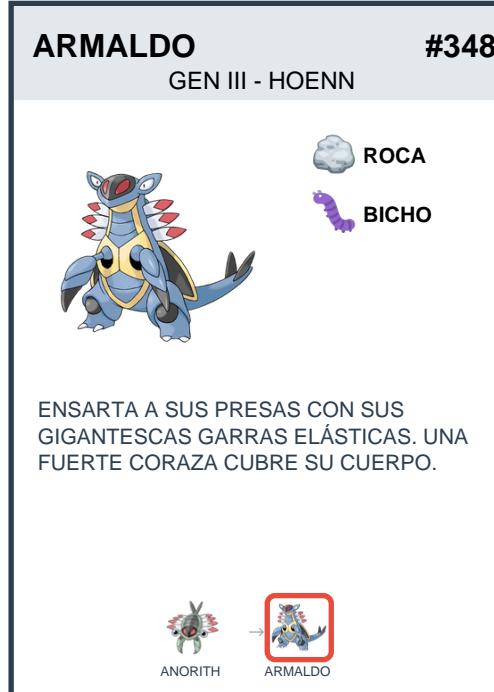
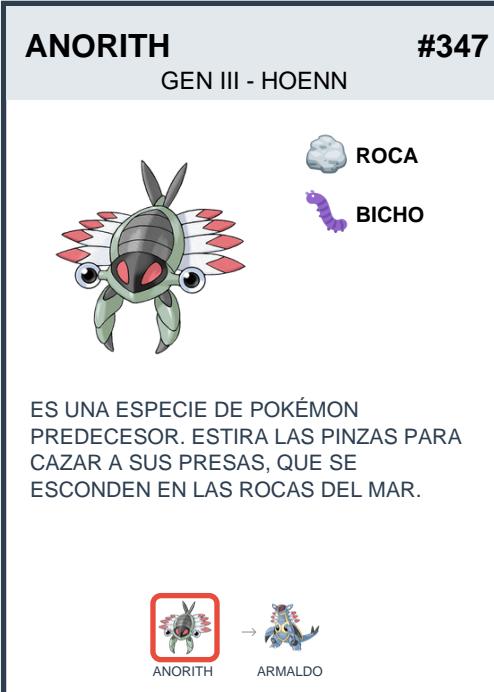
#313

GEN III - HOENN

BICHO



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



SHIELDON

#410

GEN IV - SINNOH



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

**BASTIODON**

#411

GEN IV - SINNOH



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

**MAGNEZONE**

#462

GEN IV - SINNOH



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

**RHYPERIOR**

#464

GEN IV - SINNOH



LANZA GEODUDE POR LOS AGUJEROS DE LAS MANOS. GRACIAS A PROTECTOR RESISTE ERUPCIONES VOLCÁNICAS.

**PROBOPASS**

#476

GEN IV - SINNOH



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

**PURUGLY**

#432

GEN IV - SINNOH



SI SE SIENTE A GUSTO, NO TIENE NINGÚN REPARO EN apropiarse de las moradas de otros Pokémon.

**HERDIER**

#507

GEN V - UNOVA



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



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

DRILBUR

#529

GEN V - UNOVA

 TIERRA

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



DRILBUR → EXCADRILL

PIDOVE

#519

GEN V - UNOVA

 NORMAL VOLADOR

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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

EXCADRILL

#530

GEN V - UNOVA

 TIERRA ACERO

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



DRILBUR → EXCADRILL

TRANQUILL

#520

GEN V - UNOVA

 NORMAL VOLADOR

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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

UNFEZANT

#521

GEN V - UNOVA

 NORMAL VOLADOR

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



PIDOVE → TRANQUILL → UNFEZANT

DRILBUR

#529

GEN V - UNOVA

 TIERRA

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



DRILBUR → EXCADRILL

EXCADRILL

#530

GEN V - UNOVA

 TIERRA ACERO

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



DRILBUR → EXCADRILL

TIMBURR

#532

GEN V - UNOVA

 LUCHA

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



TIMBURR → GURDURR → CONKELDURR

GURDURR

#533

GEN V - UNOVA

 LUCHA

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



TIMBURR → GURDURR → CONKELDURR

WHIRLIPEDE #544

GEN V - UNOVA



BICHO

VENENO

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

**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.

**ZORUA** #570

GEN V - UNOVA

SINIESTRO



ADOPTA LA APARIENCIA DE SU ENEMIGO PARA ENGAÑARLO VILMENTE Y APROVECHA SU ESTUPOR PARA PONER TIERRA POR MEDIO.

**ZOROARK** #571

GEN V - UNOVA

SINIESTRO



TIENE LA FACULTAD DE CONFUNDIR A MUCHOS HUMANOS A LA VEZ. PROTEGE SU GUARDIA CREANDO UN PAISAJE ILUSORIO.

**MINCCINO** #572

GEN V - UNOVA

NORMAL



SE SALUDAN ENTRE SÍ FROTÁNDOSE CON LA COLA Y LIMPIÁNDOSE A CONCIENCIA.

**ESCALAVALIER** #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.

**FERROSEED** #597

GEN V - UNOVA

PLANTA

ACERO



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

**FERROTHORN** #598

GEN V - UNOVA

PLANTA

ACERO



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



KLINK

#599

GEN V - UNOVA



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

**KLANG**

#600

GEN V - UNOVA



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

**KLINKLANG**

#601

GEN V - UNOVA



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

**DURANT**

#632

GEN V - UNOVA



ACTÚAN EN GRUPO PARA EXPULSAR DE SUS COLONIAS A LOS HEATMOR, SUS DEPREDADORES NATURALES.

TERRAKION

#639

GEN V - UNOVA



ROCA

LUCHA

LEGENDARIO

SU POTENCIA AL EMBESTIR ES CAPAZ DE DERRIBAR LAS MURALLAS DE UN CASTILLO. LAS LEYENDAS HABLAN DE SUS PROEZAS.

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.

ESPURR

#677

GEN VI - KALOS



PSÍQUICO

PROTEGE CON LAS OREJAS EL ÓRGANO CON EL QUE IRRADIA SU INTENSO PODER PSÍQUICO PARA EVITAR QUE ESTE SE ESCAPE AL EXTERIOR.

**CARBINK**

#703

GEN VI - KALOS



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

KLEFKI

#707

GEN VI - KALOS



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

GRUBBIN

#736

GEN VII - ALOLA



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

**TYPE-NULL**

#772

GEN VII - ALOLA



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



TYPE-NULL

SILVALLY

#773

GEN VII - ALOLA



LA CONFIANZA CON SU ENTRENADOR HA DESPERTADO SU POTENCIAL. AHORA ES CAPAZ DE CAMBIAR DE TIPO A VOLUNTAD DURANTE EL COMBATE.



TYPE-NULL → SILVALLY

WIMPOD

#767

GEN VII - ALOLA



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

**GOLISOPOD**

#768

GEN VII - ALOLA



GRACIAS A SU DESTREZA Y SUS ENORMES Y AFILADAS GARRAS, PUEDE CORTAR HASTA EL AIRE Y EL AGUA DE UN SOLO TAJO.

**TOGEDEMARU**

#777

GEN VII - ALOLA



CUANDO SE SIENTE AMENAZADO, ERIZA LAS PÚAS DE SU LOMO PARA PINCHAR A QUIEN OSE ATACARLO.

JANGMO-O

#782

GEN VII - ALOLA



COMUNICA SUS SENTIMIENTOS HACIENDO SONAR SUS ESCAMAS. EL RUIDO METÁLICO PRODUCIDO REVERBERA EN LAS ALTAS MONTAÑAS DONDE HABITA.



JANGMO-O → HAKAMO-O



HAKAMO-O → KOMMO-O

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**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.

**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

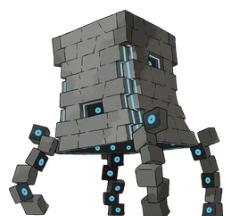
#802

 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.

STAKATAKA
GEN VII - ALOLA

#805

 ROCA
 ACERO

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

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

 ACERO
 MÍTICO

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

RABOOT
GEN VIII - GALAR

#814



FUEGO

SU SUAVE PELAJE LO PROTEGE DEL FRÍO Y LE PERMITE INCREMENTAR TODAVÍA MÁS LA TEMPERATURA DE SUS MOVIMIENTOS DE TIPO FUEGO.



OBSTAGOON

GEN VIII - GALAR

#862



SINIESTRO

NORMAL

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

 → →

ZIGZAGOON LINOONE OBSTAGOON
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
URSHIFU-SINGLE-STRIKE #892

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-SINGLE-STRIKE
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
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

 → →

SNEASEL WEAVILE SNEASLER
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
LECHONK

GEN IX - PALDEA

#915

NORMAL



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

 →

LECHONK OINKOLONGE

OINKOLOGNE-MALE #916

GEN IX - PALDEA



NORMAL

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

LECHONK →

NYMBLE #919

GEN IX - PALDEA



BICHO

TIENE SU TERCER PAR DE PIERNAS PLEGADAS. CUANDO ESTÁ EN UNA SITUACIÓN DIFÍCIL, ESTE POKÉMON SALTA MÁS DE 9 METROS USANDO LA FUERZA DE

NYMBLE → LOKIX

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 #945

GEN IX - PALDEA



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

LOKIX #920

GEN IX - PALDEA



BICHO

SINIESTRO

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

NYMBLE → LOKIX

MABOSSTIFF #943

GEN IX - PALDEA



SINIESTRO

ESTE POKÉMON PUEDE ALMACENAR ENERGÍA EN SU GRAN PAPADA. MABOSSTIFF LIBERA ESTA ENERGÍA DE GOLPE PARA ALEJAR A LOS ENEMIGOS.

MASCHIFF → MABOSSTIFF

VAROOM #965

GEN IX - PALDEA



ACERO

VENENO

SE DICE QUE ESTE POKÉMON NACIÓ CUANDO UN POKÉMON DE VENENO DESCONOCIDO ENTRÓ E INSPIRÓ UN MOTOR ABANDONADO EN UNA FÁBRICA

VAROOM → REVAVROOM

REVAVROOM #966

GEN IX - PALDEA



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

VAROOM → REVAVROOM

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

SANDY-SHOCKS

GEN IX - PALDEA

#989



ELÉCTRICO



TIERRA

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

ANNIHILAPE

GEN IX - PALDEA

#979



LUCHA



FANTASMA

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

**IRON-TREADS**

GEN IX - PALDEA

#990



TIERRA



ACERO

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

BRUTE-BONNET

GEN IX - PALDEA

#986



PLANTA



SINIESTRO

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

FLUTTER-MANE

GEN IX - PALDEA

#987



FANTASMA



HADA

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

SANDY-SHOCKS

GEN IX - PALDEA

#989

IRON-HANDS

GEN IX - PALDEA

#990

IRON-HANDS

GEN IX - PALDEA

#992



LUCHA



ELÉCTRICO

ES MUY SIMILAR A UN CÍBORGO CUBIERTO EXCLUSIVAMENTE POR UNA REVISTA PARANORMAL. SE DECÍA QUE EL CÍBORGO ERA LA FORMA MODIFICADA DE CIERTO

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

GEN IX - PALDEA

#996



ARCTIBAX #997

GEN IX - PALDEA



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



BAXCALIBUR #998

GEN IX - PALDEA



DRAGÓN

HIELO

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



IVYSAUR #002

GEN I - KANTO



PLANTA

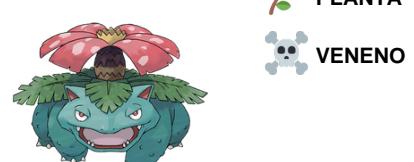
VENENO

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



VENUSAUR #003

GEN I - KANTO



PLANTA

VENENO

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



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.

