

ANIMA

Adaptación del mundo de Pokemon

POKEMON CREDITOS

IDEA DE LA ADAPTACIÓN

Dark Magician

DISEÑO Y REDACCIÓN

Dark Magician

ILUSTRACIONES

Kusaka Hidenori

Mato

*Extraído del manga de Pokemon Especial

REGLAS MODIFICADAS / ADAPTADAS

Dark Magician

Yog-Sothoth

ELEMENTOS DE JUEGO AGREGADOS

Dark Magician

Yog-Sothoth

CREACIÓN DE LOS POKEMON

Dark Magician

GRUPO DE TESTEO

Yog-Sothoth (PkM)

Dark Magician

Carlawg

Leonel





POKEMON

INDICE

CAPÍTULO 1: La Adaptación

Sobre las Reglas	4
Los Personajes	4
Habilidades Primarias	4
Habilidades de Criador	5
Puntos de Creación	5
Ventajas de Entrenador	5
Desventajas de Entrenador	6
La Captura	6
Las Pokebolas	7
La Búsqueda	7
Métodos y Maniobras	7
El Entrenamiento	7
El Efecto de Entrenar	7
Progreso Natural	8
Entrenamiento Simplificado	8
Habilidades y Amistad	8
La Disciplina	9
La Empatía	9
Efectos de la Amistad	9
Pokedex	9
Los Módulos de la Pokedex	9
Pociones y Antídotos	10
Dinero y Artículos	10
Habilidades Secundarias	10
Categoría Entrenador	10
Niveles de Entrenador	10
Habilidades de Combate	10

CAPÍTULO 2: Las Técnicas

Fuera del Combate	11
La Creación y Mejora	11
Algunos Ejemplos	11
Arañazo/Mordisco/Picotazo	11
Ascuas	11
Ataque Arena	11

Ataque de Seda	11
Ataque Rápido	11
Autodestrucción	11
Burbujas	11
Canto	11
Chorro de Agua	11
Cola de Hierro	12
Colmillo Venenoso	12
Cornada	12
Cortes/Golpes Furia	12
Drenadoras	12
Gas Venenoso	12
Híper Rayo	12
Hojas Navaja	12
Lanzallamas	12
Látigo Cepa	12
Lengüetazo	12
Metrónomo	12
Onda Trueno	12
Polvo Paralizante	12
Síntesis	12
Teletransportación	12
Rayo Solar	12

CAPÍTULO 3: Naturalezas

Las Naturalezas	13
Descripción	13
Activa	13
Afable	13
Agitada	13
Alegre	13
Alocada	13
Amable	13
Audaz	13
Cauta	13
Dócil	13
Firme	14
Floja	14
Fuerte	14

Grosera	14
Huraña	14
Ingenua	14
Miedosa	14
Pícara	14
Rara	14
Serena	14
Tímida	14

CAPÍTULO 4: Los Pokemon

Las Fichas	15
Evolucionar	15
#001 - Bulbasaur	15
#004 - Charmander	16
#007 - Squirtle	17
#010 - Caterpie	18
#013 - Weedle	19
#016 - Pidgey	20
#020 - Raticate	21
#023 - Ekans	22
#027 - Sandshrew	23
#030 - Nidorina	24
#034 - Nidoking	25
#038 - Ninetales	26
#041 - Zubat	27
#044 - Gloom	28
#047 - Parasect	29
#050 - Diglett	30
#054 - Psyduck	31
#057 - Primeape	32
#060 - Poliwhag	33
#064 - Kadabra	34
#067 - Machop	35
#071 - Victreebel	36
#074 - Geodude	37
#077 - Ponyta	38
#081 - Magnemite	39
#084 - Doduo	40
#088 - Grimer	41

#092 - Gastly	42
#095 - Onix	43
#098 - Krabby	44
#102 - Exeggcute	45
#105 - Marowak	46
#108 - Lickitung	47
#111 - Rhyhorn	48
#115 - Kangaskhan	49
#118 - Goldeen	50
#122 - Mr. Mime	51
#125 - Electabuzz	52
#127 - Pinsir	53
#130 - Gyarados	54
#133 - Eevee	55
#137 - Porygon	56
#140 - Kabuto	57
#144 - Articuno	58
#146 - Moltres	59
#149 - Dragonite	60

Índice Alfabético	60
-------------------	----

CAPÍTULO 5: Guía del Director

Los Niveles	61
Consejos Varios	61
Reglas Opcionales	62
La Región de Kanto	62
Pokemon Iniciales	62
Se Inicia el Viaje	62

CAPÍTULO 1

LA ADAPTACIÓN

Bienvenido a esta adaptación para el Juego de Rol: *Ánima Beyond Fantasy*. Este libro tiene como cometido el proporcionar a Jugadores y Pokémon Masters (PkM) los elementos necesarios para llevar adelante una campaña en el mundo de Pokémon, tomando como base las reglas originales de *Ánima*, pero cambiando algunas y adaptando otras tantas para lograr la mejor emulación posible.

En este complemento no habrán detalles de la trama de la serie, descripción acerca de la historia, o especificaciones del mundo fantástico; sólo se detallarán reglas y modificaciones. Si quieres como PkM, buscar información acerca de la serie o de posibles ambientaciones, mucho mejor, pero no la encontrarás aquí.

SOBRE LAS REGLAS

Estas reglas están diseñadas para adaptar el mundo de Pokémon a un Juego de Rol, modificando las reglas originales de *Ánima*. Como PkM puedes modificar cualquier cosa descrita en este libro, pero antes ten en cuenta que todo lo descrito aquí ya es una modificación para hacer una adaptación lo mejor posible, y por lo tanto, piénsalo dos veces.

Ante la duda sobre cualquier regla que no se especifique en este compendio, asume que es exactamente igual a las reglas originales de *Ánima*, tales casos se cumplen especialmente en el Combate y las puntuaciones de Característica y Habilidades Secundarias. Algunas veces se explicará alguna modificación a cierta regla, y en tales casos, asume que todo lo explícitamente mencionado debe ser cambiado, y el resto, incluso dentro del mismo tema, debe quedar igual que en el original.

LOS PERSONAJES

Los personajes disponibles para los Jugadores son siempre humanos de categoría Entrenador. Las categorías de personaje en el mundo de Pokémon son Entrenador y Novel, por lo que descarta el resto.

Hay dos tipos de PNJ: los normales, y los Pokémon. Los PNJ normales son los seres humanos que no están controlados por Jugadores, o sea, a los que comúnmente se les llama PNJ. Los Pokémon son un caso distinto.

Los Pokémon son quienes toman la mayor parte de la acción, y además, funcionan como PNJ especiales al responder a un entrenador, ya que obedecen sus ordenes. En manos de los PJ, son como una extensión de su voluntad, y por lo tanto, están bajo el control del Jugador.



Red junto a su Bulbasaur y Poliwhirl

HABILIDADES PRIMARIAS

Para los personajes humanos olvida las Habilidades de Ataque, Parada y Esquiva, no combatirán de forma normal. En lugar de esas tres, los entrenadores tendrán disponibles una serie de habilidades particulares. Todas estas habilidades tienen un costo de 2 PD por punto.

CONTROL (Voluntad)

No todos los Pokémon son dóciles y fáciles de controlar, e incluso ellos tienen una dificultad para ser domados. El entrenador se vale de esta habilidad para controlar a sus Pokémon de la forma en que tanto él como el PkM estipulen, puede ser mediante el carisma, la disciplina, o la empatía.

Cuando un personaje captura a un Pokémon, realiza la primera

prueba de Control sobre él. Si supera la dificultad, el Pokémon queda bajo su control, de lo contrario, dicho Pokémon será rebelde y no obedecerá a su entrenador durante tantos días igual al nivel de fracaso de la prueba. Luego de pasado este tiempo, el entrenador podrá realizar la prueba nuevamente.

Cabe la posibilidad de realizar otros controles, pero cuando el PkM los considere pertinentes. Por ejemplo, si el entrenador tiene una actitud que conmueva al Pokémon de alguna forma, o que abra una puerta para un acuerdo. Sin embargo, también puede suceder que un Pokémon ya controlado requiera una nueva tirada de Control debido a una mala actitud del entrenador hacia él.



Charizard es un Pokémon difícil de domar

DISCIPLINA (Voluntad)

El entrenador puede aplicar la disciplina en el entrenamiento de sus Pokémon; incluso hay quienes dicen que es la única forma de hacerlos fuertes. Es la habilidad opuesta y alternativa a la Empatía, y representa una filosofía de entrenamiento diferente, si bien un entrenador puede combinar ambos métodos.

Cada Pokémon tiene una puntuación de Tolerancia, que determina cuánta disciplina admite y por qué no, hasta cuánta es de su agrado. Habrá situaciones en las que un Pokémon dudará si realizar determinada acción, y es entonces que su entrenador puede aplicar la disciplina para que la realice. Si la dificultad de la prueba que propone el PkM es mayor a la Tolerancia del Pokémon, éste puede enfadarse. Si el entrenador supera la prueba, el Pokémon realizará la acción o se enfrentará a ese peligrosísimo adversario, pero su cariño al entrenador se reducirá. Si el entrenador falla la prueba, podría ser necesaria incluso otra prueba de Control.

La dificultad de una acción o combate que ponga en claro peligro la vida del Pokémon es siempre de 240.

EMPATÍA (Percepción)

La Empatía es una habilidad que aplica el entrenador para ser condescendiente con sus Pokémon. De esta forma, es más fácil que estos lo quieran y luchen motivados por su causa, pero al mismo tiempo, pueden volverse perezosos en el entrenamiento, y blandos en el combate.

Un entrenador puede utilizar la Empatía en lugar de la Disciplina para un combate o acción, pero en tales casos la dificultad de la prueba es de un nivel extra de dificultad; sin embargo, mediante este método el cariño del Pokémon no disminuye. Sería como si el entrenador intentara llegar a un acuerdo con él.

COMBATE (Inteligencia)

Representa lo bueno que es el personaje para entrenar a su Pokémon en todo lo referente al combate; más específicamente en sus habilidades de Ataque, Parada, Esquiva y Turno.

RESISTENCIA (Inteligencia)

Cada entrenador tiene sus métodos para mejorar la resistencia de sus Pokémon. Cualquiera sea el método, esta puntuación representa lo bueno que es para lograr el cometido de incrementar los Puntos de Vida y Resistencias en general del Pokémon.

TÉCNICAS (Inteligencia)

Todo Pokémon tiene sus técnicas naturales, como el Arañazo, el Mordisco, la Embestida, el Puñetazo, la Cornada, etc. Un buen entrenador siempre debe saber enseñar y entrenar muy bien estas habilidades que

todo Pokemon posee.

PODERES (Inteligencia)

Los entrenadores deben poder ayudar a sus Pokemon a desarrollar sus habilidades o técnicas especiales, enseñándoselas y mejorándolas. Como ejemplo de técnica especial considera: Lanzallamas, Hyper Rayo, Chorro de Agua, Burbujas, Impactrueno, etc.



Ni la disciplina ni la empatía eran suficientes con Pikachu

Habilidades de Criador

Las Habilidades de Criador son puntuaciones especiales a las que no todos los entrenadores tienen acceso. Para poder desarrollar una o varias de ellas, un personaje debe invertir puntos de creación con ese cometido, como se explicará más adelante.

CRIANZA (Inteligencia)

Esta habilidad representa los conocimientos que el entrenador tiene sobre la crianza de los Pokemon, y qué tan posible es de que la lleve a cabo con éxito. Por conocimientos de crianza entiéndase poder hacer crecer saludable a una cría, conocer alimentos adecuados, la mejor manera para el apareamiento de dos Pokemon, etc.

Con crianza uno puede cocinar comida específica de Pokemon. La comida cacera puede costarles a los entrenadores desde 1/3 del costo normal hasta incluso nada, si es que se encuentran los frutos adecuados.

MODIFICADORES A LA HABILIDAD

Condiciones	Modificador
Menos de 30' de preparación	-40
Entre 30' y 1 hora de preparación	-10
Hasta 1 hora y media de preparación	0
Al menos 2 horas de preparación	+20
Sin siquiera frutos silvestres	-90
Frutos silvestres escasos	-40
Frutos abundantes o suficientes	0
Ingredientes adecuados (de una tienda)	+20

Los modificadores por el tiempo invertido en cocinar los alimentos son siempre los mismos sin importar cuánta comida intente prepararse. Es otra la situación con la cantidad de ingredientes. Como puedes ver en las dificultades (la tabla siguiente), un personaje puede proponerse cocinar comida suficiente para distinta cantidad de Pokemon (la comida cocinada no puede guardarse). Por lo tanto, los ingredientes adecuados, o los frutos silvestres suficientes, varían según cuánta cantidad quiere hacerse.

En la lista de precios que encontrarás más adelante, se muestra el precio que corresponde a "Ingredientes adecuados" para cocinarle a 1 Pokemon, por lo que es muy simple saber cuánto es suficiente para cocinarle a más de 1. Si el personaje desea utilizar su habilidad Crianza además para recolectar frutos que sirvan para preparar el alimento, utiliza la misma dificultad que la mostrada en la siguiente tabla: o sea, para recolectar frutos suficientes para cocinarle a 8 Pokemon, la dificultad sería de 80. El personaje recolectaría menor cantidad según qué dificultad alcanzara.

DIFICULTADES Y LOGROS DE LA COCINA

Dificultad	Resultado
Rutinario (20)	Una comida para un Pokemon
Fácil (40)	Una comida para hasta 4 Pokemon
Medio (80)	Una comida para hasta 8 Pokemon
Difícil (120)	Una comida para hasta 12 Pokemon
Muy Difícil (140)	Una comida para hasta 18 Pokemon
Absurdo (180)	Una comida para hasta 24 Pokemon

Si el personaje se propone a hacer comida para 12 Pokemon, pero no logra superar la dificultad, todo lo preparado se habrá arruinado, y el tiempo invertido habrá pasado. A veces seguramente sea más sensato proponerse hacer comida para menor cantidad de Pokemon y así tener que superar una dificultad menor, si bien habrá que invertir más horas para alimentarlos a todos.

MEDICINA (Inteligencia)

Es el conocimiento del personaje sobre la fisonomía de los Pokemon y sobre técnicas médicas para aplicar sobre ellos. Funciona como la habilidad Medicina normal, pero para Pokemon.

POCIONES (Inteligencia)

Es la habilidad con la que el personaje crea pociones que ayuden a los Pokemon, ya sea para recuperarles parte de sus PV, incrementar sus energías y habilidades temporalmente, hacer antídotos, etc.

DIFICULTADES Y LOGROS PARA POCIONES

Dificultad	Resultado
Rutinario (20)	Poción (10 PV), Antídoto (+5)
Fácil (40)	Poción (20 PV/Cansancio +1)
Medio (80)	Poción (40 PV), Antídoto (+15)
Difícil (120)	Poción (60 PV/Cansancio +2)
Muy Difícil (140)	Poción (80 PV), Antídoto (+25)
Absurdo (180)	Poción (100 PV/Cansancio +3)

Las pociones no pueden hacerse de la nada, por lo que requieren materiales. Los costos son mostrados en la lista de precios más adelante. Si el personaje utiliza su habilidad de Crianza para obtener los materiales necesarios, debe superar una dificultad de 120. De todos modos recuerda que los materiales necesarios para pociones provienen de los mismos Pokemon.

Una poción de recuperación puede provenir de la sabia de las partes planta de los Pokemon Hierba. Los materiales para pociones de despertar provienen de los Pokemon que lanzan somníferos, y los antídotos de los que pueden envenenar. Si se intenta curar un veneno con un antídoto creado a partir del veneno de otro Pokemon de la misma especie, el antídoto obtiene un +15 extra en esa situación.

CONOCIMIENTO (Inteligencia)

Representa los conocimientos del personaje sobre detalles acerca de los Pokemon. El entrenador podría llegar a ser un Pokedex viviente. Saber si en determinado lugar puede vivir un Pokemon, determinar su nivel o habilidad aproximada, posibles conductas, etc.

PUNTOS DE CREACIÓN

Para una correcta adaptación al mundo de Pokemon es necesario quitar varias posibilidades que dan las reglas oficiales de *Ánima*, una de ellas son las ventajas y desventajas. Por supuesto, siendo que los humanos en el mundo de Pokemon no son nada sobrenaturales, ventajas como Visión nocturna, Don, Armadura mística, y tantas otras, no podrían estar disponibles.

Del manual original, toma en cuenta solamente las siguientes ventajas: Apto en una materia, Apto en un campo, Aprendizaje natural, Aprendizaje natural en un campo, Conocedor de todas las materias, Sueño ligero, Encanto, Buena suerte, Afortunado, e Infatigable.

De las desventajas, sólo toma en cuenta las siguientes: Miopía, Salud enfermiza, Vulnerable al frío o al calor, Extremidad atrofiada, Sueño profundo, Fobia grave, y Ciego. Los puntos de creación obtenidos de estas desventajas no pueden ser usados para adquirir ventajas de entrenadores Pokemon.

Puedes hacer una excepción con el acceso a disciplinas psíquicas, puesto que podrían llegar a darse casos de personas con estas capacidades; sin embargo, los costos para adquirir CVs y Proyección corresponden a los indicados por la categoría Novel.

A continuación se describirán ventajas y desventajas propias del mundo de Pokemon, las cuales puede elegir cualquier entrenador.

Ventajas de Entrenador

Estas ventajas se añaden a las posibles selecciones realizables con los puntos de creación de un personaje.

Como PKM puedes idear nuevas posibles ventajas de entrenador si es que lo consideras apropiado para adaptar mejor el universo de juego.

MAESTRO DE UN TIPO

El personaje tiene una habilidad natural para entrenar un tipo determinado de Pokemon. Sin embargo, los demás tipos les son ajenos, por lo que entrenarlos le es mucho más costoso.

Efecto: Todas las Habilidades de Entrenador y Criador se benefician en +10 por nivel del personaje cuando las emplea en Pokemon del tipo que elija. Cuando lo intente con cualquier otro tipo, recibirá un penalizador de -100 a todas sus habilidades.

Costo: 2

ESPECIALIZACIÓN EN UN TIPO

El personaje es especialmente hábil entrenando un tipo de Pokemon.

Efecto: Las Habilidades de Entrenador y Criador del personaje reciben un bono de +5 por nivel cuando las emplea en Pokemon del tipo que elija. Por el contrario, cuando lo intente con Pokemon del tipo opuesto, recibirá una penalización de -10 por nivel.

Costo: 1



Brock tiene una especialización en el tipo Roca

HABILIDAD NATURAL

El personaje tiene una habilidad natural para entrenar Pokemon.

Efecto: El entrenador puede triplicar el bono por característica en una de sus Habilidades de Entrenador.

Costo: 1

ENTRENADOR NATO

El personaje simplemente ha nacido con un gran talento en el entrenamiento Pokemon.

Efecto: El entrenador recibe un bono de +20 a todas sus Habilidades de Entrenador.

Costo: 3

FACILIDAD EN UN CAMPO

El entrenador es especialmente hábil en una rama del entrenamiento Pokemon.

Efecto: Una Habilidad de Entrenador del personaje pasa a costarle 1 PD menos. Esta ventaja puede adquirirse con varias habilidades.

Costo: 1

AFINIDAD NATURAL

El personaje tiene una afinidad especial con los Pokemon, lo que hace que ellos se encariñen fácilmente con él.

Efecto: Los efectos exactos los debe definir el PkM. Es posible que los Pokemon, encariñados con su entrenador, no requieran una tirada de Control para domarlos. Sin embargo, la Habilidad de Entrenador Disciplina cuesta 1PD extra.

Costo: 2

PREDILECCIÓN ESPECIAL

El entrenador tiene predilección por un Pokemon en concreto, permitiéndole entrenarlo con mayor facilidad.

Efecto: Al entrenar al Pokemon elegido, el personaje recibe un bono +20 por nivel. No puede adquirirse esta ventaja con más de 1 Pokemon a menos que sea con uno de su misma linea evolutiva.

Costo: 1

HABILIDAD DE CRIADOR

El personaje tiene acceso y puede desarrollar dos de las Habilidades de Criador.

Efecto: El entrenador puede invertir PD en dos Habilidades de Criador y realizar controles con ellas. Esta ventaja puede adquirirse varias veces con habilidades diferentes.

Costo: 1

POKEDEX

Por alguna razón, el entrenador dispone de una Pokedex.

Efecto: El personaje tiene en su poder una Pokedex de nivel 1, invirtiendo más puntos, dispondría de una Pokedex de nivel 2 o hasta de nivel 3.

Costo: 1, 2, 3

POKEMON EXTRA

El entrenador dispone de dos Pokemon iniciales en vez de sólo uno.

Efecto: El personaje puede comenzar con un Pokemon extra, cuál exactamente queda a elección del PkM, aunque no debería ser uno tan común como un Ratata o Pidgey, sino que al menos debería ser raro.

Costo: 1

Desventajas de Entrenador

Estas desventajas se añaden a las posibles selecciones realizables para obtener puntos de creación. Los puntos obtenidos por estas desventajas sólo puede empearse para conseguir ventajas de entrenador.

RECHAZO ESPECIAL A UN TIPO

El personaje rechaza de una forma inconciente o injustificada a un tipo de Pokemon en concreto.

Efecto: Las Habilidades de Entrenador del personaje reciben un -80 al intentar entrenar a un Pokemon del tipo elegido. Esta desventaja no puede aplicarse a un tipo de Pokemon para el cual el entrenador tenga penalizadores dados por otras ventajas o desventajas.

Beneficio: 1

ÚNICO TIPO POSIBLE

El personaje sólo puede entrenar un único tipo de Pokemon.

Efecto: El personaje aplica su puntuación de habilidad sólo cuando entrena a un Pokemon del tipo elegido. Cuando lo intenta con cualquier otro tipo, es como si tuviera una puntuación final de -200. Quien elija esta desventaja no puede adquirir Maestro de un Tipo.

Beneficio: 2

DIFICULTAD EN UN CAMPO

El entrenador es algo torpe en una rama del entrenamiento Pokemon.

Efecto: Una Habilidad de Entrenador del personaje pasa a costarle 1 PD extra.

Beneficio: 1

SIN POKEMON

El personaje es un entrenador que debe valérselas sólo para conseguir un Pokemon.

Efecto: El PJ comienza sin un Pokemon, por lo que debe arreglárselas para conseguir uno y comenzar su vida de entrenador. Puede luchar contra uno débil, lograr que alguien le regale el suyo, robarlo, o cualquier método que se le ocurra luego de comenzadas las aventuras.

Beneficio: 1

LA CAPTURA

Un entrenador no dispone de una habilidad que le permita capturar un Pokemon, y es así por una razón muy simple: nunca una persona podría intervenir en el acto de la captura. Para lograr una captura con éxito, los personajes se valen de las Pokebolas.

Sin embargo, lanzar una Pokebola puede no ser suficiente, es muy probable que el Pokemon deba ser debilitado primero. Las Pokebolas tienen un número modificador, el cual se suma a la tirada de 1d100 (admite tiradas abiertas), si el resultado de la tirada supera la dificultad de captura de un Pokemon, la misma tiene éxito. Esta tirada se penaliza en -10 por cada nivel del Pokemon a capturar a partir del nivel 2.

La dificultad de la captura depende de la cantidad de PV que le queden al Pokemon.

DIFICULTADES DE LA CAPTURA

Dificultad	Estado del Pokemon
Fácil (40)	Pokemon inconciente
Medio (80)	Con el 10% de sus PV o menos
Difícil (120)	Con el 20% de sus PV o menos
Muy Difícil (140)	Con el 50% de sus PV o menos
Absurdo (180)	Con el 75% de sus PV o menos
Casi Imposible (240)	Con el 100% de sus PV o menos

Según la situación del Pokemon, pueden haber diversos modificadores para aplicar. Los modificadores de la siguiente lista son sólo ejemplos, el PkM puede aplicar otros modificadores por estas mismas situaciones, o simplemente inventar nuevos.

MODIFICADORES A LA TIRADA DE CAPTURA

Situación del Pokemon	Modificador
Envenenado	+10
Dormido	+30
Paralizado	+40
Sorprendido	+15
Enfurecido	-20
Listo para la Pokebola	-20

Las Pokebolas

Existen diferentes modelos de Pokebolas, los cuales tienen distintos modificadores. Estos modificadores, como ya se explicó, se aplican a las tiradas de captura.



Pokebola +40



Superbola +80



Ultrabola +120



Atrapar un nuevo Pokemon siempre es motivo de alegría

La Búsqueda

Los Pokemon no vienen al entrenador, sino que éste debe buscarlos. La búsqueda se realiza con la Habilidad Secundaria Buscar, realizando una prueba de control.

El personaje encuentra un Pokemon en un tiempo de búsqueda estándar de 2 horas, pudiendo buscar más detenidamente, recibiendo un bono +15 a Buscar por cada 2 horas extra que invierta. Es como si el entrenador se tomara más tiempo para revisar cada lugar en busca de Pokemon.

En cada zona, un Pokemon tiene determinada rareza que está vinculada a la dificultad de ser encontrado; el entrenador realiza su prueba de Buscar, y según la dificultad alcanzada, es el/los Pokemon que encuentra según su rareza. En teoría, el PkM podría hacerle aparecer cualquier Pokemon de dificultad igual o menor a la alcanzada por la prueba puesto que el entrenador está dispuesto a encontrar cualquier Pokemon.

Sucede algo similar cuando el entrenador busca un Pokemon específico. En tales casos, recibe un bono +20 a su tirada de Buscar, pero sólo podrá encontrar el Pokemon que busca si alcanza su dificultad en la zona. En circunstancias normales no se le presentaría ningún otro Pokemon ya que ignora a cualquier otro que encuentre.

El PkM puede utilizar las indicaciones de rareza para cada zona que se encuentran en el Capítulo 5 (la Guía del Director), o de lo contrario, basarse en lo que él mismo cree conveniente guiándose por las rarezas simples indicadas en la descripción de cada Pokemon.

DIFICULTADES SIMPLES EN LA BÚSQUEDA

Dificultad	Rareza del Pokemon
Medio (80)	Común
Muy Difícil (140)	Raro
Casi Imposible (240)	Muy Raro

Estas son las dificultades estándar para las rarezas simples. En cada zona particular, cada Pokemon que se encuentre allí tiene una rareza determinada indicada con tablas particulares de la zona. Como PkM eres libre de utilizar las referencias que desees.

Un entrenador no puede buscar específicamente a un Pokemon del cual desconoce si se encuentra en determinada zona. Por lo que no es capaz de buscar uno determinado que tenga una dificultad mayor a Muy Difícil. Una tirada de Conocimiento (Habilidad de Criador) con el fin de averiguar los Pokemon de una zona, revelará los que pueden encontrarse con un nivel superior de dificultad a la alcanzada. Por ejemplo, si el personaje alcanza Muy Difícil (140), sabrá que se encuentran hasta los Pokemon con dificultad Absurdo de ser encontrados.

Métodos y Maniobras

Los entrenadores deben de tener que valerse de diversos métodos para acercarse a los Pokemon, no muy comunmente, pero sí posiblemente. Muchos Pokemon son tímidos o miedosos, y escapan apenas oigan o vean a un entrenador. En estos momentos especiales puede ser útil tener cierta destreza en el Sigilo. Una vez el Pokemon y entrenador están frente a frente, el primero no puede huir tan fácilmente.

Un Pokemon salvaje puede escapar si supera una tirada enfrentada de Agilidad con la del Pokemon del entrenador. El primero obtiene un -1 a su prueba por cada 10 metros de distancia que haya entre él y su oponente, mientras que el segundo gana un -1 si la distancia es menor a 10 metros, y -2 si la distancia es de 5 metros o menor. El Pokemon que intenta huir debe invertir todo su asalto con ese cometido, y siquiera puede moverse pasivamente.

Otra habilidad útil es la Persuasión. No serían comunes las veces que un Pokemon pueda ser persuadido para combatir y arriesgar su vida a favor de un humano, pero la Persuasión junto con la Empatía pueden ayudar a que estas situaciones sean propicias. Consúltalo con tu PkM.

EL ENTRENAMIENTO

El entrenamiento de los Pokemon es una de las principales cosas que deberá hacer tu personaje. Es algo tan importante y característico de esta adaptación, que por supuesto debe ser muy bien explicado.

Antes que nada, cabe aclarar que tanto los personajes humanos como los Pokemon requieren un cuarto de la experiencia para subir de nivel; y sin embargo, obtienen sólo 25 PD al hacerlo. Esto es conveniente porque así se acortan los tiempos en la obtención de PD y el mejoramiento de las habilidades, además de representar más exactamente los niveles tradicionalmente usados para Pokemon. Esta regla sólo rige para los PD, por lo que la Presencia Base de los Pokemon subiría cada cuatro niveles, al igual que todos los bonos innatos por categoría y cualquier otro bono por nivel, además de los puntos extra de característica.

Al pasar de nivel, un Pokemon no tiene disponibles sus 25 PD para distribuirlos libremente, sino que los deja reservados y no puede usarlos hasta entrenarse. Esto puede suceder durante varios niveles, incluso un Pokemon puede evolucionar sin haber invertido PD alguno. Los diferentes entrenamientos harán que dos Pokemon de la misma especie puedan ser completamente diferentes.

El Efecto de Entrenar

Cuando un entrenador se dispone a justamente, entrenar a su Pokemon, hace una especie de "apuesta" con el PkM. Decide cuántos de los PD disponibles de su Pokemon quiere que sean invertidos para mejorar sus habilidades o técnicas. Luego determina el tiempo que desea invertir con ese cometido, y la dificultad del entrenamiento.

TIEMPO MÍNIMO Y MODIFICADORES SEGÚN PD

PD a invertir	Modificador	Tiempo mínimo
Hasta 20 PD	+0	5 días
Entre 21 y 40 PD	+10	12 días
Entre 41 y 70 PD	+20	20 días
Entre 71 y 100 PD	+30	42 días
Máximo 150 PD	+40	84 días

Los PD a invertir son una parte de los que tiene disponibles el Pokemon en su reserva; como cualquier personaje en *Ánima*, obtienen PD pasando de nivel. Nota que en la tabla, cuantos menos PD se quieran invertir de una vez, el entrenamiento del Pokemon es más rápido e intenso (menos PD significa menos mejoras), mientras que cuantos más quieran invertirse, el entrenamiento se hace más distendido o menos intenso, alargando desproporcionalmente la duración del mismo pero dando bonos al entrenador por la posibilidad que le da para hacerse tiempos suficientes y asegurar el progreso del Pokemon.

En la siguiente tabla están las posibles reducciones al tiempo mínimo de entrenamiento requerido para invertir determinada cantidad de PD de un Pokemon. Como podrás notar, el disminuir el tiempo mínimo genera grandes penalizadores que sólo los entrenadores expertos pueden afrontar con éxito.

TIEMPOS DE ENTRENAMIENTO REDUCIDOS

Tiempo mínimo	Reducción	Modificador
5 días	1 día	-10
12 días	2 días	-10
20 días	4 días	-20
42 días	7 días	-20
84 días	14 días	-30

Luego de determinado por completo el tiempo que el personaje se tomará para entrenar a su Pokemon, es momento de decidir qué hará exactamente en ese tiempo. Puedes aplicar bonificadores o penalizadores a tu tirada de Habilidad de Entrenador (sea cual sea que estes usando) y así representar la dificultad o suavidad que le das al entrenamiento.

MODIFICADORES A LA HABILIDAD

Modificador	Prueba a realizar (dificultad)
+10	Empatía (80)
+20	Empatía (100)
+40	Empatía (120)
+60	Empatía (140)
+80	Empatía (180)
+100	Empatía (240)
-10	Disciplina (80)
-20	Disciplina (100)
-40	Disciplina (120)
-60	Disciplina (140)
-80	Disciplina (180)
-100	Disciplina (240)

Observa que cuanto más fácil hagas el entrenamiento, más posibilidad existe de que tu habilidad para entrenar a tu Pokemon tenga éxito, ya que se bonifica. Lo contrario sucede si lo haces más complejo.

Si aplicas estos bonos o penalizadores, debes realizar una prueba de Empatía o Disciplina (dependiendo de qué modificador hayas aplicado). Si superas la prueba todo seguirá su curso normal, pero al fracasar, si tiraste Empatía el bono no se cuenta, y si fue Disciplina, el penalizador sigue contando pero sin posibilidad de hacer efectos en la prueba de Habilidad.

Y pues, finalmente, llega la hora de hacer la prueba de Habilidad, la cual determinará si el Pokemon progresa, o si ha entrenado el tiempo estipulado sin resultados. Recuerda, se tenga éxito o se fracase en la prueba, siempre se emplea el total del tiempo que el entrenador dispuso para el entrenamiento. Por eso es conveniente realizar las tiradas una vez terminado el tiempo estipulado. Si fracasas, los PD vuelven a su reserva.

PRUEBA FINAL DE HABILIDAD

Nivel Pokemon	Dificultad	Empatía	Disciplina
Hasta nivel 4	80	-5% de PD	+10% de PD
Hasta nivel 6	100	-10% de PD	+10% de PD
Hasta nivel 8	120	-20% de PD	+20% de PD
Hasta nivel 12	140	-30% de PD	+25% de PD
Hasta nivel 16	180	-40% de PD	+30% de PD
Hasta nivel 22	240	-50% de PD	+40% de PD
Hasta nivel 28	280	-60% de PD	+50% de PD
Hasta nivel 38	320	-70% de PD	+60% de PD
Más de nivel 38	440	-80% de PD	+70% de PD

Cuanto más experto sea un Pokemon, más le costará progresar. La columna Empatía se refiere a la pérdida de PD que conlleva haber fracasado en la prueba de Empatía descrita más arriba. Los PD que se pierden son sólo entre los que se querían invertir en el entrenamiento, y los que sobren, si se supera la tirada, podrán asignarse a la habilidad entrenada normalmente. Si además fracasas en la prueba, los PD perdidos por haber fracasado en la Empatía no vuelven a las reservas del Pokemon.

La columna Disciplina se refiere a la ganancia de PD extras por haber superado la prueba de Disciplina descrita más arriba. Los PD ganados son

sobre el total que se había querido invertir para el entrenamiento, y se agregan a éstos para ser asignados a la habilidad de forma normal. Sin embargo, los puntos sumados por estos PD extras no se escriben en la casilla de Base, sino en Especial, para una mayor claridad a la hora de conteos de PD. Recuerda que el agregado en PD por Disciplina no puede superar el modificador (cambiado a positivo) elegido por Disciplina.

Si el Pokemon ha ganado PD por Disciplina, puedes devolver PD a su reserva para que las puntuaciones finales queden en múltiplos de 5.

ENTRENAR A MÁS DE UN POKEMON AL MISMO TIEMPO

¿Crees que entrenar a tus Pokemon de a uno a la vez te llevará demasiado tiempo? Pues tienes mucha razón. Un entrenador por lo general tiene un tiempo reducido para volverse un competidor fuerte. Puedes entrenar a más de un Pokemon a la vez, mientras que los tiempos de entrenamiento sean los mismos. Por cada Pokemon después del primero tu prueba final de habilidad, aunque uses habilidades distintas para cada Pokemon, se ve penalizada en -10 puntos.

Entrenarlos al mismo tiempo significa que pueden o no realizar los ejercicios juntos; sin embargo, las pruebas son por separado, puedes aplicar distinta rigurosidad a cada uno (no distinto tiempo), y que con uno de ellos fracases en la prueba no significa que sea igual con los demás.

Progreso Natural

¿Y si un Pokemon no es entrenado? No todos serán de 1er nivel en estado salvaje. Tal vez un Pokemon puede progresar tras el esfuerzo de los combates u otras actividades que no tienen por qué ser entrenamiento. A esto se le llama "Progreso Natural".

Cuando un Pokemon pasa de nivel, si es salvaje, lanza 1d100 restando 20 al resultado por cada nivel que posea (admite tiradas abiertas). Según el resultado, el PkM podrá determinar cuántos PD de su reserva puede asignar (podría ignorar esta tirada si así lo desea). Si no es salvaje, pero su entrenador permite un progreso natural, el Pokemon hará la misma tirada (esta sí no es salteable), pero siempre perdiendo de forma definitiva el 10% de los PD que tendría disponibles para asignar según el resultado. A pesar de conseguir asignar PD sin entrenamiento, éstos nunca pueden ser usados para adquirir nuevas técnicas o poderes.

Entrenamiento Simplificado

¿Te interesa un camino el entrenamiento y la emulación del mundo en ese aspecto? ¿Te es tedioso pensar estratégicamente el tiempo invertido para el entrenamiento y lo riguroso del mismo? Entonces ponte de acuerdo con los demás Jugadores, y si todos lo deciden de ese modo, simplemente asignen los PD a cada nuevo nivel como lo harían con un personaje normal o un entrenador. De todos modos, sería bueno que se respetaran, al menos los tiempos de entrenamiento necesarios para la cantidad de PD asignados.

HABILIDADES Y AMISTAD

Como ya se mencionó, los Pokemon tienen puntuaciones especiales llamadas Amistad y Tolerancia. La primera hace referencia a "lo amigo" que es de su entrenador, o lo bien que éste le cae al Pokemon; la segunda representa el nivel de disciplina y rigurosidad que el Pokemon tolera, o con la que el Pokemon se siente a gusto (recuerda que pueden haber Pokemon que vean la rigurosidad como una muestra de fuerza y decisión).

La Amistad puede ir desde una puntuación de 50 a -50, siendo la más alta un sentimiento de lealtad y cariño incondicional, y el -50 un resentimiento profundo, o hasta odio; el 0 significa que el Pokemon no tiene ningún concepto formado de su entrenador, o que simplemente le es indiferente. Por lo general, la puntuación de Amistad la modifica el PkM a su criterio según las acciones del entrenador. Estas son algunas referencias.

EJEMPLOS QUE VARÍAN LA AMISTAD

Hecho o actitud	Variación
Prueba de Disciplina exitosa*	-5/-10
Éxito en Empatía tras derrota	+2
Éxito en Empatía tras victoria	+1
Fracaso de Empatía tras derrota	-2
Fracaso de Empatía tras victoria	-1
Maltrato en general por día	-10
Buen trato en general por día	+5
Muestra de real preocupación	+5/+10**
Muestra de despreocupación	-5/-10**
Sin contacto durante 10 días	-5**

* Se refiere a cuando la dificultad es mayor a la Tolerancia del Pokemon.
 ** El PkM puede cambiar este modificador según como lo considere adecuado por la situación.

La Disciplina

Ya se explicó lo que es y cómo funciona la Empatía y la Disciplina, pero ahora se explicarán más explícitamente sus usos.

La Disciplina sirve para el entrenamiento, como ya se explicó, y para lograr que el Pokemon obedezca una orden cuando su entrenador la haga.

DIFICULTADES UTILIZANDO LA DISCIPLINA

Dificultad	Ejemplo de acción a realizar
Medio (80)	Reto importante pero no motivante
Difícil (120)	Dudosa decisión del entrenador
Muy Difícil (140)	Propósito muy improbable de cumplirse
Absurdo (180)	Acción que puede traer un serio daño
Casi Imposible (240)	Claro riesgo de muerte

Nota que estas acciones o condiciones varían según de qué Pokemon se trate, puesto que por ejemplo, qué es peligro de muerte depende de las características y habilidades de la criatura en particular. Por lo tanto, la dificultad la determina el PkM.

Si la dificultad de la prueba supera la Tolerancia del Pokemon, el personaje puede realizarla sin ningún inconveniente. Sin embargo, si la supera, el Pokemon reducirá en 10 puntos su Amistad al entrenador. El problema es mayor si fracasa, puesto que la Amistad disminuye en tantos puntos como el nivel de fracaso (con un mínimo de 10). Sería como si el Pokemon pensara que, además de ser prepotente, a su entrenador le ha faltado voz de mando.

No puedes aplicar Disciplina en un Pokemon que no haya sido controlado, pero sí puedes aplicar Empatía.

La Empatía

La Empatía es lo amistoso y condescendiente que un entrenador puede ser con su Pokemon, además de lo comprensivo y convincente que puede mostrarse ante él. La Empatía puede utilizarse como la Disciplina sin arriesgarse a caer mal al Pokemon (sería como tratar de convencerlo con persuasión y motivación), pero la prueba es de 1 nivel de dificultad superior (de todos modos, a discreción del PkM, algunos Pokemon pueden sentirse incómodos o molestarles el uso de la Empatía para convencerlos de algo). Sin embargo, aparte de para el entrenamiento, su principal uso es para agasajar o consolar a los Pokemon tras las batallas o determinadas acciones.

DIFICULTADES UTILIZANDO LA EMPATÍA

Dificultad	Ejemplo de acción realizada
Media (80)	Victoria/Derrota cerrada
Difícil (120)	Victoria/Derrota muy clara
Muy Difícil (140)	Victoria/Derrota aplastante
Absurdo (180)	Defensa con éxito/fallido
Casi Imposible (240)	Ataque con éxito/fallido

Nota que cuanto más clara sea una victoria o derrota (o éxito o fracaso en una acción), más difícil es agasajar o consolar a un Pokemon. Más difícil aún es cuanto más específico y/o absurdo sea el agasajo o consuelo, como en una defensa o ataque exitoso. Recuerda que el PkM puede dar mayores beneficios o perjuicios por superar una prueba de Empatía, según como lo considere más adecuado.

Pueden hacerse pruebas de Empatía como si fueran de Disciplina sobre Pokemon que no hayan sido controlados, sin embargo, además de que aumenta 1 nivel la dificultad normal, la tirada tendrá un penalizador -30. Si bajo estas condiciones se supera la prueba, el entrenador tiene derecho a una nueva tirada de Control sobre el Pokemon.

Efectos de la Amistad

La Amistad es la medida que representa el respeto, admiración, apego, resentimiento u odio del Pokemon hacia su entrenador. Generalmente un Pokemon no controlado se mantiene en Amistad 0. Por regla general, su entrenador tiene derecho a una nueva prueba de Control cuando la Amistad del Pokemon se incrementa en 15 puntos. La prueba de Control se bonifica por tantos puntos como Amistad tenga el Pokemon con su entrenador. Si el entrenador fracasa en la prueba, la Amistad del Pokemon deberá aumentar 15 más antes de poder hacer otra prueba (puede

reducirse y aumentar nuevamente, sólo es necesario que aumente 15 ininterrumpidamente). Esto se entiende porque aunque la Amistad de un Pokemon con su entrenador puede ser considerable, de todos modos puede pensar que no es lo suficientemente bueno o entender que no es el adecuado, u otras posibles explicaciones.

Un Pokemon que reduzca ininterrumpidamente 15 puntos de Amistad, y que ya se encuentre controlado, obligará al entrenador a realizar otra tirada de Control (con modificador igual a su puntuación de Amistad). Si fracasa, el Pokemon deja de estar controlado por el personaje.