BULBASAUR #001

GEN I - KANTO



PLANTA

VENENO

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



CATERPIE #010

GEN I - KANTO

METAPOD #011

GEN I - KANTO



BICHO

BICHO

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



METAPOD #011

GEN I - KANTO

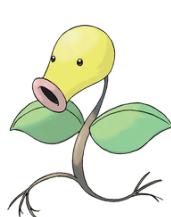


SU FRÁGIL CUERPO ESTÁ RECUBIERTO DE UNA CORAZA DURA COMO EL ACERO. PERMANECE QUIETO EN SU DESARROLLO.



BELLSPROUT

GEN I - KANTO



#069

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

**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.

**WEEPINBELL**

GEN I - KANTO



#070

LAS HOJAS QUE TIENE ACTÚAN COMO CUCHILLAS EN COMBATE. OTRA DE SUS ARMAS ES EL CORROSIVO FLUIDO QUE EXPULSA.

**BAYLEEF**

GEN II - JOHTO



#153

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

**VICTREEBEL**

GEN I - KANTO



#071

DICEN QUE VIVE EN GRANDES COLONIAS EN EL INTERIOR DE LAS JUNGLAS, AUNQUE NADIE HA PODIDO VERIFICARLO.

**SCYTHER**

GEN I - KANTO



#123

DESTROZA A SU PRESA CON LAS GUADAÑAS QUE TIENE. NO ES COMÚN QUE USE LAS ALAS PARA VOLAR.

**CHIKORITA**

#152

BAYLEEF

#153

GEN II - JOHTO

MEGANIUM

#154

GEN II - JOHTO

**MEGANIUM**

GEN II - JOHTO

**SPINARAK**

#167



GEN II - JOHTO

SPINARAK

#167

GEN II - JOHTO

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

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



NATU

#177

GEN II - JOHTO



PSÍQUICO

VOLADOR

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



NATU XATU

XATU

#178

GEN II - JOHTO



PSÍQUICO

VOLADOR

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



NATU XATU

SKIPLOOM

#188

GEN II - JOHTO



PLANTA

VOLADOR

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



HOPPIP SKIPLOOM JUMPLUFF

LARVITAR

#246

GEN II - JOHTO



ROCA

TIERRA

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



LARVITAR PUPITAR TYRANITAR

BELLOSSOM

#182

GEN II - JOHTO



PLANTA

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



ODDISH GLOOM VILEPLUME BELLOSSOM

POLITOED

#186

GEN II - JOHTO

AGUA



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



POLIWAG POLIWHIRL POLIWARTH POLITICOED

TYRANITAR

#248

GEN II - JOHTO



ROCA

SINIESTRO

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



LARVITAR PUPITAR TYRANITAR

CELEBI

#251

GEN II - JOHTO

PSÍQUICO

PLANTA

MÍTICO



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

TREECKO

#252

GEN III - HOENN



ESCALA SUPERFICIES VERTICALES MUY RÁPIDO. CON LA COLA DETECTA LA HUMEDAD Y PREVÉ EL TIEMPO QUE VA A HACER.

**LOTAD**

#270

GEN III - HOENN



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

**GROYLE**

#253

GEN III - HOENN



LOS DESARROLLADOS MÚSCULOS QUE TIENE EN LAS EXTREMIDADES INFERIORES LE HACEN SER MUY ÁGIL Y LE PERMITEN DAR GRANDES SALTOS.

**LOMBRE**

#271

GEN III - HOENN



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.

**SCEPTILE**

#254

GEN III - HOENN



LAS HOJAS DE SUS BRAZOS PUEDEN CORTAR GRUESOS ÁRBOLES. INVENCIBLE EN LOS COMBATES EN LA JUNGLA.

**DUSTOX**

#269

GEN III - HOENN



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

**LOTAD**

#270

GEN III - HOENN



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

**LOMBRE**

#271

GEN III - HOENN



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**

#272

GEN III - HOENN



CUANDO OYE MÚSICA ALEGRE, SUS MÚSCULOS SE LLenan DE ENERGÍA, Y NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR.

**BRELOOM**

#286

GEN III - HOENN



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



ELECTRIKE

#309

GEN III - HOENN

 ELÉCTRICO

ESTIMULA SUS MÚSCULOS Y AUMENTA SUS REFLEJOS CON LA ELECTRICIDAD QUE ALMACENA SU PELAJE.

**ROSELIA**

#315

GEN III - HOENN

PLANTA
VENENO

ATACA CON SUS MANOS, EN LAS QUE TIENE UN TIPO DE VENENO DIFERENTE EN CADA UNA. CUANTO MÁS AROMA, MEJOR SALUD TIENE.

**FLYGON**

#330

GEN III - HOENN

TIERRA
DRAGÓN

SU MEDIO ES EL DESIERTO. PARA ESCONDERSE, LEVANTA ARENA CON LAS PATAS. TIENE LOS OJOS PROTEGIDOS CON MALLAS ROJAS.

**CACNEA**

#331

GEN III - HOENN

PLANTA



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

**GULPIN**

#316

GEN III - HOENN

VENENO



SUS SESOS Y CORAZÓN SON DIMINUTOS; ES CASI TODO ESTÓMAGO. SUS JUGOS GÁSTRICOS DISUELVEN LO QUE SEA.

**VIBRAVA**

#329

GEN III - HOENN

TIERRA
DRAGÓN

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

**FLYGON**

#330

GEN III - HOENN

TIERRA
DRAGÓN

SU MEDIO ES EL DESIERTO. PARA ESCONDERSE, LEVANTA ARENA CON LAS PATAS. TIENE LOS OJOS PROTEGIDOS CON MALLAS ROJAS.

**CACNEA**

#331

GEN III - HOENN

PLANTA



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

**CACTURNE**

#332

GEN III - HOENN

PLANTA
SINIESTRO

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

**CRADILY**

#346

GEN III - HOENN

ROCA
PLANTA

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



KECLEON
GEN III - HOENN

#352



NORMAL

PUEDE MUDAR EL COLOR DE SU CUERPO A VOLUNTAD, PERO EL DIBUJO EN ZIGZAG DE SU PANZA NUNCA DESAPARECE.

TROPIUS
GEN III - HOENN

#357

PLANTA
VOLADOR

PUEDE VOLAR AL AGITAR SUS GRANDES HOJAS. REPARTE ENTRE LOS NIÑOS LA CODICIADA FRUTA DULCE QUE CRECE DE SU CUELLO.

GROTLE
GEN IV - SINNOH

#388



PLANTA

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

#389

PLANTA
TIERRA

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

**RAYQUAZA**
GEN III - HOENN

#384

DRAGÓN
VOLADOR
LEGENDARIO

VIVE EN LA CAPA DE OZONO SOBRE LAS NUBES Y NO PUEDE SER VISTO DESDE EL SUELO.

TURTWIG
GEN IV - SINNOH

#387



PLANTA

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

**BUDEW**
GEN IV - SINNOH

#406

PLANTA
VENENO

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

**ROSERADE**
GEN IV - SINNOH

#407

PLANTA
VENENO

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



BURMY

GEN IV - SINNOH

#412



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

**WORMADAM-PLANT**

GEN IV - SINNOH

#413



SU APARIENCIA VARÍA SEGÚN DÓNDE EVOLUCIONE. LOS MATERIALES QUE HAYA PASAN A FORMAR PARTE DE SU CUERPO.

**BRONZOR**

GEN IV - SINNOH

#436



SE DICE QUE BRILLA Y REFLEJA LA VERDAD AL PULIRLO, AUNQUE ES ALGO QUE DETESTA.

**BRONZONG**

GEN IV - SINNOH

#437



DESDE ANTAÑO SE ADORA A ESTE POKÉMON PARA QUE PROPICIE LLUVIAS ABUNDANTES. A VECES SE ESCONDE BAJO TIERRA.

**CARNIVINE**

GEN IV - SINNOH

#455



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

YANMEGA

GEN IV - SINNOH

#469



SU TÉCNICA FAVORITA CONSISTE EN VOLAR A GRAN VELOCIDAD Y DESPEDAZAR CON SU MANDÍBULA A SU Oponente EN UN INSTANTE.

**LEAFEON**

GEN IV - SINNOH

#470



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

**SHAYMIN-LAND**

GEN IV - SINNOH

#492



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

SNIVY

GEN V - UNOVA



#495



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

**SIMISAGE**

GEN V - UNOVA



#512



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

**SERVINE**

GEN V - UNOVA



#496



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

**SWADLOON**

GEN V - UNOVA



#541



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

**SERPENTERIOR**

GEN V - UNOVA



#497



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

**PANSAGE**

GEN V - UNOVA



#511



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

**COTTONEE**

GEN V - UNOVA



#546



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

**WHIMSICOTT**

GEN V - UNOVA



#547



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



PETILIL

GEN V - UNOVA



#548

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



PETILIL LILLIGANT

LILLIGANT

GEN V - UNOVA



#549

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



PETILIL LILLIGANT

TRUBBISH

GEN V - UNOVA



#568

POKÉMON NACIDO DE LA REACCIÓN QUÍMICA ENTRE UNA BOLSA DE BASURA Y RESIDUOS INDUSTRIALES.



TRUBBISH GARBODOR

GARBODOR

GEN V - UNOVA



#569

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

BASCULIN-RED-STRIPED#550

GEN V - UNOVA



#550

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



BASCULIN BASCULEGION

MARACTUS

GEN V - UNOVA



#556

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

SOLOSIS

GEN V - UNOVA

DUOSION

GEN V - UNOVA

#577

GEN V - UNOVA

**DUOSION**

GEN V - UNOVA



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



SOLOSIS DUOSION REUNICLUS

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



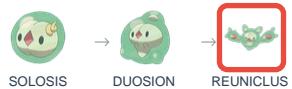
SOLOSIS DUOSION REUNICLUS

REUNICLUS #579

GEN V - UNOVA



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



AXEW #610

GEN V - UNOVA



USA SUS COLMILLOS PARA ROMPER LAS BAYAS QUE COME. ESTOS SE REGENERAN UNA Y OTRA VEZ, POR ESO SON TAN FUERTES Y AFILADOS.



GOLURK #623

GEN V - UNOVA



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



VIRIZION #640

GEN V - UNOVA



SUS CUERNOS SON HOJAS AFILADAS. SACUDE A SUS ENEMIGOS CON SUS RELAMPAGUENTES MOVIMIENTOS Y LOS REDUCE.



FRAXURE #611

GEN V - UNOVA



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



GOLETT #622

GEN V - UNOVA



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



TORNADUS-INCARNATE #641

GEN V - UNOVA



LA PARTE INFERIOR DE SU CUERPO, SIMILAR A UNA NUBE, ESTÁ RECUBIERTA DE UN CAMPO DE ENERGÍA. VUELA A 300 KM/H.



CHESPIN #650

GEN VI - KALOS



CUANDO ACUMULA ENERGÍA, LAS SUAVES PÚAS DE SU CABEZA SE VUELVEN TAN DURAS Y AFILADAS QUE HASTA PUEDEN ATRAVESAR ROCAS.



QUILLADIN
GEN VI - KALOS

#651



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



CHESPIN → QUILLADIN → CHESNAUGHT

CHARJABUG
GEN VII - ALOLA

#737



ALMACENA ELECTRICIDAD EN SU CUERPO, LO QUE PUEDE RESULTAR ÚTIL EN NUMEROSES SITUACIONES, COMO AL SALIR DE ACAMPADA.



GRUBBIN → CHARJABUG → VIKAVOLT

CHESNAUGHT
GEN VI - KALOS

#652



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



CHESPIN → QUILLADIN → CHESNAUGHT

HAWLUCHA
GEN VI - KALOS

#701



A PESAR DE SER UN POKÉMON DE PEQUEÑA ESTATURA, SU PERICIA EN EL COMBATE LE PERMITE PLANTAR CARA A POKÉMON COMO MACHAMP O HARIYAMA.

ZYGARDE-50
GEN VI - KALOS

#718



CUANDO EL ECOSISTEMA DE KALOS SE ENCUENTRA EN PELIGRO, APARECE Y REVELA SU PODER SECRETO.