Al igual que las pruebas de Control son modificadas por la Amistad, si el PkM así lo cree apropiado según la situación, puede modificar además las tiradas de Empatía o Disciplina, incluso utilizadas en el entrenamiento.

POKEDEX

Las Pokedex son enciclopedias de Pokemon, en ellas se encuentra toda la información que un entrenador necesita... ¿O no? Lo cierto es que no todos tienen la suerte de conseguir una Pokedex cargada al 100%. En términos de juego, un personaje tiene acceso a Pokedex de diferentes niveles según cuantos puntos de cración invierta en la Ventaja de Pokedex. A continuación se describirán los distintos niveles.

NIVEL 1

Una Pokedex de nivel 1 es la básica, una máquina capaz de obtener toda la información de los Pokemon, pero que se encuentra vacía. Antes de que se cargara una Pokedex con toda la información disponible, alguien tuvo que capturarlos y llenarla. Una Pokedex de nivel 1 carga toda la información básica de un Pokemon una vez que su dueño lo captura, es entonces que los datos sobre él están disponibles.

NIVEL 2

Las Pokedex de nivel 2 reconocen los distintos Pokemon, y tienen la información básica de cada uno. Una vez capturado un Pokemon, la Pokedex obtiene todo tipo de información sobre él, igual a las Pokedex de nivel 3.



Las Pokedex son objetos muy valiosos para un entrenador

NIVEL 3

Una Pokedex de nivel 3 es la que se encuentra llena por completo. Tiene disponible todo tipo de información acerca de los Pokemon, como sus conductas más comunes, posibles ataques, etc. Además, puede determinar si en un lugar específico podría haber cierto Pokemon. Las Pokedex de nivel 2 obtienen esta información pero sólo de los Pokemon que captura el entrenador.

Los Módulos de la Pokedex

Las Pokedex, además, tienen distintos módulos que les confieren capacidades especiales. Cada módulo es agregado a una Pokedex común, y va más allá del nivel del que sea ésta; por lo tanto, queda a discreción del PkM si una Pokedex tiene determinados módulos. Sin embargo, al igual que una Pokedex puede ser modificada para tener un nivel superior, también puede serlo para recibir nuevos módulos.

LOCALIZAR POKEDEX

Las Pokedex comúnmente poseen la capacidad de localizar otras Pokedex que se encuentren en las cercanías, en un radio aproximado a 200 metros. Una Pokedex puede ser bloqueada para no ser localizada de esta manera, simplemente eligiendo una opción disponible en todas ellas.

DETENER EVOLUCIÓN

Las Pokedex pueden detener fácilmente la evolución de un Pokemon, si es que el entrenador así lo quiere. Simplemente envía señales especiales que el cuerpo del Pokemon recibe, y ante las cuales reacciona deteniendo el proceso evolutivo.

Si no es por este método, un Pokemon puede detener su evolución superando por 3 una prueba de Voluntad. Recibe un bono de -1 si el entrenador supera una prueba de Empatía o Disciplina con dificultad Difícil, con -1 extra por cada nivel superior de dificultad que alcance.

INTERCAMBIAR INFORMACIÓN

Otro módulo muy común es la capacidad de intercambiar información entre dos Pokedex del mismo nivel. Dos Pokedex que se encuentren a menos de un metro de distancia pueden intercambiar información, y de este modo, el entrenador la tendrá disponible en adelante.

COMUNICACIÓN PSÍQUICA

Un raro y sofisticado módulo para Pokedex consiste en permitirle a los Pokemon psíquicos comunicarse con la misma, siempre y cuando conozcan el lenguaje humano. En la pantalla de la máquina aparecerán escritos los pensamientos del Pokemon, que el limitado sistema de audio de las Pokedex puede reproducir. Esta es la única forma en que un Pokemon con el poder psíquico Comunicación Mental pueden comunicarse en lenguaje humano.

MÓDULOS DE CRIANZA

Las Pokedex suelen tener algún tipo de Módulo de Crianza. Estos módulos contienen información valiosa para los criadores Pokemon, la cual bonifica en +20 sus pruebas de Crianza, Medicina y Pociones. El módulo básico contiene información de las tres materias, además de poder sumarle módulos avanzados que aumentan el bono en +10.

POCIONES Y ANTÍDOTOS

Las pociones y antídotos pueden ser creados por un criador con su habilidad Pociones, o por máquinas especializadas en laboratorios de productos Pokemon. Sea cual sea el caso, todos aplican ciertas reglas especiales.

El suministrar una poción a un Pokemon (siendo un spray) requiere que éste se dirija hacia donde está el entrenador, y sólo puede hacer eso en su turno de actuar; el entrenador emplea el turno de su Pokemon para darle la poción.

Los antídotos, los antiparalizantes, los "despertar", los antihielo y antiquemaduras, son objetos que se lanzan a los Pokemon, y que por lo tanto, no consumen su turno. Permiten que el Pokemon realice una nueva prueba contra su padecimiento de inmediato, aplicando el bono que indique el objeto. No puede lanzarse más de uno de estos por turno.

DINERO Y ARTÍCULOS

En el mundo de Pokemon, la moneda es el PokeYen (PY), con ella tanto los entrenadores como cualquier persona normal puede comprar lo que sea, no sólo artículos útiles para entrenadores.

Artículo	Coste	Disp.
Pokebola	20 PY	Común
Superbola	60 PY	Raro
Ultrabola	100 PY	Muy Raro
Poción (20 PV)	10 PY	Común
Poción (40 PV)	30 PY	Común
Poción (cada +20 PV)	+25 PY	—
Poción (ingredientes)	1/2 PY	Raro
Antídoto (+5 RV)	30 PY	Común
Antídoto (cada +5 RV)	+30 PY	—
Antídoto (ingredientes)	2/3 PY	Raro
Poción (Cansancio +1)	20 PY	Común
Poción (cada +1 de Cansancio)	+20 PY	—
Antiparalizante / Despertar (+5 RF)	35 PY	Común
Antiparalizante / Despertar (c/+5 RF)	+35 PY	—
Antihielo / Antiquemaduras (+5 RF)	20 PY	Común
Antihielo / Antiquemaduras (c/+5 RF)	+20 PY	—
Anti: par/desp/hielo/quem (ingred.)	1/2 PY	Raro
Comida para 1 día	4 PY	Común
Comida Pokemon para 1 día	8 PY	Común
Ingredientes para comida Pokemon	4 PY	Común
Pokedex (nivel 1)	2.000 PY	Muy Raro
Pokenav	3.000 PY	Muy Raro
Bicicleta	3.500 PY	Común
Piedra de Evolución	500 PY	Rara

HABILIDADES SECUNDARIAS

Un buen entrenador Pokemon debe estar listo para todo; por esta razón, recuerda nunca descuidar tus Habilidades Secundarias. Algunas como Advertir y Buscar son simplemente esenciales, pero no olvides tampoco las Atléticas y Sociales, que pueden ser de gran utilidad, así como las de Subterfugio, dependiendo del concepto que tengas del entrenador que quieras interpretar.

Una mención especial merece la habilidad Montar. Con ella puedes ser capaz de montar Pokemon como Rapidash, o Tauros, y realizar un sin fin de posibles acciones. Como Habilidades Especiales también de la rama atlética podrían ser útiles Surfear y Vuelo; con ellas el entrenador podría subirse a un Pokemon acuático, o uno volador, y ser capaz de dirigirlo adecuadamente. Por supuesto, el Pokemon debe ser capaz de llevar a la persona en su lomo.



Habilidades como Surfear pueden ser muy útiles

CATEGORÍA ENTRENADOR

La categoría entrenador es propia de esta adaptación, y utiliza las Habilidades de Entrenador en vez de las Habilidades Primarias originales. Sus costos y bonos innatos son idénticos a los de la categoría Novel, excepto porque sólo puede ser utilizado el 50% de los PD totales en las Habilidades Primarias (o sea, en las de Entrenador).

Niveles de Entrenador

Los niveles de los personajes de categoría Entrenador son iguales a los de los Pokemon. O sea, la experiencia necesaria para subir de nivel es 1/4 de la indicada por el Manual Básico de Ánima, pero sólo obtienen 25 PD por nivel. Así mismo, todos los bonos innatos por categoría se ganan cada 4 niveles, al igual que el incremento de la Presencia Base. De este modo, un entrenador recibe 1 punto de característica/creación cada 8 niveles.

Habilidades de Combate

Los entrenadores no deben desarrollar sus habilidades de combate como los Pokemon o los personajes de categoría Novel. Por el contrario, sus puntuaciones de Ataque, Parada y Esquiva se concentran en una única Habilidad Secundaria atlética llamada Combate. Esta habilidad suma cada 4 niveles un bono de característica gratuitamente. Su costo es de 3 PD por punto, y no puede ser reducido por ninguna ventaja.

CAPÍTULO 2

LAS TÉCNICAS

Este capítulo está dedicado a las técnicas y poderes de los Pokémon. Aquí no solo se darán algunas especificaciones de cómo manejar estos poderes y crearlos según las reglas de creación de seres, sino que también se mostrarán algunas técnicas de ejemplo.

FUERA DEL COMBATE

Si bien la gran mayoría de las técnicas tendrán sus usos en el combate, no sólo pueden ser usadas con ese cometido. Usa tu imaginación para emplear las técnicas de los Pokémon en distintas situaciones según sus posibilidades. En muchos casos serán útiles algunos aspectos tales como puntos de Fuerza para Presa, o el área de efecto, pero en otros casos, la simple descripción del cometido de la acción a realizar con la técnica es suficiente para llevarla a cabo con éxito. Está en el ingenio de Jugadores y PkM encontrar los usos fuera del combate a las habilidades de los Pokémon.

LA CREACIÓN Y MEJORA

Cada entrenador puede crear sus propias técnicas y poderes para sus Pokémon, haciendo así un repertorio original y a medida de sus estrategias de combate. Estas técnicas se crean siguiendo las reglas convencionales de la creación de seres, descritas en el libro básico de *Ánima*. En realidad, las técnicas son enseñadas y dependen de cada Pokémon en particular, pero nada impide que hagas "moldes" para enseñarle la misma a otros.

No cualquier Pokémon puede hacer una técnica. Por ejemplo, uno que no disponga de un elemento paralizante, no podrá añadir un efecto por el estilo a su araño. Estas limitaciones pueden ponerlas el mismo PkM si considera que la técnica o poder que estás intentando crear para un Pokémon no está acorde a sus capacidades naturales.

Los Pokémon, por medio del entrenamiento, pueden mejorar sus técnicas y poderes invirtiendo más PD en ellas, de la manera convencional descrita en el capítulo de creación de seres. Sin embargo, los Pokémon no tienen limitaciones por Gnosis. Así mismo, puedes seguir el patrón marcado en las distintas tablas para mejorar las técnicas del Pokémon más allá de lo indicado en ellas, si es que en algún aspecto ha llegado a la última fila de especificaciones.

Las Técnicas: Estas habilidades son las naturales del Pokémon, tales como el araño, mordisco y cornada; si bien éstas poco variarán las unas de las otras (a menos que el entrenador tenga una variante creativa). Por otro lado también pueden estar el picotazo venenoso, lenguetazo, y otras parecidas; o sea, técnicas naturales que tienen diversos efectos extra.

Los Poderes: Las habilidades señaladas como "poderes" son aquellos que no tienen relación directa con las capacidades naturales del Pokémon. Claros ejemplos son el lanzallamas, chorro de agua, polvo paralizante, etc.

ALGUNOS EJEMPLOS

A continuación se te presentan algunos "moldes" de técnicas. Algunas convenciones que se siguen con ciertas técnicas y poderes conocidos y muy comunes en el mundo de Pokémon. Son ejemplos, por lo que puedes usarlos, enseñándoselos a tus Pokémon, o modificarlos según tus propias preferencias.

Los ejemplos están confeccionados en un valor base correspondiente a Pokémon de nivel 1, y así está señalado en su costo de PD.

ARAÑO / MORDISCO / PICOTAZO

El arma natural de la mayoría de Pokémon, por tanto sus capacidades son limitadas y muy básicas. Sin embargo, son técnicas sin costo y muy fáciles de mejorar y adquirir, por lo que nunca hay que dejarlas de lado.

Armas naturales (20 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*.

Posibles combinaciones: Puede ser muy útil combinar estas técnicas con ataques adicionales. Por supuesto, el incrementar el daño es una mejora casi obligada a medida que el Pokémon progresa.

ASCUAS

El Pokémon lanza fuego a los pies de su oponente, infligiéndole daño y pudiendo quemarlo. Es un claro ejemplo de un Poder Pokémon.

Ataque Especial (110 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el ataque inflige 40 puntos de daño por Fuego en 1 metro de radio. El Pokémon puede realizarlo un máximo de 6 veces al día. Además, como efecto adicional, las Ascuas tienen la posibilidad de quemar al objetivo, por

lo que éste debe superar una RF contra 80 o quedar en estado de Dolor. Este estado, lógicamente, es provocado por las quemaduras del fuego, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antiquemaduras.

Recomendaciones: Es conveniente tener variedad de ataques de fuego, y por esta razón, concentrarse más que nada en el efecto especial de quemadura que tienen las Ascuas.

ATAQUE ARENA

El Pokémon lanza arena sobre su rival para entorpecerlo.

Ataque Especial (125 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokémon realiza una ráfaga de tierra o arena en un área de 3 metros de radio. El Pokémon puede realizarlo un máximo de 5 veces al día. Como efecto principal, obliga a quienes sean golpeados por el ataque a superar una RF contra 60 o quedar en estado de Ceguera durante 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no haya superado la prueba.

Recomendaciones: Si bien el Ataque Arena es una técnica costosa, ten en cuenta que puede dar una gran ventaja al Pokémon, dejando a su rival en el estado de ceguera. No inflige daño alguno.

ATAQUE DE SEDA

El Pokémon lanza un chorro de seda contra su rival.

Ataque Especial (130 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokémon realiza un chorro de seda contra su rival. El Pokémon puede realizarlo un máximo de 6 veces al día. Como efecto principal, obliga a quien sea alcanzado por él a realizar una RF contra 80 o sufrir un penalizador a toda acción igual al nivel de fracaso. Este penalizador es dado por la seda, por lo que si es retirada el mismo desaparece.

ATAQUE RÁPIDO

El Pokémon realiza un ataque a una velocidad asombrosa. En realidad consiste en un ataque natural del Pokémon, por lo que simplemente es un molde modificado y mejorado de un arma natural básica.

Armas naturales (90 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. Además, tiene el daño aumentado en +20; pero su principal cualidad es que se combina con un incremento del Turno del Pokémon en 50 puntos (se encuentra por fuera de la tabla, con un costo de 50 PD).

AUTODESTRUCCIÓN

El Pokémon tiene la capacidad de liberar toda su energía, creando una descarga poderosa, pero debilitándose en el proceso.

Ataque Especial (110 PD): Realiza un ataque de energía en un área de 5 metros de radio. Quienes sean golpeados deberán superar una RF contra 120 o recibir daño equivalente al doble de su nivel de fracaso. Requiere 1 turno de preparatoria.

Debilitante: Al realizarla, el Pokémon queda con 0 PV y no es capaz de recuperar la conciencia hasta dentro de 2d10 horas (-30 PD).

BURBUJAS

Son numerosas burbujas que desconcentran al objetivo.

Ataque Especial (150 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokémon lanza numerosas burbujas contra su rival, con daño base de 60 puntos. Puede realizarlo un máximo de 5 veces al día. Obliga a quien sea golpeado por él a realizar una RF contra 80 o sufrir un penalizador a toda acción igual al nivel de fracaso durante 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no haya superado la prueba.

CANTO

El Pokémon canta de una forma tan encantadora que duerme a cualquiera que lo escuche.

Ataque Especial (180 PD): En un área de 100 metros de radio el canto del Pokémon obliga a todos aquellos que lo escuchen a superar una RM contra 80 o quedar en estado de Dormido (50 PD). Tiene 3 usos diarios.

CHORRO DE AGUA

El Pokémon lanza un potente chorro de agua.

Ataque Especial (60 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokémon lanza un chorro de agua contra su rival, con daño base de 80 puntos. Puede realizarlo un máximo de 6 veces al día.

Hidrobomba: Este poder puede convertirse en la Hidrobomba dándole efecto en área en vez de distancia. De otro modo, manteniendo el efecto de distancia y dándole área, el Pokémon podría desplazarse un máximo de distancia igual a los metros indicados y liberar allí el ataque.

COLA DE HIERRO

El Pokemon realiza un potente ataque con su cola. Consiste en un ataque natural del Pokemon, por lo que simplemente es un molde modificado y mejorado de un arma natural básica.

Armas naturales (120 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. Además, tiene un daño aumentado en +40, y resta 1 a la TA del defensor. Si quien es golpeado no supera una RF contra 60 queda en estado de Dolor por 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no supere la prueba.

COLMILLO VENENOSO

Los colmillos del Pokemon inyectan veneno en su víctima. Consiste en un ataque natural del Pokemon, por lo que simplemente es un molde modificado y mejorado de un arma natural básica.

Armas naturales (100 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. Además, tiene un daño aumentado en +30. Si causa daño, inyecta un veneno de nivel 40 (RV contra 80) de efecto automático (+10 al nivel, afecta en el siguiente asalto), que produce Dolor.

CORNADA

El Pokemon golpea con su cuerno, infligiendo un serio daño. No es más que un ataque natural del Pokemon, por lo que simplemente es un molde modificado y mejorado de un arma natural básica.

Armas naturales (100 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. Además, tiene un daño aumentado en +40, y resta 3 a la TA del defensor, agregando también +20 al Crítico.

CORTES/GOLPES FURIA

Consiste en una seguidilla hostigadora de ataques cortantes o contundentes. En realidad es un ataque natural del Pokemon, por lo que es un molde modificado y mejorado de un arma natural básica.

Armas naturales (120 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. El Pokemon puede realizar 2 ataques adicionales con -40 a su Habilidad. Además, el primer ataque aumenta su Daño en +20.

DRENADORAS

El Pokemon lanza varias semillas que drenan la energía del oponente.

Ataque Especial (110 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), con un daño base de 80 puntos (ataca en la TA de Energía). El Pokemon puede realizarlo un máximo de 5 veces al día. Si el oponente golpeado por las drenadoras no supera una RM contra 80, el atacante recupera la mitad del daño ocasionado.

GAS VENENOSO

El Pokemon lanza un gas capaz de envenenar a quien lo respire.

Ataque Especial (110 PD): En un área de 5 metros de radio, el gas inflige un daño base de 40 puntos. Si causa daño, intoxica con un veneno de nivel 40 (RV contra 80) de efecto automático (+10 al nivel, afecta en el siguiente asalto), y por inhalación (+10 al nivel), que le causa un daño igual al nivel de fracaso. Puede hacerlo 3 veces al día.

LANZALLAMAS

De las llamaradas más poderosas entre los ataques de fuego.

Ataque Especial (110 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokemon lanza una potente llamarada contra su rival, con daño base de 100 puntos. Puede realizarlo un máximo de 5 veces al día. Además, como efecto adicional, el Lanzallamas tienen la posibilidad de quemar al objetivo, por lo que éste debe superar una RF contra 60 o quedar en estado de Dolor. Este estado, lógicamente, es provocado por las quemaduras del fuego, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antiquemaduras.

LÁTIGO CEPA

Consiste en lianas controladas por el Pokemon, que pueden azotar al oponente.

Ataque Especial (80 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokemon golpea contundentemente con un daño base de 60. Puede realizarlo un máximo de 7 veces al día. Si el Pokemon renuncia a utilizar uno de sus ataques del asalto, puede realizar una Presa con estos látigos; la maniobra no tiene penalizadores y se realiza con Fuerza 8.

LENGÜETAZO

El Pokemon realiza un lengüetazo capaz de paralizar a su objetivo.

Armas naturales (100 PD): Permite usar como daño base el que se indica en la columna de Arma natural de la Tabla 80 del libro básico de *Ánima*. Además, como efecto añadido, el objetivo que reciba daño de este ataque debe superar una RF contra 80 o quedar en estado de Parálisis parcial.

HÍPER RAYO

Tras cargar energía el Pokemon lanza un rayo de poder descomunal.

Ataque Especial (130 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokemon lanza un potente rayo contra su rival con daño base de 100 puntos, en un área de 1 metro de radio. Puede realizarlo sólo 1 vez al día. Requiere 3 turnos de preparatoria. Como efecto destructivo adicional, quien sufra daño de este ataque debe superar una RF contra 100 o sufrir un daño equivalente al doble del nivel de fracaso.

HOJAS NAVAJA

Son varias hojas lanzadas a gran velocidad que cortan como navajas.

Ataque Especial (90 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokemon lanza hojas afiladas contra su rival con daño base de 100 puntos. Puede realizarlo un máximo de 5 veces al día. El ataque suma 20 al Crítico y resta 1 a la TA del defensor.

METRÓNOMO

Utilizando una habilidad innata incomprensible, el Pokemon realiza una técnica al azar. El Metrónomo no puede enseñarse.

Magia innata (150 PD): El Pokemon puede utilizar de forma innata el conjuro Adquirir Poderes para realizar cualquier técnica o poder especial. Puede utilizar el Metrónomo hasta 3 veces al día. El hechizo tiene un valor zeónico de 120, por lo que otorga 120 PD para adquirir poderes. Lo que sea que se haya adquirido con esta técnica sólo sirve para 1 acción.

ONDA TRUENO

Descarga eléctrica de intensidad tal que tiene como fin paralizar al rival.

Ataque Especial (100 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokemon despiden una descarga eléctrica que inflige 60 puntos de daño base. Puede realizarla un máximo de 4 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 120 o quedar en estado de Parálisis parcial.



Los ataques eléctricos pueden paralizar al objetivo

POLVO PARALIZANTE

Consiste en un polvo casi transparente que paraliza a cualquiera que entre en contacto con él.

Ataque Especial (120 PD): Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokemon lanza el polvo, el cual se dispersa en un área de 3 metros de radio. Puede realizarlo un máximo de 4 veces al día. Si el oponente no logra evadir el ataque, debe superar una RM de 80 o quedar en estado de Parálisis parcial.

SÍNTESIS

En contacto con la luz solar, el Pokemon se recupera.

Regeneración (100 PD): El Pokemon tiene Regeneración 14, por lo que recupera 1 PV por asalto. Esta capacidad sólo funciona si se halla bajo la luz del sol.

TELETRANSPORTACIÓN

El Pokemon es capaz de desplazarse instantáneamente.

Transporte automático (120 PD): El Pokemon puede teletransportarse de un lugar a otro de forma instantánea. Puede hacerlo sin límite de veces al día, hasta una distancia máxima de 50 metros.

RAYO SOLAR

Tras reunir energía del Sol, el Pokemon lanza un poderoso rayo.

Ataque Especial (100 PD): Hasta una distancia máxima de 25 metros, el Pokemon lanza un rayo contra su rival con daño base de 150 puntos. Puede realizarlo sólo 1 vez al día. Requiere 3 turnos de preparatoria. Esta técnica otorga un bono +50 al Crítico.

CAPÍTULO 3

NATURALEZAS

En este capítulo se mostrarán las distintas naturalezas Pokemon disponibles. Esta es una regla opcional que seguramente los PkM decidirán incluir en sus partidas, pero pueden ser una complicación de la dinámica de una campaña que algunos no quieran afrontar. Por otro lado, agregan otra posibilidad para hacer a cada Pokemon más original y característico como individuo.

LAS NATURALEZAS

Cada Pokemon posee una naturaleza específica, que define tanto sus características intelectuales como físicas, e incluso su carácter y manera de actuar en distintas situaciones.

Cuando un entrenador se enfrenta a un Pokemon, lanza 1d100, y según el resultado obtenido, es la naturaleza del mismo. Obviamente el Pokemon tiene una determinada naturaleza desde el momento de nacer, o más bien, su naturaleza es el resultado de mezclar su carácter instintivo con su crianza, pero se determina al momento de ser encontrado y luego es anotado en la Ficha de Pokemon.

Posiblemente los Jugadores prefieran elegir la naturaleza de su primer Pokemon, y se vuelve lógico si fue criado por el entrenador, ya que éste puede moldear su carácter desde nacer, pero en realidad es decisión del PkM si permitir esto o no.

NATURALEZAS SEGÚN RESULTADO

Resultado	Naturaleza	Resultado	Naturaleza
1 - 5	Activa	51 - 55	Floja
6 - 10	Afable	56 - 60	Fuerte
11 - 15	Agitada	61 - 65	Grosera
16 - 20	Alegre	66 - 70	Huraña
21 - 25	Alocada	71 - 75	Ingenua
26 - 30	Amable	76 - 80	Miedosa
31 - 35	Audaz	81 - 85	Pícaro
36 - 40	Cauta	86 - 90	Rara
41 - 45	Dócil	91 - 95	Serena
46 - 50	Firme	96 - 100	Tímida

DESCRIPCIÓN

A continuación se presentan todas las naturalezas disponibles. Sus distintos apartados te darán indicaciones de comportamiento y modificaciones individuales que hacerle al Pokemon. Recuerda que aunque una naturaleza pueda parecer desventajosa, siempre tiene alguna ventaja que puede ser útil.

ACTIVA

Carácter: Los Pokemon de naturaleza Activa tienden a ser enérgicos y un poco inquietos, hasta en algunas ocasiones impulsivos. Sin embargo, esto los hace estar atentos a muchos detalles a su alrededor.

Turno: Esta naturaleza otorga un bono especial +20 al Turno.

Advertir: Además del bono al Turno, obtienen +20 especial a Advertir.

Cansancio: Por otro lado, al estar constantemente activos, restan 1 a sus puntos de Cansancio totales.

AFABLE

Carácter: Quienes tienen esta naturaleza tienden a ser más cariñosos y condescendientes de lo normal.

Empatía: Los entrenadores que entrenen a un Pokemon afable obtienen un bono +20 a sus pruebas de Empatía cuando la aplican en él. Además, las pruebas de Empatía aplicadas como de Disciplina tienen en él la misma dificultad, no un nivel superior como es lo normal.

Disciplina: Las pruebas de Disciplina hechas por el entrenador tienen un penalizador -20 cuando se aplican en el Pokemon afable.

AGITADA

Carácter: El Pokemon se encuentra constantemente en actividad cuando está fuera de su Pokebola, e incluso no disfruta estando dentro de una.

Además, es un poco nervioso y se mueve casi todo el tiempo. Por otro lado, siempre se encuentra listo para el ejercicio físico y lo disfruta.

Defensa: El Pokemon recibe un bono especial +5 a la Defensa cada 4 niveles.

Entrenamiento: Quien tenga esta naturaleza reduce a la mitad los bonos otorgados al entrenador por entrenamientos de tiempo prolongado.

Movimiento: El índice de movimiento del Pokemon se incrementa en 1.

ALEGRE

Carácter: El Pokemon de naturaleza alegre se encuentra por lo general animado, y difícilmente se enfada tanto con humanos como con otros Pokemon. Nada le arruina el día, y suele superar con buen ánimo las derrotas.

Experiencia: Quien tenga esta naturaleza recibe un bono del 20% de la experiencia obtenida tras las derrotas.

Empatía: El bono por entrenar a un Pokemon con Empatía se incrementa en +10 puntos. Si el bono original que se quiere agregar es de +40 o mayor, se incrementa en +10 extra.

ALOCADA

Carácter: Quien tiene naturaleza Alocada actúa impulsivamente y en ciertas ocasiones es hasta impredecible. Son Pokemon difíciles de entrenar, pero su carácter los hace más resistentes y su fuerza de voluntad es mayor.

Voluntad: Su extraña forma de actuar los hace también tener una gran voluntad, a todos los efectos, "alocada", por lo que incrementan 1 punto su puntuación de Voluntad.

Resistencias: La RP del Pokemon obtiene un bono especial +10.

Entrenamiento: Las tiradas de entrenamiento del entrenador reciben un penalizador -30 cuando intenta entrenar a un Pokemon Alocado.

Impredecible: Al inicio de un combate, hay un 40% de probabilidades de que el Pokemon actúe sin obedecer a su entrenador. Éste puede superar una prueba de Disciplina con dificultad Muy Difícil para lograr que le obedezca.

AMABLE

Carácter: Los Pokemon de naturaleza Amable siempre tienen una buena actitud con los demás Pokemon que no se muestran puramente agresivos hacia ellos, y disfrutan de la compañía de los seres humanos.

Amabilidad: Todos los Pokemon y humanos tienden a ser más amables con quien tenga esta naturaleza, ya que su modo de comportarse contagia a quien trata con él.

Persuasión: El Pokemon recibe un bono especial +5 cada 2 niveles a su habilidad Persuasión, y no recibe el penalizador -30 por no tener al menos 5 PD base asignados.

AUDAZ

Carácter: Quien tenga esta naturaleza no se ve intimidado por el peligro, y siempre está dispuesto a dar el primer paso de cara al riesgo. Muchas veces impulsivos, nunca rechazan una buena aventura o combate.

Voluntad: El Pokemon tiene un éxito automático en las pruebas de Frialdad que tengan que ver con la audacia y valentía frente a lo desconocido o frente a un peligro incierto, siempre que ésta no tenga una dificultad de Absurdo o superior.

Tolerancia: La Tolerancia del Pokemon aumenta en 1 nivel, excepto si ya es de Absurdo o Casi Imposible.

CAUTA

Carácter: Los Pokemon cautos suelen esperar y analizar antes de actuar, lo que les hace tener menos iniciativa pero los prepara mejor para las posibles situaciones.

Turno: Los puntos de Turno del personaje se reducen en 40 puntos.

Orden: El Pokemon nunca es el primero en actuar, como máximo puede ser el segundo.

Bono: Quien tenga esta naturaleza recibe un bono +10 al Ataque o Defensa no acumulativo en cada asalto. Debe decidir en qué utilizarlo en cada nuevo asalto. Este bono se incrementa en +5 cada 8 niveles.

DÓCIL

Carácter: Quien tenga esta naturaleza es especialmente sumiso y fácil de domar. No está del todo vinculado a la ternura, pero puede llegar a entenderse de ese modo, ya que los Pokemon, al ser más mansos y sensibles, tienden a comportarse tiernamente.

Rebeldía: Por su naturaleza mansa, el Pokemon reduce su Rebeldía en 1 nivel de dificultad.

Disciplina: Todas las pruebas de Disciplina aplicadas sobre el Pokemon reciben un penalizador de -20.

Empatía: Todas las pruebas de Empatía aplicadas sobre el Pokemon reciben un bono +20.

FIRME

Carácter: Los Pokemon de naturaleza Firme tienen gran decisión y no son fácilmente influenciados. Tienden a ser difíciles de controlar si no están realmente interesados en obedecer a un entrenador, y es difícil convencerlos de hacer algo que no desean. Sin embargo, una vez que quieren hacer determinada acción, nada puede detenerlos. Pueden llegar a ser bastante testarudos según la especie a la que pertenezcan.

Control: En condiciones normales, las tiradas de Control del entrenador se penalizan en 30 puntos, a menos que el Pokemon haya sido persuadido o que realmente desee unirse al personaje.

Voluntad: Por su naturaleza, poseen una voluntad mayor de lo normal. Su puntuación de Voluntad se incrementa en 2 puntos.

Resistencias: Los Pokemon con esta naturaleza reciben un bono +20 a su RP cuando intentan resistirse a efectos de dominio que tengan por fin el evitar que haga algo que se han propuesto. Además, reciben la mitad de penalizadores a la acción por los estados de Dolor o Parálisis parcial.

Obediencia: Las pruebas de Disciplina/Empatía para intentar convencerlo de realizar determinada acción reciben un penalizador -40.

FLOJA

Carácter: Los Pokemon flojos suelen ser reacios al entrenamiento y al trabajo duro, lo que los hace difíciles de entrenar y es muy complicado disciplinarlos. La mayoría de ellos detestan la disciplina. Sin embargo, responden muy bien a los humanos y les gusta ir con ellos en sus viajes, ya que es una forma de evitar los peligros y exigencias de la vida salvaje.

Control: Los entrenadores que deseen controlar un Pokemon flojo reciben un bono +30 a su prueba de Control.

Tolerancia: Quien tenga esta naturaleza reduce su Tolerancia en 1 nivel de dificultad.

Entrenamiento: El Pokemon no puede ser entrenado con Disciplina. Por otro lado, las pruebas de Empatía en el entrenamiento reciben un bono de +30.

FUERTE

Carácter: Quienes sean de naturaleza Fuerte son rudos y disfrutan del esfuerzo, cualquiera que sea, puesto que lo ven como una forma de superación. Suelen rechazar a los Pokemon dóciles y flojos, al igual que a los humanos que no son capaces de valer por sí mismos o que no demuestran tener instinto de superación.

Tolerancia: Por su deseo de fortalecerse y luchar difíciles batallas suma 1 nivel de dificultad a su Tolerancia.

Fortaleza: Su voluntad de volverse más fuerte le ha permitido desarrollar su físico más allá de la media, por lo que incrementa en 1 punto sus características de Fuerza y Constitución.

Empatía: Estos Pokemon son algo reacios a la Empatía. El entrenador que intente aplicarla recibe un penalizador de -30.

Rechazo: Los Pokemon de esta naturaleza no pueden entrenar al mismo tiempo que los de naturaleza Dócil, Floja y Miedosa.

GROSERA

Carácter: Los Pokemon de esta naturaleza son irrespetuosos y tienden a llevarse mal tanto con otros Pokemon como con los humanos. No saben comportarse y sus modos pueden llegar a ser desagradables. No querrás sacar de su Pokebola a uno de ellos si debes parecer presentable.

Agresividad: Quien tiene esta naturaleza no mide sus acciones, y puede ser especialmente agresivo con aquellos que le hagan daño. En su cólera, el Pokemon no se detendrá en un combate hasta dejar inconsciente a su oponente, y se enfadará sobremanera si su entrenador le impide llegar a lograrlo. Por otro lado, en este estado, el Pokemon recibe un bono +30 a su Ataque y su RP.

HURAÑA

Carácter: Estos Pokemon son antipáticos y no les gusta relacionarse con los demás. Suelen mostrar indiferencia hacia todos los que le rodean, y les agrada alejarse del grupo y permanecer solos cuanto puedan. Sin embargo, esta personalidad los hace seres serenos y reflexivos.

Control: El entrenador que intente controlarlo recibe un penalizador -30 a sus pruebas de Control.

Entrenamiento: Entrenar al Pokemon es más difícil de lo normal, por lo que su entrenador aplica un penalizador de -30 a sus tiradas.

Sorprendente: El Pokemon sorprende con demostraciones de habilidad impresionantes. Por cada punto de Cansancio que emplee para bonificar una de sus tiradas, recibe un bono +25 en lugar de +15.

Psíquico: Los Pokemon del tipo Psíquico que tengan esta naturaleza son especialmente fuertes. Sus poderes psíquicos tienen automáticamente 1 nivel extra de dificultad al obtenido con su potencial.

INGENUA

Carácter: Aquellos Pokemon de naturaleza Ingenua suelen no darse cuenta de lo obvio que sucede a su alrededor, y se les dificulta aprender cosas nuevas. Sin embargo, suelen caer mejor a las personas y otros

Pokemon, quienes los encuentran simpáticos y divertidos.

Entrenamiento: Estos Pokemon son más difíciles de entrenar por su naturaleza ingenua y distraída, por lo que su entrenador tiene un penalizador -30 en sus pruebas a la hora de enseñarle nuevas técnicas.

Turno: Quien tenga esta naturaleza recibe un penalizador -40 al Turno.

Simpático: Por su extraña forma de interactuar con lo que le rodea, el Pokemon obtiene un bono +40 a su habilidad de Persuasión, además de tener una facilidad especial para caer bien a los demás.

MIEDOSA

Carácter: Los Pokemon miedosos son reacios al combate y a cualquier riesgo en sí mismo. Detestan el dolor y lo evitan a cualquier costo. Cuando las cosas se pongan difíciles, nunca cuentan con ellos.

Combate: En medio de un combate, su miedo es más fuerte que ellos y su voluntad, por lo que aplican el estado de Miedo (-60 a toda acción), que sólo puede quitarse retirándolo del mismo.

Habilidades: Al no querer concentrarse en el combate, desarrolla sus Habilidades Secundarias de manera acelerada, reduciendo en 1 PD el costo de sus habilidades Intelectuales, Atléticoas, Creativas y Sociales.

PÍCARA

Carácter: Aquellos que tengan esta naturaleza suelen ser Pokemon muy extrovertidos y que siempre buscan la forma de divertirse y divertir, casi siempre haciéndole bromas a quienes le rodean. Pueden llegar a ser un problema, o algo molestos, pero siempre terminará sacándote una sonrisa.

Disciplina: Aplicar la Disciplina en ellos es más difícil de lo normal, por lo que el entrenador ve penalizadas sus pruebas en -40.

Habilidades: Sus habilidades de Subterfugio reducen su costo en 1 PD.

RARA

Carácter: Los Pokemon de esta naturaleza suelen tener comportamiento extraño, además de no ser muy sociables. A diferencia de los huraños, ellos no se apartan del grupo, sino que no sociabilizan por estar en su propio mundo. Es difícil tratar con ellos, pero su mejor arma es el ser impredecibles.

Impredecible: Tienen una extraña forma de comportarse que hace difícil saber en qué están pensando, y por lo tanto, es más difícil detener sus ataques. Cada asalto, tienen un 35% de probabilidades de tener un bono +25 a la acción que deseen. Si en la tirada porcentual obtienen un 10% o menos, el bono es de +40.

SERENA

Carácter: Los Pokemon de naturaleza Serena se toman todas las cosas con calma y no tienen apuros en nada. Son analíticos, y disfrutan con ello, aunque a veces pueden parecer algo araganes al no tener gran iniciativa.

Turno: Aquellos con esta naturaleza reciben un penalizador -50 al Turno.

Analítico: En los combates, su capacidad de análisis les permite estudiar a sus oponentes para poder enfrentarlos de la mejor manera, incluso mientras realiza y se defiende de ataques. Por cada asalto del Pokemon que observe, gana un bono +5 contra él, con un máximo de +50. El bono perdura durante 72 horas.

Intelectual: Por sus características se desempeñan de mejor manera en el campo intelectual, reduciendo en 1 PD los costos de las Habilidades Intelectuales.

TÍMIDA

Carácter: Aquellos Pokemon de naturaleza Tímida se ocultan de los humanos y viven bastante preocupados por no ser encontrados por ellos. Tampoco les gusta resaltar, y evitan realizar acciones que produzcan esta consecuencia.

Huída: Estos Pokemon reciben un bono +2 a su Agilidad si desean huir de un combate contra un entrenador que quiera capturarlos.

Entrenamiento: A la hora de enseñarle técnicas muy poderosas o llamativas, el entrenador tiene un penalizador -40 a su tirada.

Timidez: El Pokemon es reacio a aparecer en público, y requiere una prueba de Disciplina o Empatía para acceder a ello. El entrenador recibe un penalizador -20 a dichas pruebas.

Rapidez: Su deseo de terminar lo antes posible con la exposición le hace esforzarse de sobremanera, recibiendo un bono +10 a toda acción. Sin embargo está obligado a utilizar 1 punto de Cansancio por asalto.

Efectos: Su voluntad de no querer hacer el ridículo es increíblemente fuerte, por lo que recibe un bono especial +20 a todas sus Resistencias.

CAPÍTULO 4

LOS POKEMON

En este capítulo están documentadas todas las fichas de los primeros 151 Pokémon. Por supuesto, lo aquí presentado es una posibilidad, nada más, tanto los Jugadores como el PkM pueden encontrar alternativas en cuando a lo que son sus puntuaciones y poderes iniciales.

LAS FICHAS

Las fichas de los Pokémon están hechas siguiendo las reglas de creación de seres del manual básico de *Ánima*. Los Pokémon de estado básico son mostrados en su primer nivel, siempre con PD aún disponibles para que un entrenador pueda comenzar a entrenarlos. Sus evoluciones sólo marcan indicadores de mejora, explicados más adelante.

Dado que todos los Pokémon son distintos, los PD indicados como disponibles sirven para que los jugadores con sus Pokémon iniciales, y el PkM con el resto, puedan marcar ciertas diferencias o especificaciones. Lógicamente, los jugadores no pueden asignar libremente los PD de los Pokémon que encuentren luego de comenzada una campaña, y asignarlos todos o dejar algunos disponibles es determinado por el PkM.

Al recibir 25 PD por nivel (requiriendo 1/4 de la experiencia para alcanzar un nivel superior), para que cierren los números cada 4 niveles es necesario que tanto los entrenadores como Pokémon inicien con 625 PD en nivel 1. Sólo esta especificación es necesaria a este respecto.

Para evitar confusiones no se han asignado los bonos innatos extra de característica que se reciben cada 4 niveles, pero sí los de categoría.

Las técnicas nombradas corresponden a las mostradas en el capítulo 2.

EVOLUCIONAR

Las fichas de las evoluciones se muestran de diferente forma a las de los Pokémon básicos. En ellas se muestran los incrementos o decrementos que sufren sus puntuaciones de Característica y cambios en sus Habilidades esenciales.

Todos los incrementos que deberían producirse por el cambio de las puntuaciones de Característica debes calcularlos; pero no te desalientes, puesto que se hace muy simple. Lo más complicado sería el caso de los Puntos de Vida, pero si miras los múltiples invertidos y la tabla de PV básicos del manual de *Ánima*, es sólo borrar y recalcular de una vez.

Puesto que los Pokémon pueden evolucionar en el nivel correspondiente o con una piedra de evolución, no es posible indicar cuántos PD tiene el Pokémon al evolucionar, y por lo tanto, tampoco es posible determinar cambios en la asignación de PD.

Recuerda que no siempre es bueno evolucionar a un Pokémon, puesto que las evoluciones ganan experiencia más lentamente (asume que cada evolución gana un 20% menos de experiencia que su estado anterior).

Cada Pokémon, al evolucionar, no sólo incrementa algunas puntuaciones, sino que también gana cierta cantidad de PD, los cuales estarán disponibles para su asignación inmediata sin ser necesario entrenamiento.

Bulbasaur

POKEMON SEMILLA

Número: 001
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 70cm
Peso: 7kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 60 **Puntos de Vida:** 110
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 7 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 6
RF 35 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 75 **RE** 35

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Embestida, 80 Drenadoras

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Poderes: Arma natural: Embestida, Drenadoras, RV +40.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Atletismo 25, Proezas de Fuerza 20, Persuasión 20, Intimidar 10.

Sentido agudizado: Los Bulbasaur tienen un sentido del olfato más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).
Inmunidad: Por ser de Tipo Planta estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Agua y Eléctrico.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Bulbasaur es un pequeño Pokémon cuadrúpedo del tipo planta, que se caracteriza principalmente por el bulbo que tiene en su lomo.