CHARJABUG
GEN VII - ALOLA

#737



ALMACENA ELECTRICIDAD EN SU CUERPO, LO QUE PUEDE RESULTAR ÚTIL EN NUMEROSES SITUACIONES, COMO AL SALIR DE ACAMPADA.



GRUBBIN → CHARJABUG → VIKAVOLT

DEWPIDER
GEN VII - ALOLA

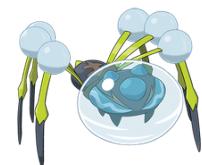
#751



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



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

**COMFEY**
GEN VII - ALOLA

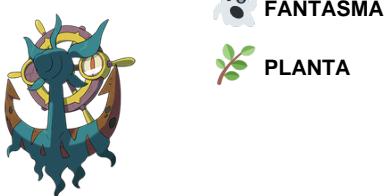
#764



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

DHELMISE
GEN VII - ALOLA

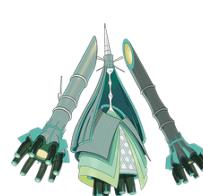
#781

 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.

CELESTEELA
GEN VII - ALOLA

#797

 ACERO
 VOLADOR

ESTE ULTRAENTE SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. PARECE HABER SIDO AVISTADO SURCANDO LOS CIELOS A VELOCIDADES VERTIGINOSAS.

RILLABOOM
GEN VIII - GALAR

#812



PLANTA

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

PLANTA



SI PLANTA SU ÚNICA EXTREMIDAD INFERIOR EN LA TIERRA Y SE EXPONE A ABUNDANTE LUZ SOLAR, SUS PÉTALOS COBRAN UN COLOR VIVO.

GROOKEY
GEN VIII - GALAR

#810



PLANTA

AL MARCAR EL RITMO CON SU BAQUETA ESPECIAL, PRODUCE UNAS ONDAS SONORAS CAPACES DE DEVOLVER LA VITALIDAD A LA FLORA.

**GOSSIFLEUR**
GEN VIII - GALAR

#829

PLANTA



SI PLANTA SU ÚNICA EXTREMIDAD INFERIOR EN LA TIERRA Y SE EXPONE A ABUNDANTE LUZ SOLAR, SUS PÉTALOS COBRAN UN COLOR VIVO.

GOSSIFLEUR

→
ELDEGOSS**ELDEGOSS**
GEN VIII - GALAR

#830



PLANTA

LAS SEMILLAS QUE TIENE ENTRE LA PELUSA SON MUY NUTRITIVAS. ARRASTRADAS POR EL VIENTO, DEVUELVEN LA VITALIDAD A LA FLORA Y A

GOSSIFLEUR

→
ELDEGOSS**THWACKY**
GEN VIII - GALAR

#811

PLANTA



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

**CHEWITLE**
GEN VIII - GALAR

#833

AGUA



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

GROOKEY

→
THWACKY→
RILLABOOM

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.

**APPLIN**
GEN VIII - GALAR

#840



HABITA DURANTE TODA SU VIDA EN EL INTERIOR DE UNA MANZANA. FINGE SER UNA FRUTA PARA PROTEGERSE DE LOS POKÉMON PÁJARO, SUS ENEMIGOS

**FLAPPLE**
GEN VIII - GALAR

#841



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

**APPLETUN**
GEN VIII - GALAR

#842



HA EVOLUCIONADO TRAS INGERIR UNA MANZANA DULCE. DE AHÍ QUE EL OLOR QUE EMANA PARA ATRAER A SUS PRESAS, LOS POKÉMON INSECTO, SEA TAN

**SILICOBRA**
GEN VIII - GALAR

#843



ALMACENA LA ARENA QUE INGIERE AL PERFORAR HOYOS EN LA SACA DEL CUERLO, CUYA CAPACIDAD LLEGA A ALCANZAR INCLUSO LOS 8 KG.

**SANDACONDA**
GEN VIII - GALAR

#844



SE RETUERCE PARA EXPULSAR POR LOS ORIFICIOS NASALES HASTA 100 KG DE ARENA. LA AUSENCIA DE ESTA MINA SU ÁNIMO.

**COPPERAJAH**
GEN VIII - GALAR

#879



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

**DRACOZOLT**
GEN VIII - GALAR

#880



LA ROBUSTEZ DE SU TREN INFERIOR LO HACÍA INVENCIBLE EN LA ANTIGÜEDAD, PERO SE EXTINGUIÓ TRAS COMERSE TODAS LAS PLANTAS DE LAS QUE SE

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.

**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.

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

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.

**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.

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.

**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



BASCULIN → BASCULEGION

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



FLORAGATO #907

GEN IX - PALDEA



PLANTA

FLORAGATO MANEJA DIERA Y HÁBILMENTE LA VID OCULTA DEBAJO DE SU LARGA PELUSA, GOLPEANDO EL DURO CAPULLO DE LA FLOR CONTRA SUS



SMOLIV #928

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

PROTEGE A SÍ MISMO DE LOS ENEMIGOS EMITIENDO ACEITE DE LA FRUTA EN SU CABEZA. ESTE ACEITE ES LO SUFICIENTEMENTE AMARGO Y



DOLLIV #929

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

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



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



SPIDOPS #918

GEN IX - PALDEA



BICHO

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.



ARBOLIVA #930

GEN IX - PALDEA



PLANTA

NORMAL

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



SQUAWKABILLY-GREEN #931

GEN IX - PALDEA



NORMAL

VOLADOR

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

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



TADBULL → BELLIBOLT

CYCLIZAR

#967

GEN IX - PALDEA

 DRAGÓN
 NORMAL

AL PARECER, CYCLIZAR HA PERMITIDO A LA GENTE MONTARSE EN SU ESPALDA DESDE TIEMPOS ANCESTRALES. SE HAN ENCONTRADO REPRESENTACIONES DE

CAPSAKID

#951

GEN IX - PALDEA

 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

IRON-THORNS

#995

GEN IX - PALDEA

 ROCA
 ELÉCTRICO

TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON UN POKÉMON INTRODUCIDO EN UNA REVISTA DUDOSA COMO UN TYRANITAR DE UN BILLÓN DE AÑOS EN EL FUTURO.

SCOVILLAIN

#952

GEN IX - PALDEA

 PLANTA

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



CAPSAKID → SCOVILLAIN

RABSCA

#954

GEN IX - PALDEA

 BICHO
 PSÍQUICO

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



RELLOR → RASCA

CYCLIZAR

#967

GEN IX - PALDEA

 DRAGÓN
 NORMAL

AL PARECER, CYCLIZAR HA PERMITIDO A LA GENTE MONTARSE EN SU ESPALDA DESDE TIEMPOS ANCESTRALES. SE HAN ENCONTRADO REPRESENTACIONES DE

IRON-THORNS

#995

GEN IX - PALDEA

 ROCA
 ELÉCTRICO

TIENE ALGUNAS SIMILITUDES CON UN POKÉMON INTRODUCIDO EN UNA REVISTA DUDOSA COMO UN TYRANITAR DE UN BILLÓN DE AÑOS EN EL FUTURO.

ROARING-MOON

#1005

GEN IX - PALDEA

 DRAGÓN
 SINIESTRO

ES POSIBLE QUE ESTA SEA LA CRIATURA CATALOGADA COMO LUNA BRAMANTE EN UN DIARIO DE EXPEDICIÓN QUE TODAVÍA GUARDA MUCHOS MISTERIOS.

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.

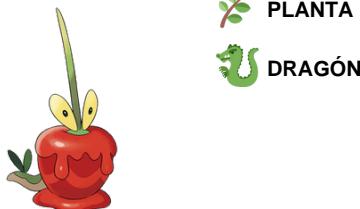
DIPPLIN

#1011

GEN IX - PALDEA



PLANTA



DRAGÓN

DIPPLIN ES DOS CRIATURAS EN UN SOLO POKÉMON. SU EVOLUCIÓN FUE DESENCADENADA POR UNA MANZANA ESPECIAL QUE SOLO CRECE EN UN

**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.

**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

**CLEFAIRY**

#035

GEN I - KANTO



SE DICE QUE LA FELICIDAD LLEGARÁ A QUIEN VEA A UN GRUPO DE CLEFAIRY BAILANDO A LA LUZ DE LA LUNA LLENA.

**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.

**OGERPON**

#1017

GEN IX - PALDEA



PLANTA



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

**CLEFABLE**

#036

GEN I - KANTO



SU OÍDO ES TAN AGUDO QUE PUEDE OÍR UNA AGUJA CAER A 1 KM. VIVE EN MONTAÑAS SOLITARIAS.

**JIGGLYPUFF**

#039

GEN I - KANTO



NORMAL



CAUTIVA CON LA MIRADA A SU ENEMIGO Y HACE QUE SE QUEDE PROFUNDAMENTE DORMIDO MIENTRAS ENTONA UNA DULCE MELODÍA.



WIGGLYTUFF

GEN I - KANTO



#040



SU PIEL ES TAN SUAVE QUE SI DOS DE ELLOS SE ACURRUCAN JUNTOS, NO QUERRÁN SEPARARSE NUNCA.

**LICKITUNG**

GEN I - KANTO



#108



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

**SLOWPOKE**

GEN I - KANTO



#079



DESCANSA OCIOSO JUNTO AL AGUA. SI ALGO MUEDE SU COLA, NO LO NOTARÁ EN TODO EL DÍA.

**CHANSEY**

GEN I - KANTO



#113



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

**SLOWBRO**

GEN I - KANTO



#080



TIENE UNA COLA TAN APETECIBLE, QUE EL SHELLDER QUE VA ENGANCHADO A ELLA NO SE SOLTARÁ POR NADA DEL MUNDO.

**MR-MIME**

GEN I - KANTO



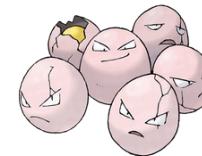
#122



PARA REPELER ATAQUES, SOLIDIFICA EL AIRE Y CREA MUROS INVISIBLES CON EMANACIONES DE SUS DEDOS.

**EXEGGCUTE**

GEN I - KANTO



#102



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

**PORYGON**

GEN I - KANTO



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

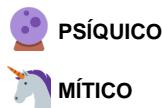


MEW

GEN I - KANTO



#151



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

CLEFFA

GEN II - JOHTO



#173

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

**HOPPIP**

GEN II - JOHTO



#187

SLOWKING

GEN II - JOHTO



#199

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

**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.

**FLAAFFY**

GEN II - JOHTO



#180

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

**HOPPIP**

GEN II - JOHTO



#187

SLOWKING

GEN II - JOHTO



#199

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

**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.



SMOOCHUM

#238

GEN II - JOHTO

 HIELO
 PSÍQUICO

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

**SKITTY**

#300

GEN III - HOENN



NORMAL

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

**MILTANK**

#241

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

BLISSEY

#242

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

**WHISMUR**

#293

GEN III - HOENN



NORMAL

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

**MILOTIC**

#350

GEN III - HOENN



AGUA

MILOTIC ES IMPRESIONANTEMENTE BELLO. QUIENES LO VEN, TEMEN PERDER LAS GANAS DE LUCHAR CONTRA ÉL.

**GOREBYSS**

#368

GEN III - HOENN



AGUA

VIVE EN EL FONDO DEL MAR. EN PRIMAVERA, SU CUERPO ROSADO ADQUIERE COLORES MÁS VIVOS.

**LUVDISC**

#370

GEN III - HOENN



AGUA

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

CHERUBI

#420

GEN IV - SINNOH



BAJO LA LUZ SOLAR ES ROJO. LA ESFERA PEQUEÑA PIERDE SUS NUTRIENTES Y SE SECA PARA ANUNCIAR LA EVOLUCIÓN.



CHERUBI CHERRIM

MESPRESSIT

#481

GEN IV - SINNOH

**LEGENDARIO**

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA EMOCIÓN. ENSEÑÓ A LOS HUMANOS LA NOBLEZA DEL DOLOR Y LA ALEGRÍA.