Cuando este Pokémon nace, tiene una semilla en su lomo. Ésta crece y se desarrolla junto con el ciclo de vida de Bulbasaur. Esto se refleja a futuro en sus evoluciones. El bulbo absorbe energía solar, la que Bulbasaur necesita para crecer; por esta razón, este Pokémon disfruta absorber los rayos del sol. Por otro lado, gracias a los nutrientes que el mismo bulbo almacena, puede pasar días sin comer.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando está en medio de un combate, este Pokémon puede liberar la energía acumulada en un poderoso ataque llamado rayo solar. Además, puede atacar utilizando semillas que salen de su bulbo, las que succionan la salud de su oponente, este ataque se llama drenadoras. Bulbasaur puede extender dos lianas desde sí mismo, tanto para atacar como para manipular objetos, este ataque se llama látigo cepa.

No es raro encontrarlo en jardines y zonas cercanas al agua, también suele encontrarlos en zonas boscosas profundas.

Hay un mito que dice que los Bulbasaur se reúnen una vez al año en un lugar secreto dentro del bosque al que ningún humano puede entrar, lo hacen para evolucionar. Se dice que dicha ceremonia puede tener lugar en el equinoccio de primavera.

Ivysaur

POKEMON SEMILLA

Número: 002
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 1m
Peso: 13kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Agi:** -1 **Con:** +2 **Pod:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Nuevos Poderes: TA +2.

TA: La piel más dura del Ivysaur le otorga un bono +2 a la TA tanto física como de energía, la cual se suma a la ya poseída como Bulbasaur.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Ivysaur es un Pokémon Planta, la primera evolución de Bulbasaur. El bulbo en la espalda de Bulbasaur se desarrolla y se abre en una gran flor. Posee un color azulado más vivo que su preevolución.

La flor de su espalda crece en exposición directa al sol, forzando a Ivysaur a caminar a todas horas. El cargar el peso adicional fortalece sus patas en preparación a su próxima forma evolutiva: Venusaur. La flor emana un suave y agradable aroma.

Este Pokémon se alimenta del sol que toma y de cualquier pequeño insecto que sea capaz de cazar, ya que su mayor peso le resta agilidad.

POKEDEX NIVEL 3

Al haber tan pocos en estado salvaje es difícil saber su comportamiento natural, aunque seguramente es claramente más agresivo que Bulbasaur. Viven en llanuras con agua dulce expuestas al sol y algunos en bosques muy soleados.

Venusaur

POKEMON SEMILLA

Número: 003
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 2m
Peso: 100kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +1 **Agi:** -2 **Con:** +4 **Pod:** +2 **Int:** +3

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.

Nuevos Poderes: Barrera de Daño 60, TA +4.

Barrera de Daño: El cuerpo de Venusaur posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 60 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Fuego.
TA: La piel aún más dura de Venusaur le otorga un bono +4 a la TA tanto física como de energía, la cual se suma a la ya poseída como Ivysaur.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Venusaur se asemeja a sus preevoluciones Bulbasaur e Ivysaur, salvo por su mayor tamaño y peso, por su color azul más oscuro y por su aspecto más feroz.

El bulbo de su lomo se abre completamente dejando ver una enorme flor rosada y unas hojas semejantes a las de palmera; se alimentan de la luz solar por fotosíntesis, aunque también absorben energía del propio Pokémon.

Venusaur posee unas patas robustas para aguantar el peso de su flor, aunque su velocidad es muy baja debido a la enorme carga que soporta. Se pasa el día caminando en busca de comida como insectos y hierba fresca.

POKEDEX NIVEL 3

Es un Pokémon bastante inteligente y dócil con los Pokémon de su zona, pero si hay algún humano suele ser bastante territorial. Además, es capaz de manipular objetos con gran precisión gracias a las cepas que salen de su cuerpo. Puede desplegar un gran número de cepas de su lomo, a diferencia de sus pre-evoluciones que solo pueden sacar dos a cada extremo de su cuerpo.

Venusaur tiene la habilidad de liberar un aroma dulce que tiene la capacidad de atraer y tranquilizar a muchos Pokémon del bosque. Se sabe que cuando los Venusaur tienen muchos años, el aroma que sale de su flor es tan potente que puede hacer florecer los bosques y hacer retoñar a los árboles secos; se dice que esta habilidad la usa para darle inicio a la primavera.

Charmander

POKEMON LAGARTIJA

Número: 004
Tipo: Fuego
Altura: 60cm
Peso: 8,5kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 70 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 6 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 50 RM 35 RP 30 RV 50 RE 50

Turno: 65 Natural
Habilidad de ataque: 85 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Arañazo, 40 Ascuas

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.
Poderes: Arma natural: Arañazo, Ascuas, Resistencias físicas +20.

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 20, Atletismo 30, Proezas de Fuerza 10, Persuasión 10, Intimidar 15.

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.



Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Charmander es un pequeño lagarto bípedo. Sus poderes del fuego son resaltados por su color de piel anaranjado. Charmander, como sus evoluciones Charmeleon y Charizard, tiene una pequeña llama en la punta de su cola. La intensidad con la que ésta arde es un indicador del estado físico y emocional de este Pokémon. Cuando la intensidad de la llama baja, está débil y su salud puede estar en riesgo. Cuando arde en forma normal, Charmander está saludable y alegre. Cuando la llama de su cola arde con más intensidad, es porque está enojado. Si la llama desaparece o se apaga, significa que ha muerto.

POKEDEX NIVEL 3

Los ejemplares de Charmander son escasos en el hábitat salvaje. Los pocos que quedan eligen preferentemente lugares cálidos para vivir, como las cercanías de volcanes. También viven en montañas escarpadas.

Charmander no muere necesariamente si cae al agua, pero permanecer en ella por más de unos minutos puede ser fatal. Los Charmander bebés, que no están familiarizados con su fuego interno, algunas veces se queman a sí mismos con él.

Charmeleon

POKEMON LAGARTIJA

Número: 005
Tipo: Fuego
Altura: 1,10m
Peso: 19kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +2 **Agi:** +2 **Con:** +3 **Pod:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Cuchillada (Daño +20, TA -2, Crítico +20).

Cuchillada: Su ataque antes llamado Arañazo ahora es Cuchillada, su daño a aumentado en 20 puntos, reduce en 2 la TA del defensor, y tiene un bono +20 al Crítico en caso de causarlo.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Charmeleon es un gran lagarto bípedo que posee como característica más importante una llama en la punta de su cola. Esta llama refleja el estado físico y emocional del Pokémon, si la llama se apaga, muere. El color de su piel es más vivo que el de Charmander y el de Charizard.

Charmeleon es un orgulloso Pokémon que destruye a sus enemigos con las garras sin piedad alguna; prefiere usar su cola y sus garras a sus ataques de fuego.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando Charmeleon se encuentra en peligro durante la batalla, la llama de su cola crece proporcionándole más fuerza. Al evolucionar, se convierte en un Pokémon testarudo y difícil de controlar, pues al sentirse más fuerte creerá que puede hacer todo sin ayuda, es común que desobedezca a los entrenadores novatos.

Su hábitat es la montaña, y vive, al igual que Charmander, en zonas rocosas, pero éste prefiere habitar en montañas cercanas a volcanes.

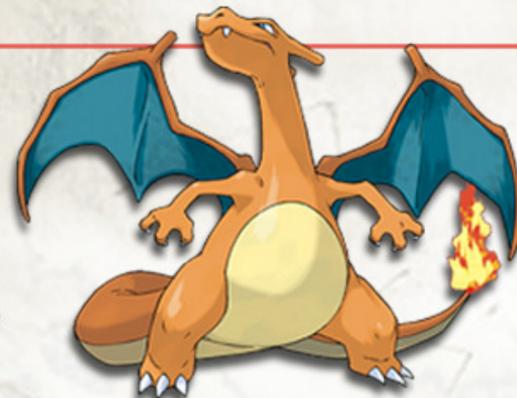
Charizard

POKEMON LLAMA

Número: 006
Tipo: Fuego / Volador
Altura: 1,70m
Peso: 90,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +2 **Con:** +3 **Pod:** +3 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.



Nuevos Poderes: Vuelo natural 10, TA +4.

Vuelo natural: Los Charizard poseen poderosas alas que les sirven para volar. Cuando acaban de evolucionar lo hacen con un movimiento 10.
TA: La piel de los Charizard es mucho más resistente que la de sus pre-evoluciones, lo cual le otorga un bono +4 a la TA tanto física como de energía, la cual se suma a la que poseyera por el entrenamiento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La figura de Charizard es la de un dragón erguido sobre sus dos patas traseras, que sostienen su peso, posee unas poderosas alas, y un abrasador aliento de fuego. También posee un predominante cuello y una poderosa cola terminada en una llama que arde con más fuerza si ha vivido duras batallas.

Se ha llegado a ver dos Charizard luchando en el cielo durante horas, pero no es capaz de pelear contra un Pokémon más débil que él, pues sólo lo motivan los grandes retos.

Aparte de ser tipo Fuego también es de tipo volador, y hasta es considerado un Pokémon dragón por su gran parecido con ellos.

Las llamas que Charizard produce son más calientes que las que produce Charmeleon; cuando está a total intensidad puede derretir roca sólida o glaciares grandes. Sus llamas arden con más fuerza si ha vivido duras batallas. A veces incluso ocasiona incendios forestales sin querer.

POKEDEX NIVEL 3

Los Charizard por lo regular se les encuentran sobrevolando la región de Kanto en busca de peleas con Pokémon fuertes.

Charizard tiene un poderoso e innato sentido del honor, por lo que sólo utilizará su fuerza y habilidades para cazar o contra oponentes que considere iguales. Casi siempre es muy agresivo, pero si se le cría bien se le puede controlar; incluso, los mejores entrenadores pueden llegar a montar sobre él.

Charizard es omnívoro, aunque por su comportamiento suele preferir la carne. Dado su tamaño y fuerza puede alimentarse de Pokémon más pequeños que él. Los Charizard criados por entrenadores suelen seguir una dieta rica en vegetales, lo que a la vez les otorga un carácter más calmado y obediente.

Squirtle

POKEMON TORTUGA

Número: 007
Tipo: Agua
Altura: 60cm
Peso: 9kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 75 **Puntos de Vida:** 125
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 6 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 80 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Arañazo, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Poderes: Arma natural: Arañazo, Chorro de Agua, Movimiento acuático, RF +40, TA 2 abierta.

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 10, Atletismo 10, Intimidar 10, Persuasión 10, Nadar 30, Resistir el Dolor 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
TA: Los Squirtle poseen un fuerte caparazón que los protege, sin embargo ésta defensa no es completa y es ignorada si el Pokémon es golpeado en la cabeza o extremidades. Sólo es Armadura Física.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La forma redonda de su caparazón y las figuras en su superficie hacen que Squirtle tenga una muy buena forma hidrodinámica, lo que le da mayor velocidad al nadar. Cuando se siente atacado, Squirtle esconde completamente su cuerpo en el interior de su caparazón, lo que hace que resulte imposible atacarlo. Es capaz de escupir agua por su boca con gran fuerza, ya sea para atacar o intimidar.

Squirtle es relativamente fácil de criar gracias a su carácter alegre y simpático, aunque su relativa lentitud en tierra firme y la dificultad para equilibrar sus ataques acuáticos con ataques de otros tipos pueden crear algunos problemas al entrenador.

POKEDEX NIVEL 3

Squirtle habita tanto aguas dulces como marinas, preferiblemente zonas profundas. Son pequeñas tortugas color celeste con caparazones color café; o rojas en algunos casos, con una cola enrollada que los distingue. Poco después de nacer, sus caparazones se endurecen y se hacen más resistentes a los ataques; muchos objetos rebotarán en ella.

Wartortle

POKEMON TORTUGA

Número: 008
Tipo: Agua
Altura: 1m
Peso: 22,5kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Muy Difícil
Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Con:** +2 **Pod:** +1 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: TA +2.

TA: El caparazón de Wartortle se ha endurecido considerablemente, aumentando su TA en +2. Este bono sólo cuenta como Armadura Física, y sigue siendo una protección abierta.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Wartortle es una tortuga de color azul indigo con una pomposa cola, orejas con forma de aleta, y un caparazón de color café oscuro.

Es un Pokémon más agresivo que Squirtle. Se oculta en el agua al cazar y emerge para sorprender a su presa. Es un Pokémon fuerte que a veces tiene arañazos en su caparazón, que sirven como recordatorio de batallas pasadas.

Para mantener el balance mientras nada a altas velocidades mueve sus orejas y su cola. Ésta, cubierta de un suave pelaje, es tan larga que una parte de ella sobresale cuando este Pokémon se oculta en su caparazón.

POKEDEX NIVEL 3

Wartortle, y en particular su cola, es considerado un símbolo de la longevidad. A medida que envejece, pueden crecer algas en su concha, y el color de su cola se oscurece. Se dice que este Pokémon puede vivir por más de 500 años.

Se dice que la cola de Wartortle es de muy buena suerte para su entrenador. Antes de una batalla frotar su cola beneficiará la fortuna del entrenador y su equipo Pokémon.

Blastoise

POKEMON TORTUGA

Número: 009
Tipo: Agua
Altura: 1,60m
Peso: 85,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Absurdo
Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Agi:** -2 **Con:** +4 **Pod:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Barrera de Daño 60, TA +5.

Barrera de Daño: El cuerpo de Blastoise posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 60 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse.

TA: La piel aún más dura de Blastoise le otorga un bono +5 a la TA, la cual se suma a la ya poseída como Wartortle. Este bono sólo cuenta como Armadura Física, y sigue siendo una protección abierta.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Blastoise es una enorme tortuga bípeda que puede extender los cañones que tiene en su espalda para disparar potentes chorros de agua con la fuerza suficiente para quebrar muros de concreto o metales delgados.

Es un Pokémon muy fuerte, y sin importar cómo, sacrificará su vida para salvar a su entrenador. Se le conoce como la torreta marina, ya que si es amenazado, disparará agua sin salir de su caparazón.

POKEDEX NIVEL 3

Para mantener la fuerza de su disparo, Blastoise se afirma en el suelo con todo su peso, que cultiva para ese propósito. La ferocidad de su ataque ha sido catalogada como "brutal", e incluso sus ataques cuerpo a cuerpo son devastadores, incluso teniendo en cuenta que el Pokémon es muy rápido y ágil para su enorme tamaño y peso.

Pueden disparar balas de agua con suficiente precisión para golpear latas a 50 metros de distancia. Pese a ello, son incapaces de apuntar a objetivos demasiado cercanos.

Caterpie

POKEMON GUSANO

Número: 010

Tipo: Bicho

Altura: 30cm

Peso: 2,9kg

Evolución: Nivel 7

Rareza: Común

Rebeldía: Rutinario

Tolerancia: Medio



Categoría: Novel

PD disponibles: 65 **Puntos de Vida:** 60

Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 3 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5

RF 20 **RM** 25 **RP** 70 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 45 Natural

Habilidad de defensa: 45 Esquiva

Daño: 20 Embestida

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta), *Vulnerabilidad (Fuego, Roca)*.

Poderes: Arma natural: Embestida, Ataque de Seda, Movimiento libre, RP +40, Inmunidad a matrices *condicionada*.

Hab. Secundarias: Advertir 25, Buscar 25, Rastrear 20, Persuasión 10, Ocultarse 15, Sigilo 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Bicho estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques del Tipo Planta.

Inmunidad a matrices: Por sus características mentales, estos Pokémon son inmunes a los poderes psíquicos cuyo Potencial sea de Muy Difícil o menor, aunque sólo a los poderes que ataquen de algún modo sus mentes o partes internas de sus cuerpos.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Caterpie es un Pokémon pacífico y no demasiado fuerte, habitualmente no se ve implicado en enfrentamientos con los otros Pokémon de su habitat. Puede encontrarse en bosques poblados de numerosos árboles donde hace sus nidos. Siempre se le ve junto a un grupo de Caterpie o acompañado de otro Pokémon insecto, rara vez se encuentra solo.

Ya que Caterpie es parecido fisiológicamente a una oruga, puede lanzar una gran cantidad de fina y resistente seda por su boca. Al evolucionar este llena su cuerpo de seda.

Tiene pequeños pies con ventosas en sus extremos que le permiten trepar árboles y paredes sin mayor esfuerzo. Es un Pokémon bastante extendido, sobre todo por la zona de Kanto. Caterpie es un Pokémon relativamente débil, y como tal ha desarrollado adaptaciones para su supervivencia.

POKEDEX NIVEL 3

Su color verdoso le ayuda a confundirse entre la vegetación de los bosques donde habita, y las ventosas de sus patas le permiten escalar cualquier tipo de superficie e incluso caminar por los techos. Además es capaz de emitir una terrible peste a través de sus antenas cuando se siente amenazado.

Los Caterpie crecen muy rápidamente, por lo que come vorazmente para llenar sus reservas de energía. Una vez hayan finalizado su etapa como larva, él mismo se enredará en su propia saliva solidificada, entrando a una nueva etapa. A pesar de ser un Pokémon ideal para principiantes, muchos los repelen por el hecho de ser Pokémon tipo bicho.

Metapod

POKEMON CAPULLO

Número: 011

Tipo: Bicho

Altura: 70cm

Peso: 9,9kg

Evolución: Nivel 10

Rareza: Común

Rebeldía: Fácil

Tolerancia: Medio

Categoría: Novel

PD disponibles: +30

Des: -1 **Agi:** -2 **Con:** +3 **Int:** +1

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta), *Vulnerabilidad (Fuego, Roca)*.

Nuevos Poderes: TA +3 *limitada*.

TA: La piel más dura del Metapod le otorga un bono +3 a la TA, la cual se suma a la ya poseída como Caterpie. Sólo cuenta como Armadura Física, y no tiene efecto alguno contra ataques de Fuego y Roca.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Metapod se asemeja a una gran crisálida, verde intensa, y solamente sus ojos son visibles. Dentro de la cáscara, el cuerpo de un Metapod es muy débil y blando, haciéndolo extremadamente vulnerable mientras que su cáscara sigue siendo suave.

Aunque la cáscara se endurece rápidamente como una plancha de hierro, Metapod todavía está en riesgo, pues un impacto puede dañar su cuerpo o hacerlo estallar hacia fuera. Por esta razón, y para conservar la energía, Metapod apenas se mueve, preparándose dentro de su cáscara para su evolución inminente.

Metapod es parecido a Kakuna, lo que ocasiona que se confundan entre ellos los entrenadores más novatos, de hecho evolucionan de manera similar.

POKEDEX NIVEL 3

Metapod, al igual que todos o la mayoría de los Pokémon de tipo bicho, evoluciona en niveles de experiencia muy bajos.

Metapod, al igual que otros insectos, habita principalmente en zonas boscosas. Se encuentra usualmente en el Bosque Verde, sobre las ramas de algunos árboles.

Butterfree

POKEMON MARIPOSA

Número: 012

Tipo: Bicho / Volador

Altura: 1,10m

Peso: 32kg

Rareza: Común

Rebeldía: Medio

Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: +60

Fue: +1 **Des:** +1 **Agi:** +5 **Con:** +1 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta), Acceso a disciplinas psíquicas, *Vulnerabilidad (Fuego, Roca)*.

Nuevos Poderes: Vuelo natural 6, RP +20.

Especial: Tabla de Proyección Psíquica.

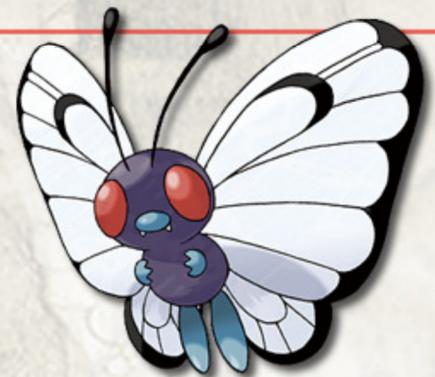
Acceso a disciplinas psíquicas: Los Butterfree son capaces de utilizar poderes psíquicos para los más diversos fines. A partir de que evolucionan pueden comenzar a desarrollar sus habilidades psíquicas normalmente.

Vuelo natural: Ahora estos Pokémon poseen alas que les sirven para volar. Cuando acaban de evolucionar lo hacen con un movimiento 6.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Butterfree es una mariposa Pokémon atractiva que posee unos grandes ojos rojos, un cuerpo de color púrpura oscuro, dos pequeñas manos y dos pies; a diferencia de las seis piernas que poseen las mariposas convencionales. Sus alas blancas están cubiertas por un polvo tóxico y gracias a ellas puede volar hasta en los días que tienen un clima inestable, como las lluvias o fuertes tormentas.

Butterfree se alimenta recogiendo todos los días la miel, yendo de flor en flor. Es capaz de ver flores maduras a seis millas de distancia gracias a sus ojos compuestos.



POKEDEX NIVEL 3

La época de acoplamiento de los Butterfree es a finales del verano; cada uno debe encontrar una pareja para poder poner los huevos después del apareamiento.

En la batalla, Butterfree bate sus alas con gran velocidad para liberar un polvo que queda en el aire, debilitando al enemigo con una variedad de estados alterados, de modo que Butterfree pueda escapar o continuar con más ventaja. Dependiendo del polvo que bata en sus alas, su rival puede caer dormido (somniafero), inmóvil (paralizador), e incluso gravemente intoxicado (polvo veneno). Butterfree tiene también una capacidad moderada de utilizar poderes telepáticos y ataques psíquicos, tales como Confusión o Psicorrayo.

Weedle

POKEMON ORUGA

Número: 013
Tipo: Bicho / Veneno
Altura: 30cm
Peso: 3,2kg
Evolución: Nivel 7
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 65 **Puntos de Vida:** 45
Fue: 3 **Des:** 6 **Agi:** 3 **Con:** 3 **Pod:** 4 **Int:** 3 **Vol:** 6 **Per:** 4
RF 20 RM 25 RP 35 RV 60 RE 20

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 20 Picotazo Venenoso

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Planta), Vulnerabilidad (Fuego, Roca).
Podere: Arma natural: Picotazo Venenoso (efecto místico), Movimiento libre, RV +40, Inmunidad a matrices *condicionada*.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Rastrear 15, Persuasión 10, Ocultarse 15, Sigilo 20, Venenos 15.

Sentido agudizado: Los Weedle tienen un sentido del olfato más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por ser de Tipo Bicho estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques del Tipo Planta.

Picotazo Venenoso: Los Weedle atacan con su picotazo, que si logra impactar contra el objetivo le inyecta veneno. La víctima debe superar una RV contra 80 o sufrir Daño igual al nivel de fracaso. El veneno es de nivel 40 y de efecto automático (+10 al nivel).

Inmunidad a matrices: Por sus características mentales, estos Pokemon son inmunes a los poderes psíquicos cuyo Potencial sea de Muy Difícil o menor, aunque sólo a los poderes que ataquen de algún modo sus mentes o partes internas de sus cuerpos.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokemon insecto tiene la forma de un gusano con un cuerno que segrega veneno, que puede utilizar para defenderse de sus depredadores. La punta de su cola también tiene esta habilidad.

Weedle puede ser encontrado comúnmente en bosques y prados, alimentándose de hojas. Tiene un sentido del olfato muy desarrollado que puede utilizar para encontrar los tipos de hoja que le gustan más.

POKEDEX NIVEL 3

Weedle tiene solamente 2 estrategias de ataque: puede envenenar a sus enemigos con el aguijón de 5cm o hacerlo temporalmente más lento con su disparo de seda. Cuando tiene miedo su cabeza empezará a vibrar emitiendo un sonido que llama a su colonia de Beedrill, y cuando lleguen intentará irse con su madre.



CREAR TÉCNICAS

Con sentido común y creatividad puedes crear la mayoría de las técnicas de Pokemon. En el caso de Picotazo Venenoso, Weedle realiza un ataque con su arma natural, al cual se le ha agregado un efecto de envenamiento, similar a cualquier otro efecto que obligue a una RV.



Kakuna

POKEMON CAPULLO

Número: 014
Tipo: Bicho / Veneno
Altura: 60cm
Peso: 10kg
Evolución: Nivel 6
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: +30
Des: -2 **Agi:** -1 **Con:** +3 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Planta), Vulnerabilidad (Fuego, Roca).
Nuevos Poderes: TA +3 limitada.

TA: La piel más dura del Metapod le otorga un bono +3 a la TA, la cual se suma a la ya poseída como Caterpie. Sólo cuenta como Armadura Física, y no tiene efecto alguno contra ataques de Fuego y Roca.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es una especie de capullo muy duro, de color amarillo. Presenta similitudes de defensa con Metapod, la evolución de Caterpie.

Kakuna permanece prácticamente inmóvil al encaramarse a los árboles, aunque la actividad interna de su organismo tiene un ritmo frenético, pues se prepara para la evolución.

POKEDEX NIVEL 3

Kakuna habita en algunas zonas de hierba alta y frondosos bosques. Cuida muy bien a tu Kakuna, porque si no lo haces cuando evolucione a Beedrill te dará tu merecido.

Butterfree

POKEMON ABEJA VENENOSA

Número: 015
Tipo: Bicho / Veneno
Altura: 1m
Peso: 29,5kg
Rareza: Común
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel
PD disponibles: +70
Fue: +2 **Des:** +4 **Agi:** +4 **Con:** +1 **Vol:** +1



Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Planta), Vulnerabilidad (Fuego, Roca).
Nuevos Poderes: Arma natural: Golpes Furia, Vuelo natural 6, RV +20.

Vuelo natural: Ahora estos Pokemon poseen alas que les sirven para volar. Cuando acaban de evolucionar lo hacen con un movimiento 6.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Beedrill comparte muchas características con abejas y avispa, de forma que también es parecido a Combee y Vespiquen. Es bastante territorial: si su nido es molestado comenzarán a atacar en un furioso enjambre.

Es muy veloz y poderoso. Ataca usando sus grandes agujones venenosos de sus patas delanteras y de su cola. Vuela muy rápido para luego lanzar un ataque a su rival. Son carnívoros y de carácter agresivo.

Su nombre proviene de la unión de las palabras en inglés bee (abeja) y drill (taladro), en alusión a su forma de abeja y a los agujones con forma de taladro que tiene.

POKEDEX NIVEL 3

Habita principalmente en zonas boscosas y arboladas. Al igual que sus preevoluciones (Weedle y Kakuna), incluso se les puede ver junto a estos en grupo. Los Beedrill defienden su territorio a toda costa. No es conveniente acercarse a su colmena, por seguridad. Si se les molesta, todo su enjambre atacará ferozmente.

Cuando un Weedle es atacado, llamará a su madre, la cual irá a buscar al padre y empezarán a atacar con toda su furia al agresor de su hijo. Si algún Beedrill se encuentra con un Combee o una Vespiquen llamará a la colonia y empezarán una guerra que puede durar más de 6 meses.

Pidgey

POKEMON PÁJARO

Número: 016
Tipo: Normal / Volador
Altura: 30cm
Peso: 1,8kg
Evolución: Nivel 18
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: 30 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 7
RF 30 **RM** 20 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 80 Esquiva
Daño: 35 Picotazo

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (vista), Inmunidad (Tierra), Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).

Poderes: Arma natural: Picotazo, Ataque Arena, Vuelo natural 6.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Acrobacias 30, Intimidar 10, Persuasión 15, Atletismo 30, Rastrear 10, Sigilo 20.

Sentido agudizado: Los Pidgey tienen un sentido de la vista más agudo de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por ser de Tipo Normal y Volador estos Pokémon no reciben daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon es el más conocido por los entrenadores novatos, ya que es fácil de capturar, de entrenar y de ver. Puede que sea uno de los Pokémon más comunes ya que se encuentra siempre en cualquier sitio. Suele estar en bandadas medias lideradas principalmente por Pidgeot. Son de naturaleza amistosa y bastante valientes.

POKEDEX NIVEL 3

Las alas cortas y robustas de Pidgey le ayudan a volar con facilidad entre las ramas de los árboles. Agitándolas rápidamente provoca ráfagas de arena e incluso pequeños tornados. Su pico corto y afilado es muy útil para atrapar pequeños gusanos, como Caterpie, sus presas principales.

Muchas personas los usan como Pokémon mensajeros de cortas distancias ya que no resisten viajes muy largos.

Pidgeotto

POKEMON PÁJARO

Número: 017
Tipo: Normal / Volador
Altura: 1,10m
Peso: 10kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: +70
Fue: +1 **Des:** +2 **Agi:** +2 **Con:** +1 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (vista), Inmunidad (Tierra), Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).

Nuevos Poderes: Arma natural: Ataque Rápido (Daño +20, Crítico +10), Turno +20, Vuelo natural +2.

Ataque Rápido: Si como Pidgey el ataque Picotazo aún no se había convertido en Ataque Rápido, al evolucionar cambia de forma automática, recibiendo un bono +20 al Daño y +10 al Crítico. Este ataque también se complementa con el bono +20 al Turno.

Vuelo natural: Las alas más largas y robustas de Pidgeotto le permiten volar aún más rápido que su pre-evolución, aumentando en 2 su Tipo de Movimiento en el aire.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Los Pidgeotto son aves grandes, con talones afilados, una cola de plumas rojas y amarillas, así como una cresta roja en su cabeza. Es bastante parecido a su evolución final, Pidgeot. La diferencia entre los dos es que Pidgeot es mucho más grande y las plumas en su cabeza son más largas que las de Pidgeotto.

Al contrario que su pre-evolución, Pidgey, es un Pokémon peligroso, por lo que se requiere extrema precaución a la hora de acercarse a ellos.

POKEDEX NIVEL 3

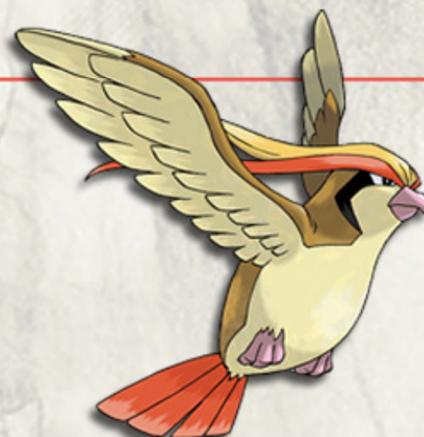
Los Pidgeotto son extremadamente territoriales, generalmente en un área grande con sus nidos construidos en el centro. Llenos de vitalidad, constantemente vigilan su territorio, castigando despiadadamente a los intrusos.

Vuela en círculos mientras caza, y puede fijarse en los movimientos de sus presas en la tierra no importa qué tan alto vuele. Pidgeotto entonces ataca con sus afilados talones y carga a su presa (incluyendo Exeggcute y Magikarp) de vuelta a su nido.

Pidgeot

POKEMON PÁJARO

Número: 018
Tipo: Normal / Volador
Altura: 1,50m
Peso: 39,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: +90
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +2 **Con:** +2 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (vista), Inmunidad (Tierra), Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).

Nuevos Poderes: Turno +20, Vuelo natural +2.

Turno: Al evolucionar, la velocidad de reacción de Pidgeot se incrementa, recibiendo un bono +20 al Turno.

Vuelo natural: Con un cuerpo perfecto para vuelos rápidos, su Tipo de Movimiento en el aire se incrementa en 2 puntos.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

En apariencia es muy parecido a su pre-evolución Pidgeotto, solo que a diferencia de este es más grande y se distinguen por las plumas que Pidgeot lleva en la cabeza las cuales son más grandes, además de que su cola es de color naranja.

Sus grandes enemigos son Fearow y Staraptor ya que ambos atacan a sus preevoluciones y este Pokémon no dudará en protegerlos con toda su fuerza.

POKEDEX NIVEL 3

Pidgeot es muy difícil de encontrar en estado salvaje, sin embargo, Pidgey y Pidgeotto son Pokémon que se les encuentra frecuentemente en diversos bosques de Kanto.

Su dieta se basa por lo regular en Pokémon Tipo Agua: Krabby y Goldeen, aunque su presa favorita es Magikarp.

Rattata

POKEMON RATA

Número: 019
Tipo: Normal
Altura: 30cm
Peso: 3,5kg
Evolución: Nivel 20
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: 95 **Puntos de Vida:** 65
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 4 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 25 **RM** 25 **RP** 35 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 70 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: 65 Esquiva
Daño: 45 Mordisco

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), *Vulnerabilidad (Lucha, Roca)*.

Poderes: Arma natural: Mordisco (Daño +20).

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Rastrear 20, Persuasión 10, Ocultarse 20, Sigilo 30, Intimidar 20, Acrobacias 40, Atletismo 30.

Sentido agudizado: Los Rattata tienen un sentido del olfato más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Lucha y Roca, los cuales les infligen doble daño y 50% extra de daño respectivamente.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Los colmillos de Rattata crecen continuamente durante toda su vida, por lo que para mantenerlos de un tamaño confortable deben roer objetos duros. Con los colmillos afilados que tienen muerden cualquier cosa a la que puedan atacar.

Pese a que Rattata es una presa muy común y tiene muchos depredadores en la vida salvaje, en batalla hace gala de vitalidad y resistencia. Son pequeños y muy rápidos.

POKEDEX NIVEL 3

Rattata es un Pokémon extremadamente común y se reproduce muy rápido, por lo que el contacto visual con uno de ellos indica la presencia de más de 40 de ellos en el área.

Hacen sus nidos en casi cualquier parte. Son Pokémon omnívoros que pueden alimentarse con casi cualquier cosa.

Los bigotes en los Rattata hembra son notoriamente más cortos que los de los machos.

Raticate

POKEMON RATA

Número: 020

Tipo: Normal

Altura: 70cm

Peso: 18,5kg

Rareza: Común

Rebeldía: Difícil

Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero Acróbata

PD disponibles: +90

Fue: +2 **Des:** +1 **Con:** +2 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado, *Vulnerabilidad (Lucha, Roca)*.

Nuevos Poderes: Arma natural: Hyper Colmillo (Daño +30, Crítico +30).

Hyper Colmillo: El ataque de Mordisco de Rattata se convierte en el Hyper Colmillo, recibiendo un bono +30 al Daño y +30 al Crítico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Raticate se caracteriza por sus enormes bigotes que le ayudan a guardar el equilibrio, por lo tanto, si estos son cortados, tendría que caminar más despacio.

Sus colmillos son grandes, duros y firmes, y le permiten roer cualquier cosa. Nunca le dejan de crecer, por lo tanto para reducirlos y mantenerlos afilados, roe rocas, troncos y paredes de algunos edificios.

POKEDEX NIVEL 3

Sus patas traseras cuentan con tres dedos palmeados cada una, lo que le permiten utilizarlas de aletas para nadar por los ríos en busca de alimento.

Este Pokémon es un roedor capaz de cortar hasta al más duro acero, claro si es bien entrenado, y con una agilidad que le permite ser un buen Pokémon en una competencia de carrera.

Spearow

POKEMON PÁJARO

Número: 021

Tipo: Normal / Volador

Altura: 30cm

Peso: 2kg

Evolución: Nivel 20

Rareza: Común

Rebeldía: Muy Difícil

Tolerancia: Difícil



Categoría: Explorador

PD disponibles: 60 **Puntos de Vida:** 80

Fue: 4 **Des:** 7 **Agi:** 7 **Con:** 5 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 8

RF: 30 **RM:** 20 **RP:** 30 **RV:** 30 **RE:** 30

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 70 Natural

Habilidad de defensa: 55 Esquiva

Daño: 35 Picotazo

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (vista), Inmunidad (Tierra), *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.

Poderes: Arma natural: Picotazo, Ataque Arena, Vuelo natural 6.

Hab. Secundarias: Advertir 50, Buscar 40, Acrobacias 10, Intimidar 30, Atletismo 10, Rastrear 40, Sigilo 20.

Sentido agudizado: Los Spearow tienen un sentido de la vista más agudo de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por ser de Tipo Normal y Volador estos Pokémon no reciben daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Spearow es más pequeño que Fearow y tiene una forma más parecida a la de un halcón. Su pico es pequeño, el cual usa para atrapar a sus presas. Sus alas son de color rojizo y sus puntas tienen un tono más claro. Sus ojos parecen ser desafiantes. Es el peor enemigo de los Pidgey y los Rattata. No hay que subestimarle por su pequeño tamaño, ya que tiene una actitud muy feroz.

POKEDEX NIVEL 3

Se pasa el día buscando su comida en la hierba. Pía constantemente para señalar su territorio, y lo defenderá duramente de sus enemigos. Aunque es un Pokémon pequeño cabe señalar que tiene un temperamento muy fuerte, y no es recomendable para entrenadores novatos.

Fearow

POKEMON PÁJARO

Número: 022

Tipo: Normal / Volador

Altura: 1,20m

Peso: 38kg

Rareza: Muy Raro

Rebeldía: Absurdo

Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Explorador

PD disponibles: +100

Fue: +3 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +3 **Per:** +3

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (vista), Inmunidad (Tierra), *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.

Nuevos Poderes: Vuelo natural +2.

Vuelo natural: Con alas más fuertes y preparadas para vuelos rápidos, el Tipo de Movimiento en el aire de Fearow se incrementa en 2 puntos.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A Fearow se le reconoce por tener un pescuezo y un pico largo que le permiten cazar en tierra y en el agua. Tiene una gran habilidad moviendo el fino pico para atrapar a sus presas. También posee una cresta de color rojo. Las alas, de color marrón claro, son más grandes que las patas debido a que así le ayudan a volar mejor.

Comparte características con un águila, como con un buitre (su largo cuello y comportamiento), por lo que podría decirse que es un falconiforme.

POKEDEX NIVEL 3

Estos Pokémon son muy malhumorados y si llegan a ser fastidiados por alguien, lo perseguirán hasta hacerle mucho daño, de manera de hacerles "recordar la lección".

Suele merodear dando vueltas en círculos buscando una presa a la que acechar, y cuando la encuentra cae en picada hacia ella para atacarle con su pico, que es muy grande, puntiagudo y potente.

A pesar de tener un comportamiento generalmente desagradable en estado salvaje, si es bien entrenado y cuida bien puede llegar a ser un Pokémon cariñoso. Sin embargo, los Fearow son Pokémon nada fáciles de entrenar, y no se encariñan fácilmente con nadie.

Ekans

POKEMON SERPIENTE

Número: 023
Tipo: Veneno
Altura: 2m
Peso: 6,9kg
Evolución: Nivel 22
Rareza: Común
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Sombra
PD disponibles: 65 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 6 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 30 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 70 **RE** 30

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 75 Colmillo Venenoso

Habilidades esenciales: Inmunidad (Bicho, Lucha), *Vulnerabilidad (Tierra)*.
Poderes: Arma natural: Colmillo Venenoso, Presa 6, RV +40.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Ocultarse 20, Acrobacias 20, Intimidar 20, Atletismo 20, Rastrear 20, Sigilo 30.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho y Lucha.

Presa: Los Ekans tienen cuerpos que le permiten enrollarse alrededor de sus objetivos, pudiendo realizar una maniobra de Presa con fuerza 6 sin aplicar penalizadores.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Tierra, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Al ser una serpiente, le es fácil moverse por casi todo tipo de lugares y escabullirse en cualquier momento. Es muy silenciosa, sigilosa, y es difícil saber cuándo está al acecho. Su longitud crece a medida que envejece.

Al nacer, su mandíbula no posee veneno, por lo que su mordisco es inofensivo, sin embargo es muy doloroso. Cuando quiere descansar se enrolla.

POKEDEX NIVEL 3

Vive en zonas abiertas, no en bosques; también vive en sabanas. Suele merodear por la hierba alta, en las noches descansa en las ramas de los árboles. Como todas las serpientes, intentará morder a su presa cuando se sienta en peligro o amenazada.

Suele comer huevos o crías de otros Pokémon más pequeños. Para tragar, puede separar su mandíbula, aunque esto le dificulta el movimiento. Cuando atrapa algo, se lo traga entero, sin masticar.

Arbok

POKEMON COBRA

Número: 024
Tipo: Veneno
Altura: 3,50m
Peso: 65kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Sombra
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Bicho, Lucha), *Vulnerabilidad (Tierra)*.
Nuevos Poderes: Presa +2.

Presa: Al evolucionar, la Fuerza de la presa de Arbok se incrementa de forma natural, sumando 2 puntos cuando haga la maniobra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Arbok es un tipo de cobra morada, un Pokémon venenoso que habita en pantanos y bosques. Sus músculos son capaces de estrujar bidones de hierro. Al contrario que las cobras, Arbok no puede retractar la membrana de su cuello.

Arbok suele atacar con sus colmillos venenosos, intimidar a su enemigo con el dibujo de su panza y luego asfixiarlo con su cuerpo.

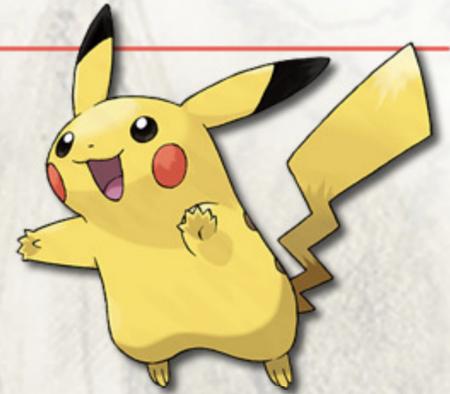
POKEDEX NIVEL 3

Sus presas preferidas son los pichones de aves, dieta que complementa con otros Ekans y algunos roedores. Primero les inyecta veneno y luego los amordaza para que no huyan. Tras haber enrollado su cola en el cuerpo de la víctima, ésta se puede dar por muerta, ya que Arbok tiene muchas probabilidades de salir vencedor debido a su desmesurado tamaño en comparación con el de su presa y su increíble fuerza.

Pikachu

POKEMON RATÓN

Número: 025
Tipo: Eléctrico
Altura: 40cm
Peso: 6kg
Evolución: Piedra Trueno
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 4 **Des:** 6 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 6 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 30 **RM** 35 **RP** 35 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 65 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 75 Esquiva
Daño: 45 Embestida, 80 Impactrueno

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Poderes: Arma natural: Embestida (Daño +10), Impactrueno.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 15, Persuasión 20, Acrobacias 30, Estilo 20, Saltar 10.

Inmunidad: Por ser de Tipo Eléctrico estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Impactrueno: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokémon despide una descarga eléctrica que de 80 puntos de daño base. Puede realizarla un máximo de 3 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 80 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon tiene un depósito de electricidad en sus mejillas. Éstas parecen cargarse eléctricamente durante la noche mientras duerme. A veces suelta unas pequeñas descargas cuando acaba de despertar.

Pikachu es encontrado normalmente comiendo bayas en estado salvaje. En vez de treparse a los árboles, ellos usan pequeñas descargas eléctricas en la base de las mismas, soltándolas para que caigan al suelo.

POKEDEX NIVEL 3

Tiene la habilidad de liberar descargas eléctricas de intensidad variable. Puede liberar descargas, bolas de luz o tan sólo destellos para defenderse a sí mismo de sus atacantes, ya sea en batalla bajo el mando de un entrenador, o como forma de autodefensa en estado salvaje. Por otro lado, es totalmente incapaz de descargar electricidad si está en presencia de campos magnéticos poderosos, lo que le causa síntomas semejantes a los de un resfrío.

Pikachu crece en áreas con altas cantidades de actividad eléctrica natural. Las hembras tienen un corte triangular en la cola, asemejando su forma a la de un corazón.

Raichu

POKEMON RATÓN

Número: 026
Tipo: Eléctrico
Altura: 80cm
Peso: 30kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +3 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Nuevos Poderes: Impactrueno (Daño +20, Crítico +30).

Impactrueno: Al evolucionar, el ataque de impactrueno de Raichu incrementa su poder considerablemente, sumando 20 puntos de Daño y 30 puntos a su Crítico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokemon es un gran roedor bípedo. Tiene un pelaje anaranjado, una cola oscura y gruesa, mejillas amarillas que son sus polos eléctricos y un vientre de tono claro. Sus orejas son grandes y parcialmente enrolladas.

Raichu absorbe las cargas eléctricas de su entorno, y necesita apoyar su propia cola en el suelo para descargarse, o levantarla para juntar electricidad de la atmósfera. Almacena la carga acumulada en sus mejillas, exactamente igual a su forma pre-evolucionada Pikachu.

POKEDEX NIVEL 3

Raichu es un Pokémon extremadamente raro en estado salvaje, aunque se puede encontrar en lugares con alto voltaje en el aire, como una fabrica o central eléctrica. Este Pokémon incuba en madrigueras que generalmente tienen quemaduras debido a las descargas que emite.

La actitud de Raichu depende de la cantidad de electricidad que tenga en el cuerpo. Entre más poder eléctrico tenga, más enérgico actuará. Sus músculos se estimulan con la electricidad. Un fenómeno destacable en sus orejas es que se levantan cuando está cargado de electricidad.

Con altas cantidades de electricidad, Raichu se vuelve agresivo. Como protección a esto, Raichu se calma a sí mismo descargando el exceso de electricidad utilizando su cola como cable a tierra.

Los Raichu se relacionan muy bien con los Pokemon eléctricos, pero sobre todo con los Jolteon, al igual que los Eevee con los Pikachu.

Sandshrew

POKEMON ARMADILLO

Número: 027
Tipo: Tierra
Altura: 60cm
Peso: 12kg
Evolución: Nivel 22
Rareza: Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 20 **Puntos de Vida:** 125
Fue: 7 **Des:** 6 **Agi:** 6 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 80 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 45 Arañazo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Poderes: Arma natural: Arañazo, Ataque Arena, Movimiento subterráneo, RF +40, TA 4.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 25, Intimidar 10, Persuasión 20, Proezas de Fuerza 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Tierra estos Pokemon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales.

TA: Los Sandshrew poseen una piel fuerte que los protege, lo que les otorga una Armadura Física con TA 4.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua y Hielo, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es una criatura pequeña, amarilla y de apariencia similar a un roedor, cubierto de escamas duras y con garras afiladas. Sus ojos son grandes y negros.

Este Pokemon emerge de bajo tierra sólo cuando está cazando. Vaga por lugares cercanos a su nido, mezclando su cuerpo con el polvo de alrededor. Si la presa se acerca demasiado, agarra a la víctima y se la lleva de regreso a su nido, donde se la come.

POKEDEX NIVEL 3

El entorno natural de Sandshrew son los lugares profundos bajo tierra en locaciones arenosas con muy poca humedad, siendo un desierto el ejemplo más claro. Elige este hábitat para mantenerse seco, mientras que la arena le provee de un buen camuflaje.

Cuando es molestado, la primera reacción de defensa es instantáneamente enrollar su cuerpo hasta convertirlo en una bola, dejando sólo su fuerte piel expuesta. Cuando se enrolla de esta manera, Sandshrew tiene el potencial de resistir varios ataques, también como a caer desde una gran altura.

Pese a que tiene aversión por el agua, Sandshrew sí la necesita para sobrevivir. Su metabolismo está diseñado de tal forma que puede absorber agua con una mojada mínima, permitiéndole vivir con pequeñas cantidades.

Los Sandshrew son mascotas leales y afectivas en el desierto, pero al necesitar comer demasiado frecuentemente, son difíciles de criar.

Sandslash

POKEMON ARMADILLO

Número: 028
Tipo: Tierra
Altura: 1m
Peso: 29,5kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +50
Fue: +1 **Des:** +2 **Agi:** +1 **Con:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Cortes Furia, TA +2.

Cortes Furia: Si como Sandshrew el ataque Arañazo aún no se había convertido en Cortes Furia, al evolucionar cambia de forma automática, recibiendo un bono +20 al Daño y dos ataques adicionales con -40.

TA: La piel más dura de Sandslash le otorga un bono +2 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El aspecto de Sandslash se asemeja al de un puercoespín. Su cuerpo es de color amarillento, más oscuro en la espalda. Tiene una coraza de espinas en su espalda que va desde la cabeza hasta la cola y le ayuda a protegerse de algunos ataques y prevenir la deshidratación.

Las enormes garras curvadas de Sandslash son su principal arma de ataque, aunque suele usarlas para excavar hoyos en la tierra dura.

POKEDEX NIVEL 3

Sandslash habita en las mismas zonas áridas que su pre-evolución, en profundas y numerosas madrigueras interconectadas. Se alimenta de lo que logra cazar en el desierto y el rocío que se forma en sus escamas durante la noche es su principal fuente de agua.

Es un Pokemon solitario, difícil de entrenar debido a su carácter irritable. Es uno de los Pokemon favoritos de los entrenadores expertos.

Nidoran ♀

POKEMON VENENOSO

Número: 029
Tipo: Veneno
Altura: 40cm
Peso: 7kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 30 **Puntos de Vida:** 100
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 7 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 6 **Vol:** 5 **Per:** 6
RF 35 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 75 **RE** 35

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 50 Cuerno Venenoso

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), *Vulnerabilidad (Tierra)*.

Poderes: Arma natural: Cuerno Venenoso (Daño +10, efecto místico), Púas Venenosas, RV +40, TA 1.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Atletismo 25, Acrobacias 20, Intimidar 10, Persuasión 25, Sigilo 20, Proezas de Fuerza 10.

Sentido agudizado: Los Nidoran tienen un sentido del oído más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por sus características estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.

Cuerno Venenoso: Al atacar con su cuerno, si logran impactar, le



inyectan veneno al objetivo. La víctima debe superar una RV contra 80 o sufrir Daño igual al nivel de fracaso. El veneno es de nivel 40 y de efecto automático (+10 al nivel).

Púas Venenosas: El cuerpo de los Nidoran tiene púas que inyectan su veneno al contacto. Para resistirse al mismo debe superarse una RV contra 40 o quedar en estado de Dolor. El veneno es de nivel 20, de efecto automático (+10 al nivel) y por contacto (+10 al nivel). Cada vez que un Nidoran es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, hay un 50% de probabilidad de que el agresor toque alguna de sus púas.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Tierra, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Nidoran tiene unas púas que segregan un veneno muy potente. Se piensa que las desarrolló como protección para su cuerpo tan pequeño. Su anatomía tiene poco parecido con su contraparte Nidoran macho.

POKEDEX NIVEL 3

Son unos Pokemon muy tranquilos y dóciles, por lo que son perfectos para entrenadores de poca experiencia.

Los Nidoran habitan generalmente en las praderas, aunque en ocasiones es visto en las ciudades. También puede encontrarse fácilmente en las arboledas, entre la hierba alta.

Nidorina

POKEMON VENENOSO

Número: 030
Tipo: Veneno
Altura: 80cm
Peso: 20kg
Evolución: Piedra Lunar
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +70
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +1 **Int:** +1 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), Vulnerabilidad (Tierra).

Nuevos Poderes: Arma natural: Doble Patada (Daño +40, Crítico +10, ataque adicional -50).

Doble Patada: Al evolucionar Nidorina conoce automáticamente el ataque de doble patada. Se considera un arma natural con daño aumentado en 40 puntos, +10 al Crítico, y con 1 ataque adicional con -50.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon que básicamente vive en los campos de hierba alta. Es muy similar a Nidorino. Puede enfadarse tanto o más que él ya que sabe defenderse bien con sus púas venenosas.

Cuando los Nidorina están en familia o con sus amigos, esconden las púas para evitar herirse unos a otros. Según parece, si se los separa del grupo se ponen muy nerviosos.

POKEDEX NIVEL 3

Al contrario que su pre-evolución, Nidorina no suele ser muy amistosa, por lo que no es recomendable capturarla. Si un entrenador inexperto desea tener una en su equipo, es mejor criar una Nidoran hembra primero y hacerla evolucionar.

Nidoqueen

POKEMON TALADRO

Número: 031
Tipo: Agua
Altura: 1,30m
Peso: 60kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Con:** +2 **Int:** +2 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), Vulnerabilidad (Tierra).

Nuevos Poderes: TA +2, Resistencias físicas +20.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Nidoqueen tiene su cuerpo totalmente recubierto por duras escamas. Suele lanzar por los aires a sus rivales con los violentos golpes que les propina. Cuando se trata de defender a sus crías, este Pokemon alcanza su máximo nivel de fuerza.

POKEDEX NIVEL 3

Nidoqueen es un gran Pokemon para los entrenadores expertos que saben como tratar con ella. Su forma de evolucionar le da muchas ventajas al entrenador, ya que puede escoger el momento adecuado para usar la Piedra Lunar con su Nidorina.

Nidoran ♂

POKEMON VENENOSO

Número: 032
Tipo: Veneno
Altura: 50cm
Peso: 9kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 60 **Puntos de Vida:** 110
Fue: 6 **Des:** 7 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 35 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 75 **RE** 35

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 55 Cuerno Venenoso

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), Vulnerabilidad (Tierra).

Poderes: Arma natural: Cuerno Venenoso (Daño +10, efecto místico), Púas Venenosas, RV +40, TA 1.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Acrobacias 10, Intimidar 30, Proezas de Fuerza 15, Resistir el Dolor 20.

Sentido agudizado: Los Nidoran tienen un sentido del oído más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por sus características estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.

Cuerno Venenoso: Es exactamente igual que el de los Nidoran hembra.

Púas Venenosas: Tiene iguales características que las de Nidoran hembra.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Tierra, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El Nidoran macho ha desarrollado músculos para mover las orejas y orientarlas hacia cualquier dirección. De este modo, es capaz de captar hasta el sonido más leve.

POKEDEX NIVEL 3

Los entrenadores novatos pueden encontrar un gran aliado en un Nidoran, puesto que es un Pokemon dócil y fuerte para comenzar a obtener experiencia en el entrenamiento.

Nidorino

POKEMON VENENOSO

Número: 033
Tipo: Veneno
Altura: 90cm
Peso: 20kg
Evolución: Piedra Lunar
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +70
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), Vulnerabilidad (Tierra).

Nuevos Poderes: Arma natural: Cornada.



Cornada: Al evolucionar, el ataque de Cuerno Venenoso de Nidoran pasa a ser el de Cornada, conservando todas sus características pero recibiendo un bono +40 al Daño, +20 al Crítico, y restando 3 a la TA del defensor.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokemon es de una especie venenosa. Su cuerno es un arma muy util, pues es muy resistente y segrega un potente veneno.

Es muy irritable, y atacará a la mínima molestia. Sus enormes orejas le sirven para vigilar todo a su alrededor. Hay Nidorinos y Nidorinas, pero tienen tantas diferencias y tan notorias, que son tomados como 2 especies diferentes.

POKEDEX NIVEL 3

Entrenar a un Nidorino no es tarea fácil, su caracter es muy difícil de controlar, y un entrenador novato tendría entre manos un Pokemon que puede darle la espalda en cualquier momento. Asegúrate de infundir un profundo respeto como entrenador antes de afrontar a un Nidorino.

Nidoking

POKEMON TALADRO

Número: 034
Tipo: Veneno
Altura: 1,40m
Peso: 62kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +2 **Con:** +3 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Bicho), Vulnerabilidad (Tierra).

Nuevos Poderes: TA +3, Resistencias físicas +20.

TA: La piel más dura de Nidoking le otorga un bono +3 a la TA tanto contra ataques físicos como de energía.

Resistencias físicas: Estos Pokemon incrementan su resistencia contra cualquier padecimiento físico, recibiendo un bono +20.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Suele ser agresivo. Posee un poderoso cuerno que le sirve para hacer grandes ataques, de igual manera su cola es tan poderosa que puede derribar una torre eléctrica de un golpe. Hay algunos que usan las rocas para afilar su cuerno y para fortalecerse las rompen de un golpe.

En ocasiones buscan rivales poderosos para sus combates; como Charizard o Dragonite.

POKEDEX NIVEL 3

Nidoking es un Pokemon difícil de entrenar, que sólo debe ser considerado por entrenadores expertos que además sientan un apego especial hacia ellos, de lo contrario, se hace una tarea demasiado tediosa.

A pesar de su aspecto imponente, Nidoking es de mediana estatura, aunque los entrenados desde crías pueden llegar a medir los 2 metros

Clefairy

POKEMON HADA

Número: 035
Tipo: Normal
Altura: 60cm
Peso: 7,5kg
Evolución: Piedra Lunar
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio

Categoría: Novel
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 7 **Int:** 6 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 20 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 40 Natural
Habilidad de ataque: 30 Natural
Habilidad de defensa: 45 Esquiva
Daño: 5 Físico

Habilidades esenciales: Inmune a enfermedades y venenos naturales,



Vulnerabilidad (Lucha, Roca, Eléctrico).

Poderes: Metrónomo, Vuelo místico 6 condicionado.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 20, Acrobacias 15, Atletismo 20, Persuasión 20, Sigilo 20, Ocultarse 30, Ciencia 30, Trucos de Manos 15.

Inmunidad: Los Clefairy son Pokemon cuyos cuerpos tienen propiedades extrañas, entre ellas es su inmunidad a las enfermedades y venenos naturales; aunque aquellos venenos que provengan de otros Pokemon les afectan normalmente.

Vuelo místico: Estos Pokemon tienen la capacidad de volar de forma mística cuando se encuentran bajo la luz de la Luna.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Lucha, Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon rosa con pequeños brazos, y un tierno amigo. Este Pokemon puede tener una apariencia engañosa puesto que puede hacer combinaciones severas como impactrueno y el potentísimo puño meteoro. Con la ayuda de metrónomo estos poderes se pueden volver más fuertes.

Posee la facultad de volar gracias a la luz de la luna, la cual recolectan. Viven en grupos. Tiene un ricito rosa en la cabeza, unas orejas con una forma muy extraña, una cola en forma de rizo y dos pequeñas alitas en la espalda que le ayudan a volar.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokemon suele ser visto en las montañas, por esto mismo se dice que sus naves caen en estos lugares. No obstante, su hábitat natural es el espacio, de donde se dice que proceden.

Se dice que provienen del espacio exterior, más específicamente de la luna. Es además muy difícil encontrarlos en la naturaleza, porque huyen de la gente. Les gusta bailar en las noches de luna llena alrededor de meteoritos o enormes rocas lunares para poder evolucionar.

Clefable

POKEMON HADA

Número: 036
Tipo: Normal
Altura: 1,30m
Peso: 40kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio

Categoría: Novel
PD disponibles: +50
Fue: +1 **Des:** +2 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Int:** +2

Habilidades esenciales: Inmune a enfermedades y venenos naturales, Vulnerabilidad (Lucha, Roca, Eléctrico).

Nuevos Poderes: RM +30, Vuelo místico +2.

RM: Por la naturaleza especial de este Pokemon, al evolucionar se vuelve más resistente a ciertos tipos de efectos, ganando un bono +30 a su RM.

Vuelo místico: La energía mística que extrae Clefable de la Luna se ve potenciada, aumentando su vuelo místico en +2.

POKEDEX NIVEL 1, 2 Y 3

Es uno de los Pokemon menos comunes. Clefable es muy tímido, ya que corre a esconderse cuando siente a alguien cerca. Debe ser bien cuidado por su entrenador para que se gane su confianza. Tiene mucho parecido a Clefairy, solo se diferencian en que su cabeza, su rizo, sus alas y casi todo el resto del cuerpo se hacen más grandes.

Vulpix

POKEMON ZORRO

Número: 037
Tipo: Fuego
Altura: 60cm
Peso: 10kg
Evolución: Piedra Fuego
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 45 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 7 **Int:** 7 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 30 **RM** 35 **RP** 25 **RV** 50 **RE** 50



Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Embestida

Habilidades esenciales: Sentidos agudizados (vista y oído), Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.
Poderes: Arma natural: Embestida, Lanzallamas.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 30, Acrobacias 30, Persuasión 25, Estilo 25, Rastrear 20.

Sentidos agudizados: Los Vulpix tienen un sentido de la vista y oído más sensibles de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

De tamaño pequeño y patas cortas, aún así resulta sorprendentemente ágil. Su suave pelaje es corto excepto en el flequillo y en sus seis colas. Su color de pelo es blanco en el vientre, anaranjado en las colas y el flequillo, oscuro en las patas y marrón en el resto del cuerpo. Sus ojos son grises y rasgados. Poseen una buena vista.

Este Pokémon posee gran altanería gracias a su pelaje y a su forma elegante de atacar. Muestra gran afecto a las evoluciones de Eevee ya que poseen rasgos muy parecidos, sobre todo a los Flareon.

POKEDEX NIVEL 3

Vulpix suele habitar zonas calurosas y secas, aunque resulta normal verlos adentrándose en ciudades. Es un Pokémon astuto e inteligente, un poco altanero pero muy leal a su entrenador.

Su dieta varía entre diferentes tipos de bayas y pequeños roedores. Los ejemplares más grandes pueden llegar a cazar Rattatas. No posee depredadores naturales.

Ninetales

POKEMON ZORRO

Número: 038
Tipo: Fuego
Altura: 1,10m
Peso: 20kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: +100
Des: +1 **Agi:** +2 **Con:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Sentidos agudizados (vista y oído), Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.

Nuevos Poderes: Tipo de movimiento +2, Turno +20.

Tipo de movimiento: Además de aumentar su agilidad, los Ninetales se mueven especialmente rápido, recibiendo un bono +2 al movimiento.

Turno: Al evolucionar, su capacidad de reacción se ve aumentada, por lo que reciben un bono especial +20 al Turno.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Ninetales es un Pokémon muy parecido a un zorro albino, su pelaje es de color crema y las puntas de sus colas de un color amarillo mostaza. Es un Pokémon dotado de una gran inteligencia, y es capaz de entender a la perfección el lenguaje humano, además de ser muy fiel a su entrenador.

El largo de sus colas le dan una aerodinámica sustentable para poder alcanzar grandes velocidades.

POKEDEX NIVEL 3

Dice la leyenda que nació de nueve brujos que poseían poderes sagrados y los unieron en uno. Su periodo de vida es de 50 a 60 años.

Es extremadamente vengativo, tomar una de sus nueve colas podría causar cien años de mala suerte. Se dice que cada una tiene un poder en particular que aún esta siendo investigado (aunque se cree que una de ellas es adoptar forma humana).

Su dieta esta balanceada principalmente por pequeños roedores. Su cuerpo es inmune a temperaturas hasta los 2000°C, en el interior de su cuerpo mantiene una llama ardiendo al igual que su pre-evolución, Vulpix, la cual genera un calor capaz de mantener su temperatura muy alta.

Se cree que podría ser también un Pokémon de Tipo secundario Psíquico o Fantasma, por los ataques que algunos llegan a aprender.

Jigglypuff

POKEMON GLOBO

Número: 039
Tipo: Normal
Altura: 50cm
Peso: 5,5kg
Evolución: Piedra Lunar
Rareza: Raro
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Medio

Categoría: Novel
PD disponibles: 75 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 **RM** 60 **RP** 30 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 20 Natural
Habilidad de defensa: 20 Esquiva
Daño: 20 Bofetón

Habilidades esenciales: *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.
Poderes: Arma natural: Bofetón, Canto, RM +30.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Rastrear 20, Acrobacias 10, Atletismo 15, Persuasión 20, Sigilo 30, Ocultarse 20, Herbolaria 10.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Jigglypuff tiene un cuerpo globular, rosa, esponjoso y acentuado con pequeños apéndices, como una mota de cabello en su cabeza, sus enormes ojos y sus orejas puntiagudas. Su ataque más popular es el canto, que pone a dormir a sus oponentes. Además, tiene la extraña habilidad de inflar todo su cuerpo aspirando aire.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokémon puede ajustar el volumen de su voz, sin pausarse para respirar. Como resultado, para su oyente él no muestra señales de sueño, y continuará cantando hasta que haya usado todo su oxígeno.

Utiliza su ataque normalmente cuando necesita defenderse o cazar, se alimenta de bayas y pequeños insectos.

Wigglytuff

POKEMON GLOBO

Número: 040
Tipo: Normal
Altura: 1m
Peso: 12kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Medio

Categoría: Novel
PD disponibles: +50
Fue +1 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Doble Bofetón (Daño +20).

Doble Bofetón: Si el ataque de Bofetón de Jigglypuff aún no se había convertido en Doble Bofetón, al evolucionar lo hace, recibiendo un bono +20 al Daño y un ataque adicional con -30.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Wigglytuff es un Pokémon con forma de globo relativamente grande. Es de color rosa con la parte del vientre de color blanco. Tiene un par de orejas de conejo, una mota de pelo rosa entre ellas, y ojos grandes. Es relativamente semejante a su forma pre-evolucionada, Jigglypuff, excepto por las orejas que son mucho más grandes, y en la forma de su cuerpo, notablemente más alargada. Los ojos de Wigglytuff están cubiertos por una delgada capa de secreción lacrimal, por lo que si algún polvo o suciedad entran en ellos, son rápidamente expulsados.

El cuerpo de este Pokémon es suave y altamente elástico, como una burbuja, permitiéndole aspirar mucho aire para inflarse. Esto lo hace en particular cuando está enojado o es amenazado, y se infla tanto para intimidar a su rival como para prepararse para luchar.



POKEDEX NIVEL 3

Cuando está inflado, Wigglytuff puede fácilmente ser puesto a rebotar, lo que limita su habilidad en batalla. El tamaño de su cuerpo cuando se infla es monstruosamente grande, y es bastante efectivo para espantar a sus atacantes.

Wigglytuff tiene una capa de finísimo pelaje, tan fino que no puede ser visto si no es con un microscopio. Su pelaje se volvió un aspecto popular de este Pokémon en sí mismo; ha sido descrito como exquisitamente agradable y lo último en lujo. La gente que ha sentido el pelaje de Wigglytuff tiene dificultad para dejarlo, y algunos dicen que dormir junto a uno es divino.

Zubat

POKEMON MURCIÉLAGO

Número: 041
Tipo: Veneno / Volador
Altura: 80cm
Peso: 7,5kg
Evolución: Nivel 22
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Sombra
PD disponibles: 25 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 4 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 4 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 7
RF 30 RM 25 RP 30 RV 70 RE 30

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 45 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 35 Drenavida

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Tierra, Bicho), *Ciego, Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).*

Poderes: Arma natural: Drenavida (efecto místico), Supersónico, RV +40, Vuelo natural 6.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Ocultarse 20, Acrobacias 30, Intimidar 20, Atletismo 20, Sigilo 30.

Sentido agudizado: Los Zubat tienen un sentido del oído más sensible de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho, y ningún daño de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento.

Drenavida: El ataque natural de Zubat le permite drenar parte de la vitalidad del Pokémon cuando lo muere, chupándole la sangre al clavar sus colmillos. Si el objetivo no supera una RF contra 60, Zubat drena la mitad del daño que le acaba de infligir.

Supersónico: Este ataque le permite a Zubat dirigir un sonido capaz de confundir a su objetivo. Hasta un máximo de 25 metros, el ataque exige superar una RM contra 80 o quedar en estado de Confusión, que a efectos de juego equivale a un 50% de posibilidades (cada asalto durante 5 asaltos) de tener un penalizador -40. Puede realizarlo 5 veces al día. |80 PD|

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A pesar de ser ciego, Zubat puede conocer el ambiente donde se encuentra gracias a las ondas supersónicas que transmite desde su boca y que rebotan hasta su oído, con las cuales cazan a sus presas. Este fenómeno es conocido como ecolocalización. Tiene hábitos nocturnos.

POKEDEX NIVEL 3

Es usado en la medicina humana, ya que por medio de su ultrasonido y con ayuda de equipos de alta tecnología, se puede revisar internamente el cuerpo humano. Ésto se constituye como una ayuda diagnóstica para muchas enfermedades.

Su dieta se compone principalmente de bayas y Pokémon del tipo bicho, aunque cuando no encuentran alimento, Zubat consume sangre humana. Para obtenerla se introduce dentro de granjas o casas y succiona la sangre de lo que encuentre dentro de ésta, ya sea Pokémon o de humanos.

Los Zubat, generalmente viven en cuevas, casas abandonadas o viejos bosques muy frondosos, lugares oscuros o montañas. En resumen, viven en lugares donde no haya luz, ya que si se ven expuestos a ella por mucho tiempo se quemar o pueden enfermarse.

Dado lo comunes que son en las cuevas, que son relativamente dóciles y la considerable utilidad de sus ataques, son Pokémon recomendables para entrenadores novatos.

Golbat

POKEMON MURCIÉLAGO

Número: 042
Tipo: Veneno / Volador
Altura: 1,60m
Peso: 55kg
Rareza: Común
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Sombra
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +1 **Con:** +2 **Per:** +1

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (oído), Inmunidad (Tierra, Bicho), *Ciego, Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).*
Nuevos Poderes: Vuelo natural +2.

Vuelo natural: Al evolucionar, las alas más grandes y fuertes de Golbat incrementan su velocidad al volar en +2.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Los Golbat usan ultrasonidos para detectar a sus presas y atacarlas por la espalda, una vez la cazan se alimentan hasta hartarse, pero luego están algo indefensos ya que sus movimientos son más torpes, por lo que debe tener cuidado.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokémon usa su ultrasonido con mejor precisión y potencia que Zubat, aunque tiene ojos, su sentido más evolucionado es su oído que en conjunto con su ultrasonido le dan una idea del mundo que lo rodea. Es capaz hasta de detectar los movimientos respiratorios de sus futuras presas, por lo que prefiere la oscuridad o la noche para entrar en actividad.

Su dieta se compone principalmente de Bayas y Pokémon Tipo bicho o cualquier Pokémon pequeño que se cruce en su camino. Aunque también consume sangre al igual que su preevolución Zubat, pero Golbat teniendo una boca muy grande, puede llegar a succionar hasta 3 litros de sangre, casi lo doble de lo que Zubat puede beber.

Oddish

POKEMON ARBUSTO

Número: 043
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 50cm
Peso: 5,4kg
Evolución: Nivel 21
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 100 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 3 **Des:** 3 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 25 RM 30 RP 25 RV 65 RE 25

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 20 Embestida

Habilidades esenciales: Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo).*

Poderes: Arma natural: Embestida, Polvo Venenoso, RV +40.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Persuasión 30, Sigilo 30, Ocultarse 20, Herbolaria 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Planta estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Agua y Eléctrico.

Polvo Venenoso: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokémon lanza el polvo, el cual se dispersa en un área de 3 metros de radio. Puede realizarlo hasta 5 veces al día. Si el oponente no logra evadir el ataque, tendrá contacto con un veneno de nivel 50 (RV contra 100) de efecto automático (+10 al nivel), que inflige daño igual al nivel de fracaso.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Oddish es un pequeño y muy común Pokemon que pasa el día bajo tierra y sólo se le ven las hojas de la cabeza; por esto mucha gente no lo nota. También cuando está enterrado en la tierra le crecen raíces para así alimentarse de los nutrientes que hay en el suelo. Si es arrancado del suelo, comenzará a chillar.

Oddish tiene una estructura especial, su cuerpo carece de brazos y es de forma esférica de color azul. Además posee largas hojas en su cabeza, las cuales cuando está enterrado en el suelo sobresalen pareciendo una planta común y corriente.

POKEDEX NIVEL 3

Si se cuida bien a un Oddish es posible que su evolución Gloom segregue dulces aromas los cuales si son trabajados con cuidado pueden ser convertidos en exquisitos perfumes.

Al ser un Pokemon planta, Oddish puede transformar la energía solar en alimento mediante el proceso de fotosíntesis. Se dice que mientras más largas y verdes sean sus hojas, mejor alimentado está.

Cuando el sol se oculta Oddish aprovecha para salir de la tierra y merodear entre los bosques. Cuenta con pequeños depredadores tales como Caterpie o Weedle, entre otros.

Gloom

POKEMON HONGO

Número: 044
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 80cm
Peso: 8,6kg
Evolución: Piedra Hoja
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +1 **Des:** +2 **Con:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo).*

Nuevos Poderes: RV +20.

RV: Al evolucionar, la resistencia a los venenos de Gloom se incrementa, recibiendo un bono +20 a la RV.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokemon tiende a expulsar un desagradable olor de la parte superior de su cuerpo cuando está asustado. También es conocido por absorber gases nocivos del ambiente para después transformarlos en una baba dulce que le escurre de su boca. Esta baba puede ser transformada en un exquisito perfume.

POKEDEX NIVEL 3

Los Gloom son muy conocidos por los criadores ya que pueden dar las sustancias necesarias para crear antídotos tanto para venenos como para paralizantes y somníferos.

Ama el hedor horrible de la miel que gotea de su boca. Los bulbos que tiene en su cabeza son flores rafflesia, un género de plantas parásitas.

Vileplume

POKEMON FLOR

Número: 045
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 1,20m
Peso: 18,5kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil

Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Des: +1 **Con:** +2 **Pod:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo).*

Nuevos Poderes: RV +20.

RV: Al evolucionar, la resistencia a los venenos de Vileplume se incrementa aún más, recibiendo un bono +20 a la RV.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Vileplume posee los pétalos de flor mas grandes del mundo, son muy pesados por lo cual le cuesta mantener la cabeza erguida, así como moverse velozmente. Ésto agregado a sus brazos pequeños le impiden desenvolverse en el combate cuerpo a cuerpo, sin embargo esta carencia le es indiferente: sus amplios pétalos rojos arrojan nubes de terrible polen toxico que puede expandirse a kilómetros y causar mortales ataques alérgicos.

Se dice que mientras más largos y brillantes los pétalos más toxico será el polen que suelten. Es fácil saber cuándo Vileplume atacará con sus nubes de polen, ya que la flor sobre su cabeza produce un ruidoso sonido. Cuando el sol está muy fuerte las células de sus pétalos y cuerpo se activan en fotosíntesis, llenándolo de energía que le permite moverse el doble de rápido.

A pesar de su toxicidad, este Pokemon puede a su vez liberar un puro y fragante aroma capaz de aliviar cualquier padecimiento y que muchos humanos buscan para usarlo como insumo de exquisitos perfumes.

POKEDEX NIVEL 3

Vileplume pasa la mayor parte del día escondido, durmiendo entre las flores; en las noches despierta de su letargo y caza en grupo usando su flor para atraer a sus presas y, cuando están lo suficientemente cerca, las intoxica con sus esporas venenosas para luego devorarlas.

Hay condiciones climáticas durante el año que hacen a su gigantesca flor aumentar al triple la producción de polen, volviéndola muy sensible al movimiento, causando que a cada paso vuelva amarillo el aire de los alrededores; por eso es imposible ingresar en esas épocas en los bosques y selvas que usan como hábitat.

Las hembras tienen menos puntos en su flor y son más grandes que los de los machos.

Paras

POKEMON HONGO

Número: 046
Tipo: Bicho / Planta
Altura: 30cm
Peso: 5,4kg
Evolución: Nivel 24
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Medio

Categoría: Novel
PD disponibles: 245 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 3 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 4 **Per:** 6
RF 20 **RM** 30 **RP** 25 **RV** 60 **RE** 20

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 45 Natural
Habilidad de defensa: 45 Esquiva
Daño: 20 Arañazo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta, Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Roca, Hielo).*

Poderes: Arma natural: Arañazo, Polvo Paralizante, Movimiento libre, RV +40, Inmunidad a matrices *condicionada.*

Hab. Secundarias: Advertir 25, Buscar 25, Rastrear 20, Persuasión 10, Ocultarse 15, Sigilo 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Bicho estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques del Tipo Planta, Agua y Eléctrico.

Inmunidad a matrices: Por sus características mentales, estos Pokemon son inmunes a los poderes psíquicos cuyo Potencial sea de Muy Dificil o menor, aunque sólo a los poderes que ataquen de algún modo sus mentes o partes internas de sus cuerpos.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Paras es una especie de cangrejo terrestre, de color anaranjado, con ojos saltones y una boca con algo parecido a seis dientes con los que tritura alimentos no muy duros, como insectos más pequeños que él o el hongo que le crece a la espalda. Tiene unas patas muy finas, al contrario que sus grandes pinzas, que son dos.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokemon habita en cuevas o lugares oscuros, donde el alimento es escaso. Se alimenta de insectos más pequeños que él, pero a veces también del hongo-parásito que lleva en su espalda. Aunque este hongo es



un parásito, los Parasect están acostumbrados a vivir con él, y si no lo tuviesen, les sobraría el alimento que dedicaban al parásito, por lo que aunque no sea el caso, algunos lo clasifican de simbiosis. Éste hongo es utilizado también por los humanos como medicina y es considerado como algo valioso.

Parasect

POKEMON HONGO

Número: 047
Tipo: Bicho / Planta
Altura: 1m
Peso: 29,5kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +1 **Des:** +1 **Con:** +3 **Int:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta, Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad* (Fuego, Roca, Hielo).
Nuevos Poderes: Arma natural: Arañazo (Daño +20), RM +20.

RM: Al evolucionar los Parasect incrementan su resistencia a algunos de los efectos especiales de los ataques Pokemon, sumando 20 a su RM.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Parasect tiene la apariencia de un hongo en la parte superior y un cangrejo en la parte inferior. Se piensa que el hongo que ya se encontraba en su pre-evolución fue ganando terreno hasta ocupar toda su espalda. Tiene unos ojos muy pequeños, al principio de su diminuta cabeza, y al parecer no tiene pupilas. Cuenta con cuatro pequeñas patas que increíblemente soportan todo su cuerpo y al hongo.

El hongo que lleva en su espalda es mucho más grande que él y además tiene grandes propiedades curativas, al igual que sus esporas, que se utilizan para crear medicamentos. Cuando se siente amenazado defiende con sus enormes tenazas y liberando esporas de su enorme hongo.

POKEDEX NIVEL 3

Habita en cuevas oscuras y raras veces en bosques oscuros. Le encantan los lugares húmedos y oscuros ya que le ayudan a crecer, al igual que a los hongos. Si se encuentra en un lugar seco se lo verá muy desanimado y débil.

Venonat

POKEMON INSECTO

Número: 048
Tipo: Bicho / Veneno
Altura: 1m
Peso: 30kg
Evolución: Nivel 31
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 60 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 6
RF 30 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 70 **RE** 30

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 30 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 35 Embestida

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Bicho, Planta), *Vulnerabilidad* (Fuego, Roca).
Poderes: Arma natural: Embestida, Polvo Venenoso, RV +40, Inmunidad a matrices *condicionada*, Visión nocturna.

Potencial Psíquico: 50
CV totales: 7 **CV libres:** 0 **Innatos:** 1
Disciplinas
Telepatía: Prohibición Mental/Anulación.
Proyección Psíquica: -5

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Herbolaria 10, Atletismo 5, Persuasión 10, Ocultarse 10, Sigilo 10.

Inmunidad: Por ser de Tipo Bicho estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques del Tipo Bicho y Planta.

Polvo Venenoso: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), en un área de 1 metro de radio, el polvo inflige un daño base de 40 puntos. Si causa daño, intoxica con un veneno de nivel 40 (RV contra 80) de efecto automático (+10 al nivel, afecta en el siguiente asalto), que le causa un daño igual al nivel de fracaso.

Inmunidad a matrices: Por sus características mentales, estos Pokemon son inmunes a los poderes psíquicos cuyo Potencial sea de Muy Difícil o menor, aunque sólo a los poderes que ataquen de algún modo sus mentes o partes internas de sus cuerpos.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Venonat es un Pokemon de tipo bicho. Come insectos más pequeños que él. Caza a sus presas por la noche, por lo que es raro verlo durante el día. Normalmente, durante ese tiempo busca un lugar en el que descansar, por lo que se podría decir que es un Pokemon nocturno. Además, por la noche le atrae la luz.

POKEDEX NIVEL 3

Sus grandes ojos en realidad son varios ojos compuestos y son capaces de identificar humanos, Pokemon u objetos en lugares oscuros, ya que funcionan como radares. También son capaces de lanzar rayos que le permiten atrapar a sus presas con mayor facilidad.

Al verlo, se podría pensar que evoluciona a Butterfree por su gran parecido: los enormes ojos rojos, el color morado, los pequeños colmillos, y la forma de las antenas.

Venomoth

POKEMON POLILLA

Número: 049
Tipo: Bicho / Veneno
Altura: 1,50m
Peso: 12,5kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil
Categoría: Novel
PD disponibles: +40
Des: +1 **Agi:** +2 **Int:** +1 **Vol:** +1



Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Bicho, Planta), *Vulnerabilidad* (Fuego, Roca).
Nuevos Poderes: Vuelo natural 6, Alas Venenosas, Aura.
CV totales: +2

Vuelo natural: Ahora estos Pokemon poseen alas que les sirven para volar. Cuando acaban de evolucionar lo hacen con un movimiento 6.

Alas Venenosas: Las alas de los Venomoth tienen sustancias nocivas que venenanan al contacto. Para resistirse al mismo debe superarse una RV contra 40 o quedar en estado de Parálisis parcial. El veneno es de nivel 20, de efecto automático (+10 al nivel) y por contacto (+10 al nivel).

Aura: En un radio de 10 metros, los colores de las alas de los Venomoth dejan atontados a los Pokemon que las miren, llegando al grado de ni siquiera defenderse ante una muerte segura. Para resistirse a esta habilidad debe superarse una RM contra 80 o quedar en estado de Fascinación durante 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no haya superado la prueba. Este poder no puede ser mejorado.

CV totales: Al evolucionar, los Venomoth incrementan de forma innata sus capacidades psíquicas, recibiendo de este modo 2 CV gratuitamente para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial Psíquico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon insecto común y muy venenoso. Posee unas alas cubiertas de sustancias nocivas por lo que cualquier atacante puede sufrir de parálisis al intentar devorarlas.

Vive en bosques, por lo general en pequeños grupos guiados por el Venomoth más grande o de mayor colorido en las alas. Nunca ataca a sus presas; éstas caen al ser guiadas por sus vistosos colores en las alas para después ser devoradas tranquilamente. Las hembras pueden poner hasta 100 huevos, pero sólo 20 sobrevivirán y se convertirán en Venonat y sólo 5 llegarán a ser Venomoth.

POKEDEX NIVEL 3

Un Pokemon muy fácil de entrenar ya que puede aprender ataques psíquicos y de cambio de estado como somnífero. Bien entrenado puede ser fuerte, y a pesar de ser del Tipo Bicho, puede llegar a vencer Pokemon de Tipo Fuego durmiéndoles o paralizándoles. Son muy dóciles y fieles.

Diglett

POKEMON TOPO

Número: 050
Tipo: Tierra
Altura: 20cm
Peso: 0,8kg
Evolución: Nivel 26
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 50 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 3 **Des:** 3 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 **RM** 25 **RP** 30 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 30 Natural
Habilidad de defensa: 60 Esquiva
Daño: 20 Embestida

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Poderes: Arma natural: Embestida, Ataque Arena, Movimiento subterráneo superior, Tipo de movimiento +2.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Atletismo 30, Sigilo 30, Persuasión 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Tierra estos Pokémon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua y Hielo, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Diglett es un Pokémon del tipo topo, pasa la mayor parte de su vida bajo tierra. Su cuerpo es de color marrón y tiene forma de dedo. A pesar de no superar los 20 cm de altura, si se juntan en grupo pueden ser muy destructivos, arrasando presas y construcciones en los bosques. Se ha revelado que poseen patas, con lo cual es probable que se parezcan a un topo pequeño.

POKEDEX NIVEL 3

Tiene un carácter bastante amigable aunque si es molestado demuestra todo su poder.

Este Pokémon disfruta de la tranquilidad por lo que es muy común en cuevas y bosques alejados donde se le puede ver cultivando diversos tipos de plantas, ya que gracias a su fisonomía le es fácil arar la tierra.

Su potencial para los entrenadores radica en su capacidad de excavar, ya que es una forma rápida de poder escapar de las cuevas. Se dice que en conjunto con varios Dugtrio excavaron un túnel que conecta la Ciudad Carmín y Ciudad Celeste.

Dugtrio

POKEMON TOPO

Número: 051
Tipo: Tierra
Altura: 70cm
Peso: 3,3kg
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Con:** +3 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Nuevos Poderes: Tipo de movimiento +2.

Tipo de movimiento: Tres cabezas trabajan mejor que una, y esta es la ventaja que obtiene Dugtrio al evolucionar, permitiéndole desplazarse más velozmente por la tierra, recibiendo un bono +2 al movimiento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La biología de este Pokémon no está nada clara. Algunas fuentes afirman que es un ser que tiene 3 cabezas, mientras en otros lados se especifica que son 3 hermanos Diglett que cavan juntos. También se desconoce la función de los órganos que tienen en medio de la cara, si bien se presupone que son hocicos o narices que le ayudan a cavar.

POKEDEX NIVEL 3

Habita en cuevas, como Diglett, y no es demasiado amigo de la luz solar. Su tamaño es considerablemente más grande, al igual que su resistencia a la luz. Su forma es teóricamente ideal para la vida subterránea que llevan, ya que parece que las "cabezas" excavan por turnos, y suben y bajan, para desprender la tierra cercana y hacer más fácil la excavación.

Meowth

POKEMON GATO

Número: 052
Tipo: Normal
Altura: 40cm
Peso: 4,2kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: 50 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 6 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 85 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 65 Esquiva
Daño: 40 Arañazo

Habilidades esenciales: *Vulnerabilidad (Lucha, Roca)*.

Poderes: Arma natural: Arañazo, Chirrido, Turno +20, Visión nocturna.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Rastrear 10, Acrobacias 30, Atletismo 30, Persuasión 10, Sigilo 20, Ocultarse 10, Estilo 20, Saltar 20.