MIME-JR

#439

GEN IV - SINNOH



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



LES DA A SUS AMIGOS UNA ROCA CON FORMA DE HUEVO QUE TRANSPORTA EN LA BOLSITA DE SU PANZA.



HAPPINY CHANSEY BLISSEY

LICKILICKY

#463

GEN IV - SINNOH



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



LICKITUNG LICKILICKY

MESPRESSIT

#481

GEN IV - SINNOH

**LEGENDARIO****MUNNA**

#517

GEN V - UNOVA



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



MUNNA MUSHARNA

MUSHARNA

#518

GEN V - UNOVA



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



MUNNA MUSHARNA

AUDINO

#531

GEN V - UNOVA



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

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.



SAWSBUCK

ALOMOMOLA #594

GEN V - UNOVA



AGUA

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

SPRITZEE #682

GEN VI - KALOS



HADA

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



AROMATISSE

AROMATISSE #683

GEN VI - KALOS



HADA

PUEDE PRODUCIR MULTITUD DE OLORES DIFERENTES Y, EN COMBATE, SECRETA LOS QUE LE RESULTAN MOLESTOS AL ENEMIGO PARA ASÍ CONTAR CON CIERTA



AROMATISSE

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

**DIANCIE** #719

GEN VI - KALOS



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.

FOMANTIS #753

GEN VII - ALOLA

PLANTA



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



LURANTIS

LURANTIS #754

GEN VII - ALOLA

PLANTA



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



LURANTIS

STUFFUL

#759

GEN VII - ALOLA



NORMAL

LUCHA

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

**HATENNA**

#856

GEN VIII - GALAR

PSÍQUICO



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

**BEWEAR**

#760

GEN VII - ALOLA



NORMAL

LUCHA

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

**BRUXISH**

#779

GEN VII - ALOLA



AGUA

PSÍQUICO

CUANDO LA PROTUBERANCIA QUE TIENE EN LA CABEZA EMITE PODERES PSÍQUICOS, SE ESCUCHA COMO UN RUIDO DE DIENTES RECHINANDO MUY MOLESTO.

TAPU-LELE

#786

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO

HADA

LEGENDARIO

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

HATTREM

#857

GEN VIII - GALAR

PSÍQUICO



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

**HATTERENE**

#858

GEN VIII - GALAR

PSÍQUICO

HADA



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

**IMPIDIMP**

#859

GEN VIII - GALAR

SINIESTRO

HADA



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



MORGREM #860

GEN VIII - GALAR



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

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

TINKATINK #957

GEN IX - PALDEA



HADA



ACERO

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



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

TINKATUFF #958

GEN IX - PALDEA



HADA



ACERO

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



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

TINKATON #959

GEN IX - PALDEA



HADA



ACERO

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



TINKATINK → TINKATUFF → TINKATON

ORTHWORM #968

GEN IX - PALDEA



ACERO

CUANDO ES ATACADO, ESTE POKÉMON UTILIZARÁ LOS TENTÁCULOS DE SU CUERPO COMO PUÑOS Y ATACARÁ A SU Oponente CON UNA tormenta de

FLAMIGO #973

GEN IX - PALDEA



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.

TATSUGIRI-CURLY #978

GEN IX - PALDEA



DRAGÓN



AGUA

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

SCREAM-TAIL #985

GEN IX - PALDEA



HADA

PSÍQUICO

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

RATTATA #019

GEN I - KANTO



NORMAL

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



RATTATA → RATICATE

NIDORAN-M #032

GEN I - KANTO



VENENO

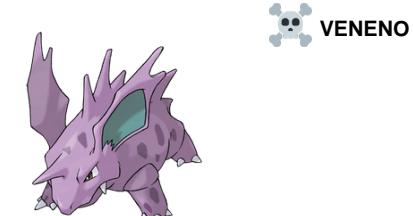
SACA LAS OREJAS POR ENCIMA DE LA HIERBA PARA EXPLORAR EL TERRITORIO. LE PROTEGE SU CUERNO VENENOSO.



NIDORAN-M → NIDORINO → NIDOKING

NIDORINO #033

GEN I - KANTO



VENENO

LEVANTA SUS GRANDES OREJAS PARA VIGILAR. SI DETECTA ALGO, ATACARÁ DE INMEDIATO.



NIDORAN-M → NIDORINO → NIDOKING

EKANS #023

GEN I - KANTO



VENENO

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



EKANS → ARBOK

ARBOK #024

GEN I - KANTO



VENENO

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



EKANS → ARBOK

NIDOKING #034

GEN I - KANTO



VENENO

TIERRA

ES FÁCIL RECONOCERLO POR TENER UNA DURA PIEL Y UN GRAN CUERNO LLENO DE PELIGROSÍSIMO VENENO.

ZUBAT #041

GEN I - KANTO



VENENO

VOLADOR

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



ZUBAT → GOLBAT → CROBAT

GOLBAT

GEN I - KANTO



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

 VENENO
 VOLADOR

#042

MUK

GEN I - KANTO



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

VENENO

#089

VENONAT

GEN I - KANTO



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

 BICHO
 VENENO

#048

VENOMOTH

GEN I - KANTO



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

 BICHO
 VENENO

#049

GRIMER

GEN I - KANTO



NACE DE LODO ALTERADO AL FILTRARSE EN EL AGUA LOS RAYOS X REFLEJADOS POR LA LUNA. SE ALIMENTA DE SUSTANCIAS DESAGRADABLES.

VENENO

GRIMER → MUK

#088

MUK

GEN I - KANTO



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

VENENO

SHELDER

GEN I - KANTO

AGUA

#090

CLOYSTER

GEN I - KANTO



A LOS CLOYSTER QUE VIVEN EN LAS FUERTES CORRIENTES MARINAS LES CRECEN LARGAS Y AFILADAS PÚAS EN LA CONCHA.

 AGUA
 HIELO

#091

GASTLY

GEN I - KANTO

 FANTASMA
 VENENO

SU ETÉREO CUERPO ESTÁ HECHO DE GAS. PUEDE ENVOLVER A UN OPONENTE DE CUALQUIER TAMAÑO HASTA AHOGARLO.

GASTLY → HAUNTER → GENGAR

#092

HAUNTER

#093

GEN I - KANTO

 FANTASMA
 VENENO

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

 → →
GASTLY HAUNTER GENGAR**GENGAR**

#094

GEN I - KANTO

 FANTASMA
 VENENO

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

 → →
GASTLY HAUNTER GENGAR**STARMIE**

#121

GEN I - KANTO

 AGUA
 PSÍQUICO

SU NÚCLEO CENTRAL BRILLA CON LOS COLORES DEL ARCOÍRIS. PARA ALGUNOS TIENE EL VALOR DE UNA GEMA.

 →
STARLY STARMIE**DITTO**

#132

GEN I - KANTO



NORMAL

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

KOFFING

#109

GEN I - KANTO



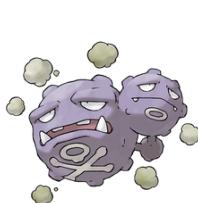
VENENO

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

 →
KOFFING WEEZING**WEEZING**

#110

GEN I - KANTO



VENENO

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

 →
KOFFING WEEZING**AERODACTYL**

#142

GEN I - KANTO

 ROCA
 VOLADOR

SE REGENERÓ A PARTIR DE MATERIAL GENÉTICO DE UN DINOSAURIO ENCONTRADO EN ÁMBAR. CUANDO VUELA EMITE ESCANDALOSOS ALARIDOS.

MEWTWO

#150

GEN I - KANTO

 PSÍQUICO
 LEGENDARIO

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

CROBAT

GEN II - JOHTO

#169



VENENO



VOLADOR



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.

**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.

**GRANBULL**

GEN II - JOHTO

#210



HADA



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

**ESPEON**

GEN II - JOHTO

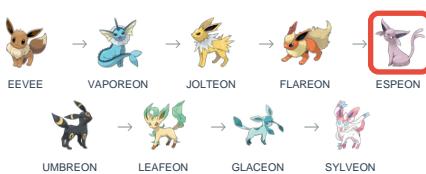
#196



PSÍQUICO



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

**FORRETRESS**

GEN II - JOHTO

#205



BICHO



ACERO



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

**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.

**TYROGUE**

GEN II - JOHTO

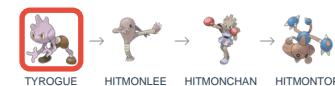
#236



LUCHA



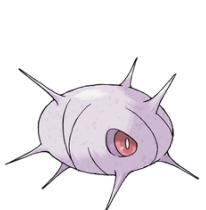
ATACA SIEMPRE CON MUCHA ENERGÍA. PARA FORTALECERSE A SÍ MISMO, SIGUE LUCHANDO AUNQUE PIERDA.



CASCOON

#268

GEN III - HOENN



ESTÁ FORMADO POR SEDA QUE SE ENDURECE POCO A POCO. SI SE RESQUEBRAJA EL CAPULLO, ESTÁ A PUNTO DE EVOLUCIONAR.

**SWALOT**

#317

GEN III - HOENN



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

**DELCATTY**

#301

GEN III - HOENN



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

**SABLEYE**

#302

GEN III - HOENN



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

ILLUMISE

#314

GEN III - HOENN



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

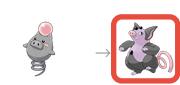
GRUMPIG

#326

GEN III - HOENN



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

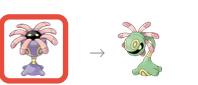
**LILEEP**

#345

GEN III - HOENN



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

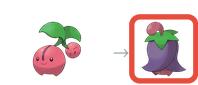
**CHERRIM**

#421

GEN IV - SINNOH



CUANDO LOS RAYOS DE SOL INUNDAN SU CAPULLO, ABRE DE PAR EN PAR SUS PÉTALOS Y SE VUELVE MUY DINÁMICO.



SHELLOS

#422

GEN IV - SINNOH



AGUA

NO HAY QUE APRETARLE MUY FUERTE, YA QUE, SI LO HACES, SECRETA UN MISTERIOSO FLUIDO MORADO.



SHELLOS → GASTRODON

GASTRODON

#423

GEN IV - SINNOH



AGUA



TIERRA

SI SE VE AMENAZADO POR SUS ENEMIGOS NATURALES, SEGREGA UN LÍQUIDO MORADO Y HUYE RÁPIDAMENTE.



SHELLOS → GASTRODON

AMBIPOOM

#424

GEN IV - SINNOH



NORMAL

HABITAN EN GRANDES COLONIAS Y FORMAN ANILLOS UNIENDO SUS COLAS, APARENTEMENTE EN SIGNO DE AMISTAD.



AIPOM → AMBIPOOM

DRIFLOON

#425

GEN IV - SINNOH



FANTASMA



VOLADOR

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



DRIFLOON → DRIFBLIM

DRIFBLIM

#426

GEN IV - SINNOH



FANTASMA



VOLADOR

TRANSPORTA A GENTE Y A POKÉMON VOLANDO, PERO, COMO SE DEJA LLEVAR, PUEDE ACABAR EN CUALQUIER SITIO.



DRIFLOON → DRIFBLIM

MISMAGIUS

#429

GEN IV - SINNOH



FANTASMA

RECITA CÁNTICOS. ALGUNOS DE ELLOS ATORMENTAN A SUS RIVALES, MIENTRAS QUE OTROS PRODUCEN FELICIDAD.



MISDREAVUS → MISMAGIUS

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

SPIRITOMB

#442

GEN IV - SINNOH



FANTASMA

SINIESTRO

SE FORMÓ A PARTIR DE 108 ESPÍRITU. ESTÁ UNIDO A LA FISURA DE UNA PIEDRA ANGULAR MÍSTICA.



AGUA

DRAGÓN

LEGENDARIO

PALKIA

#484

GEN IV - SINNOH

SE DICE QUE VIVE EN UNA DIMENSIÓN ESPACIAL PARALELA. APARECE EN LA MITOLOGÍA.