Chirrido: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el sonido que emite el Pokémon es tan fuerte que dificulta las acciones del rival. Si logra alcanzarlo, debe superar una RF contra 80 o recibir un penalizador a toda acción igual al nivel de fracaso durante 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no haya superado la prueba.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Lucha y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokémon con apariencia de gato. En su cabeza porta un amuleto en forma de moneda, símbolo de la buena fortuna. De ahí aparece su principal ataque llamado Día de pago, que consiste en lanzar muchas monedas al oponente que aparentemente salen de su cabeza. También es reconocido por tener un color con un tono parecido al beige y un tono marrón al final de cada pata, incluso obtiene tono negro en cada oreja.

POKEDEX NIVEL 3

Le gustan los objetos brillantes y sobre todo los objetos redondos. Se le ha visto maullando en las noches para que la gente le lance objetos para callarlo, así este Pokémon consigue muchos objetos brillantes.

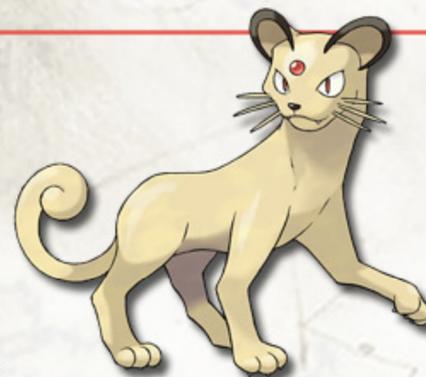
Aunque viva en la ciudad la gente intenta evitarlo porque cuando te descuidas te acaba robando objetos de valor. Vive en callejones oscuros para poder atacar por sorpresa.

Se les conoce también por tener rivalidad con su evolución Persian, ya que ésta última siempre ejerce un liderazgo que no siempre es justo sobre las manadas de Meowth. Algunas manadas de Meowth eligen a su líder por consenso.

Persian

POKEMON GATO

Número: 053
Tipo: Normal
Altura: 1m
Peso: 32kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Int:** +1 **Vol:** +2 **Per:** +2

Habilidades esenciales: Sentidos agudizados, *Vulnerabilidad (Lucha, Roca)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Cuchillada (Daño +20, Crítico +20).

Sentidos agudizados: Los Persian tienen un sentido de la vista y oído más sensibles de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen.

Cuchillada: Su ataque antes llamado Arañazo ahora es Cuchillada, su daño a aumentado en 20 puntos, y tiene un bono +20 al Crítico en caso de causarlo.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Persian es un Pokémon con la forma de un felino de gran tamaño. Su pelaje es de textura lisa y tersa, de una tonalidad color crema claro. Sus orejas tienen un contorno color negro y posee en su frente un rubí que puede hacer brillar a voluntad principalmente usado para intimidar a sus rivales. Persian tiene unos bigotes bastante sensibles con los cuales puede sentir los cambios de presión y gracias a esto predecir los más sutiles cambios en el ambiente.

POKEDEX NIVEL 3

Persian es de carácter territorial y en realidad ha ganado mala fama al ser conocido como un Pokémon malicioso, despiadado y cruel (este carácter lo demuestra cuando ha sufrido mucho en el pasado) por lo que es un Pokémon poco o nada recomendable para entrenadores novatos o con poca experiencia.

En cuanto a factores físicos y psicológicos, Persian tiene una mirada fuerte, tendencia a ser muy agresivo, arrogante y rebelde; no es muy sociable a menos que se le domestique desde Meowth.

Habita liderando las manadas de Meowth que generalmente toman por la fuerza, por ello los Meowth odian el liderazgo de Persian sobre ellos, lo cual genera incesantes peleas por arrebatarse el poder.

En la batalla es un excelente combatiente, principalmente su táctica es intimidar al oponente. Además, gracias a su genética, es un Pokémon politécnico capaz de aprender una gran variedad de ataques de distintos tipos, también resulta maravilloso para los concursos gracias a su elegancia y su complexión adaptada a la agilidad.

Existe una táctica especial para tranquilizar y relajar a este Pokémon. Se le debe agarrar por los bigotes y acariciarlos suavemente, al ser tan sensibles naturalmente transmitirán una sensación de calma al cuerpo y de esa manera se volverá tranquilo, manso y dócil por un tiempo.

Psyduck

POKEMON PATO

Número: 054
Tipo: Agua
Altura: 80cm
Peso: 19,5kg
Evolución: Nivel 33
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero Mentalista
PD disponibles: 20 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 40 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 60 Parada
Daño: 40 Arañazo

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Poderes: Arma natural: Arañazo, Chorro de Agua.
Especial: Tabla de Proyección Psíquica.

Potencial Psíquico: 60
CV totales: 10 **CV libres:** 0 **Innatos:** 1
Disciplinas
Telequinesis: Impacto Telequinético (+20), Escudo Telequinético.

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 10, Nadar 15.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Psyduck tiene forma de pato y posee una inteligencia bastante escasa. Puede atontar a su enemigo con su sola presencia; su mirada vacía y actitud extremadamente pasiva confunden a cualquier Pokémon, ya que no saben si atacarlo o quedarse atónitos.

Sufre de jaquecas reiteradas que pueden potenciar sus ataques de un

modo impresionante, siendo capaz de derrotar a sus oponentes con solo el golpe de un ataque psíquico. A pesar de sus increíbles poderes psíquicos, Psyduck carece de memoria a largo plazo, por lo tanto una vez terminada la batalla olvida completamente el ataque que utilizó, dejándolo en el mismo estado que se encontraba en un principio, vacío.

POKEDEX NIVEL 3

Se alimenta de peces que quedan atontados en las rocas o que accidentalmente chocan con él.

Cuando la hembra queda preñada y pone un huevo, el funcionamiento de la familia cambia. La hembra permanece en su hábitat y el macho se encarga de velar por ella y su cría. Como es común que en las colonias las hembras compartan su época de incubación, a veces se pueden ver a varios Psyduck macho juntos, formando filas a modo de barrera, de forma que impiden el paso a su hábitat. Si se les intenta esquivar pueden llegar a ser violentos empleando todos sus movimientos. Las crías nacen en los brazos de sus madres, ya que estas incuban los huevos sosteniéndolos junto a ellas.

Suelen vivir en lagos o cerca de ellos (nunca en mar abierto), y en colonias. Dentro de éstas forman pequeñas familias formadas por un integrante macho y uno hembra.

Golduck

POKEMON PATO

Número: 055
Tipo: Agua
Altura: 1,70m
Peso: 76,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero Mentalista
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +1 **Agi:** +2 **Con:** +2 **Int:** +3 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Especial: Tabla de Proyección Psíquica.
CV totales: +4

CV totales: Al evolucionar, los Golduck incrementan de forma innata sus capacidades psíquicas, recibiendo de este modo 4 CV gratuitamente para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial Psíquico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Golduck es la forma evolucionada de Psyduck. Es el nadador más rápido de todos los Pokémon, nada sin esfuerzo hasta en aguas turbulentas en plena tormenta gracias a sus zarpas, y por ello no es de sorprender que la mayoría de entrenadores de Golduck sean socorristas y guardacostas. Además, por sí solos a veces también rescatan a naufragos de los mares. Todo ello es gracias a su anatomía, perfectamente adaptada para nadar a grandes velocidades. Sin embargo, no es capaz de mantener este ritmo durante mucho tiempo, por lo que termina cansándose.

POKEDEX NIVEL 3

Es muy pacífico y no le gusta pelear a menos que no haya otra salida. A diferencia de Psyduck es muy inteligente, además de ser un Pokémon valiente y poderoso.

A diferencia de su preevolución este Pokémon habita mucho más en agua salada, suele ser visto en costas y playas.

Mankey

POKEMON MONO-CERDO

Número: 056
Tipo: Lucha
Altura: 50cm
Peso: 28kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Común
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 85 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 5 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 90 Natural



Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Patada Baja

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Poderes: Arma natural: Patada Baja (Crítico +20), Turno +20, RP -30.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Acrobacias 50, Atletismo 30, Intimidar 35, Sigilo 30, Saltar 30, Trucos de Manos 30.

Resistencia al cansancio: Por su considerable energía, los Mankey tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Los Mankey son suaves y ágiles. Si alguno se extravía del grupo, se vuelve muy rabioso por la soledad, hasta pudiendo atacar a la primera persona o Pokémon con que se topen.

Mankey se enfada con mucha facilidad. No duda en atacar a cualquier cosa y sin ningún motivo. Si alcanza el estado de furia, es muy peligroso acercarse a él ya que no distingue entre amigos y enemigos.

POKEDEX NIVEL 3

Es fácil darse cuenta cuando se enfada ya que empieza a agitarse y empieza a respirar fuertemente. Pese a todo, debido a la velocidad en que se vuelve furioso, es imposible escapar a su cólera. A este Pokémon le encantan las castañas. Su hábitat son las laderas de las montañas y lugares cercanos a éstas. Viven en grupos, en lo alto de los árboles.

Primeape

POKEMON MONO-CERDO

Número: 057
Tipo: Lucha
Altura: 1m
Peso: 32kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero Acrobata
PD disponibles: +50
Fue: +3 **Des:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Nuevos Poderes: Arma natural: Golpes Furia.

Golpes Furia: Al evolucionar, Primeape aprende un nuevo ataque, el cual le permite lanzar varios golpes sucesivos de especial potencia. Posee dos ataques adicionales con -40 a la Habilidad, y cada uno de los tres obtiene un bono +30 al Daño.

POKEDEX NIVEL 1, 2 Y 3

Primeape se enfada con mucha facilidad. No duda en atacar a cualquier cosa y sin ningún motivo. Si alcanza el estado de furia, es peligroso acercarse a él ya que no distingue entre amigos y enemigos.

Al evolucionar pierde la cola, pero adquiere una especie de grilletes negros en las muñecas y los tobillos.

Cuando Primeape se enfada, se le acelera el ritmo cardíaco y se le fortalecen los músculos, pero también pierde inteligencia.

Growlithe

POKEMON PERRO

Número: 058
Tipo: Fuego
Altura: 70cm
Peso: 19kg
Evolución: Piedra Fuego
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 30 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 5 **Des:** 6 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 6
RF 70 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 90 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural



Habilidad de defensa: 60 Esquiva
Daño: 40 Mordisco, 40 Ascuas

Habilidades esenciales: Sentidos agudizados (olfato y oído), Inmunidad (Fuego), Vulnerabilidad (Agua).
Poderes: Arma natural: Mordisco, Ascuas, RF +40, Turno +30.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Rastrear 20, Atletismo 30, Proezas de Fuerza 10, Persuasión 20, Intimidar 20.

Sentidos agudizados: Los Growlithe tienen un sentido del olfato y oído más sensibles de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Growlithe tiene un sentido del olfato increíble y una memoria sensitiva tremenda, nunca olvida una esencia. Este Pokémon saca provecho de ese don para identificar las sensaciones que tienen otros seres vivos.

Es comúnmente entrenado por la Policía Pokémon de Kanto y Johto para trabajar junto a sus agentes como apoyo.

POKEDEX NIVEL 3

Para ahuyentar al enemigo, se pone a ladrar y a lanzar fuego. También es conocido por la lealtad a su entrenador, a quien reconoce por su voz y olor. Si Growlithe perdiera el olfato y el oído le sería imposible reconocer a su entrenador.

Habita en las praderas, pero suele ser visto en las ciudades ayudando como perros policía al igual que su evolución Arcanine.

Arcanine

POKEMON PERRO

Número: 059
Tipo: Fuego
Altura: 1,90m
Peso: 55kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +2 **Con:** +3 **Int:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Sentidos agudizados (olfato y oído), Inmunidad (Fuego), Vulnerabilidad (Agua).

Nuevos Poderes: Arma natural: Mordisco (Crítico +30), TA +2, RF +20, Turno +20, Tipo de movimiento +2.

Mordisco: Los colmillos de Arcanine son más poderosos y son capaces de causar estragos, por lo que el Pokémon recibe un bono +30 al Crítico.

Turno: Al evolucionar, su capacidad de reacción se ve aumentada, por lo que reciben un bono especial +20 al Turno.

Tipo de movimiento: Por su tamaño y la fuerza de sus patas, Arcanine aumenta su velocidad, recibiendo un bono +2 al movimiento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su pelaje es suave, de color naranja a rayas negras y con una cola anaranjada, cercano al color blanco.

Es de una naturaleza valiente y leal además de majestuosa. Tiene un gran sentido del honor. Entre sus principales habilidades se encuentra la de alcanzar grandes velocidades, dar grandes saltos y un excelente sentido del olfato que es utilizado para rastrear personas y objetos perdidos, por lo que es entrenado a menudo como perro policía.

Para atacar suele utilizar la boca y la cabeza, aunque también embiste en ocasiones con todo el cuerpo. Curiosamente, se dice que la edad de un Arcanine se determina por la longitud de sus colmillos.

POKEDEX NIVEL 3

Un hecho que resalta la nobleza de estos Pokémon se ve reflejado en el profundo amor que sienten por los Ninetales, con los que una vez emparejados comparten sus vidas por siempre. Debido a esto se ha creado la leyenda de llegan a dividir su corazón, conservando ellos una parte y entregando la otra a Ninetales.

Al ser tan noble y fiel seguirá por siempre al entrenador que merezca la pena, incluso podría llegar a dar su vida por él si la situación lo requiriera. Es un Pokémon muy majestuoso por lo que la gente suele quererlo para parecer importantes o poderosos.



Poliwag

POKEMON RENACUAJO

Número: 060
Tipo: Agua
Altura: 60cm
Peso: 9kg
Evolución: Nivel 25
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 4 **Des:** 3 **Agi:** 7 **Con:** 4 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 RM 25 RP 30 RV 25 RE 25

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 25 Coletazo, 60 Burbujas

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Poderes: Arma natural: Coletazo, Burbujas, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Ocultarse 20, Acrobacias 20, Nadar 25, Persuasión 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Poliwag es un Pokémon de Tipo Agua. La espiral que posee corre hacia la derecha. Su cola plana le permite dar fuertes bofetadas rápidamente. Tiene la clasificación de Pokémon renacuajo, su piel es tan elástica y fina que resulta posible ver sus órganos internos.

POKEDEX NIVEL 3

Se alimenta filtrando el agua. A diferencia de Poliwhirl y Poliwrath tiene una pequeña boca. Además suele cazar a Pokémon como Ekans y Magikarp cuando salen a la superficie. Este Pokémon reside en zonas de agua dulce. Vive cerca del agua, ya que en tierra sus movimientos son más torpes.

Poliwhirl

POKEMON RENACUAJO

Número: 061
Tipo: Agua
Altura: 1m
Peso: 20kg
Evolución: Piedra Agua
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +4 **Con:** +2 **Pod:** +1 **Int:** +1 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Arma natural: Puñetazo (Daño +20).

Puñetazo: Al evolucionar Poliwhirl pierde su cola, y su arma natural se convierte en un fuerte puñetazo. Éste ataque recibe un bono +20 al Daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La piel de Poliwhirl está siempre húmeda y lubricada con un fluido aceitoso. Gracias a esta película de grasa, puede escapar de las garras del enemigo, resbalándose de las zarpas en pleno combate.

POKEDEX NIVEL 3

Poliwhirl puede mantenerse todo un mes fuera del agua y sudar para mantenerse húmedo. Puede utilizar unos pocos ataques de Tipo Lucha pero prefiere los de Tipo Agua.
Cuando Poliwag evoluciona a Poliwhirl, la espiral cambia de sentido.

Poliwrath

POKEMON RENACUAJO

Número: 062
Tipo: Agua / Lucha
Altura: 1,30m
Peso: 54kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Con:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Arma natural: Puñetazo (Daño +20), TA +3.

Puñetazo: El arma natural de Poliwrath ve potenciado su poder ofensivo recibiendo un bono +20 al Daño. Así mismo, por su naturaleza, este ataque pasa a ser de Tipo Lucha.

TA: La piel más dura de Poliwrath le otorga un bono +3 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Cuando Poliwhirl evoluciona en Poliwrath su semblante cambia totalmente, ganando el subtipo Lucha ahora es mucho más intimidante. Un Pokémon que se caracteriza por su alto rendimiento físico, capaz de nadar mares ida y vuelta sin agotarse. El luchador perfecto ya que un practicante de artes marciales debe entrenar mucho para pulir sus habilidades.

Además de poseer músculos extremadamente desarrollados para golpear, también posee una piel dura que le permite soportar muchos ataques. A pesar de su apariencia corpulenta es un excelente nadador, capaz de moverse en las tormentas más irascibles.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokémon habita principalmente en ríos o cascadas, ejercitándose en grandes rápidos para fortalecer sus músculos. Algunos dicen que los Poliwrath nadan contra corriente y así se fortalecen. También son vistos en playas, pero no es algo muy común.

Abra

POKEMON PSÍQUICO

Número: 063
Tipo: Psíquico
Altura: 90cm
Peso: 19,5kg
Evolución: Nivel 16
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Medio



Categoría: Mentalista
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 7 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 30 RM 30 RP 70 RV 30 RE 30

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 5 Natural
Habilidad de defensa: -5 Esquiva
Daño: 35 Arañazo

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Recuperación de CVs, Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro).
Poderes: Arma natural: Arañazo, Teletransportación, RP +30.

Potencial Psíquico: 60
CV totales: 11 **CV libres:** 2 **Innatos:** 1
Disciplinas

Telequinesis: Impacto Telequinético, Escudo Telequinético.
Matriciales: Sentir Matrices.

Proyección Psíquica: 55

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 20, Persuasión 10, Ocultarse 20, Intimidar 20, Sigilo 5.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fantasma, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Siniestro, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Abra se pasa la mayor parte del día durmiendo, y sólo se despierta para comer. Sin embargo, mientras permanece dormido es capaz de combatir gracias a su capacidad telequinética, que le permite saber lo que ocurre a su alrededor. Esta capacidad también le permite leer la mente de su adversario y teletransportarse voluntariamente a otro punto del espacio, lo que lo convierte en un Pokémon muy difícil de atacar.

POKEDEX NIVEL 3

No es un Pokémon muy común, aunque se le puede encontrar en lugares silenciosos donde puede dormir tranquilamente. En estado salvaje es muy difícil de atrapar ya que suele usar su teletransporte para escapar, por lo que habrá que incapacitarlo mientras esté desprevenido.

Kadabra

POKEMON PSÍQUICO

Número: 064
Tipo: Psíquico
Altura: 1,30m
Peso: 56,5kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Mentalista
PD disponibles: +40
Fue: +1 **Des:** +1 **Con:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Recuperación de CVs, Calibre, *Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro)*.

Nuevos Poderes: Turno +30.

CV totales: +4

Calibre: Kadabra adquiere nuevas habilidades psíquicas que potencian sus capacidades. De este modo, ahora posee la ventaja Calibre.

Turno: Al evolucionar, la velocidad de reacción de este Pokémon se ve incrementada, recibiendo un bono +30 al Turno.

CV totales: Los Kadabra incrementan de forma innata sus capacidades psíquicas, recibiendo de este modo 4 CV gratuitamente para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial Psíquico.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Kadabra no es muy fuerte a lo que respecta a ataques físicos, por el contrario, psíquicamente se podría decir que es uno de los mejores luchadores, además de ser muy veloz, lo que lo convierte en un Pokémon muy bueno.

Utiliza una cuchara de plata para amplificar las ondas alfa de su cerebro y aumentar el poder de sus ataques.

POKEDEX NIVEL 3

Kadabra emite unas ondas alfa muy particulares cuando le duele la cabeza. Es un Pokémon difícil de entrenar y comúnmente lo poseen entrenadores con ciertas capacidades psíquicas, ya que es más factible una buena relación con él.

Alakazam

POKEMON PSÍQUICO

Número: 065
Tipo: Psíquico
Altura: 1,50m
Peso: 78kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Mentalista
PD disponibles: +60
Int: +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Recuperación de CVs, Calibre, Concentración pasiva, *Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro)*.

CV totales: +4

Concentración pasiva: Alakazam adquiere la capacidad de concentrarse para lanzar poderes psíquicos potenciados mientras realiza otras acciones.

CV totales: Los Alakazam incrementan de forma innata sus capacidades psíquicas, recibiendo de este modo 4 CV gratuitamente para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial Psíquico.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Alakazam es un Pokémon tipo psíquico, que se caracteriza por un gran poder mental. Posee dos cucharas, una en cada mano, que aumentan sus poderes psíquicos.

El cerebro de este Pokémon nunca deja de desarrollarse y el número de neuronas no deja de aumentar, por ello le cuesta sostener el peso de la cabeza, para hacerlo utiliza sus poderes psicoquinéticos.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokémon puede llegar a tener un cociente intelectual de más de 5.000 puntos. Tiene archivado en su memoria todo lo que ha ocurrido en el mundo desde su nacimiento. Puede llegar a vivir mucho tiempo, y de esta forma es como conoce muchos datos históricos.

Cerrando sus ojos aumenta sus demás sentidos, lo que le permite utilizar sus habilidades al máximo.

A este Pokémon no le gustan los ataques físicos, prefiere hacer uso de sus poderes extrasensoriales cuando lucha.

Alakazam, a diferencia de lo que se cree comúnmente, pesa menos que su preevolución Kadabra.

Machop

POKEMON SUPER FUERTE

Número: 066
Tipo: Lucha
Altura: 80cm
Peso: 19,5kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 50 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 20 **RP** 0 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 55 Natural

Habilidad de ataque: 70 Natural

Habilidad de defensa: 70 Parada

Daño: 70 Golpe Karate

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Poderes: Arma natural: Golpe Karate (Daño +20), TA 2, RP -30.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Acrobacias 10, Persuasión 10, Intimidar 20, Proezas de Fuerza 25, Resistir el Dolor 20.

Resistencia al cansancio: Por su considerable energía, los Machop tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.

TA: Los Machop poseen una piel fuerte que los protege, lo que les otorga una Armadura Física con TA 2.

Foco Energía: Aunque los Machop inexpertos no saben esta técnica, a partir de nivel 4 son capaces de aprenderla. Foco Energía es una técnica del Ki que incrementa el Ataque del Pokémon. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir en la técnica deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon se dedica diariamente a entrenar y fortalecer sus músculos para ser cada vez más fuerte, por lo cual levanta pesados objetos o enormes rocas, o incluso Pokémon extraordinariamente pesados, como Geodude o Graveler.

A pesar de estar en su etapa primaria, Machop es frecuentemente usado para tareas donde es necesario usar la fuerza física, así como en combates Pokémon dadas sus poderosas facultades.

POKEDEX NIVEL 3

Es común verlo en compañía de montañeros y luchadores, aunque realmente su hábitat natural se encuentra principalmente en la montaña y en las cuevas, donde dispone de lo necesario para su fortalecimiento.

Machop es un compañero leal y valiente, que ayudará a cualquiera que necesite ayuda de este poderoso Pokémon.

Adora ejercitar sus músculos. Por otro lado, nunca está satisfecho con el tiempo invertido aunque haya entrenado buena parte del día. Los entrenadores que no contemplan su obsesión con el entrenamiento pueden tener problemas con él a largo plazo.

Machoke

POKEMON SUPER FUERTE

Número: 067
Tipo: Lucha
Altura: 1,50m
Peso: 70,5kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +30
Fue: +3 **Des:** +1 **Con:** +2 **Pod:** +2

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Nuevos Poderes: Arma natural: Golpe Karate (Daño +10), TA +2.

Técnicas del Ki: Sumisión.
Conocimiento Marcial: +55

Golpe Karate: Al evolucionar Machoke aumenta el poder de su Golpe Karate, el cual recibe un bono +10 al Daño.

TA: La piel más dura de Machoke le otorga un bono +2 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

Sumisión: Cuando Machop evoluciona en Machoke aprende de forma automática el ataque Sumisión. Ésta es una técnica del Ki que incrementa 25 puntos el Daño de su siguiente ataque, con la ventaja de Sacrificio vital doble, la cual le permite sumar 2 puntos de Daño por cada PV sacrificado. Esta técnica tiene un costo de 12 puntos de Ki en Fuerza, con valor de 55 CM. Recae en el entrenador la responsabilidad de preparar las Acumulaciones de Ki de su Machop para que al evolucionar pueda utilizar eficientemente esta técnica.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su musculoso cuerpo es tan poderoso que usa un cinturón anti-fuerza para controlar sus poderosos ataques y su abrumadora fuerza. Nadie le ha quitado el cinturón nunca. Los entrenados músculos de Machoke son tan fuertes como 200 hombres juntos, gracias a ello puede levantar grandes pesos e incluso llegar a parar un tren en movimiento.

POKEDEX NIVEL 3

Su fuerza también es aprovechada para trabajos manuales, como desplazar rocas en la Mina Pirita. Los entrenados músculos de Machoke son tan fuertes como el acero. Este Pokemon es tan fuerte que puede levantar con un solo dedo a un luchador de sumo.

Levanta pesos descomunales para mantenerse en forma y usa su fuerza para ayudar a las personas. Es además un muy buen compañero; si su entrenador está en peligro lo protegerá hasta con su vida.



Machamp

POKEMON SUPER FUERTE

Número: 068
Tipo: Lucha
Altura: 1,60m
Peso: 130kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +80
Fue: +2 **Des:** +2 **Con:** +3

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Nuevos Poderes: Arma natural: Golpe Karate (ataque adicional), TA +3.

Golpe Karate: Con un nuevo par de brazos, Machamp obtiene de forma automática un ataque adicional con -40.

TA: La piel más dura de Machamp le otorga un bono +3 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Machamp es uno de los Pokemon Tipo Lucha más fuertes, dominando cualquier tipo de arte marcial; si atrapa al rival por los pies con dos de sus cuatro brazos, tiene la batalla ganada.

Por desgracia, Machamp, a pesar de ser capaz de derribar un tren es incapaz de hacer cualquier tipo de trabajo delicado.



POKEDEX NIVEL 3

Los Machamp son capaces de ser usados para ayudar a los humanos en trabajos pesados.

Son muy pocos los salvajes, estos no son tan "bestiales" como otros Pokemon, además de tener una forma humana, estos no son territoriales ni violentos sin razón con otras criaturas y humanos, pero les encanta pelear y pueden pasar tiempo sin dormir.

Su hábitat favorito son las montañas. Su comportamiento es similar al de los humanos y aunque piensan y tienen sentimientos no dejan de ser rudos, duros y brutos en sus formas.

Bellsprout

POKEMON FLOR

Número: 069
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 70cm
Peso: 4kg
Evolución: Nivel 21
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 65 **Puntos de Vida:** 50
Fue: 3 **Des:** 5 **Agi:** 10 **Con:** 3 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 4
RF 20 **RM** 25 **RP** 30 **RV** 80 **RE** 20

Turno: 75 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 30 Raíz

Habilidades esenciales: Tamaño innatural, Sentido aguzado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Poderes: Arma natural: Raíz, Hojas Navaja, RV +60, Turno +10.

Hab. Secundarias: Advertir 15, Buscar 15, Acrobacias 30, Atletismo 30, Persuasión 15, Sigilo 20, Ocultarse 15, Estilo 10.

Tamaño innatural: Los Bellsprout poseen un tamaño que no parece ser acorde a su fuerza y constitución, por lo que sus puntos de Tamaño aumentan en 2 puntos, llegando a Medio.

Inmunidad: Por ser de Tipo Planta estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Agua. Además, Bellsprout no recibe ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico mientras sus raíces estén apoyadas en el suelo (de lo contrario recibe mitad de daño).

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su cuerpo es muy delgado y a causa de esto tiene una gran rapidez al momento de atrapar insectos, los cuales son su principal fuente de alimento, agregando a esto a que tiene un excelente olfato.

Absorbe agua a través de sus raíces, las cuales mantiene enterradas en la tierra cuando este está en reposo. Si se ve atacado no podrá arrancar sus raíces para atacar, estando enterradas, aunque su ataque hoja afilada es bastante efectivo y no necesita moverse para realizarlo.

POKEDEX NIVEL 3

De la unión de sus hojas con su tallo puede sacar sus látigos cepa para manipular objetos fácilmente.

A pesar de que las plantas necesitan normalmente tener sus raíces dentro de la tierra para nutrirse, Bellsprout las utiliza para caminar, esto se justifica porque come insectos y sus raíces las utiliza solo para absorber agua. Además les son útiles para evitar ataques eléctricos.

Weepinbell

POKEMON MATAMOSCAS

Número: 070
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 1m
Peso: 6,4kg
Evolución: Piedra Hoja
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel



PD disponibles: +100
Fue: +1 **Agi:** -5 **Con:** +3 **Pod:** +1 **Per:** +1

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Tiene forma de campana, predominando un fuerte color amarillo en su cuerpo. Tiene dos hojas afiladas las cuales ocupa para comer, ya que si su presa no cabe por entero en su boca la rebana en pedazos.

Al evolucionar Bellsprout a Weepinbell, desaparecen su tallo y sus raíces, y en la cabeza, encima de los ojos, tienen 3 puntos verdes. Sus ojos son saltones.

POKEDEX NIVEL 3

Weepinbell tiene una personalidad bastante tranquila aunque no duda en atacar si es molestado, se alimenta principalmente de insectos que atrapa en los bosques donde habita.

Victreebel

POKEMON MATAMOSCAS

Número: 071
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 1,70m
Peso: 15,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Con:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (olfato), Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Mordisco (Daño +30), RV +20.

RV: Al evolucionar, la resistencia a los venenos de Victreebel se incrementa aún más, recibiendo un bono +20 a la RV.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su forma corporal es una bolsa vacía parecida a una campana, no tiene huesos pero lo compensa con un fuerte cartilago en el interior de todo su cuerpo, exceptuando sus hojas.

Cuando ve algo que le llama la atención, salta sobre él y con el ácido de su boca lo derrite para tragárselo. Come cualquier insecto Pokemon sin importar que sea venenoso ya que sus potentes ácidos estomacales lo disolverán eliminando el veneno e incluso digiriéndolo.

En su cabeza tiene una gran hoja que palmea para atraer a su presa y cuando esta pasa inadvertida, Victreebell salta para tragársela entera.

POKEDEX NIVEL 3

Pocas veces se le ve en los bosques, es casi imposible encontrarlo en estado salvaje. Siempre anda colgado de los árboles con la rama que posee y de noche suele dejar abierta su boca para tomar el rocío que cae.

En su tallo, al final, hay una especie de gancho amarillo. Cuando Weepinbell evoluciona a Victreebel, se pone boca arriba en vez de boca abajo, en la boca hay una hoja, tal vez como si fuera una trampa.

Tentacool

POKEMON MEDUSA

Número: 072
Tipo: Agua / Veneno
Altura: 90cm
Peso: 5,5kg
Evolución: Nivel 30
Rareza: Común
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil

Categoría: Novel
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 7 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 RM 30 RP 30 RV 65 RE 25

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 25 Tentáculo Venenoso



Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua, Bicho), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta, Tierra)*.

Poderes: Arma natural: Tentáculo Venenoso (efecto místico), RV +40, Supersónico, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 25, Persuasión 15, Nadar 40, Sigilo 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua y Veneno estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego, Bicho, y de su mismo elemento.

Tentáculo Venenoso: Los Tentacool atacan con su tentáculo, el cual si logra impactar contra el objetivo le inyecta veneno. La víctima debe superar una RV contra 80 o sufrir Daño igual al nivel de fracaso. El veneno es de nivel 40 y de efecto automático (+10 al nivel).

Supersónico: Este ataque le permite a Tentacool dirigir un sonido capaz de confundir a su objetivo. Hasta un máximo de 25 metros, el ataque exige superar una RM contra 80 o quedar en estado de Confusión, que a efectos de juego equivale a un 50% de posibilidades (cada asalto durante 5 asaltos) de tener un penalizador -40. Puede realizarlo 5 veces al día.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta y Tierra, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su cuerpo esta casi completamente compuesto de agua lo que hace muy difícil comerlo. Porta en la frente y a ambos lados de la cabeza tres curiosos cristales de color rojo. Aunque puede parecer joyas, en realidad son solo cristales. Sus dos tentáculos poseen veneno, que libera por unos agujeros en sus extremos.

POKEDEX NIVEL 3

Suele flotar en aguas tibias, por eso se encuentra en casi todo el océano. Son comunes si la temperatura no baja de los 25°C. A la hora de cazar este Pokemon usa su veneno para debilitar a su presa.

Nada sin rumbo por las olas. Es difícil de ver en el agua. A veces no se le ve hasta que pica. Si es pescado por accidente, el castigo será su doloroso veneno.

Tentacruel

POKEMON MEDUSA

Número: 073
Tipo: Agua / Veneno
Altura: 1,60m
Peso: 55kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil (120)
Tolerancia: Muy Dificil (140)

Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +2 **Con:** +3 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua, Bicho), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Tentáculo (Daño +20), Presa 8.

Tentáculo Venenoso: La nueva fuerza y tamaño de Tentacruel causa que automáticamente incremente de manera especial el Daño de su arma natural, por lo que éste recibe un bono +20.

Presa: Al evolucionar, Tentacruel posee varios fuertes tentáculos, con los que puede apresarse a sus objetivos sin mayores dificultades. Por lo tanto realiza la maniobra de Presa con Fuerza 8, y sin penalizadores.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Debilita a las presas que atrapa con sus tentáculos. Puede atrapar 10 presas a la vez, una con cada tentáculo. La mayor parte de su cuerpo es gelatinoso, pero resistente, a excepción de su pico venenoso, que esta echo de un material solido.

Tentacruel tiene unas enormes esferas rojas en la cabeza, que brillan antes de lanzar una descarga ultrasónica a lo que le rodea. Este estallido crea unas olas tremendas a su alrededor.

POKEDEX NIVEL 3

Tentacruel posee unos tentáculos que puede alargar o acortar a su gusto, los usa para atrapar y debilitar a su presa mediante una sustancia muy toxica.

Vive en formaciones complejas de roca en el suelo marino y atrapa a su presa usando sus tentáculos. Si se pone nervioso, le brillan las esferas rojas de la cabeza.



Geodude

POKEMON ROCA

Número: 074
Tipo: Roca / Tierra
Altura: 40cm
Peso: 20kg
Evolución: Nivel 25
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 50 **Puntos de Vida:** 135
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 9 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 100 **RM** 20 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 50 Parada
Daño: 65 Embestida

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta).*

Poderes: Arma natural: Embestida (Daño +20), Magnitud, RF +60, TA 4, Barrera de Daño 40.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 15, Intimidar 20, Persuasión 15, Proezas de Fuerza 30, Resistir el Dolor 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Tierra estos Pokémon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales, además de recibir sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Fuego y Roca.
Magnitud: Geodude golpea el suelo con tal fuerza que crea un pequeño terremoto, en un área de 5 metros de radio. Todo aquel que no logre evadir el ataque debe superar una RF contra 100 o recibir daño igual al nivel de fracaso. Puede realizarlo hasta 3 veces al día. |120 PD|

TA: Los Geodude poseen un cuerpo muy fuerte que les permite resistir los ataques de mejor manera, otorgándole una Armadura Física con TA 4.
Barrera de Daño: El cuerpo de Geodude posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 40 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Tipo Agua, Hielo y Planta.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, Hielo y Planta, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Cuando Geodude duerme profundamente, se entierra a medias en el suelo y no se despertará aunque lo pisen sin querer. Por la mañana se dedica a buscar comida rodando ladera abajo.

POKEDEX NIVEL 3

Usa sus brazos para escalar montañas escarpadas. Si se enfada, balancea sus puños. Está orgulloso del cuerpo robusto que tiene. De hecho, se bate con los de su grupo para ver quién resiste más.

Cuanto más larga es la vida de Geodude, mayor es el desgaste y la erosión que sufre, y más redondeada la forma que va adquiriendo. Sin embargo, el corazón permanece siempre duro, rocoso y tosco.

Graveler

POKEMON ROCA

Número: 075
Tipo: Roca / Tierra
Altura: 1m
Peso: 105kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +10
Fue: +3 **Agi:** -1 **Con:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta).*

Nuevos Poderes: TA +2, Barrera de Daño 60, RF +10, Desenrollar.

TA: El cuerpo más duro de Graveler le otorga un bono +2 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

Barrera de Daño: El cuerpo de Graveler posee tal fortaleza que le

permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 60 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Tipo Agua, Hielo y Planta.

RF: La resistencia de Graveler se incrementa de manera considerable dado que su cuerpo se vuelve aún más duro, recibiendo un bono +10 a la RF.

Desenrollar: Al evolucionar, Graveler aprende de forma automática la técnica Desenrollar. Ésta consiste en un ataque especial que traslada al Pokémon hasta un máximo de 25 metros, golpeando a todo cuerpo que se encuentre en su camino (el Pokémon realiza una única tirada de ataque). Puede maniobrar, doblando su trayectoria hasta 45 grados por vez, si logra superar una prueba de Agilidad (cada giro reduce su Agilidad en 1 para su próxima maniobra), pero como máximo podrá desplazarse los metros ya indicados (costo: 30 PD). Cada golpe tiene un Daño base de 100 puntos y un bono al Crítico de +30. Puede hacer esta técnica hasta 5 veces al día. Si el ataque es Parado o detenido por un escudo psíquico, es neutralizado.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Las piedras son la comida preferida de Graveler. Este Pokémon sube a la cima de las montañas devorando todas las rocas que va encontrando a su paso. Una vez que alcanza la cumbre baja rodando hasta la falda.

POKEDEX NIVEL 3

Prefiere las rocas cubiertas de musgo, sin embargo, por ser descuidado, ni siquiera se fija lo suficiente para encontrarlas, simplemente rueda consumiendo cualquiera que encuentra.

Golem

POKEMON ROCA

Número: 076
Tipo: Roca / Tierra
Altura: 1,40m
Peso: 300kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +60
Con: +3 **Pod:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta).*

Nuevos Poderes: Barrera de Daño 100, TA 10, RF +20.

Resistencia al cansancio: Por su físico increíble, los Golem tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

Barrera de Daño: El cuerpo de Golem posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 100 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Tipo Agua, Hielo y Planta.

TA: Los Golem poseen un cuerpo increíblemente fuerte que les permite resistir potentes ataques, otorgándole una Armadura Física con TA 10, sin importar cuanto tuviera anteriormente.

RF: La resistencia de Golem se incrementa de manera considerable dado que su cuerpo se vuelve aún más duro, recibiendo un bono +20 a la RF.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A diferencia de sus pre-evoluciones, Golem cuenta con dos piernas. Vive en las laderas de las montañas, cuando hay terremotos, baja por las montañas rodando. Para evitar aplastar casas, se han cavado unos surcos para guiarlos cuando bajan. Puede introducir la cabeza, los brazos y las piernas en el interior de su cuerpo formando una esfera redonda.

En este sentido, es gran proeza que tenga esa flexibilidad, si bien es la única que tiene. Así es como ruedan, y además le sirve como mecanismo de defensa para ataques físicos, aunque sigue igual de expuesto a ataques de agua. Aunque parezca extraño, siendo de roca, no es capaz de resistir el fuego.

A los golem les encanta rodar por terrenos abruptos rompiendo obstáculos.

POKEDEX NIVEL 3

Las rocas que envuelven su cuerpo le dan la apariencia de caparazón que es tan duro que soporta una explosión de dinamita, aún así tiene que mudarlo una vez al año. En esta época, se vuelve sumamente vulnerable a los ataques de otros Pokémon por lo que se esconde en grietas de las montañas hasta que su nuevo caparazón le crece.

Cómo se alimentan en estado salvaje es todavía un misterio para los humanos, aunque se cree que podría excavar túneles o agujeros de donde saca tierra y rocas para llevarse a la boca; no obstante, esta hipótesis no ha sido comprobada.

Ponyta

POKEMON PONI

Número: 077

Tipo: Fuego

Altura: 1m

Peso: 30kg

Evolución: Nivel 40

Rareza: Común

Rebeldía: Fácil

Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: 115 **Puntos de Vida:** 75

Fue: 7 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5

RF 30 **RM** 40 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 30 Natural

Habilidad de defensa: 40 Esquiva

Daño: 45 Pezuñas, 40 Ascuas

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.

Poderes: Arma natural: Pezuñas, Ascuas, Tipo de movimiento +4, Ataque elemental (Fuego).

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 50, Persuasión 20, Estilo 30, Intimidar 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Ataque elemental: Por el fuego que emana de su cuerpo, los Ponyta realizan todos sus ataques físicos basados en el elemento Fuego, por lo que atacan en la TA de Calor.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Ponyta es un Pokemon que ha sido domesticado para ayudar a la gente como transporte. Al nacer es muy débil, pero luego se fortalece. Las llamas en sus crines y cola le sirven de defensa, y sólo quemar a quienes considera una amenaza.

POKEDEX NIVEL 3

Tiene unas fortísimas patas y ya desarrollado, sus pezuñas son más fuertes que el diamante.

Los entrenadores principiantes suelen usarlos, pues no son muy raros, y si se les trata bien son dóciles. Viven en praderas donde es común verles corriendo.

Rapidash

POKEMON CABALLO

Número: 078

Tipo: Fuego

Altura: 1,70m

Peso: 95kg

Rareza: Raro

Rebeldía: Difícil

Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: +100

Fue: +1 **Con:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.

Nuevos Poderes: Turno +30, Tipo de movimiento +2.

Turno: Al evolucionar, su capacidad de reacción se ve aumentada, por lo que reciben un bono especial +30 al Turno.

Tipo de movimiento: Por su tamaño y la fuerza de sus patas, Rapidash aumenta su velocidad, recibiendo un bono +2 al movimiento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A Rapidash se lo suele ver trotando sin rumbo fijo por campos y llanos. Pero cuando tiene que ir a algún sitio en concreto, se le aviva el fuego de las melenas y emprende un galope llameante, alcanzando hasta 240 kilómetros por hora.

Es algo bruto y asustadizo pero si se entrena puede ser un muy buen Pokemon e incluso participar en carreras. Solo quemará a la gente que le de miedo.



POKEDEX NIVEL 3

Si bien parece ser un Pokemon fuerte, y es un excelente transporte para los entrenadores, no disfruta especialmente de los combates y resulta no ser demasiado efectivo en ellos.

Slowpoke

POKEMON ATONTADO

Número: 079

Tipo: Agua / Psíquico

Altura: 1,20cm

Peso: 36kg

Evolución: Nivel 37

Rareza: Raro

Rebeldía: Medio

Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: 25 **Puntos de Vida:** 75

Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 6 **Per:** 5

RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 45 Natural

Habilidad de ataque: 50 Natural

Habilidad de defensa: 50 Esquiva

Daño: 40 Coletazo, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.

Poderes: Arma natural: Coletazo, Chorro de Agua, Movimiento acuático.

Especial: Tabla de Proyección Psíquica.

Potencial Psíquico: 40

CV totales: 9 **CV libres:** 0 **Innatos:** 2

Disciplinas

Telequinesis: Impacto Telequinético.