SKORUPI

#451

GEN IV - SINNOH



VENENO

BICHO

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



SKORUPI → DRAPION

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

DRAPION

#452

GEN IV - SINNOH



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

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

PALKIA

#484

GEN IV - SINNOH

SE DICE QUE VIVE EN UNA DIMENSIÓN ESPACIAL PARALELA. APARECE EN LA MITOLOGÍA.

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

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

GEN V - UNOVA

#575



PSÍQUICO



LA LUZ DE LAS ESTRELLAS ORIGINA SU PODER. DE NOCHE, MARCA SU POSICIÓN HACIENDO LEVITAR PIEDRAS CON SU PODER PSÍQUICO.

**GOOMY**

GEN VI - KALOS

#704



DRAGÓN



ES EL POKÉMON DE TIPO DRAGÓN MÁS DÉBIL. HABITA EN ZONAS OSCURAS Y HÚMEDAS PARA EVITAR QUE SU VISCOSO CUERPO SE SEQUE.

**GOTHITELLE**

GEN V - UNOVA

#576



PSÍQUICO



SU INMENSO PODER PSÍQUICO DISTORSIONA EL ESPACIO Y LE PERMITE REFLEJAR INCLUSO ESTRELLAS A AÑOS LUZ DE DISTANCIA.

**MIENSHAO**

GEN V - UNOVA

#620



LUCHA



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

**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.

GOOMY

GEN VI - KALOS

#704

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

**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.

**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.



NOIVERN

#715

GEN VI - KALOS



SURCA EL CIELO NOCTURNO CUANDO NI SIQUIERA LA LUNA BRILLA Y ATACA A PRESAS INCAUTAS. ES IMBATIBLE EN COMBATES QUE TIENEN LUGAR A

**SHIINOTIC**

#756

GEN VII - ALOLA



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

**HOOPA**

#720

GEN VI - KALOS



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

CRAKBRAWLER

#739

GEN VII - ALOLA



PROTEGE SUS PUNTOS DÉBILES CON LAS PINZAS Y PROPINA PUÑETAZOS EN CUANTO TIENE OCASIÓN. CUANDO PIERDE, LLORA LÁGRIMAS ESPUMOSAS.

**MOREULL**

#755

GEN VII - ALOLA



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

**SHIINOTIC**

#756

GEN VII - ALOLA



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

**BOUNSWEET**

#761

GEN VII - ALOLA



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

**STEEENE**

#762

GEN VII - ALOLA



EL CÁLIZ DE SU CABEZA SE HA DESARROLLADO Y LE PROTEGE TODO EL CUERPO. ES TAN DURO QUE NO LE IMPORTA QUE LO PICOTEEN LOS

**TSAREENA**

#763

GEN VII - ALOLA



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



TAPU-FINI

#788

GEN VII - ALOLA



AGUA
 HADA
 LEGENDARIO

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

LUNALA

#792

GEN VII - ALOLA



PSÍQUICO
 FANTASMA
 LEGENDARIO

SE DICE QUE ES LA EVOLUCIÓN FINAL HEMBRA DE COSMOG. SU TERCER OJO APARECE CUANDO SE TRASLADA A UN MUNDO DISTINTO.

→ → →

COSMOG → COSMOEM → SOLGALEO → LUNALA

CORVIKNIGHT

#823

GEN VIII - GALAR



VOLADOR
 ACERO

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

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO
 VENENO

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

→

TOXEL → TOXTRICITY

TOXEL

#848

GEN VIII - GALAR

POIPOLE

#803

GEN VII - ALOLA



VENENO

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

→

POIPOLE → NAGANADEL

NAGANADEL

#804

GEN VII - ALOLA



VENENO
 DRAGÓN

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

→

POIPOLE → NAGANADEL

CORVIKNIGHT

#823

GEN VIII - GALAR

VOLADOR
 ACERO

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

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO
 VENENO

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

→

TOXEL → TOXTRICITY

TOXEL

#848

GEN VIII - GALAR

TOXTRICITY-AMPED

#849

GEN VIII - GALAR



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

SINISTEA

#854

GEN VIII - GALAR

FANTASMA



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

→

SINISTEA → POLTEAGEIST

→ →

ROOKIDEE → CORVISQUIRE → CORVIKNIGHT

POLTEAGEIST

#855

GEN VIII - GALAR



FANTASMA

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



SINISTEA → POLTEAGEIST

INDEEDEE-MALE

#876

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



NORMAL

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

GRIMMSNARL

#861

GEN VIII - GALAR



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

MR-RIME

#866

GEN VIII - GALAR



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

PINCURCHIN

#871

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO

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

INDEEDEE-FEM

#876

GEN VIII - GALAR



PSÍQUICO



NORMAL

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

ETERNATUS

#890

GEN VIII - GALAR



VENENO



DRAGÓN



LEGENDARIO

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

GREAT-TUSK

#984

GEN IX - PALDEA



TIERRA



LUCHA

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

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

CHARMANDER #004

GEN I - KANTO



🔥 FUEGO

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



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

CHARMELEON #005

GEN I - KANTO



🔥 FUEGO

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



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

CHARIZARD #006

GEN I - KANTO



🔥 FUEGO

羽毛 VOLADOR

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



CHARMANDER CHARMELEON CHARIZARD

VILEPLUME #045

GEN I - KANTO



🌿 PLANTA

💀 VENENO

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



ODDISH GLOOM VILEPLUME BELLOSSOM

PARAS #046

GEN I - KANTO



웜 BICHO

🌿 PLANTA

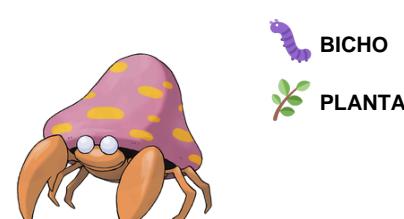
LLEVA EN EL LOMO DOS SETAS PARÁSITAS LLAMADAS TOCHUKASO, QUE CRECEN CON ÉL.



PARAS PARASECT

PARASECT #047

GEN I - KANTO



웜 BICHO

🌿 PLANTA

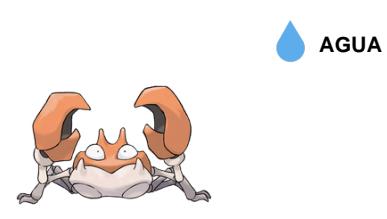
PARASECT ESTÁ DOMINADO POR UNA SETA PARÁSITA MAYOR QUE ÉL. DISPERSA ESPORAS VENENOSAS.



PARAS PARASECT

KRABBY #098

GEN I - KANTO



💧 AGUA

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



KRABBY KINGLER

KINGLER #099

GEN I - KANTO



💧 AGUA

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



KRABBY KINGLER

VOLTORB
GEN I - KANTO

#100



ELÉCTRICO

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

**ELECTRODE**
GEN I - KANTO

#101



ELÉCTRICO

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

**JYNX**
GEN I - KANTO

#124

HIELO
PSÍQUICO

CAMINA MOVIENDO LAS CADERAS DE FORMA LLAMATIVA. PUEDE HACER QUE LA GENTE BAILE A SU RITMO.

**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.

**GOLDEEN**
GEN I - KANTO

#118

GEN I - KANTO

#118



AGUA

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

**SEAKING**
GEN I - KANTO

#119

GEN I - KANTO



AGUA

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

**JYNX**
GEN I - KANTO

#124

MAGIKARP
GEN I - KANTO

#129

GEN I - KANTO

#129



AGUA

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

**FLAREON**
GEN I - KANTO

#136

GEN I - KANTO

FUEGO



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



SMOOCHUM

JYNX

MAGBY MAGMAR MAGMORTAR

Gyarados

LEDYBA

GEN II - JOHTO



#165

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



LEDYBA → LEDIAN

LEDIAN

GEN II - JOHTO



#166

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



LEDYBA → LEDIAN

ARIADOS

GEN II - JOHTO



#168

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



SPINARAK → ARIADOS

YANMA

GEN II - JOHTO



#193

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



YANMA → YANMEGA

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

SLUGMA

GEN II - JOHTO



#218

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



SLUGMA → MAGCARGO

MAGCARGO

GEN II - JOHTO



#219

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



SLUGMA → MAGCARGO

OCTILLERY

GEN II - JOHTO



#224

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



REMORAIID → OCTILLERY

DELIBIRD

#225

GEN II - JOHTO



HIELO

VOLADOR

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

PORYGON2

#233

GEN II - JOHTO



NORMAL

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

**TORCHIC**

#255

GEN III - HOENN



FUEGO

EN SU INTERIOR, GUARDA UNA LLAMA QUE ARDE SIN CESAR. SI SE LE ABRAZA, SE NOTA QUE TIENE UNA TEMPERATURA MUY ALTA.

**COMBUSKEN**

#256

GEN III - HOENN



FUEGO

LUCHA

SU HABILIDAD LE PERMITE DAR DIEZ PATADAS POR SEGUNDO. LANZA POTENTES GRITOS PARA INTIMIDAR.

**MAGBY**

#240

GEN II - JOHTO



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.

**HO-OH**

#250

GEN II - JOHTO



FUEGO

VOLADOR

LEGENDARIO

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



BICHO

WURMPLE

#265

GEN III - HOENN



FUEGO

LUCHA

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



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



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

CARVANHA
GEN III - HOENN

#318

 AGUA
 SINIESTRO

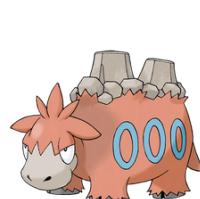
ATACAN EN GRUPO A LOS BARCOS Y LOS HUNDEN A BASE DE BOCADOS. HABITAN EN LOS RÍOS DE LA JUNGLA.



CARVANHA → SHARPEDO

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

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.

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.



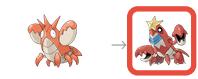
CORPHISH → CRAWDAUNT

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.



CORPHISH → CRAWDAUNT

LATIAS
GEN III - HOENN

#380

 DRAGÓN
 PSÍQUICO
 LEGENDARIO

SE COMUNICA POR TELEPATÍA. SU PLUMAJE REFLEJA LA LUZ, LO QUE LE PERMITE HACERSE INVISIBLE.

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.

DEOXYS-NORMAL #386
GEN III - HOENNPSÍQUICO
MÍTICO

SURGIÓ A RAÍZ DE LA MUTACIÓN DE ADN DE UN VIRUS ALIENÍGENA QUE CAYÓ A LA TIERRA EN UN METEORITO.

KRICKETOT #401
GEN IV - SINNOH

BICHO



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

ROTOT #479
GEN IV - SINNOHELÉCTRICO
FANTASMA

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



DESDE HACE MUCHO TIEMPO SE ESTUDIA SU SINGULAR MOTOR COMO FUENTE DE ENERGÍA MOTRIZ.

KRICKETUNE #402
GEN IV - SINNOH

BICHO



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

TEPIG #498
GEN V - UNOVA

FUEGO



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

MAGMORTAR #467
GEN IV - SINNOH

FUEGO



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

**PIGNITE** #499
GEN V - UNOVAFUEGO
LUCHA

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



EMBOAR

#500

GEN V - UNOVA

 FUEGO
 LUCHA

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



TEPIG

PIGNITE

EMBOAR

PANSEAR

#513

GEN V - UNOVA



FUEGO

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



PANSEAR

SIMISEAR

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.



VENIPEDE

WHIRLIPEDA

SCOLIPEDE

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.



VENIPEDE

WHIRLIPEDA

SCOLIPEDE

SIMISEAR

#514

GEN V - UNOVA



FUEGO

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



PANSEAR

SIMISEAR

THROH

#538

GEN V - UNOVA



LUCHA

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

DARUMAKA

#554

GEN V - UNOVA

FUEGO



COMO SUS EXCREMENTOS ESTÁN MUY CALIENTES, LA GENTE DE ANTAÑO SE LOS METÍA EN LOS BOLSILLOS PARA CALENTARSE.