Telepatía: Escudo Psíquico.

Hab. Secundarias: Advertir 15, Buscar 15, Persuasión 10, Nadar 15.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Slowpoke es muy perezoso. Para pescar sumerge la cola en el agua de ríos y lagos para atraer a sus presas y cazarlas cuando éstas muerden su cola. Esto puede ocasionar que sea un Shellder quien le muerda, lo que provoca que evolucione a Slowbro.

POKEDEX NIVEL 3

Es de movimientos lentos y tarda 5 segundos en sentir el dolor que le pueda provocar cualquier ataque. La memoria de un Slowpoke es tan frágil que una vez uno casi se ahoga, el Slowpoke aseguró haber olvidado por completo su capacidad para nadar. Por suerte un intrépido Azurill le salvo de aquel horrible destino.

Se dice que el bostezo de un Slowpoke atrae la lluvia.

Slowbro

POKEMON ERMITANIO

Número: 080

Tipo: Agua / Psíquico

Altura: 1,60m

Peso: 78,5kg

Rareza: Raro

Rebeldía: Medio

Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: +100

Fue: +2 **Des:** +2 **Con:** +2 **Int:** +1 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.

CV totales: +4

CV totales: Al evolucionar, Slowbro aumenta sus capacidades psíquicas, recibiendo 4 CV para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial.



POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Slowbro lleva en su cola un Shellder enganchado, sujeto por los dientes. Como Slowbro no puede utilizar su cola para pescar, se mete en el agua de mala gana en busca de su presa.

POKEDEX NIVEL 3

El Shellder de la cola de Slowbro se alimenta del dulce jugo que desprende de donde esta pegado con los dientes, creando una relación de mutua conveniencia. Con el peso que le produce el Shellder, Slowbro se hace de contrapeso y puede desplazarse mas libremente. Al parecer al hacer contacto con la cola de Slowpoke éste evoluciona, y por alguna extraña razón Shellder también cambia de forma; seguramente para poder sobrevivir fuera del agua.

Magnemite

POKEMON IMÁN

Número: 081

Tipo: Eléctrico / Acero

Altura: 30cm

Peso: 6kg

Evolución: Nivel 30

Rareza: Común

Rebeldía: Fácil

Tolerancia: Medio

Categoría: Novel

PD disponibles: 5 **Puntos de Vida:** 75

Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 7 **Con:** 5 **Pod:** 7 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5

RF 30 **RM** 35 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 50 Natural

Habilidad de ataque: 45 Natural

Habilidad de defensa: 55 Esquiva

Daño: 0 Físico, 80 Impactrueno

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Acero, Dragón, Volador, Hielo, Normal, Planta, Roca, Bicho), *Vulnerabilidad (Fuego, Tierra).*

Poderes: Impactrueno, Vuelo místico 6.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Intimidar 20, Ocultarse 35, Sigilo 40.

Inmunidad: Por ser de Tipo Eléctrico y Acero estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Acero, Bicho, Dragón, Hielo, Normal, Planta, Roca y Volador, además de no recibir daño por ataques de su mismo elemento.

Impactrueno: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokemon despiden una descarga eléctrica que de 80 puntos de daño base. Puede realizarla un máximo de 3 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 80 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Tierra, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Magnemite es un Pokemon de carácter inorgánico. Su cuerpo está construido de materiales superconductores de campos magnéticos así como almacenadores de energía como el Litio, el Cadmio y el Níquel.

Magnemite tiene un solido núcleo de Hierro, Níquel y Cobalto, posee dos grandes imanes los cuales se mantienen a cierta distancia del núcleo logrando un movimiento libre de ellos, a través de sus imanes puede descargar grandes cantidades de energía eléctrica contra sus enemigos. Además tiene tres pequeños tornillos, uno en el centro de la cabeza hacia arriba, el cual le sirve como Pararrayos, de manera que puede cargarse si hay tormentas eléctricas y dos pequeños en la parte inferior de su esférico cuerpo.

POKEDEX NIVEL 3

Magnemite es el Pokemon predilecto de los científicos Pokemon, ya que es todo un enigma físico.

Se mantiene volando gracias a la habilidad de anular campos magnéticos, los cuales mediante la antigravitación lo mantienen suspendido en el aire.

Magnemite es atraído fuertemente por campos eléctricos contrarios a los de él, además se alimenta de la energía eléctrica colgándose a los cables de la electricidad, puede consumir grandes cantidades de energía, pero ayuda a estabilizar las sobrecargas en las plantas de energía distribuidas por Kanto, Johto y Hoenn. Al encontrarse enfermo no puede controlar su energía y la libera en grandes cantidades.

Si hay una central eléctrica abandonada, miles de Magnemites vivirán dentro. También se pueden encontrar abundantemente en transformadores eléctricos, y hasta en museos sobre la energía eléctrica.

Magneton

POKEMON IMÁN

Número: 082

Tipo: Eléctrico / Acero

Altura: 1m

Peso: 60kg

Rareza: Raro

Rebeldía: Medio

Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel

PD disponibles: +100

Fue: +2 **Des:** +1 **Con:** +3

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Acero, Dragón, Volador, Hielo, Normal, Planta, Roca, Bicho), *Vulnerabilidad (Fuego, Tierra).*

Nuevos Poderes: Impactrueno (Daño +30, Crítico +30).

Impactrueno: Al evolucionar, el ataque de impactrueno de Magneton incrementa su poder considerablemente, sumando 30 puntos de Daño y de Crítico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Magneton emite una fuerte energía magnetica, fatal para los instrumentos electrónicos y de precisión. Este es el motivo por el que mucha gente mantiene a este Pokemon en su pokebola.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando las cargas de atracción de los Magnemites es demasiado fuerte, tres de ellos se unen para dar lugar a un Magneton, su tamaño aumenta al triple y una gran concentración de ellos es capaz de desestabilizar diversos equipos electrónicos, por lo cual se debe trabajar con cuidado cuando se esta con ellos.

Farfetch'd

POKEMON PATO SALVAJE

Número: 083

Tipo: Normal / Volador

Altura: 80cm

Peso: 15kg

Rareza: Raro

Rebeldía: Difícil

Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero

PD disponibles: 20 **Puntos de Vida:** 85

Fue: 5 **Des:** 9 **Agi:** 6 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 7 **Vol:** 7 **Per:** 8

RF 30 **RM** 20 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 80 Natural, 85 Vara +5

Habilidad de ataque: 55 Natural, 60 Vara +5

Habilidad de defensa: 75 Parada, 80 Vara +5

Daño: 10 Físico, 40 Vara +5

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Tierra), *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).*

Poderes: Turno +20, Ataque Arena, Vuelo natural 6.

Especial: Arma aprendida (Vara).

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Acrobacias 15, Atletismo 15, Persuasión 15, Intimidar 15, Estilo 10, Forja 40.

Resistencia al cansancio: Acostumbrados a llevar sus varas y luchar con ellas usando sus alas, los Farfetch'd tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

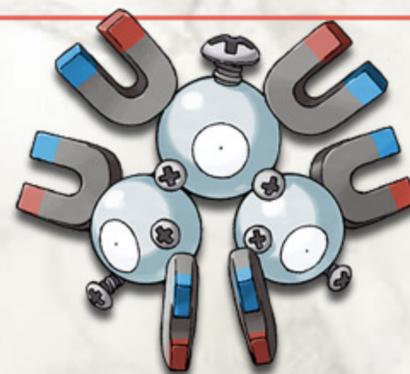
Inmunidad: Por ser de Tipo Normal y Volador estos Pokemon no reciben daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento.

Vara: Los Farfetch'd tallan sus propias varas con dedicación y habilidad, por lo que todos poseen una con calidad +5. Si ésta llegase a romperse o extraviarse, deberían volver a tallar una nueva. Es posible que un Farfetch'd se vuelva más diestro en su habilidad de Forja para así aumentar la eficacia de su arma. Por el tamaño de sus Varas pueden utilizarlas a una mano.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este raro Pokemon se caracteriza por llevar siempre consigo un puerro o ramita de cebolla cambrai, el cual usa para muchas cosas como



hacer su nido, para luchar o en raros casos como comida de emergencia. Se pone muy triste y se siente indefenso al no tener un puerro en su poder por lo que si se le daña, irá enseguida a buscar otro. Al ser tan excelentes talladores de madera eligen los tallos mas selectos para hacer su arma.

POKEDEX NIVEL 3

Muchas veces se le ha visto hacer marchas como la de los militares mientras mueve la ramita de arriba a abajo. Este Pokemon en estado salvaje no es muy fuerte que se diga pero se hará respetar, por lo que no aceptará cualquier entrenador.

Sus alas son un poco más versátiles que la mayoría de las aves, y sus plumas las pueden utilizar como "dedos" que le permite desempeñar vuelo mientras portan el puerro.

Farfetch'd se encuentra en pastizales, pero siempre tiende a estar cerca del agua. Son buenos nadadores y se encuentran a menudo en estanques de natación.

Doduo

POKEMON AVESTRUZ

Número: 084
Tipo: Normal / Volador
Altura: 1,40m
Peso: 39kg
Evolución: Nivel 31
Rareza: Común
Rebeldía: Medio (80)
Tolerancia: Dificil (120)



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 85 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 3 **Int:** 3 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 20 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Picotazo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Tierra), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Roca)*.
Poderes: Arma natural: Picotazo (ataque adicional completo), Turno +20, Tipo de movimiento +1.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Acrobacias 30, Intimidar 20, Atletismo 30, Sigilo 20, Saltar 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Normal y Volador estos Pokemon no reciben daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus patas de forma de amortiguar o neutralizar estas técnicas.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El Pokemon de dos de cabezas. Este Pokemon tiene forma de avestruz; sus patas le proporcionan una excelente velocidad, lo que le permite escapar rápido de sus depredadores. Cuando las dos cabezas de Doduo se pelean pierde el control de sí mismo.

POKEDEX NIVEL 3

Doduo es un Pokemon bicéfalo, de cerebros idénticos. Según un estudio científico, podría darse el extraño caso de que hubiera Doduo con cerebros distintos.

Dodrio

POKEMON AVESTRUZ

Número: 085
Tipo: Normal / Volador
Altura: 1,80m
Peso: 85kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: +50
Fue: +1 **Des:** +1 **Con:** +1 **Int:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Tierra), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Roca)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Ataques Furia, Turno +20.

Ataques Furia: Si como Doduo el ataque Picotazo aún no se había convertido en Ataques Furia, al evolucionar cambia de forma automática, recibiendo dos ataques adicionales con -30.

Turno: Al evolucionar, la velocidad de reacción de Doduo se incrementa, recibiendo un bono +20 al Turno.

Seel

POKEMON LEÓN MARINO

Número: 086
Tipo: Agua
Altura: 1,10m
Peso: 90kg
Evolución: Nivel 34
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 40 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 45 Esquiva
Daño: 35 Cabezazo, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Inmunidad (Agua), *Vulnerabilidad (Planta, Eléctrico)*.
Poderes: Arma natural: Cabezazo, Chorro de Agua, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 20, Atletismo 30, Ocultarse 10, Acrobacias 20, Nadar 40, Persuasión 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Seel busca sus presas en aguas heladas, bajo las capas de hielo. Cuando necesita respirar, abre un pequeño agujero en el hielo con la afilada protuberancia que posee en su cabeza.

POKEDEX NIVEL 3

Vive en mares y lagos aunque la mayor población conocida es en las Islas Espuma donde desarrollan su vida en la tranquilidad de las cavernas. Su cuerno es lo suficientemente resistente como para romper el hielo de los icebergs. Mientras más alto es su nivel, mayor es el tamaño de su cuerno.

Dewgong

POKEMON LEÓN MARINO

Número: 087
Tipo: Agua / Hielo
Altura: 1,70m
Peso: 120kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: +70
Fue: +2 **Agi:** +1 **Con:** +3 **Int:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Agua), *Vulnerabilidad (Planta, Eléctrico)*.
Nuevos Poderes: Rayo Hielo, TA +2.

Rayo Hielo: Consiste en un rayo congelante poderoso, que se lanza hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), y tiene un Daño base de 80. Si el objetivo es golpeado, debe superar una RF contra 80 o quedar en estado de Parálisis Parcial. Este estado es provocado por el hielo, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antihielo. Tiene 3 usos diarios.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Gracias a su cola puede nadar tan deprisa que escapa de todos sus depredadores. Es un buen buceador. Hace muchos años un marinero lo confundió con una sirena mientras Dewgong reposaba en un glaciar.

POKEDEX NIVEL 3

A Dewgong le gusta estar en sitios fríos y húmedos, su pelaje blanco le ayuda a camuflarse en la nieve. Es un Pokémon que muchas veces ayuda a la gente, ya que es muy bondadoso, generoso y por lo general transporta personas vía marítima en su espalda.

A los Dewgong les encanta comer Pokémon con forma de pescado fresco, como los Remoraid, Magikarp y Feebas. Por supuesto este Pokémon también se alimenta de bayas.

Grimer

POKEMON LODO

Número: 088
Tipo: Veneno
Altura: 90cm
Peso: 30kg
Evolución: Nivel 38
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: 30 **Puntos de Vida:** 400 Acumulación
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 3 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 70 **RE** 30

Turno: 40 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 40 Aplastamiento

Habilidades esenciales: Inmunidad (Bicho, Lucha), *Vulnerabilidad (Tierra)*.
Poderes: Arma natural: Aplastamiento, Gas Venenoso, Presa 8, RV +40.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Intimidar 30, Persuasión 30, Sigilo 40, Proezas de Fuerza 20.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho y Lucha.

Presa: Los Grimer tienen cuerpos que le permiten atrapar con facilidad a sus rivales, pudiendo realizar una maniobra de Presa con fuerza 8 sin aplicar penalizadores.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Tierra, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Esta especie de cualquier tipo de desecho, de los cuales se alimenta. Viven en grandes grupos, liderados por su evolución, Muk.

Su hedor no es tan fuerte como el de su evolución, sin embargo suele alejar a los Pokémon con él, por lo que le es muy útil como mecanismo de defensa.

POKEDEX NIVEL 3

Nace de lodo alterado al filtrarse en el agua los Rayos X reflejados por la luna. Aparece en zonas asquerosas. Crece y se alimenta de sustancias de lo más desagradables, absorbiendo los residuos tóxicos de las fábricas.

Muk

POKEMON LODO

Número: 089
Tipo: Veneno
Altura: 1,20m
Peso: 30kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: +80
Fue: +2 **Des:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Inmune a los venenos y enfermedades naturales, Inmunidad (Bicho, Lucha).
Nuevos Poderes: Barrera de Daño 80, Presa +2.

Inmune a los venenos y enfermedades: Los Muk se vuelven inmunes a las enfermedades, y los venenos naturales (y por lo tanto, los venenos de los Pokémon) ya no les causan ningún efecto.

Inmunidad y Vulnerabilidad: Los Muk pierden su vulnerabilidad a los

ataques de Tipo Tierra, dadas sus características físicas. Por otro lado, se vuelven totalmente inmunes a los ataques de Tipo Lucha.

Barrera de Daño: El cuerpo de Muk le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 80 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La comida favorita de este Pokémon es todo aquello que sea repugnante y asqueroso. En las ciudades sucias donde la gente tira la basura en las calles es un buen lugar para que los Muk se reúnan.

POKEDEX NIVEL 3

Aunque no pertenece al Tipo Agua, puede desplazarse por el mar. En tierra se desplaza de forma similar a una babosa. Puede vivir en aguas extremadamente contaminadas. Esta especie de desechos tóxicos y lodo, desprende un fétido olor que aleja a sus oponentes.

Shellder

POKEMON MOLUSCO

Número: 090
Tipo: Agua
Altura: 30cm
Peso: 4kg
Evolución: Piedra Agua
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 105 **Puntos de Vida:** 275 Acumulación
Fue: 3 **Des:** 3 **Agi:** 3 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 30 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 0 Físico, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.

Poderes: Chorro de Agua, Movimiento acuático, TA 5.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Persuasión 30, Nadar 20, Ocultarse 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.

TA: Los Shellder poseen un fuerte caparazón que los protege, sin embargo ésta defensa no es completa y es ignorada si el Pokémon llega a ser dañado de tal forma que su protección sea burlada, como por ejemplo, con un ataque eléctrico.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Por la noche, este Pokémon usa su ancha lengua para hacer un agujero en el fondo del mar y echarse a dormir. Mientras duerme, Shellder cierra la concha, pero deja su lengua por fuera.

POKEDEX NIVEL 3

Es un Pokémon acostumbrado a aguas heladas y muy profundas, gracias a su concha aguanta la presión de los fondos marinos y también le sirve de protección contra depredadores.

Cloyster

POKEMON MOLUSCO

Número: 091
Tipo: Agua / Hielo
Altura: 1,50m
Peso: 132kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Con:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Agua), *Vulne-*

rabilidad (Planta, Eléctrico).

Nuevos Poderes: Arma natural: Cornada, TA 10.

TA: Los Cloyster poseen un cuerpo increíblemente fuerte que les permite resistir potentes ataques, otorgándole una TA 10, sin importar cuanto tuviera anteriormente.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su mecanismo de ataque consiste en lanzar púas a sus enemigos. Además, los pinchos que sobresalen de su caparazón le sirven para evitar que los rivales se acerquen demasiado; es otro sistema de defensa añadido al caparazón. Aunque se dice que el caparazón es más duro incluso que el diamante, los pinchos lo son aún más.

Cloyster es capaz de desplazarse bajo el agua. Para ello, traga agua y la expulsa por el conducto que tiene en la parte trasera, en la bisagra de la concha. Así, aunque lentamente, consigue impulsarse por el fondo marino.

POKEDEX NIVEL 3

Cloyster vive en mares y lagos profundos. Es tranquilo, pero cuando se pone a luchar es capaz de destrozar a sus enemigos. Su gran punto fuerte es su resistente concha, que puede soportar hasta el impacto de bombas. Con su gran defensa puede aguantar todo tipo de ataques físicos que se le pongan por delante.

Cloyster se mantiene siempre dentro de su concha, y solo la abre cuando se dispone a atacar o comer. Mientras que de ser salvaje esto no sería ningún inconveniente, pues está protegido de depredadores y se suele mantener siempre en una posición fija, es una desventaja en tierra, pues al combatir necesita ver, además de moverse velozmente. Puede quedarse cerrado, y resistiría un buen tiempo, pero al final terminaría causándole daños, por lo que no es una técnica factible.

Gastly

POKEMON GAS

Número: 092
Tipo: Fantasma / Veneno
Altura: 1,30m
Peso: 0,1kg
Evolución: Nivel 25
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Sombra
PD disponibles: 45 **Puntos de Vida:** 90
Fue: 3 **Des:** 3 **Agi:** 8 **Con:** - **Pod:** 6 **Int:** 4 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF - RM 30 RP 65 RV - RE -

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 30 Esquiva
Daño: 30 Lengüetazo

Habilidades esenciales: Exención física, *Vulnerabilidad (Siniestro)*.
Poderes: Arma natural: Lengüetazo, Hipnosis, Vuelo místico 8, RP +30, Manifestación, Ver matrices.

Hab. Secundarias: Advertir 15, Buscar 15, Intimidar 10.

Hipnosis: En una distancia de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD) el Pokémon obliga a su objetivo a superar una RP 80 o quedar en estado de Dormido (50 PD). Puede realizarlo hasta 4 veces al día. Este ataque cuenta como si fuera un poder psíquico.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Siniestro, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon está hecho de una masa negra gaseosa con un aura violeta a su alrededor la cual es venenosa. Presenta dos grandes ojos y una boca. Debe tener cuidado con las corrientes de viento, que pueden arrastrar su cuerpo de gas.

POKEDEX NIVEL 3

Puede desaparecer y aparecer a su antojo evitando todos los ataques físicos y la mayoría de los ataques especiales, sólo los Pokémon del Tipo Psíquico pueden hacerle frente con facilidad. Otra forma de encontrarlos y evitar que desaparezcan es usando Pokémon capaces de ver espíritus, como Hoothoot y su evolución Noctowl.

Todo entrenador debería aspirar a entrenar a Gastly desde su primera forma evolutiva, ya que se sabe bien que es alegre y juguetón y así ganarse su confianza y respeto antes de evolucionar, ya que si se atrapa un Haunter o Gengar, le harán bromas pesadas y le faltarán el respeto a su entrenador.

Haunter

POKEMON GAS

Número: 093
Tipo: Fantasma / Veneno
Altura: 1,50m
Peso: 0,1kg
Evolución: Nivel 36
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Sombra
PD disponibles: +40
Fue: +2 **Des:** +4 **Pod:** +1 **Int:** +1 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Exención física, *Vulnerabilidad (Siniestro)*.
Nuevos Poderes: Come Sueños.

Come Sueños: Al evolucionar Haunter aprende de forma automática el ataque Come Sueños, si es que aún no lo había aprendido. Esta técnica obliga al objetivo a superar una RP contra 100 o sufrir un daño igual al nivel de fracaso (Hunter recupera la mitad del daño causado, siendo este aspecto inmejorable). El ataque solo puede lanzarse a una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), y el Pokémon rival debe encontrarse dormido (-20 PD). Puede utilizar esta técnica hasta 4 veces al día. |110 PD|

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Haunter es un Pokémon que tiene manos a pesar de no tener brazos. Está compuesto por gas y lo ayuda a flotar. Es de color morado y por su fisiología puede atravesar objetos sólidos.

POKEDEX NIVEL 3

Es muy juguetón y le encanta divertirse con las personas. Se dice que si llega a ver a una persona dentro de su ruina, habitat o casa embrujada es capaz de nunca dejarlo ir nada más para quedarse jugando con él toda la vida. Suelen encontrarse viviendo junto a Gastly, pueden separar sus manos muy lejos de su cuerpo para atacar o agarrar objetos y si esto no funciona pueden usar su lengua como un tercer miembro.

Gengar

POKEMON SOMBRA

Número: 094
Tipo: Fantasma / Veneno
Altura: 1,60m
Peso: 40kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Sombra
PD disponibles: +60
Des: +1 **Pod:** +1 **Int:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Exención física, *Vulnerabilidad (Siniestro)*.
Nuevos Poderes: Pulso Umbrío.

Pulso Umbrío: Al evolucionar, Gengar aprende de forma automática un ataque de Tipo Siniestro, llamado Pulso Umbrío. Consiste en un rayo de energía oscura que puede lanzarse hasta una distancia de 25 metros y tiene Daño base de 100 puntos. Tiene un bono al Crítico de 40 puntos. Puede utilizarse hasta 4 veces al día.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Gengar es un Pokémon con extremidades pequeñas. Tiene una personalidad siniestra y tenebrosa, sobre todo en estado salvaje. En las noches sale a espantar y perder a los viajeros para robar su vida.

Es el más representativo de los Pokémon fantasma gracias a su aspecto demoníaco. Le gusta fingir que es una sombra y en la noche sorprende a la gente.

POKEDEX NIVEL 3

Viven en cementerios y lugares abandonados para que nadie les moleste. A menudo van acompañados de sus preevoluciones.

Cuando una persona se acerca a ellos puede sentir un aura helada que los rodea ya que roban el calor de su alrededor. Aunque tenga piernas Gengar puede usar la levitación. Siempre tiene una sonrisa malévolas que nunca cierra mientras esté consciente.

Onix

POKEMON SERPIENTE ROCA



Número: 095
Tipo: Roca / Tierra
Altura: 8,80m
Peso: 210kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 0 **Puntos de Vida:** 800 Acumulación
Fue: 11 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 12 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 90 RM 20 RP 40 RV 90 RE 90

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 75 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 90 Embestida

Habilidades esenciales: No se alimenta, Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta)*.
Poderes: Arma natural: Embestida (Daño +30), Resistencias físicas +40, Barrera de Daño 80, TA 6, Movimiento subterráneo.

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 40, Proezas de Fuerza 50.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Tierra estos Pokemon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales, además de recibir sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Fuego y Roca.
TA: Los Onix poseen un cuerpo muy fuerte que les permite resistir los ataques de mejor manera, otorgándole una Armadura Física con TA 6.
Barrera de Daño: El cuerpo de Onix posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 80 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Tipo Agua, Hielo y Planta.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, Hielo y Planta, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Onix es uno de los Pokemon mas curiosos a nivel físico, teniendo forma a la de una lombriz hecha de roca. A pesar de su gran tamaño (más de 8 metros) pesa muy poco, es por eso que investigaciones recientes demuestran que en realidad Onix es hueco por dentro, exceptuando la zona de la cabeza, donde se encuentra su cerebro imantado. Este cerebro es lo que le ayuda a no perderse en las profundidades cuando excava y es también el responsable de que las partes del Onix se mantengan unidas.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando nace un Onix en estado salvaje, éste se sumerge en lo profundo de la tierra, allí diversos minerales se van uniendo a su cuerpo y la alta presión los comprime haciéndolo cada vez mas y mas resistente pero manteniéndolo hueco. Un Onix recién emerge a la superficie cuando alcanza los 6 metros de largo, aproximadamente al primer año de vida. Los Onix pueden vivir cientos de años, siendo uno de los Pokemon más longevos, y puede crecer en promedio hasta los 10 metros. Onix no es un Pokemon muy territorial debido a que no tiene comida que proteger, ya que no se alimenta, solo muerde piedras para afilar sus fauces. Las hembras son abundantes, y aún se está investigando cuál es el rol que cumplen realmente en la reproducción de este Pokemon, es por eso que en cuevas y montañas es común ver varios Onix, viviendo en grupo armoniosamente.

Drowzee

POKEMON HIPNÓTICO



Número: 096
Tipo: Psíquico
Altura: 1m
Peso: 32kg
Evolución: Nivel 26
Rareza: Raro
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Difícil

Categoría: Mentalista
PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 100
Fue: 5 **Des:** 6 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 35 RM 30 RP 75 RV 35 RE 35

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 5 Natural
Habilidad de defensa: 0 Esquiva
Daño: 40 Bofetón

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Concentración extrema, *Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro)*.
Poderes: Arma natural: Bofetón, Hipnosis, Come Sueños, RP +40.

Potencial Psíquico: 50
CV totales: 9 **CV libres:** 2 **Innatos:** 1
Disciplinas
Telepatía: Escudo Psíquico.
Proyección Psíquica: 45

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Intimidar 25.

Hipnosis: En una distancia de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD) el Pokemon obliga a su objetivo a superar una RP 80 o quedar en estado de Dormido (50 PD). Puede realizarlo hasta 4 veces al día. Este ataque cuenta como si fuera un poder psíquico.

Come Sueños: Al evolucionar Haunter aprende de forma automática el ataque Come Sueños, si es que aún no lo había aprendido. Esta técnica obliga al objetivo a superar una RP contra 100 o sufrir un daño igual al nivel de fracaso (Hunter recupera la mitad del daño causado, siendo este aspecto inmejorable). El ataque solo puede lanzarse a una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), y el Pokemon rival debe encontrarse dormido (-20 PD). Puede utilizar esta técnica hasta 4 veces al día. |110 PD|

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fantasma, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Siniestro, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokemon es de gran utilidad para las personas que padecen insomnio. Es capaz de dormir a una ciudad entera con su poder mental.

POKEDEX NIVEL 3

Le gusta vivir en mesetas de gran extensión con lagos donde poder refrescarse en los días más calurosos. A este Pokemon normalmente le gusta comerse los sueños de sus oponentes, se dice que estos forman parte de su dieta, es más, se sabe que entre más sueños coma este Pokemon más saludable se verá. Se le ve normalmente en bosques como el Bosque Baya.

Hypno

POKEMON HIPNÓTICO



Número: 097
Tipo: Psíquico
Altura: 1,60m
Peso: 75kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Mentalista
PD disponibles: +60
Fue: +2 **Des:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Concentración extrema, *Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro)*.
Nuevo Poderes: Psico-Rayo.
CV totales: +4

Psico-Rayo: Este ataque le permite a Hypno dañar al objetivo con 80 de Daño base, lanzándolo hasta 25 metros de distancia. Si logra golpear, debe superarse una RP contra 100 o quedar en estado de Confusión, que a efectos de juego equivale a un 50% de posibilidades (cada asalto durante 5 asaltos) de tener un penalizador -40. Puede usarlo 4 veces al día. |120 PD|

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon amarillo con un péndulo que usa para hipnotizar a todo ser que se cruce por su camino, desde pequeños Pokemon hasta animales e incluso humanos, para devorar sus sueños, al igual que su pre-evolución Drowzee.

POKEDEX NIVEL 3

Hypno no puede ser domado por entrenadores convencionales, sino que deben ser personas con una fuerte voluntad o con verdaderos poderes psíquicos. Aunque por supuesto, siempre el respeto o el cariño son capaces de convencer a un Pokemon.

Krabby

POKEMON CANGREJO

Número: 098
Tipo: Agua
Altura: 40cm
Peso: 6,5kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Raro
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 45 Pinzas, 60 Burbujas

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Poderes: Arma natural: Pinzas (Daño +20), Burbujas, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 25, Atletismo 15, Ocultarse 15, Nadar 35, Persuasión 15, Sigilo 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Krabby es el Pokémon cangrejo, misterioso y excéntrico. Camina de lado como un cangrejo y observa de medio lado, nunca mira a algún Pokémon o humano directamente.

POKEDEX NIVEL 3

Es un Pokémon raro pero dócil, recomendable para un entrenador inexperto. Si bien sus capacidades no serían las mejores para el combate, su evolución, Kingler, tiene muchas capacidades en la lucha.

Kingler

POKEMON TENAZA

Número: 099
Tipo: Agua
Altura: 1,30m
Peso: 60kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +60
Fue: +3 **Des:** +2 **Con:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Arma natural: Pinzas (Daño +40), Híper Rayo, TA +2.

Pinzas: La pinza izquierda de Kingler ve potenciada su fuerza ofensiva debido a su gran tamaño, recibiendo un bono +40 al Daño.

TA: La piel más dura de Kingler le otorga un bono +2 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Tiene una tenaza enorme, que agita en el aire para comunicarse con otros. Sin embargo, como la tenaza es muy pesada, se cansa muy rápido. Al ser tan grande, si la levanta demasiado rápido pierde el equilibrio y se tambalea.

POKEDEX NIVEL 3

Kingler es un buen Pokémon para los entrenadores, luego de haber criado bien a un Krabby. Si bien es muy raro verlos en combates Pokémon importantes y difíciles, es capaz de sorprender con su potente ataque de Híper Rayo, el cual lo lanza desde su gran tenaza.

Voltorb

POKEMON ESFÉRICO

Número: 100
Tipo: Eléctrico
Altura: 50cm
Peso: 10kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 120 **Puntos de Vida:** 110 Acumulación
Fue: 4 **Des:** 3 **Agi:** 3 **Con:** 4 **Pod:** 8 **Int:** 4 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 85 **RM** 80 **RP** 35 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 30 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 5 Físico, 60 Onda Trueno

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Poderes: Autodestrucción, Onda Trueno, RM +40, RF +60.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Intimidar 35.

Inmunidad: Por ser de Tipo Eléctrico estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Voltorb tiene la forma de una Pokebola. O sea, una esfera dividida en dos partes, blanca la de abajo y roja la de arriba. También se le pueden divisar un par de ojos que denotan una expresión de enojo.

POKEDEX NIVEL 3

Es común encontrarlo en centrales eléctricas, a menudo se confunden con Pokebolas, lo que ha causado la muerte de varias personas. Su primer avistamiento fue en una fábrica de Pokebolas. A lo mejor tiene alguna relación con su forma, pero esto sigue siendo un misterio.

Electrode

POKEMON ESFÉRICO

Número: 101
Tipo: Eléctrico
Altura: 1,20m
Peso: 66kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Medio



Categoría: Nivel
PD disponibles: +70
Fue: +1 **Con:** +1 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Nuevos Poderes: Impactrueno, Turno +40, Tipo de movimiento +5.

Impactrueno: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokémon despide una descarga eléctrica que de 80 puntos de daño base. Puede realizarla un máximo de 3 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 80 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

Turno: Al evolucionar, su capacidad de reacción se ve aumentada, por lo que reciben un bono especial +40 al Turno.

Tipo de movimiento: Los Electrode se mueven especialmente rápido, recibiendo un bono +5 al movimiento.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Electrode se asemeja a un Voltorb. Tiene una forma parecida a una Pokebola con los colores invertidos. Tiene un par de ojos y una boca que casi siempre se encuentra sonriente.

POKEDEX NIVEL 3

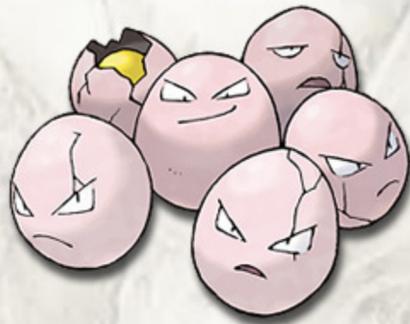
Electrode es más tranquilo que Voltorb y ahora se puede tocar, pero si se hace cuando esté desprevenido lanzará una descarga. Destaca por su velocidad a pesar de no tener extremidades.

Se juntan en grupos cerca de las grandes ciudades, por lo que a veces causa apagones.

Exeggcute

POKEMON SEMILLA

Número: 102
Tipo: Planta / Psíquico
Altura: 40cm
Peso: 2,5kg
Evolución: Piedra Hoja
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 10 **Puntos de Vida:** 25
Fue: 2 **Des:** 3 **Agi:** 3 **Con:** 2 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 10 **RM** 40 **RP** 30 **RV** 10 **RE** 10

Turno: 30 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: 20 Esquiva
Daño: 0 Físico, 80 Drenadoras

Habilidades esenciales: Acceso a una disciplina psíquica, Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Poderes: Drenadoras, Hipnosis.
Especial: Tabla de Proyección Psíquica.

Potencial Psíquico: 50
CV totales: 6 **CV libres:** 1 **Innatos:** 0
Disciplinas
Telequinesis: Impacto Telequinético.

Hab. Secundarias: Advertir 15, Buscar 15, Ocultarse 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Planta estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Agua y Eléctrico.

Hipnosis: En una distancia de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD) el Pokemon obliga a su objetivo a superar una RP 80 o quedar en estado de Dormido (50 PD). Puede realizarlo hasta 4 veces al día. Este ataque cuenta como si fuera un poder psíquico.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Aunque parecen huevos, en realidad son semillas. Tanto para estar juntos como defenderse usan sus poderes psíquicos. Cada huevo de este Pokemon muestra un gesto o estado de ánimo diferente. Vive en nidos a lo alto de las copas de los árboles o en bosques creados por Exeggutors encargados de vigilarlos.

POKEDEX NIVEL 3

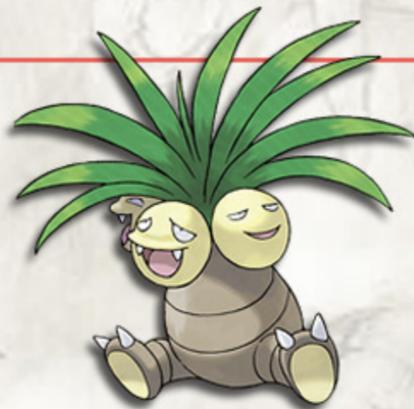
Cuando un exeggcute brota pone otros 5 huevos que serán como sus hijos y uno de ellos siempre estará roto, si uno de los "hijos" muere volverá a la vida unos minutos después, pero si el "huevo" original muere será el fin de exeggcute. El original es el que tiene el mando.

Este Pokemon se desplaza de un lado a otro usando sus poderes, así tanto como pelea se mueve él y a todos sus hijos como si fueran uno; así refuerza el lazo entre ellos para poder evolucionar sin problemas.

Exeggutor

POKEMON PALMERA

Número: 103
Tipo: Planta / Veneno
Altura: 2m
Peso: 120kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +5 **Con:** +6 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Acceso a una disciplina psíquica, Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.
Especial: Tabla de Proyección Psíquica.
CV totales: +3

CV totales: Al evolucionar, los Golduck incrementan de forma innata

sus capacidades psíquicas, recibiendo de este modo 4 CV gratuitamente para adquirir nuevos poderes o incrementar su Potencial Psíquico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El cuerpo de Exeggutor parece una palmera. Sus cabezas están en completa armonía para que no peleen entre si.

Exeggutor es originario del trópico, por lo que se le suele encontrar en bosques y junglas, formando grandes colonias, siempre acompañado de su pre-evolución.

POKEDEX NIVEL 3

Si se expone a un sol intenso, le empiezan a crecer las cabezas. Cuando una de las cabezas se cae, ésta continuará su vida como un Exeggcute.

Algo curioso en este Pokemon es que al evolucionar no conserva los seis huevos de su preevolución, sino que ya expone tres caras cada una con un gesto diferente representando frutos maduros (cocos).

Cubone

POKEMON SOLITARIO

Número: 104
Tipo: Tierra
Altura: 40cm
Peso: 6,5kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 85 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 6 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 70 **RM** 30 **RP** 40 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: 50 Parada
Daño: 40 Hueso Boomerang

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Poderes: RF +40, TA 3 abierta.
Especial: Arma aprendida (Hueso Boomerang).

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 25, Atletismo 20, Intimidar 30, Persuasión 20, Proezas de Fuerza 15, Trucos de Manos 25, Frialdad 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Tierra estos Pokemon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales.

RF: Cubone una resistencia importante a los padecimientos y exigencias físicas extremas, recibiendo un bono +40 a la RF.

TA: Los Cubone poseen el cráneo de sus madres que los protege del daño, lo que les otorga una Armadura Física con TA 3, sólo en la cabeza.

Foco Energía: Aunque los Cubone inexpertos no saben esta técnica, a partir de nivel 4 son capaces de aprenderla. Foco Energía es una técnica del Ki que incrementa el Ataque del Pokemon. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir en la técnica deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua y Hielo, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Cubone es un Pokemon pequeño y solitario, porque su madre muere cuando él nace, por eso lleva el cráneo de su madre en la cabeza. Se cree que el hueso que lleva como arma es el fémur de su madre.

Nunca se le ha visto sin el cráneo de su difunta madre, por lo tanto se desconoce como puede ser la cara de este Pokemon.

Al evolucionar, Cubone rompe el cráneo de su madre que lleva puesto y su cabeza toma forma adulta con su propio cráneo (Si es hembra su hijo heredará su cráneo de la misma forma que ella heredó el suyo).

POKEDEX NIVEL 3

A Cubone le ahoga la pena porque no volverá a ver jamás a su madre. La luna le recuerda a veces a ella y se pone a chillar. Los churretes que tiene en el cráneo que lleva puesto son debidos a las lágrimas que derrama. Si está triste o solitario, agita la calavera y emite un sonido lúgubre y lastimero.

Las técnicas de este Pokemon se basan principalmente en ataques de tipo tierra, pero la mayoría de ataques directos se centran en utilizar su hueso como arma.

Marowak

POKEMON SOLITARIO

Número: 105
Tipo: Tierra
Altura: 1m
Peso: 45kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +1 **Des:** +2 **Agi:** +2 **Con:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo)*.
Nuevos Poderes: TA +2, Turno +40.

Conocimiento Marcial: +40

TA: El cráneo más duro de Marowak le otorga un bono +2 a la TA. Este bono cuenta sólo como Armadura Física y sólo protege la cabeza.

Turno: Mejor preparado para el combate, Marowak aumenta su capacidad de reacción, recibiendo un bono +40 al Turno.

CM: Debido a su mayor capacidad para el desarrollo de sus habilidades especiales, Marowak obtiene un bono de 40 puntos de CM, los cuales puede gastar inmediatamente para adquirir Habilidades del Ki, y aprender o mejorar Técnicas del Ki.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon muy solitario, sólo se puede ver a los Marowaks en grupo durante la temporada de apareamiento. Durante este tiempo se los ve embestirse para chocar sus corazas óseas y medir fuerzas. Es curioso verlos portar huesos descomunales y golpearse la cabeza con ellos para impresionar a las hembras.

Tras evolucionar de Cubone, su cráneo y la coraza ósea que lleva sobre la cabeza se fusionan, formando una nueva coraza mucho más cómoda y resistente que la anterior.

POKEDEX NIVEL 3

A la hora del combate Marowak es muy versátil, ya que puede empuñar su hueso de muchas formas, convirtiéndolo en un arma letal. Se los puede ver usándolos como boomerangs o como pesados martillos. Un Marowak se hizo famoso en Kanto por utilizar los restos de un Ekans como un látigo de huesos.

Hitmonlee

POKEMON PATEADOR

Número: 106
Tipo: Lucha
Altura: 1,50cm
Peso: 50kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Tao
PD disponibles: 80 **Puntos de Vida:** 105
Fue: 7 **Des:** 8 **Agi:** 7 **Con:** 7 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 35 **RM** 20 **RP** 5 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 45 Patada

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Poderes: Arma natural: Patada, Tipo de movimiento +2, RP -30.
Especial: Tae Kwon Do (Básico), Aikido (Básico).

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (40 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 25, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 25, Persuasión 20, Trucos de Manos 30, Acrobacias 20.

Resistencia al cansancio: Por su considerable energía, los Hitmonlee tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

Inmunidad: Por sus características estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.



Doble Patada: El arma natural de Hitmonlee es su poderosa patada, con la que además, gracias al Tae Kwon Do, realiza un ataque adicional con -30 a su Habilidad.

RF: Cubone una resistencia importante a los padecimientos y exigencias físicas extremas, recibiendo un bono +40 a la RF.

TA: Los Cubone poseen el cráneo de sus madres que los protege del daño, lo que les otorga una Armadura Física con TA 3, sólo en la cabeza.

Mega Patada: Aunque los Hitmonlee inexpertos no saben esta técnica, a partir de nivel 4 son capaces de aprenderla. Mega Patada es una técnica del Ki que incrementa el Ataque y el Daño del Pokemon. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Hitmonlee se caracteriza por ser un Pokemon especialista en patadas, las cuales son increíblemente fuertes y veloces, debido a su gran elasticidad puede dar patadas casi en cualquier posición en la que esté hacia cualquier dirección. También es conocido por ser la contraparte de Hitmonchan (siendo este el especialista en puñetazos).

POKEDEX NIVEL 3

Sus piernas en forma de resorte son extremadamente elásticas; éstas al estirarse pueden alcanzar más de 2m de largo. Sus brazos también pueden tener la misma habilidad elástica, pero la única forma de lograrlo es con un entrenamiento de brazos, lo cual es prácticamente imposible, ya que Hitmonlee no tiene los brazos tan desarrollados ni fortalecidos como sus poderosas piernas.