DARUMAKA

DARMANITAN

DARMANITAN-STANDARD #555

GEN V - UNOVA



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



DARUMAKA



DARMANITAN

DWEBBLE #557

GEN V - UNOVA



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

SHELMET #616

GEN V - UNOVA



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



SHELMET



ACCELGOR

ACCELGOR #617

GEN V - UNOVA



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



SHELMET



ACCELGOR

DRUDDIGON #621

GEN V - UNOVA

**PAWNIARD #624**

GEN V - UNOVA



SU CUERPO ESTÁ PROVISTO DE HOJAS AFILADAS. CUANDO SE DESGASTAN, LAS AFILA CON CANTOS RODADOS A LA ORILLA DEL RÍO.



PAWNIARD



BISHARP



KINGAMBIT

CRUSTLE #558

GEN V - UNOVA



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



DWEBBLE

CRUSTLE

SCRAFTY #560

GEN V - UNOVA



SE PROTEGE DE LOS ATAQUES CON LA MUDA DE SU PIEL MIENTRAS REPARTE PATADAS. CUANTO MAYOR ES SU CRESTA, MÁS SE LE RESPETA.



SCRAGGY

SCRAFTY

BISHARP

#625

GEN V - UNOVA



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

**BRAVIARY**

#628

GEN V - UNOVA



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

**HEATMOR**

#631

GEN V - UNOVA



USA SU LENGUA DE FUEGO PARA DERRETIR LA ARMADURA DE ACERO DE LOS DURANT Y LLEGAR ASÍ HASTA SU INTERIOR.

FENNEKIN

#653

GEN VI - KALOS



TRAS MASTICAR E INGERIR PEQUEÑAS RAMAS SE SIENTE PLETÓRICO Y EXPULSA AIRE CALIENTE POR SUS GRANDES OREJAS A TEMPERATURAS SUPERIORES A

**BRAIXEN**

#654

GEN VI - KALOS



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.

**DELPHOX**

#655

GEN VI - KALOS



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.

**FLETCHLING**

#661

GEN VI - KALOS



ES MUY AMIGABLE Y SE COMUNICA CON SUS ALIADOS MEDIANTE MELODIOSOS GORJEOS Y EL MOVIMIENTO DE SU COLA Y SUS GRÁCILES ALAS.

**FLETCHINDER**

#662

GEN VI - KALOS



LANZA CHISPAS POR SU PICO Y PRENDE FUEGO A LA HIERBA ALTA PARA ASÍ SORPRENDER A SUS PRESAS Y ATRAPARLAS CUANDO INTENTAN



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.

**TORRACAT**

#726

GEN VII - ALOLA

FUEGO



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

**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

**INCINEROAR**

#727

GEN VII - ALOLA

FUEGO

SINIESTRO



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

**YVELTAL**

#717

GEN VI - KALOS

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

LITTEN

#725

GEN VII - ALOLA

FUEGO



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

**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.

TURTONATOR

#776

GEN VII - ALOLA

FUEGO

DRAGÓN



POSEE UN CAPARAZÓN QUE ESTALLA AL CONTACTO. EL ORIFICIO QUE SE APRECIA EN SU VIENTRE ES SU PUNTO DÉBIL.

TAPU-BULU

#787

GEN VII - ALOLA



PLANTA

HADA

LEGENDARIO

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

BUZZWOLE

#794

GEN VII - ALOLA



BICHO

LUCHA

UN ULTRAENTE PROCEDENTE DE OTRO MUNDO. SE DESCONOCE SI EXHIBE SU ROBUSTO CUERPO A MODO DE AMENAZA O PARA QUE LO ADMIREN.

CENTISKORCH

#851

GEN VIII - GALAR



FUEGO

BICHO

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

**ZAMAZENTA**

#889

GEN VIII - GALAR



LUCHA

LEGENDARIO

ESTE POKÉMON SE ERIGIÓ EN SALVADOR DE GALAR, TRAS UNIR FUERZAS CON UN REY DE LOS HOMBRES. ABSORBE EL METAL PARA UTILIZARLO EN COMBATE.

ORBEETLE

#826

GEN VIII - GALAR



BICHO

PSÍQUICO

ESTE POKÉMON ES CONOCIDO POR SU INTELIGENCIA. EL GRAN TAMAÑO DE SU CEREBRO ES UN INDICIO DE LA MAGNITUD DE SUS PODERES PSÍQUICOS.

**SIZZLIPEDA**

#850

GEN VIII - GALAR



FUEGO

BICHO

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

**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

**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.



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



FUECOCO CROCALOR SKELEDIRGE

CHARCADET #935

GEN IX - PALDEA



FUEGO

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



CHARCADET ARMAROUGE CERULEEDGE

WUGTRIO #961

GEN IX - PALDEA



AGUA

TIENE UN TEMPERAMENTO FEROZ, CONTRARIO A LO QUE SU APARIENCIA PODRÍA SUGERIR. ENVUELVE SUS LARGOS CUERPOS ALREDEDOR DE SU



WIGLETT WUGTRIO

SLITHER-WING #988

GEN IX - PALDEA



BICHO

LUCHA

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

ARMAROUGE #936

GEN IX - PALDEA



FUEGO

PSÍQUICO

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



CHARCADET ARMAROUGE CERULEEDGE

KLAWF #950

GEN IX - PALDEA



ROCA

KLAWF CUELGA BOCA ABAJO DE LOS ACANTILADOS, ESPERANDO A SU PRESA. PERO Klawf NO PUEDE PERMANECER EN ESTA POSICIÓN POR MUCHO TIEMPO

IRON-BUNDLE #991

GEN IX - PALDEA



HIELO

AGUA

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

CHI-YU #1004

GEN IX - PALDEA



SINIESTRO

FUEGO

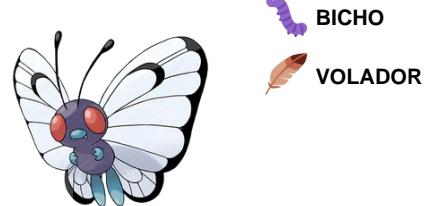
LEGENDARIO

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

KOROIDON #1007
GEN IX - PALDEA

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.

BUTTERFREE #012
GEN I - KANTO

BICHO
VOLADOR

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

**TOGEPI** #175
GEN II - JOHTO

HADA

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

**TOGETIC** #176
GEN II - JOHTO

HADA
VOLADOR

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

**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.

**MAREEP** #179
GEN II - JOHTO**MAREEP** #179
GEN II - JOHTO

ELÉCTRICO

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

**SMEARGLE** #235
GEN II - JOHTO

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.

**RALTS**

GEN III - HOENN

#280

- PSÍQUICO
- HADA

SI SUS CUERNOS PERCIBEN EMOCIONES POSITIVAS DE PERSONAS O POKÉMON, SU CUERPO SE CALIENTA UN POCO.

**LINOONE**

GEN III - HOENN

#264

- NORMAL



EN LÍNEA RECTA CORRE A ALGO MÁS DE 100 KM/H, PERO NO ES TAN HÁBIL SI HAY CURVAS DE POR MEDIO.

**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.

**SILCOON**

GEN III - HOENN

#266

- BICHO



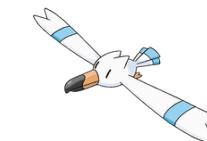
SE AGARRA CON SU SEDA A LAS RAMAS DE UN ÁRBOL Y ESPERA SU EVOLUCIÓN BEBIENDO AGUA DE LLUVIA.

**WINGULL**

GEN III - HOENN

#278

- AGUA
- VOLADOR



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

**GARDEVOIR**

GEN III - HOENN

#282

- PSÍQUICO
- HADA



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

**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.



ZANGOOSE

#335

GEN III - HOENN



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

ABSOL

#359

GEN III - HOENN



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

SNOVER

#459

GEN IV - SINNOH



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

**ABOMASNOW**

#460

GEN IV - SINNOH



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

**SHELGON**

#372

GEN III - HOENN



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

**TOGEKISS**

#468

GEN IV - SINNOH



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

**PACHIRISU**

#417

GEN IV - SINNOH



CREA BOLAS DE PELO QUE CREPITAN CON ELECTRICIDAD ESTÁTICA. LAS ALMACENA EN AGUJEROS DE ÁRBOLES.

GALLADE

#475

GEN IV - SINNOH



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



FROSCLASS

#478

GEN IV - SINNOH



HIELO



FANTASMA



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



SNORUNT



GLALIE



FROSCLASS

DIALGA

#483

GEN IV - SINNOH



ACERO



DRAGÓN



LEGENDARIO



UN POKÉMON DE LEYENDA. SE DICE QUE EL TIEMPO COMENZÓ A AVANZAR CUANDO DIALGA NACIÓ.

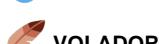
SWANNA

#581

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.



DUCKLETT



SWANNA

VANILLITE

#582

GEN V - UNOVA



HIELO



LANZA UN ALIENTO DE -50 °C. CREA BLOQUES DE NIEVE Y ES CAPAZ DE LOGRAR QUE NIEVE A SU ALREDEDOR.



VANILLITE



VANILLISH



VANILLUXE

REGIGIGAS

#486

GEN IV - SINNOH



NORMAL



LEGENDARIO



SE DICE QUE USÓ ROCAS, MAGMA Y UN HIELO ESPECIAL DE MONTAÑA PARA CREAR POKÉMON CON SU ASPECTO.

ARCEUS

#493

GEN IV - SINNOH



NORMAL



MÍTICO



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

SWANNA

#581

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.



DUCKLETT



SWANNA

VANILLITE

#582

GEN V - UNOVA



HIELO



LANZA UN ALIENTO DE -50 °C. CREA BLOQUES DE NIEVE Y ES CAPAZ DE LOGRAR QUE NIEVE A SU ALREDEDOR.



VANILLITE



VANILLISH



VANILLUXE

VANILLISH

#583

GEN V - UNOVA



HIELO



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



VANILLITE



VANILLISH



VANILLUXE

VANILLUXE

#584

GEN V - UNOVA



HIELO



SI SUS DOS CABEZAS SE IRRITAN AL MISMO TIEMPO, GENERA UNA VENTISCA DESDE SU CUERNO CUBRIENDO SU ENTORNO CON NIEVE.



VANILLITE



VANILLISH



VANILLUXE

EMOLGA

#587

GEN V - UNOVA



VIVE EN LA COPA DE LOS ÁRBOLES. PRODUCE DESCARGAS MIENTRAS VUELA CON EL INTERIOR DE LA MEMBRANA QUE HACE DE CAPA.

FOONGUS

#590

GEN V - UNOVA



GRACIAS A SU MISTERIOSO PARECIDO A UNA POKÉ BALL, ATRAЕ A SUS PRESAS Y LANZA RÁPIDAMENTE ESPORAS DE VENENO.

**JELLICENT**

#593

GEN V - UNOVA

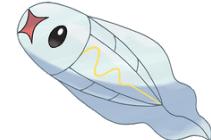


SU CUERPO SE COMPONE DE AGUA SALADA. DICEN QUE HA CONSTRUIDO UN PALACIO EN EL FONDO DEL MAR CON RESTOS DE BARCOS.

**TYNAMO**

#602

GEN V - UNOVA



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

**AMOONGUSS**

#591

GEN V - UNOVA



AUNQUE INTENTA PASAR POR PARTE SUPERIOR DE UNA POKÉ BALL PARA ATRAЕ A SUS PRESAS, CONSIGUE ENGAÑAR A POCOS.

**FRILLISH**

#592

GEN V - UNOVA



PARALIZA A SUS PRESAS CON VENENO Y LAS LLEVA A SU MORADA, QUE SE ENCUENTRA A 8000 M EN EL FONDO DEL MAR.

**LITWICK**

#607

GEN V - UNOVA



FINGE SER UNA LUZ GUÍA EN EL CAMINO, PERO EN REALIDAD SOLO QUIERE ABSORBER LA ENERGÍA VITAL DE QUIEN LO SIGUE.