Hitmonchan

POKEMON BOXEADOR

Número: 107
Tipo: Lucha
Altura: 1,40cm
Peso: 50kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Tao
PD disponibles: 70 **Puntos de Vida:** 105
Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 35 **RM** 20 **RP** 5 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 55 Natural, 60 Boxeo
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 60 Parada
Daño: 45 Puñetazo

Habilidades esenciales: Resistencia al cansancio, Inmunidad (Bicho).
Poderes: Arma natural: Puñetazo, RP -30.
Especial: Boxeo (Básico), Kung Fu (Básico).

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (40 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 30, Intimidar 30, Acrobacias 20, Proezas de Fuerza 30, Trucos de Manos 20, Estilo 10.

Resistencia al cansancio: Por su considerable energía, los Hitmonchan tienen una resistencia elevada, recibiendo un bono de +2 al Cansancio.

Inmunidad: Por sus características estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho.

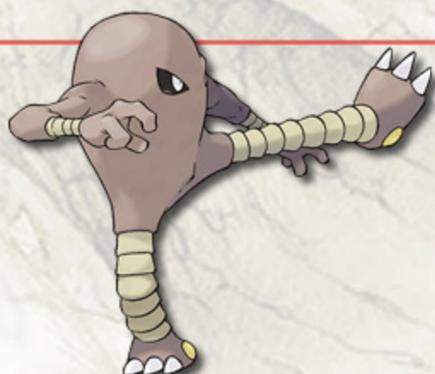
Técnicas con Puños: Aunque los Hitmonchan inexpertos no poseen ninguna técnica especial, a partir de nivel 4 su conocimiento marcial les permite aprender alguna. Hay muchas posibilidades, como por ejemplo el Mega Puño (técnica que aumenta el Ataque y Daño), o también los Puños Fuego, Hielo y Trueno (técnicas que aumentan el Ataque causando daño elemental), con los cuales obtener ventaja por Tipo. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A diferencia de Hitmonlee, Hitmonchan es un maestro de los puños con los cuales consigue noquear a cualquier oponente. Su destreza con los golpes ha logrado que pueda aprender ataques como Puño Fuego, Puño Trueno y Puño Hielo, entre otros.

POKEDEX NIVEL 3

Siempre usa un brazo para defender y otro para atacar, con lo cual nunca baja su defensa. A Hitmonchan se le conoce también como el demonio golpeador. Se suele ver a hitmonchan en concursos de boxeo profesional por lo explicado anteriormente.



Lickitung

POKEMON LAMEDOR

Número: 108
Tipo: Normal
Altura: 1,20m
Peso: 65kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 15 **Puntos de Vida:** 100
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 4
RF 35 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 40 Lengüetazo

Habilidades esenciales: Sentido agudizado (gusto), Inmunidad (Tierra), Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).
Poderes: Arma natural: Lengüetazo, Supersónico, Desenrollar.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Rastrear 20, Persuasión 20, Atletismo 10, Sigilo 15.

Sentido agudizado: Los Lickitung tienen un sentido del gusto más agudo de lo normal, por lo que reciben un bono +30 a sus habilidades de Advertir, Buscar y Rastrear cuando lo utilicen (no reflejado en su ficha).
Inmunidad: Dadas las características de sus cuerpos, estos Pokémon solo reciben la mitad del daño proveniente de los ataques de Tipo Tierra.
Supersónico: Es exactamente igual al ataque Supersónico mostrado en la ficha de Zubat (página 27).
Desenrollar: Posee las mismas características que el ataque Desenrollar descrito en la ficha de Graveler (página 37).
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Lickitung es un Pokémon voluminoso y bípedo con algunas características de camaleón. Tienen una larga e hinchada cola parecida a la de una ardilla y una larguísima lengua. Ellos son en su mayor parte de color rosa, con marcas de color blanco crema alrededor de su pecho y en sus rodillas. En sus patas, tiene sólo un gran dedo. En sus brazos regordetes tiene 3 pequeñas garras. Sus ojos son pequeños.

La parte más notoria de este Pokémon es su lengua, que puede extenderse por casi 2 metros y es muy sensible, además de manipulable. Lickitung puede manipular su lengua mejor que sus propias patas.

POKEDEX NIVEL 3

Su lengua puede tener bastantes usos. Lickitung puede usarla para percibir mejor el calor o texturas debido a su gran sensibilidad. Puede extenderla para sujetar objetos y atacar a sus enemigos enrollándolos con ella. La viscosa saliva, con la cual esta lengua siempre está cubierta, es irritante y un alérgeno para muchos organismos, lo que puede hacer que su efecto varíe desde un simple picor hasta una parálisis. Ésto le permite cazar, paralizando a sus presas, y después de enrollarlas con su lengua; generalmente se las traga enteras.

Lickitung es inmune a su propia saliva, y la usa para limpiarse, como lo haría un gato. Cuando se le muestra algo nuevo o desconocido, su primera reacción es lamerlo.

Koffing

POKEMON GAS VENENOSO

Número: 109
Tipo: Veneno
Altura: 60cm
Peso: 1kg
Evolución: Nivel 35
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 25 **RV** 70 **RE** 30

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 15 Físico, 40 Gas Venenoso

Habilidades esenciales: Inmunidad (Bicho, Lucha).
Poderes: Gas Venenoso, RV +40, Vuelo místico 4.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 15, Ocultarse 15, Acrobacias 10, Intimidar 15, Sigilo 15.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Bicho y Lucha.

Vuelo místico: Los gases del interior de Koffing le permiten mantenerse constantemente en el aire, recibiendo un Vuelo místico 6.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Koffing está hecho de gases tóxicos que expulsa por los agujeros de su cuerpo, gracias a estos puede flotar. Sin embargo, estos gases son inflamables, y a veces explota sin previo aviso.

Koffing es visto usualmente en basureros y estanques contaminados. Aunque parezca que es un Pokémon sucio, en realidad es muy beneficioso para el medio ambiente, ya que se encarga de procesar los desechos y convertirlos en ese gas volátil, que si bien es perjudicial para los humanos, es un excelente combustible.

POKEDEX NIVEL 3

Se debe tener cuidado cuando se usan ataques de tipo fuego contra él. Sus gases también causan estornudos y tos a los humanos y desprenden un olor fétido.

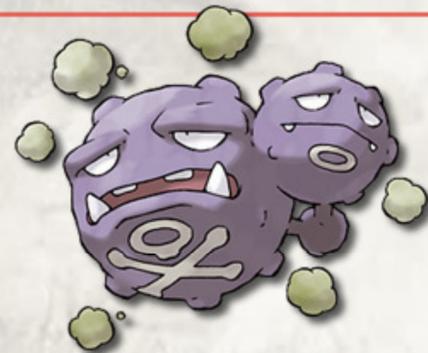
Su piel es muy fina, tanto que de cerca se pueden apreciar sus gases moviéndose. Su cuerpo está compuesto de un barro mugriento, seco y rugoso que le hace tener forma de bomba y lleva un extraño símbolo similar al que llevan las sustancias venenosas, que sirve para alertar a los agresores.

Koffing no posee órganos internos, aún así, come basura y desperdicios para descomponerlos en su interior y generar los gases que lo ayudan a levitar y a atacar.

Weezing

POKEMON GAS VENENOSO

Número: 110
Tipo: Veneno
Altura: 1,20m
Peso: 9,5kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Con:** +3 **Int:** +1

Habilidades esenciales: Inmunidad (Bicho, Lucha).
Nuevos Poderes: Autodestrucción, Vuelo místico +2.

Autodestrucción: Al evolucionar los Weezing aprenden, si es que aún no lo habían hecho, el ataque Autodestrucción.

Vuelo místico: Su mayor número de orificios le permiten expulsar más gas al mismo tiempo, pudiendo desplazarse más rápido, aumentando así su Vuelo místico en +2.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Al evolucionar, Koffing genera en su cuerpo otras dos cámaras en donde descompone aún más los desechos que ingiere. Weezing puede ser comparado con un pequeño horno, ya que todo lo que coma será descompuesto y convertido en un gas volátil que no es dañino para la naturaleza (excepto para los humanos y Pokémon).

POKEDEX NIVEL 3

Weezing y Koffing suelen vivir en lugares muy contaminados, ya sea en vertederos, pantanos o en ciudades industriales.

Hasta hace no mucho tiempo Weezing era uno de los Pokémon con peor fama que existían. La gente los cazaba con odio, creyéndolos transmisores de horribles enfermedades y pestes. Esta idea no podía estar más equivocada, ya que los últimos descubrimientos lo muestran como una verdadera máquina de limpieza.

Actualmente se está tratando de poblar los basurales con estas criaturas, para solucionar el serio problema de la contaminación.

Debido a su gas, también es utilizado en la industria del combustible y gracias a los fluidos que crecen en su interior se fabrican los más delicados y exquisitos perfumes, famosos en Ciudad Azulona.

Rhyhorn

POKEMON RINOCERONTE

Número: 111
Tipo: Tierra / Roca
Altura: 1m
Peso: 115kg
Evolución: Nivel 18
Rareza: Común
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 65 **Puntos de Vida:** 550 Acumulación
Fue: 9 **Des:** 5 **Agi:** 4 **Con:** 10 **Pod:** 3 **Int:** 3 **Vol:** 8 **Per:** 4
RF 85 **RM** 20 **RP** 40 **RV** 85 **RE** 85

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 90 Cornada

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta)*.

Poderes: Arma natural: Cornada, Resistencias físicas +40, TA 5.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 25, Proezas de Fuerza 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Tierra estos Pokémon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Eléctrico bajo circunstancias normales, además de recibir sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Fuego y Roca.
TA: Los Rhyhorn poseen un cuerpo muy fuerte que les permite resistir los ataques de mejor manera, otorgándole una Armadura Física con TA 5.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, Hielo y Planta, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

La forma de Rhyhorn se asemeja mucho a la de un rinoceronte. Está todo hecho de piedra, anda en cuatro patas (a diferencia de su evolución) y está dispuesto a embestir a todo aquél que se le cruce por el camino. Puede chocar contra un bloque de acero sin sentir nada.

POKEDEX NIVEL 3

También se debe ir con cuidado con él si eres su entrenador, ya que no le pidas que haga dos cosas a la vez, solo es capaz de recordar una y durante un rato. Si se echa a correr para atacar a alguien es capaz de olvidarse de porqué echó a correr.

Rhydon

POKEMON TALADRO

Número: 112
Tipo: Tierra / Roca
Altura: 1,90m
Peso: 120kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +80
Fue: +1 **Des:** +2 **Agi:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta)*.

Nuevos Poderes: Barrera de Daño 60, TA +2, RF +20.

Barrera de Daño: El cuerpo de Rhydon posee tal fortaleza que le permite ignorar cualquier ataque que no tenga más de 60 de Daño base. Esta barrera no puede mejorarse ni tiene efecto contra ataques de Tipo Agua, Hielo y Planta.

TA: Los Rhydon poseen un cuerpo increíblemente fuerte que les permite resistir potentes ataques, mejorando su Armadura Física en +2.

RF: La resistencia de Rhydon se incrementa de manera considerable dado que su cuerpo se vuelve aún más duro, recibiendo un bono +20 a la RF.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon de carácter fuerte y algo violento vive en montañas, valles, y raramente en desiertos. Puede hacer girar su cuerno como un taladro para destruir montañas enteras. Su cuerpo es tosco y muy seco.

Es muy competitivo con los de su especie y no dudará en hacer cualquier cosa para vencerlos.

POKEDEX NIVEL 3

El cuerno taladro de Rhydon es capaz de agujerear diamantes y puede derribar un edificio con una sacudida de su cola. Su cuerpo rocoso es lo bastante fuerte como para resistir el disparo directo de un cañón. Usa su cuerno para excavar cuevas o perforar piedras para mantenerlo fuerte.

Chansey

POKEMON HUEVO

Número: 113
Tipo: Normal
Altura: 1,10m
Peso: 35kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Fácil



Categoría: Novel
PD disponibles: 45 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 20 Natural
Habilidad de defensa: 20 Esquiva
Daño: 20 Doble Bofetón

Habilidades esenciales: Tamaño innatural, *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.

Poderes: Arma natural: Doble Bofetón (ataque adicional).

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Persuasión 60, Sigilo 20, Ocultarse 20, Medicina 60.

Doble Bofetón: Chansey posee la técnica Doble Bofetón, con la cual realiza un ataque adicional sin penalizadores.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokémon raro de capturar, su carácter amable hace que quiera ayudar siempre a la gente de buen corazón. Por eso un sitio donde se pueden encontrar muchos Chansey es en los hospitales, donde ayudan a las enfermeras Joy a cuidar los Pokémon heridos.

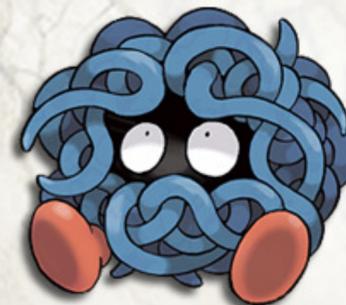
POKEDEX NIVEL 3

No hay machos en esta especie, y todas llevan una bolsa (como un marsupio) a la altura del estómago, donde siempre hay un huevo. Generalmente Chansey ofrece sus huevos a los heridos para que se recuperen, ya que son altamente nutricionales. Existe la leyenda de que Chansey trae la felicidad a quien lo posea.

Tangela

POKEMON ENREDADERA

Número: 114
Tipo: Planta
Altura: 1m
Peso: 35kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Novel
PD disponibles: 15 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 4 **Des:** 3 **Agi:** 5 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 25 **RM** 50 **RP** 30 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 10 Físico, 60 Látigo Cepa

Habilidades esenciales: Tamaño innatural, Inmunidad (Agua, Eléctrico), *Vulnerabilidad (Fuego, Hielo)*.

Poderes: Látigo Cepa, Somnífero, RM +20.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Persuasión 20, Sigilo 30, Ocultarse 20, Herbolaria 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Planta estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Agua y Eléctrico.

Somnífero: Tangela puede lanzar este polvo hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD) y lo dispersa en un área de 3 metros de radio. Puede realizarlo un máximo de 4 veces al día. Si el oponente no logra evadir el ataque, debe superar una RM 80 o quedar en estado de Dormido [130 PD].

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Hielo, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Sus tentáculos le ayudan a atrapar su comida, y los puede estirar todo lo que quiera, su fisiología interna es muy débil. El cuerpo entero de Tangela está envuelto en unas largas hojas similares a las algas marinas. Sus hojas se agitan cuando anda.

POKEDEX NIVEL 3

A Tangela se le desprenden los tentáculos con facilidad en cuanto se los agarras, y no sólo no le duele, sino que le resulta muy útil para escapar rápido. Al día siguiente le crecen de nuevo.

Kangaskhan

POKEMON MADRE

Número: 115
Tipo: Normal
Altura: 2,20m
Peso: 80kg
Rareza: Común
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 80 **Puntos de Vida:** 125
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 7 **Vol:** 6 **Per:** 6
RF 60 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 60 Parada
Daño: 50 Arañazo

Habilidades esenciales: Vulnerabilidad (Roca, Lucha).
Poderes: Arma natural: Arañazo, Resistencias físicas +20, TA 3.

Hab. Secundarias: Advertir 40, Buscar 30, Atletismo 30, Intimidar 30, Persuasión 40, Proezas de Fuerza 30.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Lucha, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Posee en su estómago una gran bolsa para cuidar a sus crías, aunque no siempre las lleva ahí. Es un Pokemon con un gran instinto maternal, ataca a cualquiera que se acerque a su cría. Se desconoce el ciclo de vida de Kangaskhan, pues ninguno ha permitido que nadie toque a su cría hasta que sea adulta.

POKEDEX NIVEL 3

Debido al carácter maternal de este Pokemon, cuando un Kangaskhan encuentra una cría perdida de otro Pokemon, o un huevo, no dudará en intentar cuidarlo hasta que nazca o se ponga fuerte y pueda subsistir por sus propios medios.

A pesar de su apariencia, Kangaskhan es herbívoro, por lo tanto no come carne humana, aunque si se le enfurece lo suficiente puede llegar a molestar mucho y destruir todo a su alrededor.

Horsea

POKEMON CABALLO DE MAR

Número: 116
Tipo: Agua
Altura: 40cm
Peso: 8kg
Evolución: Nivel 32
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Novel

PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 45
Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 7 **Con:** 3 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 20 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 45 Natural
Habilidad de defensa: 55 Esquiva
Daño: 0 Físico, 60 Burbujas

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Poderes: Burbujas, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Atletismo 20, Ocultarse 30, Nadar 30, Persuasión 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es uno de los Pokemon favoritos de las chicas adolescentes por su forma y belleza. No es muy hábil luchando por lo que tarda mucho en evolucionar. Su tinta está compuesta por barro y algas por lo que debe comer de eso de vez en cuando.

POKEDEX NIVEL 3

Le gusta mezclarse con las personas y otros Pokemon acuáticos, aunque es muy miedoso. Si siente que está en peligro escupirá toda su tinta a su rival para huir lo más rápido que pueda.

Su principal hábitat son los arrecifes coralinos, donde algunos corales le sirven de camuflaje. Horsea se agarra con su fuerte cola a estos y espera a que las corrientes marinas le arrastren hasta el zooplancton y fitoplancton.

Seadra

POKEMON DRAGÓN MARINO

Número: 117
Tipo: Agua
Altura: 1,20m
Peso: 25kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +50
Fue: +2 **Des:** +1 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Ciclón.

Chorro de Agua: Los Seadra aprenden el ataque Chorro de Agua de forma automática si es que aún no lo conocían.

Ciclón: El Pokemon gira a gran velocidad, creando un torbellino de agua a su alrededor, para luego lanzarlo contra sus rivales. El efecto de esta técnica perdura hasta recorridos 25 metros, en los cuales atacará a todo aquel con quien se tope (20 PD). El Ciclón no puede ser Parado (20 PD), y afecta en un área de 3 metros de radio. Causa 100 puntos de Daño base y puede realizarlo hasta 3 veces al día. Ciclón es un ataque de Tipo Dragón.

Piel Venenosa: La piel de los Seadra tiene un veneno potente que afecta al contacto. Para resistirse al mismo debe superarse una RV contra 40 o quedar en estado de Dolor. El veneno es de nivel 20, de efecto automático (+10 al nivel) y por contacto (+10 al nivel). Cada vez que un Seadra es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, hay un 50% de probabilidad de que el agresor toque alguna de sus púas.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El único objetivo de Seadra es fortalecerse, tiene el poder para disparar un chorro de agua tan fuerte o más que la manguera de los bomberos y con una asombrosa precisión, capaz de atinarle a objetos en movimiento a gran velocidad, lo que utiliza para derribar algunos insectos.

POKEDEX NIVEL 3

Está siempre enfurecido, por lo que no es muy amigable. Su hobbie es disparar agua a todo humano que se le acerque.

Si recibe un ataque con contacto de cuerpo a cuerpo, el Pokemon atacante quedará envenenado. Las aletas de este Pokemon son sumamente filosas.

Goldeen

POKEMON PEZ

Número: 118
Tipo: Agua
Altura: 60cm
Peso: 15kg
Evolución: Nivel 33
Rareza: Común
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Medio



Categoría: Novel
PD disponibles: 85 **Puntos de Vida:** 45
Fue: 3 **Des:** 4 **Agi:** 5 **Con:** 3 **Pod:** 6 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 20 **RM** 35 **RP** 30 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 35 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 60 Cornada, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).

Poderes: Arma natural: Cornada, Chorro de Agua, Movimiento acuático.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 20, Atletismo 30, Ocultarse 20, Nadar 30, Persuasión 20.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
Vulnerabilidad: Su naturaleza lo hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Goldeen es un elegante pez Pokémon que habita numerosos ríos y lagunas, incluso su entrenador puede utilizarlo en agua salada sin que reciba algún daño.

Es llamado Reina del Mar debido a su belleza y a sus elegantes aletas que se asemejan a un pez ornamental, conocido en muchos países como bailarinas. Algunas personas creen que Goldeen es exclusivamente hembra por su aspecto, pero existen tanto hembras como machos.

POKEDEX NIVEL 3

Se trata de un Pokémon pacífico, pero que no dudará en defender su territorio de cualquier forastero. Se debe tener cuidado con su poderoso cuerno y hay que tener en cuenta que es un nadador muy veloz.

Una buena táctica para atraparlo es conseguir sacarlo del agua: Goldeen es uno de los pocos Pokémon que no pueden combatir en tierra.

Seaking

POKEMON PEZ

Número: 119
Tipo: Agua
Altura: 1,30m
Peso: 39kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Dificil



Categoría: Novel
PD disponibles: +100
Fue: +3 **Des:** +1 **Con:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Supersónico.

Supersónico: Este ataque le permite a Seaking dirigir un sonido capaz de confundir a su objetivo. Hasta un máximo de 25 metros, el ataque exige superar una RM contra 80 o quedar en estado de Confusión, que a efectos de juego equivale a un 50% de posibilidades (cada asalto durante 5 asaltos) de tener un penalizador -40. Puede realizarlo 5 veces al día. |80 PD|

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El cuerno que tiene en su cabeza le sirve para cavar sus nidos, donde pone sus huevos, pero también lo usa para atacar a aquellos que se acerquen a su familia.

POKEDEX NIVEL 3

La diferencia entre macho y hembra solo es visible por el tamaño de su cuerno, más pequeño en las hembras. A pesar de su apariencia dócil, este Pokémon puede llegar a ser muy violento si es provocado. Suele atacar a pescadores cerca de su territorio y si se encuentra en temporada de desove, este ataque será aún más furioso.

Staryu

POKEMON ESTRELLA

Número: 120
Tipo: Agua
Altura: 80cm
Peso: 35kg
Evolución: Piedra Agua
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 35 **Puntos de Vida:** 85
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 7 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 4
RF 30 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 15 Físico, 60 Giro Rápido

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).

Poderes: Giro Rápido, Movimiento acuático, Regeneración 10.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Persuasión 10, Nadar 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.

Giro Rápido: Consiste en un ataque especial que traslada al Pokémon hasta un máximo de 25 metros, golpeando a todo cuerpo que se encuentre en su camino (el Pokémon realiza una única tirada de ataque). Puede doblar su trayectoria libremente si logra superar una prueba de Agilidad (cada giro reduce su Agilidad en 1 para su próxima maniobra), pero como máximo podrá desplazarse los metros ya indicados (costo: 60 PD). El ataque será neutralizado con una Parada exitosa. Causa 60 puntos de Daño base, y tiene 5 usos diarios.

Vulnerabilidad: Su naturaleza lo hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Staryu es una estrella de mar Pokémon. Su cuerpo principal es de color dorado, una formación del oro en el centro de su frente. El mismo centro de su cuerpo es un órgano exterior que se asemeja a una joya roja llamada "la base". Hay un lazo del oro alrededor de una de sus patas. Si esa joya empieza a parpadear significará que el Pokémon está débil.

POKEDEX NIVEL 3

Las células de su cuerpo no deben estar muy diferenciadas debido a su gran y rápida capacidad de regeneración. Si pierde una de sus extremidades, igual que las estrellas, puede regenerarla.

El oro de su cuerpo puede que lo use como componente estructural para dar la forma a partir de este patrón, también puede que lo use para reacciones químicas en su cuerpo como la capacidad de generar luz en su núcleo.

Starmie

POKEMON ESTRELLA

Número: 121
Tipo: Agua
Altura: 1,10m
Peso: 80kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Int:** +1 **Per:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.

Nuevos Poderes: Chorro de Agua, Regeneración +4.

Chorro de Agua: Los Starmie aprenden el ataque Chorro de Agua de forma automática si es que aún no lo conocían.

Regeneración: La capacidad regenerativa de Starmie se incrementa de manera considerable, sumando 4 puntos a lo que ya poseyera.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es la evolución de Saryu. Su cuerpo tiene 10 picos que le permiten golpear con gran intensidad. Este Pokémon tiene un cuerpo geométrico que le da un aspecto extraterrestre.

POKEDEX NIVEL 3

Si a Starmie se le rompe el cristal del centro se debilitará y no podrá seguir luchando hasta que se le regenere. La gema es muy hermosa y brilla con los colores del arco iris, por lo que es elegido por muchos entrenadores para los concursos Pokémon.

Se sabe que si una de sus partes es cortada ésta se regenerará y de ese trozo saldrá un Saryu. También este Pokémon suele ser cazado por su brillante gema que le quitan y la venden en el mercado como una joya; luego los dejan en libertad para que se les regenere.

Mr. Mime

POKEMON MIMO

Número: 122
Tipo: Psíquico
Altura: 1,30m
Peso: 55kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil

Categoría: Mentalista
PD disponibles: 75 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 9 **Agi:** 5 **Con:** 5 **Pod:** 5 **Int:** 8 **Vol:** 9 **Per:** 5
RF 30 **RM** 30 **RP** 70 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 10 Natural
Habilidad de defensa: 0 Esquiva
Daño: 10 Físico

Habilidades esenciales: Acceso a disciplinas psíquicas, Mantenimiento añadido, *Vulnerabilidad (Fantasma, Siniestro)*.
Poderes: RP +30.

Potencial Psíquico: 90
CV totales: 20 **CV libres:** 2 **Innatos:** 1
Disciplinas

Telequinesis: Impacto Telequinético, Escudo Telequinético, Repulsión.
Matriciales: Sentir Matrices.

Proyección Psíquica: 60

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 20, Persuasión 30, Ocultarse 20, Intimidar 15, Sigilo 15, Trucos de Manos 30.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fantasma, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Siniestro, que les infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon es difícil de encontrar en estado salvaje. Es la estrella de muchos circos. Muchos viajeros chocan con los espejos invisibles que deja por ahí. Es, además, muy conocido como mascota: muchas amas de casa lo capturan para que les ayude con las tareas caseras.

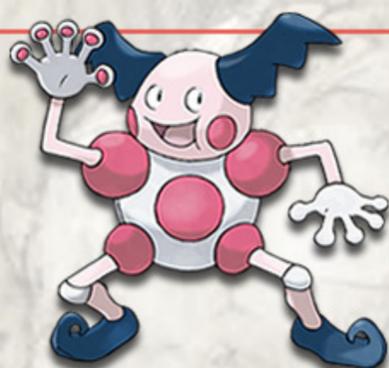
Es muy hábil con sus manos: corta rápidamente cualquier alimento, es capaz de tomar dos cosas con la misma mano, y es especialista en malabares. Es muy inteligente y dócil.

POKEDEX NIVEL 3

Los Mr. Mime son capaces de solidificar el aire que los rodea, gracias a que por las yemas de sus dedos pueden emanar fuerzas psíquicas que resultan fáciles de manejar. Esta habilidad la poseen todos los Mr. Mime y por esta razón no es considerada como una habilidad especial.

Junto con Sudowoodo son los Pokémon "imitación" por excelencia. Mr. Mime es un experto en copiar el comportamiento de otras personas o Pokémon; es una habilidad natural que poseen desde que nacen.

Se alimenta de lo que le sirva su entrenador. En este aspecto no es muy exigente, aunque requiere un mínimo de higiene en cuanto a la calidad de los alimentos se refiere.



Scyther

POKEMON MANTIS

Número: 123
Tipo: Bicho / Volador
Altura: 1,50m
Peso: 56kg
Evolución: Nivel 28
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Dificil
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 10 **Puntos de Vida:** 95
Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 10 **Con:** 6 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 8 **Per:** 5
RF 35 **RM** 30 **RP** 60 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 75 Natural
Habilidad de ataque: 65 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 65/45 Cortes Furia

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta), *Vulnerabilidad (Fuego, Roca)*.
Poderes: Arma natural: Cortes Furia, Vuelo natural 8, RP +20.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 40, Acrobacias 40, Intimidar 30, Estilo 15, Sigilo 20.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Planta.

Danza Espada: Aunque los Scyther inexpertos no saben esta técnica, a partir de nivel 4 son capaces de aprenderla. Danza Espada es una técnica del Ki que incrementa el Ataque del Pokémon. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir en la técnica deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

Doble Equipo: Una técnica particular y de gran utilidad en combate, los Scyther pueden aprenderla a partir de nivel 4. Consiste en una técnica del Ki que utiliza el efecto de Espejismo, aunque también puede mejorar alguna habilidad del Pokémon, como el Daño o el Crítico.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

A este Pokémon se le conoce como la mantis guerrera. Armado con unas potentes y afiladas guadañas y unas alas poco desarrolladas este Pokémon es extremadamente veloz. Esta velocidad, combinada con sus cuchillas, le permite cortar elementos de gran grosor relativamente rápido. Vive en grupos en profundos bosques llenos de árboles con savia.

POKEDEX NIVEL 3

Scyther es un Pokémon valiente, fiero y orgulloso que no teme a nada ni a nadie, capaz de luchar hasta que se le acabe la última gota de aliento. Sus enormes guadañas son "espadas Pokémon", sin dudas todo un guerrero insecto. No puede ver el color rojo ya que le altera mucho.

Jynx

POKEMON HUMANOIDE

Número: 124
Tipo: Hielo / Psíquico
Altura: 1,40m
Peso: 40kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Fácil

Categoría: Novel
PD disponibles: 55 **Puntos de Vida:** 60
Fue: 5 **Des:** 8 **Agi:** 4 **Con:** 4 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 25 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 25 **RE** 25

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 45 Esquiva
Daño: 40 Doble Bofetón, 80 Rayo Hielo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Hielo), *Vulnerabilidad (Fuego, Acero, Lucha, Roca)*.
Poderes: Arma natural: Doble Bofetón, Rayo Hielo, Beso Dulce.



Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Persuasión 20, Ocultarse 20, Sigilo 20, Intimidar 10.

Inmunidad: Por ser de Tipo Hielo estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Doble Bofetón: Chansey posee la técnica Doble Bofetón, con la cual realiza un ataque adicional sin penalizadores.

Rayo Hielo: Consiste en un rayo congelante poderoso, que se lanza hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), y tiene un Daño base de 80. Si el objetivo es golpeado, debe superar una RF contra 80 o quedar en estado de Paralisis Parcial. Este estado es provocado por el hielo, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antihielo. Tiene 3 usos diarios.

Beso Dulce: Esta técnica consiste en un beso lanzado al aire, que afecta a un objetivo que esté a una distancia máxima de 25 metros. Si no supera una RM contra 80 quedará en estado de Fascinación por 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no supere la prueba. Puede hacerlo 3 veces al día.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace vulnerables a los ataques de Tipo Fuego, Acero, Lucha y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Jynx se caracteriza por tener un parecido especial con los humanos. Le encanta moverse y bailar con ritmo y gracia. Sus labios son la parte más sensible de su cuerpo, y los utiliza para examinar objetos y a otros seres vivos, por lo que tiene fama de besucón.

POKEDEX NIVEL 3

Uno de sus rasgos es el amplio abanico de alaridos que tiene. Según parece, cada uno significa algo. Se está intentando descifrar lo que dice cuando habla.

Las Jynx son Pokemon muy vanidosos, ya que cuidan mucho sus largas cabelleras; ésto no es solo por estética, si no tambien porque la pueden usar para atacar apretando a sus enemigos.

Jynx es un Pokemon muy pacífico, que no le gusta la pelea, ya que la mayor parte del tiempo se la pasa bailando. Es conocida por ayudar a todas las personas y los Pokemon que lo necesiten.

Electabuzz

POKEMON ELECTRIZANTE

Número: 125
Tipo: Eléctrico
Altura: 1,10m
Peso: 30kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 40 **Puntos de Vida:** 110
Fue: 8 **Des:** 10 **Agi:** 5 **Con:** 7 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 35 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 65 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 50 Puñetazo, 80 Impactrueno

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Poderes: Arma natural: Puñetazo, Impactrueno.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Atletismo 20, Intimidar 35, Proezas de Fuerza 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Eléctrico estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Impactrueno: Hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), el Pokemon despide una descarga eléctrica que de 80 puntos de daño base. Puede realizarla un máximo de 3 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 80 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

Puño Trueno: A partir del nivel 4 los Electabuzz pueden aprender la técnica Puño Trueno, la cual puede incrementar su Daño base o Ataque de manera considerable, además de causar daño del Tipo Eléctrico.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Electabuzz es un Pokemon bastante violento y fuerte. No se deja ver mucho en hábitats distintos a las plantas de energía, en las que se alimenta de la electricidad que se genera en ellas. También se le puede encontrar en sabanas despejadas.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando hay tormentas eléctricas intercepta los rayos para alimentarse de su energía eléctrica. Cuanta más electricidad acumule, más fuertes serán sus ataques. Ha habido casos en los que la tremenda energía de estos Pokemon ha generado apagones en las ciudades.

Cuando va a atacar, gira los brazos rápidamente, aunque a veces los gira tanto que al rival le da tiempo a huir.

Magmar

POKEMON ESCUPE FUEGO

Número: 126
Tipo: Fuego
Altura: 1,30m
Peso: 45kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 0 **Puntos de Vida:** 125
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 60 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 60 Natural
Habilidad de defensa: 70 Parada
Daño: 50 Puñetazo, 100 Lanzallamas

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), Vulnerabilidad (Agua).
Poderes: Arma natural: Puñetazo, Lanzallamas, Resistencias físicas +20, Regeneración 14 condicionada.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 20, Proezas de Fuerza 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de su mismo elemento.

Regeneración: Los Magmar poseen una increíble capacidad regenerativa cuando descansan rodeados por fuego o lava. Bajo estas circunstancias su Regeneración pasa a ser de 14.

Puño Fuego: A partir del nivel 4 los Magmar pueden aprender la técnica Puño Fuego, la cual puede incrementar su Daño base o Ataque de manera considerable, además de causar daño del Tipo Fuego.

Pantallahumo: Magmar puede aprender la técnica Pantallahumo, con la cual se rodea de vapor caliente y perjudica la precisión del rival. En términos de juego, es una técnica de Ki que incrementa su Defensa. Para mejorar el bono, Magmar puede recurrir a combinarlo con un Escudo de Energía, lo que le quitará todo penalizador por intentar defenderse contra ataques a distancia. Ya que puede convertirse en una estrategia muy compleja, solo los Magmar expertos pueden aprovecharla por completo.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Magmar es un Pokemon constituido por fuego, y sus ataques son mucho más fuertes que los de su pre-evolución, pudiendo llegar a temperaturas el doble de elevadas.

Tiene una llama en la cola que lo mantiene vivo, al igual que a otros Pokemon de Tipo Fuego como Charmander. Además, tiene dos pequeñas llamas en la cabeza a diferencia de su pre-evolución. Por último sus brazos tiene una especie de formaciones que hace que parezca que lleva mangas con flecos.

Cuando respira profundamente se forman olas de calor alrededor de su cuerpo que dificultan la visión.

POKEDEX NIVEL 3

El fuego es su sistema para recuperarse ya que cierra sus heridas, y por esta razón suele vivir en el núcleo de volcanes activos. Magmar prefiere los lugares más ardientes, por ejemplo en las cercanías de los volcanes. Es incluso capaz de vivir dentro del propio magma.

Siempre que un Magmar se encuentra en un entorno que le resulta demasiado frío, lanza llamas para calentar la zona a su paso.

Se les puede ver por las cercanías cuando hay o va a haber una erupción volcánica. A veces están alrededor del cráter, haciendo un tipo de "ritual", del cual se dice que es para calmar el volcán.

Magmar puede escupir potentes llamas por su boca que pueden destruir casi la totalidad de su entorno. También puede crear humo a base de ataques como Pantallahumo y Humareda. Es capaz de usar ataques físicos como Puñodinámico, Megapuño y Puño Fuego.



Pinsir

POKEMON ESCARABAJO

Número: 127
Tipo: Bicho
Altura: 1,50m
Peso: 55kg
Rareza: Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 70 **Puntos de Vida:** 135
Fue: 8 **Des:** 7 **Agi:** 5 **Con:** 9 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 60 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 60 Parada
Daño: 50 Pinzas

Habilidades esenciales: Inmunidad (Planta), *Vulnerabilidad (Fuego, Roca)*.
Poderes: Arma natural: Pinzas, Presa 8, Resistencias físicas +20, TA 4.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 30, Intimidar 35, Proezas de Fuerza 35.

Inmunidad: Por sus características estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Tipo Planta.

Presa: Los Pinsir son expertos en atrapar a sus rivales entre sus pinzas, de modo de dejarlos fuera de combate lo más pronto posible. Sus pinzas son especialmente buenas para la maniobra Presa, por lo que pueden realizarla sin penalizadores, con Fuerza 8.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Fuego y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Pinsir es un Pokémon insecto que habita en los bosques que contienen árboles de savia, ya que se alimenta de ésta. Es un Pokémon con un temperamento fuerte, de color café, con unas largas pinzas afiladas en la parte superior de su cabeza que permite el corte de las ramas, y con su boca que contiene más de 20 dientes pequeños.

POKEDEX NIVEL 3

Extrae la savia con su poderosa mandíbula. Este Pokémon no soporta el frío, que hace que le cueste moverse, por lo que cuando llega la noche cava madrigueras en el suelo usando sus cuernos. Sus pinzas son tan afiladas que pueden tirar un árbol.

Los Pinsir tienen mucha rivalidad con los Heracross puesto que a los dos les gusta beber la savia, y porque los Pinsir son muy agresivos y territoriales mientras que los Heracross son muy pacíficos y amigables.

Es solo Tipo Bicho pero aún así sabe usar varios ataques de tipo lucha.

Tauros

POKEMON TORO

Número: 128
Tipo: Normal
Altura: 1,40m
Peso: 90kg
Rareza: Común
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Absurdo



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 15 **Puntos de Vida:** 310 Acumulación
Fue: 10 **Des:** 8 **Agi:** 4 **Con:** 8 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 9 **Per:** 5
RF 70 **RM** 25 **RP** 40 **RV** 70 **RE** 70

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 75 Embestida

Habilidades esenciales: *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.
Poderes: Arma natural: Embestida (Daño +20, Crítico +20), Terremoto, Tipo de movimiento +3, Resistencias físicas +30.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Atletismo 40, Intimidar 30,

Proezas de Fuerza 30, Resistir el Dolor 20, Nadar 20.

Terremoto: Tauros golpea el suelo con tal fuerza que crea un pequeño terremoto en un área de 5 metros de radio. Tiene un Daño base de 100 puntos y puede realizarlo hasta 5 veces al día.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokémon al que fácilmente se le puede ver en llanuras, normalmente se encuentra en numerosas manadas de decenas de individuos. Tiene tres colas que le ayudan a ganar gran velocidad y mantener el equilibrio; también tiene una espesa melena que le es útil para cubrirse en climas desfavorables y tres perlas en la frente que le ayudan a amortiguar embestidas para así protegerse de ser desnucado. Puesto que siempre son machos, es compatible con Miltank para emparejarse.

POKEDEX NIVEL 3

Tauros es un excelente Pokémon si es que quieres entrenarlo ya que su gran fuerza de ataque y su extrema velocidad le dan una potente ventaja para poder vencer al contrincante de un solo golpe, además de esto hay que tener en cuenta que es sumamente resistente.

Se sabe que son Pokémon muy fieles a su entrenador y tienen una gran nobleza. Sin embargo, cuando de proteger se trata no dudará en hacer una gran embestida. Cuando están en manadas y alguno se llega a alterar por cualquier motivo, instintivamente todos saldrán corriendo, así no sepan la causa del altercado. Después de que se inicia la estampida no hay poder capaz de detenerla.

A pesar de ser un ungulado, Tauros es un excelente nadador capaz de cruzar ríos torrenciales y lagunas.

Magikarp

POKEMON SALMÓN

Número: 129
Tipo: Agua
Altura: 90cm
Peso: 10kg
Evolución: Especial
Rareza: Común
Rebeldía: Rutinario
Tolerancia: Fácil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 335 **Puntos de Vida:** 35 Acumulación
Fue: 2 **Des:** 2 **Agi:** 2 **Con:** 2 **Pod:** 2 **Int:** 2 **Vol:** 2 **Per:** 5
RF 10 **RM** 10 **RP** 10 **RV** 10 **RE** 10

Turno: 50 Natural
Habilidad de ataque: -20 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 0 Físico

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Tamaño innatural, *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Poderes: Movimiento acuático, TA 5.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 10, Nadar 20.

Evolución Especial: Los Magikarp son Pokémon inútiles en combate a los cuales les es extremadamente difícil conseguir experiencia y pasar de nivel. Por lo tanto, evolucionan de forma especial, cuando el PkM considere que la situación lo amerita. Cuando los Magikarp evolucionan a Gyarados, a diferencia de los demás Pokémon, el jugador puede asignar la totalidad de sus PD como si los hubiera entrenado.

Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokémon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.
TA: Los Magikarp poseen una piel increíblemente dura que no permite que sean comidos a menos que se los prepare con dedicación. Esta piel les otorga una TA física 5.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Magikarp es prácticamente inútil en combate; solo sirve para salpicar, y se le considera muy débil. Esta conducta llevó a científicos a estudiarlos en profundidad. Con todo, en realidad es un Pokémon muy práctico. Sobrevive en cualquier medio acuático, aunque esté contaminado.

A veces es capaz de saltar alto, pero nunca más de 2 metros. Este Pokémon salta y chapotea sin razón alguna. Es una presa fácil para Pidgeotto que lo atrapa en pleno salto.

Magikarp parece ser un Pokémon sin emociones; por esa razón se cree que evolucionará cuando sienta rabia, resentimiento o celos.

POKEDEX NIVEL 3

En un pasado lejano, era más fuerte que sus descendientes de hoy en día. Puede encontrarse nadando en mares, lagos, ríos y charcos aunque si la corriente del río es fuerte, se lo llevará por delante ya que los músculos con los que nada son débiles; por esta razón muchos Magikarp van a parar a piscinas naturales.

Gyarados

POKEMON DRAGÓN MARINO

Número: 130
Tipo: Agua / Volador
Altura: 6,50m
Peso: 235kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +9 **Des:** +5 **Agi:** +5 **Con:** +9 **Pod:** +5 **Int:** +3 **Vol:** +8

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).

Nuevos Poderes: Arma natural: Mordisco, Chorro de Agua, Furia Dragón.

Furia Dragón: Consiste en una esfera de fuego de gran poder, la cual tiene un alcance de 25 metros; causa un Daño base de 100 puntos y un Crítico aumentado en +20. Puede realizarlo hasta 3 veces al día. A pesar de ser una bola de fuego, esta técnica es considerada de Tipo Dragón.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokemon extremadamente violento. Se han visto manadas de ellos destrozando y devorando todo en ciudades enteras con sus Hiper Rayos. Este Pokemon vive tanto en aguas dulces como marinas, pero a diferencia de Magikarp, Gyarados es muy territorial y agresivo. No dudará ni un segundo en atacar a cualquier Pokemon que entre en su territorio.

POKEDEX NIVEL 3

La única diferencia entre macho y hembra es que el macho tiene los bigotes azules, y la hembra los tiene blancos.