**CUBCHOO**

#613

GEN V - UNOVA



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



BEARTIC

GEN V - UNOVA



#614

RUFFLET

GEN V - UNOVA



#627

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



CUBCHOO → BEARTIC

RESHIRAM

GEN V - UNOVA



#643

POKÉMON LEGENDARIO CAPAZ DE ABRASAR EL MUNDO CON SUS LLAMAS. AYUDA A QUIENES PERSIGUEN UN MUNDO VERAZ.

**MELOETTA-ARIA**

GEN V - UNOVA



#648

LAS MELODÍAS QUE CANTA MELOETTA TIENEN EL PODER DE HACER SENTIR FELICIDAD A LOS POKÉMON QUE HAY A SU ALREDEDOR.

RUFFLET

GEN V - UNOVA



#627

LARVESTA

GEN V - UNOVA



#636

SE DICE QUE NACIÓ DEL SOL. AL EVOLUCIONAR, CUBRE SU CUERPO CON LLAMAS QUE BROTAN DE SUS CUERNOS.



LARVESTA → VOLCARONA

VOLCARONA

GEN V - UNOVA



#637

CUANDO COMBATE, DESPIDE ESCAMAS ARDIENTES DE SUS SEIS ALAS Y GENERA UN MAR ÍGNEO A SU ALREDEDOR.



LARVESTA → VOLCARONA

RESHIRAM

#643

MELOETTA-ARIA

GEN V - UNOVA



#648

VIVILLON

GEN VI - KALOS



#666

EN EL MUNDO EXISTEN VIVILLON CON DIFERENTES MOTIVOS EN SUS ALAS. EL CLIMA DE CADA REGIÓN INFUYE EN SUS RASGOS.



SCATTERBUG → SPEWPA → VIVILLON

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.



FLABEBE → FLOETTE → FLORGES

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



FLABEBE → FLOETTE → FLORGES

FURFROU
GEN VI - KALOS

#676



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

FLORGES
GEN VI - KALOS

#671



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



FLABEBE → FLOETTE → FLORGES

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.

SWIRLIX
GEN VI - KALOS

#684



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

SLURPUFF
GEN VI - KALOS

#685



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



SWIRLIX → SLURPUFF

CRABOMINABLE
GEN VII - ALOLA

#740



TRAS PERDERSE INTENTANDO CORONAR UNA ALTA MONTAÑA, DESARROLLÓ UNA CAPA DE PELO PARA PROTEGERSE DEL FRÍO.



CRABRAWLER → CRABOMINABLE

ORANGURU

#765

GEN VII - ALOLA



NORMAL

PSÍQUICO

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

PASSIMIAN

#766

GEN VII - ALOLA



LUCHA

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

DRAMPA

#780

GEN VII - ALOLA



NORMAL

DRAGÓN

ES DE NATURALEZA MANSA, PERO SI SE LE PROVOCAS Y MONTA EN CÓLERA, DESTRUYE TODO LO QUE LE RODEA CON SU ALIENTO DEVASTADOR.

SOLGALEO

#791

GEN VII - ALOLA



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

**NIHILEGO**

#793

GEN VII - ALOLA



ROCA

VENENO

UN ULTRAENTE ENVUELTO EN MISTERIO. SE DICE QUE LAS VÍCTIMAS A LAS QUE POSEE SE VUELVEN AGRESIVAS.

PEROMOSA

#795

GEN VII - ALOLA



BICHO

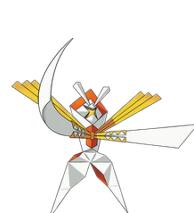
LUCHA

UNO DE LOS TEMIBLES ULTRAENTES. SE DICE QUE HA SIDO AVISTADO RECORRIENDO LA SUPERFICIE TERRESTRE A VELOCIDADES DE VÉRTIGO.

KARTANA

#798

GEN VII - ALOLA



PLANTA

ACERO

ESTE ULTRAENTE SURGIÓ DE UN ULTRAUMBRAL. SE DICE QUE NO ES MUY AGRESIVO, PERO SU AFILADO CUERPO ES UN ARMA REALMENTE PELIGROSA.

BLACEPHALON

#806

GEN VII - ALOLA



FUEGO

FANTASMA

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

SCORBUNNY

#813

GEN VIII - GALAR



🔥 FUEGO

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

**CURSOLA**

#864

GEN VIII - GALAR



👻 FANTASMA

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

**CINDERACE**

#815

GEN VIII - GALAR



🔥 FUEGO

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

**SIRFETCHD**

#865

GEN VIII - GALAR



👊 LUCHA

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

**WOOLOO**

#831

GEN VIII - GALAR



🐾 NORMAL

SU LANA RIZADA ES TAN ACOLCHADA QUE NO SE HACE DAÑO NI AUNQUE SE CAIGA POR UN PRECIPICIO.

**MILCERY**

#868

GEN VIII - GALAR



🧚 HADA

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

**DUBWOOL**

#832

GEN VIII - GALAR



🐾 NORMAL

SU LANA ES MUY FLEXIBLE. LAS ALFOMBRAS TEJIDAS CON ELLA ADOPTAN UNA TEXTURA SIMILAR A LA DE LAS CAMAS ELÁSTICAS.

**ALCREMIE**

#869

GEN VIII - GALAR



🧚 HADA

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



SNOM

GEN VIII - GALAR

**FROSMOTH**

GEN VIII - GALAR

**DURALUDON**

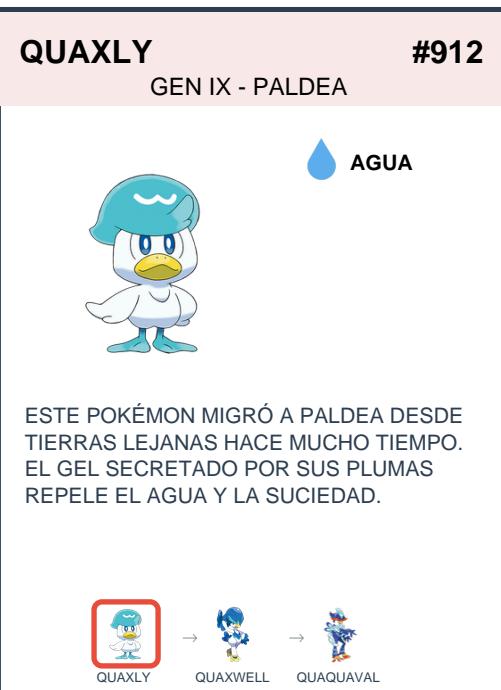
GEN VIII - GALAR

**GLASTRIER**

GEN VIII - GALAR

**QUAXLY**

GEN IX - PALDEA

**TAROUNTULA**

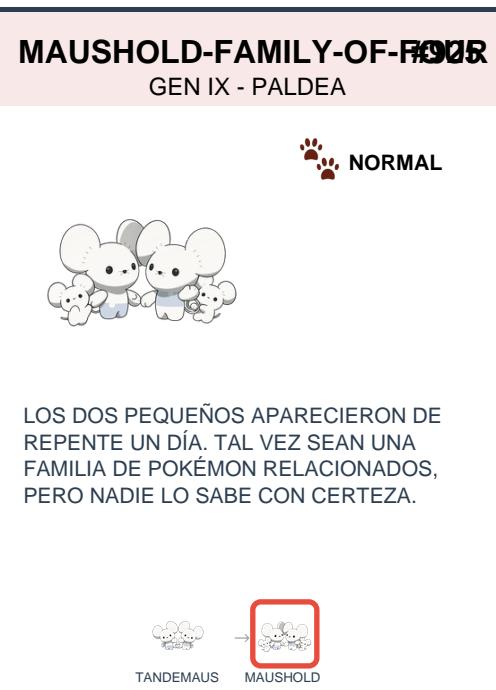
GEN IX - PALDEA

**TANDEMAUS**

GEN IX - PALDEA

**MAUSHOLD-FAMILY-OF-F905**

GEN IX - PALDEA



WIGLETT

#960

GEN IX - PALDEA



AGUA



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



WIGLETT → WUGTRIO

BOMBIRDIER

#962

GEN IX - PALDEA



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

GREAVARD

#971

GEN IX - PALDEA



FANTASMA



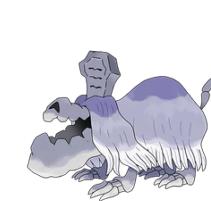
SE DICE QUE UN POKÉMON TIPO PERRO QUE MURIÓ EN LA NATURALEZA SIN HABER INTERACTUADO NUNCA CON UN SER HUMANO, RENACIÓ COMO ESTE



GREAVARD → HOUNDSTONE



FANTASMA



HOUNDSTONE PASA LA MAYOR PARTE DE SU TIEMPO DURMIENDO EN CEMENTERIOS. ENTRE TODOS LOS POKÉMON PERRO, ESTE ES EL MÁS LEAL



GREAVARD → HOUNDSTONE

CETODDLE

#974

GEN IX - PALDEA



HIELO



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



CETODDLE → CETITAN

CETITAN

#975

GEN IX - PALDEA



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

CHIEN-PAO

#1002

GEN IX - PALDEA



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

IRON-VALIANT

#1006

GEN IX - PALDEA



HADA



LUCHA



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

ARCHALUDON #1018
GEN IX - PALDEA

ACERO

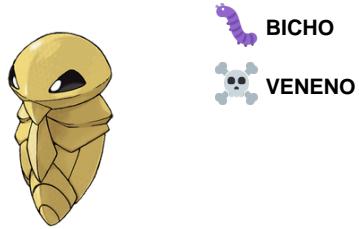
DRAGÓN

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

**RAICHU** #026
GEN I - KANTO

ELÉCTRICO

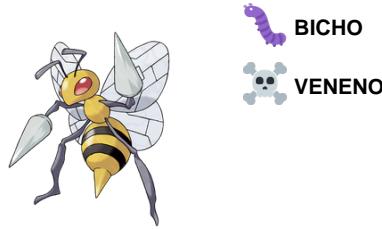
CUANDO SE CARGA DE ELECTRICIDAD, SUS MÚSCULOS SE TENSAN Y SE VUELVE MÁS AGRESIVO DE LO NORMAL.

**KAKUNA** #014
GEN I - KANTO

BICHO

VENENO

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

**BEEDRILL** #015
GEN I - KANTO

BICHO

VENENO

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

**PIKACHU** #025
GEN I - KANTO

ELÉCTRICO

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

**SANDSHREW** #027
GEN I - KANTO

TIERRA



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

**SANDSLASH** #028
GEN I - KANTO

TIERRA



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

**NINETALES** #038
GEN I - KANTO

FUEGO



TIENE NUEVE COLAS Y UN PELAJE DE COLOR DORADO. DICEN QUE ESTE POKÉMON LLEGA A VIVIR 1000 AÑOS.



MEOWTH

#052

GEN I - KANTO



NORMAL

ES DE NATURALEZA NOCTURNA. LE ATRAEN LOS OBJETOS BRILLANTES.



MEOWTH → PERSIAN → PERRSERKER

RAPIDASH

#078

GEN I - KANTO



FUEGO

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



PONYTA → RAPIDASH

PERSIAN

#053

GEN I - KANTO



NORMAL

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



MEOWTH → PERSIAN → PERRSERKER

PSYDUCK

#054

GEN I - KANTO

AGUA



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



PSYDUCK → GOLDUCK

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

DROWZEE

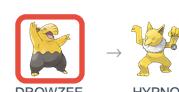
#096

GEN I - KANTO

PSÍQUICO



ADORMECE A SUS ENEMIGOS Y SE COME SUS SUEÑOS. A VECES SE PONE ENFERMO SI COME PESADILLAS.



DROWZEE → HYPNO

HYPNO

#097

GEN I - KANTO

PSÍQUICO



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



DROWZEE → HYPNO

EXEGGUTOR

#103

GEN I - KANTO

PLANTA

PSÍQUICO



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



EXEGGUTE → EXEGGUTOR

ELECTABUZZ

#125

GEN I - KANTO



ELÉCTRICO

POR LA SUPERFICIE DE SU PIEL CORRE LA ELECTRICIDAD. EN LA OSCURIDAD, SU CUERPO SE TORNA BLANQUECINO.

**CYNDquil**

#155

GEN II - JOHTO

FUEGO



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

**JOLTEON**

#135

GEN I - KANTO



ELÉCTRICO

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

**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.

**ZAPDOS**

#145

GEN I - KANTO


 ELÉCTRICO
 VOLADOR
 LEGENDARIO

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

MOLTRES

#146

GEN I - KANTO


 FUEGO
 VOLADOR
 LEGENDARIO

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

PICHU

#172

GEN II - JOHTO

ELÉCTRICO



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

**TYPHLOSION**

#157

GEN II - JOHTO



FUEGO

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



AMPHAROS

GEN II - JOHTO



#181



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



MAREEP

FLAFFY

AMPHAROS

DUNSPARCE

GEN II - JOHTO



#206



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



DUNSPARCE DUDUNSPARCE

SUNKERN

GEN II - JOHTO



#191



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



SUNKERN

SUNFLORA

SUNFLORA

GEN II - JOHTO



#192



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



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



GIRAFARIG

FARIGIRAF

DUNSPARCE

GEN II - JOHTO



#206



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



DUNSPARCE DUDUNSPARCE

SHUCKLE

GEN II - JOHTO



#213



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

ELEKID

GEN II - JOHTO



#239



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



ELEKID ELECTABUZZ ELECTIVIRE

RAIKOU

GEN II - JOHTO



#243

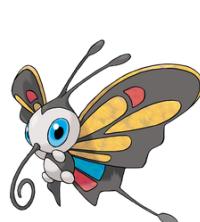


LAS NUBES DE LLUVIA QUE LLEVA LE PERMITEN LANZAR RAYOS A VOLUNTAD. DICEN QUE APARECIÓ CON UN RAYO.

BEAUTIFLY

#267

GEN III - HOENN

 BICHO
 VOLADOR

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

 → → → →
WURMPLE SILCOON BEAUTIFLY CASCOON DUSTOX**PELIPPER**

#279

GEN III - HOENN

 AGUA
 VOLADOR

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

 →
WINGULL PELIPPER**MANECTRIC**

#310

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

NO SUELE APARECER ANTE LA GENTE. DICEN QUE SUELE COLOCAR SU NIDO DONDE CAEN LOS RAYOS.

 →
ELECTRIKE MANECTRIC**PLUSLE**

#311

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

ANIMA A SUS COMPAÑEROS CON POMPONES DE CHISPAS. ROBA ENERGÍA DE LOS POSTES TELEFÓNICOS.

NINJASK

#291

GEN III - HOENN

 BICHO
 VOLADOR

ESCUCHAR SU ZUMBITO DE FORMA CONTINUADA PROVOCAMAJAQUECAS. CASI NO SE LE VE DE LO RÁPIDO QUE ES.

 → →
NINCADA NINJASK SHEDINJA**MAKUHITA**

#296

GEN III - HOENN



LUCHA

ENDURECE SU CUERPO GOLPEANDO GRANDES ÁRBOLES SIN PERDER JAMÁS EL ÁNIMO.

 →
MAKUHITA HARIYAMA**MINUN**

#312

GEN III - HOENN



ELÉCTRICO

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

NUMEL

#322

GEN III - HOENN



FUEGO

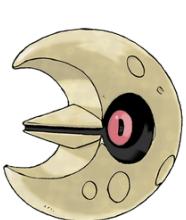
TIERRA

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

 →
NUMEL CAMERUPT

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.

JIRACHI
GEN III - HOENN

#385

 ACERO
 PSÍQUICO
 MÍTICO

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

VESPIQUEN
GEN IV - SINNOH

#416

 BICHO
 VOLADOR

CRÍA LARVAS EN LOS PANALES DE SU CUERPO. SEGREGA DIVERSAS FEROMONAS DE SU CUERPO CON LAS CUALAS CONTROLA A SUS CRÍAS.

→

CHINGLING
GEN IV - SINNOH

#433



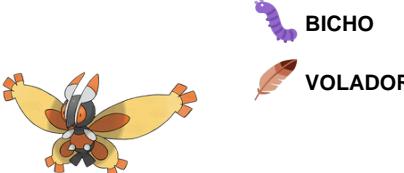
PSÍQUICO

EMITE UN TINTINEO CADA VEZ QUE SALTA. ENSORDECE A SUS RIVALES CON SONIDOS DE ALTA FRECUENCIA.

→

MOTHIM
GEN IV - SINNOH

#414



BICHO

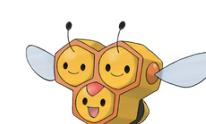
VOLADOR

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

 → →
BURMY WORMADAM MOTHIM**COMBEE**
GEN IV - SINNOH

#415

#415

 BICHO
 VOLADOR

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

 →
COMBEE VESPIQUEN**ELECTIVIRE**
GEN IV - SINNOH

#466

UXIE
GEN IV - SINNOH

#480



ELÉCTRICO

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

 → →
ELEKID ELECTABUZZ ELECTIVIRE**UXIE**
GEN IV - SINNOH

#480

#480

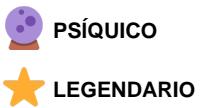
 PSÍQUICO
 LEGENDARIO

SE LE CONOCE COMO EL SER DE LA SABIDURÍA. SE DICE QUE PUEDE BORRAR LA MEMORIA CON UNA MIRADA.

CRESSELIA

GEN IV - SINNOH

#488



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

VICTINI

GEN V - UNOVA

#494



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

SEWADDLE

GEN V - UNOVA

#540



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



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

**LEAVANNY**

GEN V - UNOVA

#542



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



SEWADDLE → SWADLOON → LEAVANNY

SCRAGGY

GEN V - UNOVA

#559



SE SUBE LA PIEL HASTA EL CUELLO PARA DEFENDERSE. SU ELASTICIDAD, SIMILAR A LA DE UNA GOMA, REDUCE EL DAÑO RECIBIDO.



SCRAGGY → SCRAFTY

COFAGRIGUS

GEN V - UNOVA

#563



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

**ARCHEN**

GEN V - UNOVA

#566



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



ARCHEN → ARCHEOPS

**ARCHEOPS**

GEN V - UNOVA

#567



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



ARCHEN → ARCHEOPS

JOLTIK

GEN V - UNOVA

#595

 BICHO
 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

 BICHO
 ELÉCTRICO

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



JOLTIK → GALVANTULA

KELDEO-ORDINARY

GEN V - UNOVA

#647

 AGUA
 LUCHA
 MÍTICO

CORRE POR MARES, RÍOS O CUALQUIER SUPERFICIE ACUÁTICA DE TODO EL MUNDO. APARECE EN AGUAS LÍMPIDAS.

HELIOPTILE

GEN VI - KALOS

#694

 ELÉCTRICO
 NORMAL

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



HELIOPTILE → HELIOLISK

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.



AXEW → FRAXURE → HAXORUS

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

KELDEO-ORDINARY

GEN V - UNOVA

#647

 AGUA
 LUCHA
 MÍTICO

CORRE POR MARES, RÍOS O CUALQUIER SUPERFICIE ACUÁTICA DE TODO EL MUNDO. APARECE EN AGUAS LÍMPIDAS.

HELIOPTILE

GEN VI - KALOS

#694

 ELÉCTRICO
 NORMAL

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



HELIOPTILE → HELIOLISK

HELIOLISK

GEN VI - KALOS

#695

 ELÉCTRICO
 NORMAL

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



HELIOPTILE → HELIOLISK

DEDENNE

GEN VI - KALOS

#702

 ELÉCTRICO
 HADA

SUS BIGOTES HACEN LA FUNCIÓN DE ANTENAS, POR LO QUE PUEDE ENVIAR Y RECIBIR ONDAS ELÉCTRICAS PARA COMUNICARSE A GRANDES DISTANCIAS.

CUTIEFLY
GEN VII - ALOLA

#742



SE ALIMENTA DE NÉCTAR Y POLEN. ES CAPAZ DE DETECTAR LOS CAPULLOS QUE ESTÁN A PUNTO DE ABRIRSE.



CUTIEFLY

RIBOMBEE

RIBOMBEE
GEN VII - ALOLA

#743



FABRICA VARIOS TIPOS DE BOLAS DE POLEN. ALGUNAS SE USAN COMO ALIMENTO Y OTRAS PARA EL COMBATE.



CUTIEFLY

RIBOMBEE

MIMIKYU-DISGUISED
GEN VII - ALOLA

#778



SU VERDADERO ASPECTO ES UN MISTERIO TOTAL. UN INVESTIGADOR QUE INTENTÓ MIRAR DENTRO DEL SACO RECIBIÓ, LITERALMENTE, UN SUSTO DE

TAPU-KOKO
GEN VII - ALOLA

#785



EL ESPÍRITU GUARDIÁN DE MELEMELE, CURIOSO E INQUISITIVO. INVOCA NUBES DE TORMENTA Y ACUMULA EL PODER DE LOS RAYOS EN SU CUERPO.

ZERAORA
GEN VII - ALOLA

#807



HACE JIRONES AL OPONENTE CON SUS GARRAS ELECTRIFICADAS. AUNQUE ESTE ESQUIVE LOS GOLPES, ACABA ELECTROCUTADO POR LAS DESCARGAS.

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.



BLIPBUG

DOTTLER

ORBEETLE

YAMPER
GEN VIII - GALAR

#835



AL CORRER, GENERA ELECTRICIDAD POR LA BASE DE LA COLA. ES MUY POPULAR ENTRE LOS PASTORES DE GALAR.

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

FALINKS #870

GEN VIII - GALAR



LUCHA



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

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.

PAWMI #921

GEN IX - PALDEA



ELÉCTRICO



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



PAWMI



PAWMO



PAWMOT

PAWMO #922

GEN IX - PALDEA



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

CUFANT #878

GEN VIII - GALAR



ACERO



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



→



COPPERAJAH

REGIELEKI #894

GEN VIII - GALAR



ELÉCTRICO



LEGENDARIO



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

PAWMOT #923

#923

GEN IX - PALDEA



ELÉCTRICO



LUCHA



ESTE POKÉMON NORMALMENTE ES LENTO PARA REACCIONAR, PERO UNA VEZ QUE ENTRA EN BATALLA, DERIBARÁ A SUS ENEMIGOS CON MOVIMIENTOS TAN



PAWMI

PAWMO

PAWMOT

FIDOUGH #926

GEN IX - PALDEA



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

TADBULB
GEN IX - PALDEA

#938



ELÉCTRICO

TADBULB SACUDE SU COLA PARA GENERAR ELECTRICIDAD. SI SIENTE PELIGRO, HARÁ QUE SU CABEZA PARPADEE PARA ALERTAR A SUS



TADBULB → BELLIBOLT

KILOWATTREL
GEN IX - PALDEA

#941

ELÉCTRICO
VOLADOR

KILOWATTREL INFLA SU BOLSA DE GARGANTA PARA AMPLIFICAR SU ELECTRICIDAD. AL SURCAR EL VIENTO, ESTE POKÉMON PUEDE VOLAR MÁS DE



WATTREL → KILOWATTREL

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 → TOEDSCREW

FLITTLE
GEN IX - PALDEA

#955



PSÍQUICO

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



FLITTLE → ESPATHRA

ESPATHRA
GEN IX - PALDEA

#956



PSÍQUICO

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



FLITTLE → ESPATHRA

DUDUNSPARCE-TWO-SEGMENT
GEN IX - PALDEA

#957

NORMAL



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



DUNSPARCE → DUDUNSPARCE

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

GHOLODENG
GEN IX - PALDEA

#1000

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.



GIMMHOU → GHOLODENG

RAGING-BOLT

#1021

GEN IX - PALDEA



⚡ ELÉCTRICO

🐉 DRAGÓN

SE DICE QUE INCINERA TODO LO QUE HAY
A SU ALREDEDOR CON EL RELÁMAGO
QUE LANZA DESDE SU PELAJE. SE SABE
MUY POCO SOBRE ESTA CRIATURA.