A pesar de su mal carácter, si un Gyarados es entrenado desde que es un Magikarp, siente un total respeto por su entrenador que protegerá por encima de todo.

En la Mitología clásica era representado como la furia del dios del mar Poseidón. En esa época los Gyarados podían volar gracias a que sus aletas eran mucho más grandes y estaban diseñadas para el vuelo, y destruían campos, pueblos y todo lo que encontraba a su paso. Pero los dioses pronto se dieron cuenta que exterminarían a humanos y Pokemon si dejaban dar paso a esta increíble bestia, y por lo tanto los mandaron a las profundidades de los mares.

En numerosas ocasiones, muchas personas han jurado ver un Gyarados gigante y rojo volar por los cielos con sus alas blancas.

Lapras

POKEMON TRANSPORTE

Número: 131
Tipo: Agua / Hielo
Altura: 2,50m
Peso: 220kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Fácil
Tolerancia: Difícil

Categoría: Novel
PD disponibles: 15 **Puntos de Vida:** 115
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 5 **Con:** 8 **Pod:** 5 **Int:** 8 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 40 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 40 **RE** 40

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 40 Cabezazo, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).

Poderes: Arma natural: Cabezazo, Chorro de Agua, Movimiento acuático, Rayo Hielo.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Persuasión 50, Nadar 40.



Inmunidad: Por ser de Tipo Agua estos Pokemon reciben la mitad de cualquier daño producido por ataques de Fuego y de su mismo elemento.

Rayo Hielo: Consiste en un rayo congelante poderoso, que se lanza hasta una distancia máxima de 10 metros (menos del mínimo mostrado en la tabla de Ataque Especial, con costo de 5 PD), y tiene un Daño base de 80. Si el objetivo es golpeado, debe superar una RF contra 80 o quedar en estado de Parálisis Parcial. Este estado es provocado por el hielo, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antihielo. Tiene 3 usos diarios.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Eléctrico, los cuales les infligen doble daño, y los del Tipo Planta, que le infligen un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Lapras es un Pokemon amable que vive en los mares. No le molesta llevar a los viajeros en su espalda. Esa naturaleza tranquila ha llevado a la especie al borde de la extinción.

Tiene propiedades místicas; puede comunicarse con los humanos y entender su lenguaje. Es una criatura probablemente omnívora pues posee pequeños y afilados colmillos.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokemon es posiblemente de agua salada, pero también es capaz de nadar durante algún tiempo en agua dulce. Tiene una gran habilidad para nadar en todo tipo de corrientes marinas, pero prefiere los lugares de aguas tranquilas. Los Lapras realizan una migración anual de aguas frías a aguas cálidas para criar a sus pequeños, aunque es nativo de aguas glaciares.

Por las noches se pueden escuchar sus tristes cantos en los mares. Se dice que llaman a otro de su propia especie ya que, por culpa de los humanos, quedan realmente pocos.

Le encanta surcar los mares con gente y Pokemon en su lomo. Lapras es muy leal a su entrenador ya que le toma un cariño impresionante y es capaz de dar su vida por él, pero más que para pelear es un perfecto Pokemon para concursos debido a su elegancia y porte, además de ser Tipo Hielo, que le da un gama de ataques hermosos como Rayo Hielo o Frío Polar. Solo los coordinadores más experimentados y expertos pueden darse el lujo de tener a Lapras en su equipo.

Ditto

POKEMON TRANSFORMACIÓN

Número: 132
Tipo: Normal
Altura: 30cm
Peso: 4kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Muy Difícil

Categoría: Novel
PD disponibles: 125 **Puntos de Vida:** 45
Fue: 3 **Des:** 3 **Agi:** 3 **Con:** 3 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 20 **RM** 30 **RP** 30 **RV** 20 **RE** 20

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 40 Natural
Habilidad de defensa: 40 Esquiva
Daño: 0 Físico

Habilidades esenciales: Incansable.
Poderes: Metamorfismo avanzado.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 20, Intimidar 10, Persuasión 20, Acrobacias 10.

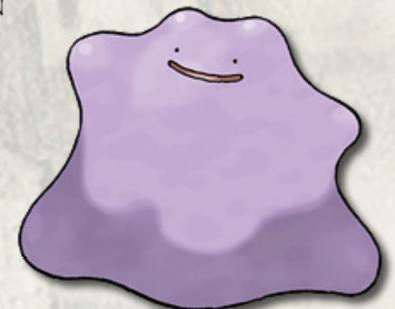
Metamorfismo: Ditto puede transformarse en cualquier Pokemon que haya visto. Al hacerlo copia todas sus puntuaciones de Característica, con lo que cambia todos sus bonos correspondientes. Por esta razón, en sus Habilidades de Combate y Secundarias no se han reflejado estos bonos. Además, Ditto puede copiar todas las técnicas poseídas por el Pokemon, sin embargo, debe gastar temporalmente sus PD disponibles con el fin de comprarlas; por lo tanto, las técnicas pueden terminar siendo tanto más poderosas que las originales, o menos fuertes, dependiendo de su nivel. Las Habilidades esenciales son copiadas perfectamente, ganando todas sus ventajas y desventajas.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Ditto toma la forma de una figura amorfa color violeta. Da la impresión que no tiene cerebro u órganos vitales, pero actúa y se comunica como cualquier Pokemon normal, y su cuerpo violeta es bien resistente.

Puede reorganizar su estructura celular en la de cualquier Pokemon cercano a él, para verse como tal y poder incluso usar sus habilidades.

Los científicos aún están estudiándolo, pero aparentemente expande sus células para acomodarse al tamaño del Pokemon al que está copiando.



POKEDEX NIVEL 3

Algunos son capaces de transformarse en objetos inanimados que no tengan nada que ver con Pokemon, como un libro o un pequeño cañón de artillería. Muchos se convierten en una piedra antes de dormirse para evitar ser atacados.

Cuando un Ditto sonríe estando transformado, no puede mantenerla y la pierde. Esta es una de sus mayores debilidades.

Eevee

POKEMON EVOLUCIÓN

Número: 133
Tipo: Normal
Altura: 30cm
Peso: 6,5kg
Evolución: Piedras Evolutivas
Rareza: Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Dificil



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: 20 **Puntos de Vida:** 80
Fue: 5 **Des:** 5 **Agi:** 8 **Con:** 5 **Pod:** 4 **Int:** 6 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 30 **RM** 25 **RP** 35 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 80 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 70 Esquiva
Daño: 40 Embestida

Habilidades esenciales: Vulnerabilidad (Lucha, Roca).
Poderes: Arma natural: Embestida, Ataque Arena, Turno +20.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 30, Rastrear 20, Acrobacias 30, Atletismo 30, Persuasión 30, Sigilo 20, Ocultarse 20, Estilo 15, Saltar 15.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Lucha y Roca, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Eevee es un Pokemon de Tipo Normal que se asemeja en tamaño y forma a un pequeño zorro; posee largas orejas puntiagudas y una cola en forma de pincel. El color predominante de su pelo es el marrón oscuro, con un tono crema en el cuello y el final de la cola; la zona del cuello presenta un pelaje más denso y largo. Sus ojos tienen un tono marrón, su pelaje es suave y corto.

Eevee es conocido debido a sus numerosas evoluciones, la inestabilidad genética de Eevee le permite transformarse al ser expuesto a las Piedras Elementales y de esta manera ser capaz de evolucionar en 7 Pokemon de distintos elementos.

POKEDEX NIVEL 3

Eevee es un Pokemon ideal como mascota, es fiel, cariñoso, juguetón, inteligente y noble, lo que lo hace perfecto para ser compañía de niños pequeños. También al ser de apariencia bella, fina y tierna es excelente para participar en los Concursos Pokemon. A los niños y a las niñas les fascina por su belleza y dulzura.

Vaporeon

POKEMON SIRENA

Número: 134
Tipo: Agua
Altura: 80cm
Peso: 30kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: +60
Fue: +1 **Des:** +3 **Con:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Agua), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Chorro de Agua, Movimiento acuático, Turno + 20, Camuflaje camaleónico condicionada.

Chorro de Agua: Por su nueva naturaleza, al evolucionar Vaporeon aprende de forma automática el ataque Chorro de Agua.
Movimiento acuático: Con un cuerpo totalmente adaptado al agua, los

Vaporeon son capaces de moverse con total naturalidad en ella.

Camuflaje: Los Vaporeon pueden camuflarse perfectamente cuando se encuentra dentro del agua, por lo que intentar verlos cuando están quietos requiere un control de Absurdo en Buscar y Casi Imposible en Advertir. Si se mueve, la dificultad baja a Muy Dificil en Buscar y Absurdo en Advertir.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

El cuerpo de Vaporeon está adaptado al nado principalmente gracias a su cola rematada por una aleta caudal. Sus orejas puntiagudas le ayudan a propulsarse cuando bucea. Tiene la capacidad única de volverse invisible dentro del agua.

Vaporeon es capaz de mantenerse más de dos horas bajo el agua sin necesidad de respirar. Aunque está principalmente adaptado al nado, es un excelente corredor y tiene una enorme agilidad en tierra.

POKEDEX NIVEL 3

Vaporeon es un Pokemon muy alegre que se puede ver fácilmente saltando en el agua delante de los barcos, haciendo piruetas y figuras para llamar la atención a las personas que los observan.

Numerosas leyendas cuentan que los Vaporeon y los Kingdra eran los Pokemon favoritos del dios del mar Poseidón, y que estos acudían a ayudar a los marineros de corazón puro que se caían al mar en una tormenta, mostrando la compasión del dios.

Jolteon

POKEMON RELÁMPAGO

Número: 135
Tipo: Eléctrico
Altura: 80cm
Peso: 25kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: +60
Fue: +1 **Des:** +1 **Agi:** +2 **Con:** +2 **Vol:** +3

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico).
Nuevos Poderes: Impactrueno, Pelaje electrificado.

Impactrueno: Por su nueva naturaleza, al evolucionar Jolteon aprende de forma automática el ataque Impactrueno.

Pelaje electrificado: El cuerpo de los Jolteon tiene pelos erizados con una importante carga eléctrica. Al tener contacto con ellos puede causar una descarga. Para resistirse a la misma debe superarse una RF contra 60 o quedar en estado de Parálisis Parcial durante 1 asalto más 1 extra por cada 10 que no se haya superado la resistencia. Cada vez que un Jolteon es golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo, hay un 50% de probabilidad de que el agresor se vea afectado por esta ventaja.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Jolteon tiene pinchos en todo el cuerpo menos en las patas. Sus pelos sólo se convierten en pinchos cuando se siente amenazado o está furioso. Tiene un carácter muy variable, en un momento puede estar contento y al rato enfadado, por lo que es un Pokemon difícil de llevar.

POKEDEX NIVEL 3

Es un Pokemon muy orgulloso y arrogante a causa de su forma física, ya que tiene una gran agilidad y velocidad. Suele desafiar a otros Pokemon a correr hasta un punto, para ver quién es más veloz.

Su personalidad lo lleva muchas veces a ejercer de líder en una manada. Además tiene la habilidad de atraer rayos al lugar que él desee durante las tormentas, los cuales atrapa utilizando las agujas de su cuerpo como antenas para poder así aumentar el nivel de sus ataques eléctricos.

Flareon

POKEMON LLAMEANTE

Número: 136
Tipo: Fuego
Altura: 90cm
Peso: 25kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Dificil
Tolerancia: Muy Dificil



Categoría: Guerrero Acróbata
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +2 **Agi:** +1 **Con:** +2 **Int:** +1 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego), *Vulnerabilidad (Agua)*.
Nuevos Poderes: Lanzallamas, TA 2 *abierta*.

Lanzallamas: Por su nueva naturaleza, al evolucionar Flareon aprende de forma automática el ataque Lanzallamas.

TA: El pelaje que los Flareon poseen en el cuello y pecho hace que sea más difícil golpearlos con ataques físicos, lo que les otorga una TA 2 sólo contra ataques en esa zona, o dicho de otra manera, un ataque apuntado a cualquier otra parte de sus cuerpos no se verá perjudicado por ella. El mejorar esta armadura vuelve más voluminoso este pelaje.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Flareon es un Pokémon muy cariñoso y fiel, incluso más que sus parientes. A este Pokémon le es muy difícil enfurecerse, pero cuando siente que su entrenador está en peligro, puede transformarse en todo un luchador que no dudaría en dejar chamuscado a su rival.

Flareon posee un pelo largo y suave como el algodón, lo que le convierte en un Pokémon muy especial para los concursos, en donde sus entrenadores sacan a la luz su máxima belleza.

POKEDEX NIVEL 3

Este Pokémon muestra una rivalidad innata con su pariente Glaceon, pero en muchas ocasiones, se ha demostrado que lo que les impulsa a la lucha no es más que simple admiración mutua por ser de tipos opuestos.

Al parecer tiene una relación con Torchic y Altaria, todos estos Pokémon tienen la habilidad de disparar fuego en grandes cantidades debido a que sus estómagos se calientan por su alimentación. Suele habitar en climas cálidos, sobre todo en zonas volcánicas.

Es la evolución de Eevee que más parentesco conserva con él, ya que el pelaje del cuello, la cola y las orejas son iguales, lo único diferente es el color y el mechón de pelo que le crece en la cabeza.

Porygon

POKEMON VIRTUAL

Número: 137
Tipo: Normal
Altura: 80cm
Peso: 36kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: —
Tolerancia: —

Categoría: Novel
PD disponibles: 15 **Puntos de Vida:** 75
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 4 **Con:** 5 **Pod:** 3 **Int:** 5 **Vol:** 4 **Per:** 5
RF 30 **RM** 20 **RP** 25 **RV** 30 **RE** 30

Turno: 40 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 45 Esquiva
Daño: 35 Embestida

Habilidades esenciales: Extensión física, *Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico)*.
Poderes: Arma natural: Embestida, Conversión, Onda Trueno, Vuelo místico 4.

Hab. Secundarias: Advertir 30, Buscar 30, Intimidar 25, Persuasión 30, Acrobacias 25.

Conversión: Porygon puede cambiar su Tipo; al hacerlo, obtiene todas las ventajas y desventajas del mismo. Puede hacerlo por el Tipo de uno de los ataques que sepa, o de lo contrario, a un Tipo resistente a uno de los ataques que haya recibido en las últimas horas. [60 PD]

Vuelo místico: Los Porygon pueden levitar naturalmente y es la forma en que se desplazan. Por esta razón poseen un vuelo místico 4.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Porygon es el primer Pokémon artificial que fue creado. Tiene un cuerpo de color rosa en la espalda y la cabeza y con el estómago, los pies, la cola y el pico de color azul. Construido por Silph S.A., tiene protección anti-copia, así que es imposible duplicarlo.

Porygon es un Pokémon artificial, por lo tanto, no necesita comer.

POKEDEX NIVEL 3

Porygon puede convertirse simplemente en datos y navegar libremente por el ciberespacio.

Vive dentro de los ordenadores, transportadores de Poke Bolas, etc. Ésto hace que sean casi imposibles de atrapar, y que normalmente se consigan como un premio o regalo. Curiosamente, se pueden encontrar en el jardín Trofeo, en Sinnoh.

Omanyte

POKEMON ESPIRAL

Número: 138
Tipo: Roca / Agua
Altura: 40cm
Peso: 7,5kg
Evolución: Nivel 40
Rareza: Casi Extinto
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: 60 **Puntos de Vida:** 225 Acumulación
Fue: 4 **Des:** 5 **Agi:** 4 **Con:** 6 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 35 **RM** 25 **RP** 30 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 40 Natural
Habilidad de ataque: 55 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 10 Físico, 80 Chorro de Agua, 100 Desenrollar

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Poderes: Chorro de Agua, Desenrollar, TA 4 *abierta*.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 25, Intimidar 25, Persuasión 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Agua estos Pokémon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Fuego bajo circunstancias normales, además de recibir sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Roca.

Desenrollar: Posee las mismas características que el ataque Desenrollar descrito en la ficha de Graveler (página 37).

TA: Los Omanyte poseen un caparazón que los protege, el cual les otorga una TA 4 contra ataques físicos. Esta armadura es abierta, por lo que si el Pokémon es atacado en sus partes no protegidas, la TA no se aplica.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Planta, los cuales les infligen doble daño, y a los de Tipo Eléctrico, que les causan un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon tiene un caparazón muy fuerte en el cual puede meter todo su cuerpo blando. Tiene un mecanismo por el cual absorbe aire y lo acumula dentro del caparazón, dependiendo de la cantidad de aire que expulsa puede flotar a diversas profundidades del mar, al igual que lo hace su evolución Omastar.

POKEDEX NIVEL 3

Se le creía extinto pero eso quedó denegado, en varios laboratorios han podido ser resucitados a partir de su fósil. Se cree que siguen habiendo algunas cuevas inexploradas.

Omastar

POKEMON ESPIRAL

Número: 139
Tipo: Roca / Agua
Altura: 1m
Peso: 35kg
Rareza: Extinto
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Difícil

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +1 **Des:** +1 **Con:** +2 **Pod:** +1 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Roca), *Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta)*.
Nuevos Poderes: Arma natural: Mordisco, TA +2, Resistencias físicas +20.

TA: Los Omastar poseen un caparazón aún más fuerte que les otorga un bono +2 a su TA 10 contra ataques físicos.

Resistencias: La resistencia de estos Pokémon aumenta especialmente, por lo que sus Resistencias físicas reciben un bono de +20.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Su caparazón resistente le permite proteger su cuerpo blando. Tiene unos colmillos en la boca que son capaces de destrozarse caparazones, como el de Shellder, siendo éste su principal alimento. De su cuerpo salen pies ambulacrales que le ayudan a desplazarse sobre el fondo marino.



POKEDEX NIVEL 3

Omastar es un Pokemon extinto, por lo cual no es posible atraparlo en estado salvaje; la única manera de obtenerlo es mediante la evolución de Omanyte o reviviéndolo desde un fósil. Se dice que este Pokemon está extinto a causa de que su caparazón es demasiado pesado, lo cual lo volvía lento y le era difícil atrapar a sus presas.

Kabuto

POKEMON MARISCO

Número: 140
Tipo: Roca / Agua
Altura: 40cm
Peso: 7,5kg
Evolución: Nivel 40
Rareza: Casi Extinto
Rebeldía: Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 30 **Puntos de Vida:** 260 Acumulación
Fue: 4 **Des:** 4 **Agi:** 4 **Con:** 7 **Pod:** 4 **Int:** 4 **Vol:** 6 **Per:** 5
RF 35 **RM** 25 **RP** 35 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 35 Natural
Habilidad de ataque: 45 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 35 Arañazo, 80 Chorro de Agua

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Roca), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Poderes: Arma natural: Arañazo, Chorro de Agua, Ataque Arena, TA 4 abierta, Visión nocturna.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 25, Intimidar 30, Persuasión 25.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Agua estos Pokemon no reciben ningún daño de ataques de Tipo Fuego bajo circunstancias normales, además de recibir sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Roca.

TA: Los Omanyte poseen un caparazón que los protege, el cual les otorga una TA 4 contra ataques físicos. Esta armadura es abierta, por lo que si el Pokemon es atacado en sus partes no protegidas, la TA no se aplica.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Planta, los cuales les infligen doble daño, y a los de Tipo Eléctrico, que les causan un 50% extra.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Posee un caparazón en forma de domo con el que se defendía de sus depredadores, pero si se le derribaba de costado era presa fácil. En tierra era sumamente lento, pero algo veloz en el agua. Cazaba peces con sus garras afiladas parecidas a una hoz.

POKEDEX NIVEL 3

Kabuto es un Pokemon regenerado a partir de un fósil. Aunque, en raras ocasiones, se han encontrado casos de ejemplares vivos. En sus 300 millones de años, este Pokemon no ha cambiado en nada.

Kabutops

POKEMON MARISCO

Número: 141
Tipo: Roca / Agua
Altura: 1,30m
Peso: 40,5kg
Rareza: Extinto
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +100
Fue: +2 **Des:** +3 **Con:** +2 **Vol:** +1

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Fuego, Roca), Vulnerabilidad (Eléctrico, Planta).
Nuevos Poderes: Arma natural: Cuchillada (Daño +30, Crítico +30).

Cuchillada: Su ataque antes llamado Arañazo ahora es Cuchillada, su daño a aumentado en 30 puntos y tiene un bono +20 al Crítico en caso de causarlo.

TA: Los Kabutops cierran totalmente su armadura natural, por lo que ya no poseen puntos vulnerables en sus cuerpos. Su TA deja de ser abierta.

Aerodactyl

POKEMON DINOSAURIO

Número: 142
Tipo: Roca / Volador
Altura: 1,80m
Peso: 60kg
Rareza: Casi Extinto
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 50 **Puntos de Vida:** 135
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 5 **Con:** 9 **Pod:** 5 **Int:** 4 **Vol:** 7 **Per:** 5
RF 60 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 60 **RE** 60

Turno: 55 Natural
Habilidad de ataque: 65 Natural
Habilidad de defensa: 50 Esquiva
Daño: 80 Mordisco

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego, Roca, Tierra), Vulnerabilidad (Agua, Hielo, Planta).

Poderes: Arma natural: Mordisco (Daño +30), Resistencias físicas +20, TA 4, Vuelo natural 8.

Hab. Secundarias: Advertir 20, Buscar 20, Atletismo 30, Intimidar 35, Proezas de Fuerza 30.

Inmunidad: Por ser de Tipo Roca y Volador estos Pokemon no reciben sólo la mitad del daño por ataques de Tipo Fuego y Roca, y no reciben daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento..

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Agua, Hielo y Planta, los cuales les infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Aerodactyl es un Pokemon carnívoro, y ataca con sus colmillos al cuello de su presa, aunque de vez en cuando también come bayas. Sus alas tienen potentes músculos para poder volar, sin embargo, no es muy buen volador por lo que le resulta difícil atrapar Pokemon al vuelo.

POKEDEX NIVEL 3

Vivía en estado salvaje en las selvas tropicales de hace millones de años. Muchos piensan que es de Tipo Dragón pero realmente no lo es. Fue el rey de los cielos en la época de los dinosaurios, y ha sido regenerado por el material genético del ámbar.

Snorlax

POKEMON DORMILÓN

Número: 143
Tipo: Normal
Altura: 2,10m
Peso: 460kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 20 **Puntos de Vida:** 400 Acumulación
Fue: 8 **Des:** 8 **Agi:** 3 **Con:** 10 **Pod:** 5 **Int:** 5 **Vol:** 7 **Per:** 4
RF 85 **RM** 30 **RP** 35 **RV** 45 **RE** 45

Turno: 45 Natural
Habilidad de ataque: 70 Natural
Habilidad de defensa: Acumulación
Daño: 70 Golpe Cuerpo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Lucha), Vulnerabilidad (Roca, Eléctrico).
Poderes: Arma natural: Golpe Cuerpo (Daño +20), Hiper Rayo, RF +40, Regeneración 12 condicionada.

Habilidades del Ki: Uso del Ki, Control del Ki.
Conocimiento Marcial: 70/70 (45 PD invertidos)

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 15, Atletismo 10, Intimidar 25, Proezas de Fuerza 35.

Inmunidad: Las características físicas de Snorlax lo hacen especialmente resistente a ataques del Tipo Lucha, los cuales le causan la mitad del daño.

Regeneración: Los Snorlax poseen una gran capacidad regenerativa que se pone en marcha mientras duerme, obteniendo una Regeneración 12.

Técnicas con Puños: Aunque los Snorlax inexpertos no poseen ninguna Técnica del Ki, a partir de nivel 4 su conocimiento marcial les permite aprender alguna. Hay muchas posibilidades, como por ejemplo el Mega Puño (técnica que aumenta el Ataque y Daño), o también los Puños Fuego, Hielo y Trueno (técnicas que aumentan el Ataque causando daño elemental), con los cuales obtener ventaja por Tipo. Para aprenderla, los CM que se necesitan invertir deben entrenarse como si fueran PD, siguiendo las reglas presentadas en esta adaptación.

Vulnerabilidad: Su naturaleza los hace especialmente vulnerables a los ataques del Tipo Roca y Eléctrico, los cuales les infligen 50% extra de daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Snorlax tiene un cuerpo que se compone principalmente por su vientre, ya que sólo se despierta para comer y rara vez hace ejercicio. Su cabeza es grande, y tiene dos dientes puntiagudos que sobresalen. Sus pies son muy grandes con el fin de proporcionar equilibrio.

Snorlax tiene un vientre grande que le proporciona una buena defensa, por lo tanto no son muchos sus depredadores.

POKEDEX NIVEL 3

Snorlax come e ingiere muchísimos kilos de comida al día. Después de comer, lo único que hará será echarse a dormir hasta que vuelva a despertarse por el hambre. Cuando este Pokemon duerme, si por alguna razón es despertado, se enfadará mucho y atacará ferozmente.

A pesar de ser un Pokemon muy flojo y gordo, tiene una agilidad extremadamente sorprendente para un Pokemon de su tamaño y peso. También tiene una gran variedad de ataques que puede aprender.

Articuno

POKEMON LEGENDARIO

Número: 144

Tipo: Hielo / Volador

Altura: 1,70m

Peso: 55kg

Rareza: Único

Rebeldía: Casi Imposible

Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Guerrero Acróbata **Nivel:** 48

Puntos de Vida: 220

Fue: 7 **Des:** 9 **Agi:** 11 **Con:** 8 **Pod:** 9 **Int:** 7 **Vol:** 5 **Per:** 7

RF 120 **RM** 110 **RP** 80 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 180 Natural

Habilidad de ataque: 250 Natural

Habilidad de defensa: 280 Esquiva

Daño: 85 Ataque Ala, 200 Rayo Hielo

Habilidades esenciales: Inmunidad (Hielo, Tierra), *Vulnerabilidad (Fuego, Acero, Lucha, Roca)*.

Poderes: Arma natural: Ataque Ala (Daño +40), Rayo Hielo, Resistencias físicas +30, RM +20, Ataque elemental, Vuelo natural 12.

Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 70, Acrobacias 140, Estilo 125, Intimidar 40, Persuasión 50, Atletismo 140.

Inmunidad: Por ser de Tipo Hielo y Volador Articuno no recibe daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento. Además, recibe la mitad de cualquier daño producido por su mismo elemento.

Rayo Hielo: Consiste en un rayo congelante poderoso, que se lanza hasta una distancia máxima de 25 metros y tiene un Daño base de 200. Si el objetivo es golpeado, debe superar una RF contra 160 o quedar en estado de Parálisis Parcial. Este estado es provocado por el hielo, y se neutraliza superando la RF con la ayuda de un antihielo. Tiene usos ilimitados.

Ataque elemental: Por la temperatura de su cuerpo, Articuno realiza todos sus ataques físicos basados en el elemento Hielo, por lo que ataca en la TA de Frío.

Vulnerabilidad: Su naturaleza lo hace vulnerable a los ataques del Tipo Fuego, Acero, Lucha y Roca, los cuales le infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Articuno es un enorme pájaro de color azulado, con una cresta más oscura en la cabeza, del mismo color que su larga cola en forma de cinta brillante; de su cuerpo despiden una serie de cristales helados que destellan con un hermoso brillo azulado.

Notablemente poderoso, es capaz de congelar la humedad del aire con el batir de sus alas, provocando enormes ventiscas; sin embargo, su ataque característico es el Rayo Hielo.

POKEDEX NIVEL 3

La temperatura corporal de este Pokemon ronda el punto de congelación del agua; parece ser que odia el calor, y se siente más a gusto cuanto más frío hace. Este Pokemon suele pasear de nevada en nevada. Muchas veces ayuda a escaladores de montañas nevadas en problemas.

Articuno habita en las Islas Espuma (en la isla de hielo). Raramente se le puede ver en otros lugares debido a que, al ser legendario, se logra esconder muy bien; pero viaja por todo el mundo trayendo el invierno.

Zapdos

POKEMON LEGENDARIO

Número: 145

Tipo: Eléctrico / Volador

Altura: 1,70m

Peso: 55kg

Rareza: Único

Rebeldía: Casi Imposible

Tolerancia: Muy Dificil

Categoría: Guerrero Acróbata **Nivel:** 48

Puntos de Vida: 220

Fue: 7 **Des:** 10 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 7

RF 120 **RM** 95 **RP** 80 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 180 Natural

Habilidad de ataque: 270 Natural

Habilidad de defensa: 260 Esquiva

Daño: 85 Ataque Ala, 200 Impactrueno

Habilidades esenciales: Inmunidad (Eléctrico, Tierra), *Vulnerabilidad (Roca)*. **Poderes:** Arma natural: Ataque Ala (Daño +40), Impactrueno, Resistencias físicas +30, Ataque elemental, Vuelo natural 10.

Hab. Secundarias: Advertir 65, Buscar 60, Acrobacias 140, Estilo 125, Intimidar 45, Persuasión 50, Atletismo 130.

Inmunidad: Por ser de Tipo Eléctrico y Volador Zapdos no recibe daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento. Además, recibe la mitad de cualquier daño producido por su mismo elemento.

Impactrueno: El poder de Zapdos le permite crear un Impactrueno capaz de atacar a una distancia máxima de 25 metros, con 200 puntos de Daño base. Puede realizarla un máximo de 5 veces al día. Si el objetivo sufre algún daño, debe superar una RF contra 160 o sufrir daño igual al nivel de fracaso.

Ataque elemental: Por la electricidad que recorre su cuerpo, Zapdos realiza todos sus ataques físicos basados en el elemento Eléctrico, por lo que ataca en la TA de Electricidad.

Vulnerabilidad: Su naturaleza lo hace vulnerable a los ataques del Tipo Roca, los cuales le infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Zapdos es uno de los tres pájaros legendarios de Kanto. Se trata de una enorme ave con un pico largo y puntiagudo con un plumaje amarillo y erizado debido a los cúmulos de electricidad que almacena en él.

Zapdos es el más irascible y orgulloso de los tres pájaros legendarios. Sólo permite a los entrenadores más avanzados el honor de combatir contra él. Las descargas eléctricas de Zapdos pueden llegar a explotar una central eléctrica y destruir grandes cosas.

POKEDEX NIVEL 3

Zapdos es un Pokemon solitario y difícil de divisar, ya que apenas baja a tierra firme y suele volar escondido entre los nubarrones.

Le encanta surcar las tormentas eléctricas para recargar su cuerpo de electricidad, ya que es uno de los Pokemon eléctricos con mayor capacidad de absorción de electricidad: puede almacenar en el interior de su cuerpo y entre su plumaje enormes cargas eléctricas capaces de provocar desastres naturales si son liberadas de forma violenta.



LOS POKEMON LEGENDARIOS

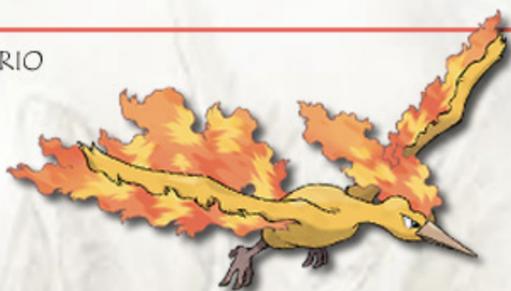
Los Pokemon Legendarios son criaturas muy importantes del universo de Pokemon, y por lo tanto, como PkM no deberías hacer uso de ellos a la ligera.

Ya sea Articuno, Zapdos, Moltres, o incluso Mew o Mewtwo, todos son Pokemon de gran poder cuyas fichas presentadas seguramente no les hagan honor ni sean del todo adecuadas. De ellas modifica lo que consideres adecuado, incluso ignorando los PD asignados si es que lo crees pertinente. Dado que representan los elementos, su poder muy sensibles a su intensidad.

Moltres

POKEMON LEGENDARIO

Número: 146
Tipo: Fuego / Volador
Altura: 2m
Peso: 60kg
Rareza: Único
Rebeldía: Casi Imposible
Tolerancia: Muy Difícil



Categoría: Guerrero Acróbata **Nivel:** 48
Puntos de Vida: 220
Fue: 8 **Des:** 11 **Agi:** 10 **Con:** 8 **Pod:** 10 **Int:** 5 **Vol:** 6 **Per:** 7
RF 120 **RM** 95 **RP** 80 **RV** 120 **RE** 120

Turno: 180 Natural
Habilidad de ataque: 275 Natural
Habilidad de defensa: 260 Esquiva
Daño: 90 Ataque Ala, 200 Lanzallamas

Habilidades esenciales: Inmunidad (Fuego, Tierra), *Vulnerabilidad (Agua)*.
Poderes: Arma natural: Ataque Ala (Daño +40), Lanzallamas, Resistencias físicas +30, Ataque elemental, Vuelo natural 10.

Hab. Secundarias: Advertir 60, Buscar 60, Acrobacias 140, Estilo 125, Intimidar 45, Persuasión 50, Atletismo 130.

Inmunidad: Por ser de Tipo Fuego y Volador Zapdos no recibe daño alguno de los ataques de Tipo Tierra, siempre y cuando puedan mover sus alas para elevarse o crear ráfagas de viento. Además, recibe la mitad de cualquier daño producido por su mismo elemento.

Impactrueno: El poder de Moltres le permite crear un Lanzallamas capaz de atacar a una distancia máxima de 25 metros, con 200 puntos de Daño base. Además, como efecto adicional, el Lanzallamas tienen la posibilidad de quemar al objetivo, por lo que éste debe superar una RF contra 160 o quedar en estado de Dolor. Tiene usos diarios ilimitados.

Ataque elemental: Por el fuego que emana de su cuerpo, Moltres realiza todos sus ataques físicos basados en el elemento Fuego, por lo que ataca en la TA de Calor.

Vulnerabilidad: Su naturaleza lo hace vulnerable a los ataques del Tipo Roca, los cuales le infligen doble daño.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Moltres es una de las tres aves legendarias. Fue creado, al igual que Articuno y Zapdos, para mantener el balance del clima por el calor que provoca, de ahí que Articuno y Moltres se tengan un odio especial.

Siempre se guarda la llama de este Pokémon para inaugurar la Liga Pokémon.

POKEDEX NIVEL 3

Se dice que Moltres vive en un volcán, del que apenas sale, pues con su fuego es capaz de derretir e incendiar bosques enteros con solo el batido de sus alas.

Las leyendas dicen que, cuando el cielo está rojo, es que Moltres está de caza. Otra leyenda dice que sus alas tienen poderes hipnóticos, y el que las mira de cerca se queda embobado.

Se dice que Moltres no puede ser capturado, ya que si esto ocurriera el mundo entraría en una era glacial, ya que Moltres controla el clima cálido del planeta.

Dratini

POKEMON DRAGÓN

Número: 147
Tipo: Dragón
Altura: 1,80m
Peso: 3,3kg
Evolución: Nivel 30
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Medio
Tolerancia: Difícil



Categoría: Guerrero
PD disponibles: 5 **Puntos de Vida:** 70
Fue: 5 **Des:** 7 **Agi:** 8 **Con:** 4 **Pod:** 8 **Int:** 5 **Vol:** 5 **Per:** 5
RF 35 **RM** 40 **RP** 30 **RV** 35 **RE** 35

Turno: 60 Natural
Habilidad de ataque: 50 Natural
Habilidad de defensa: 60 Esquiva
Daño: 40 Coletazo, 60 Onda Trueno, 80 Carga Dragón

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Agua, Fuego, Eléctrico, Planta), *Vulnerabilidad (Dragón, Hielo)*.

Poderes: Arma natural: Coletazo, Onda Trueno, Resistencias físicas +10, Carga Dragón, Vuelo místico 6.

Hab. Secundarias: Advertir 10, Buscar 10, Persuasión 15, Intimidar 10, Acrobacias 15, Sigilo 15.

Inmunidad: Por ser de Tipo Dragón estos Pokémon reciben la mitad del daño producido por ataques de Tipo Agua, Eléctrico, Fuego y Planta.

Carga Dragón: Dratini se dirige hacia su oponente con una poderosa acumulación de energía. Al embestir con ella causa un Daño base de 80 puntos. Quien sea golpeado debe superar una RF contra 80 o sufrir un penalizador a toda acción igual al nivel de fracaso durante 1 asalto más uno extra por cada 10 que no haya superado la resistencia. Puede realizarlo hasta 2 veces al día.

Vulnerabilidad: Por sus características naturales Dratini recibe el doble de cualquier daño producido por ataques del Tipo Hielo y Dragón.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Durante años se dudó de su existencia, hasta que se encontró una colonia submarina. Vivían en grandes colonias bajo el agua y no se tuvo constancia de ello hasta hace poco tiempo. Pokémon muy pacífico, habita en las profundidades de mares o lagos.

POKEDEX NIVEL 3

Al nacer ya tiene un tamaño considerable: pueden medir poco menos de 2 m. Durante la etapa de crecimiento, muda muchas veces de piel. Es algo que necesita hacer porque la energía que tiene en su interior no para de alcanzar niveles incontrolables. Tiene un punto blanco en la frente.

Es un Pokémon buscado por entrenadores ya que al evolucionar en Dragonite adquiere una fuerza muy por encima de muchos Pokémon.

Dragonair

POKEMON DRAGÓN

Número: 148
Tipo: Dragón
Altura: 4m
Peso: 16,5kg
Evolución: Nivel 55
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Muy Difícil
Tolerancia: Absurdo



Categoría: Guerrero
PD disponibles: +40
Fue: +1 **Agi:** +4 **Con:** +2 **Pod:** +2 **Int:** +2 **Vol:** +2

Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Agua, Fuego, Eléctrico, Planta), *Vulnerabilidad (Dragón, Hielo)*.

Nuevos Poderes: Burbujas, Ciclón.

Burbujas: Al evolucionar los Dragonair aprenden de forma automática el ataque Burbujas, tal y como es mostrado en el Capítulo 2.

Ciclón: El Pokémon gira a gran velocidad, creando un torbellino de agua a su alrededor, para luego lanzarlo contra sus rivales. El efecto de esta técnica perdura hasta recorridos 25 metros, en los cuales atacará a todo aquel con quien se tope (20 PD). El Ciclón no puede ser Parado (20 PD), y afecta en un área de 3 metros de radio. Causa 100 puntos de Daño base y puede realizarlo hasta 3 veces al día. Ciclón es un ataque de Tipo Dragón.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Este Pokémon posee una belleza espectacular y es anhelado por muchos entrenadores que buscan Pokémon para concursos.

Algunos entrenadores no desean que Dragonair evolucione ya que al hacerlo algunos consideran que pierde gran parte de su belleza; aunque esto se ve recompensado con la gran fuerza que llega a desarrollar.

POKEDEX NIVEL 3

Cuando Dratini evoluciona, la perla de su frente se desarrolla hasta convertirse en un cuerno, las aletas situadas a ambos lados de la cabeza se transforman en pequeñas alas y aparecen tres esferas (una bajo la cabeza y dos en la punta de la cola, haciéndole parecer una serpiente cascabel) que le permiten almacenar la energía incontrolable que produce. Gracias a las esferas, Dragonair puede controlar la energía para manipular los elementos y crear poderosas tormentas de granizo, rayos o de agua. Dragonair puede volar aún sin alas.

Dragonair vive en charcos y lagos; su cuerpo desprende un aura que tranquiliza a los seres a su alrededor y en ocasiones, al brillarle el cuerpo, se dice que puede cambiar el clima. Al evolucionar a Dragonite, su cuerpo cambia radicalmente.

Dragonite

POKEMON DRAGÓN

Número: 149
Tipo: Dragón / Volador
Altura: 2,20m
Peso: 210kg
Rareza: Muy Raro
Rebeldía: Absurdo
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Guerrero
PD disponibles: +40
Fue: +4 **Des:** +3 **Agi:** -3 **Con:** +6 **Int:** +2 **Vol:** +2



Habilidades esenciales: Respiración acuática, Inmunidad (Agua, Fuego, Eléctrico, Planta), Vulnerabilidad (Dragón, Hielo).

Nuevos Poderes: Lanzallamas, Hyper Rayo, Vuelo natural 12.

Lanzallamas: Al evolucionar los Dragonite aprenden de forma automática el ataque Lanzallamas, tal y como es mostrado en el Capítulo 2.

Hyper Rayo: También puede realizar el poderoso ataque de Hyper Rayo, aprendiéndolo en su forma básica.

Vuelo natural: Los Dragonite poseen poderosas alas que les sirven para volar. Cuando acaban de evolucionar lo hacen con un movimiento 12.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2

Es un Pokémon bípedo que mide cerca de 2,20m de altura. De color naranja claro, con su estómago y la parte inferior de la cola de color amarillo crema, tiene dos alas pequeñas en comparación con su robusto y musculoso cuerpo, que no le impiden volar velozmente y ser muy hábil controlando esta habilidad. De hecho, sus capacidades de vuelo hacen que Dragonite sea considerado por muchos como uno de los Pokémon más rápidos que existen en el aire.

Sus patas son grandes, musculosas y proveen un firme agarre al suelo cuando está parado, además de contar con tres garras por pie. No tiene lo que se consideraría manos, pero al final de sus brazos dispone de garras que pueden usar a manera de dedos.

Dragonite es un gran Pokémon dragón, con varias características destacables. Es muy parecido a un Charizard, excepto que este último tiene una apariencia más ruda. Puede volar, escupir tanto fuego como agua y utilizar la electricidad (que se genera en sus antenas).

Dragonite es un muy leal a cualquier entrenador que encuentren digno de entrenarlos y guiarlos en la batalla.

Algunas personas utilizan a este Pokémon como mensajero, para llevar cartas de un lado a otro de las regiones, pero se ha perdido mucho esa costumbre ya que la gente prefiere usar Pokémon para la mensajería que sean menos grandes y que se noten menos, como los Pidgey.

POKEDEX NIVEL 3

Son Pokémon calmados, gentiles y muy inteligentes, pero cuando están en batalla pueden hacer uso de una fuerza desquiciantemente alta.

Dragonite tiene habilidades vocales más avanzadas que otros Pokémon, por lo que son capaces de realizar diferentes clases de gritos o llamados, más que sólo decir su nombre. Al igual que los murciélagos, puede localizar cosas mediante la emisión de ondas sonoras de alta frecuencia, que pueden ser captadas por instrumentos especiales.

Mewtwo/Mew

POKEMON ÚNICOS

Número: 150 / 151
Tipo: Psíquico
Altura: 2m / 40cm
Peso: 122kg / 4kg
Rareza: Único
Rebeldía: —
Tolerancia: Casi Imposible

Categoría: Mentalista



Sería ciertamente un grave error determinar el poder aproximado de estos Pokémon y realizar una ficha con los mismos. Tanto Mew como Mewtwo, son criaturas de una fuerza inmensa cuyo límite es difícil de imaginar. Sus poderes pueden doblegar fácilmente a casi cualquier Pokémon y por lo tanto sencillamente están enmarcados en el nivel interpretativo, y será el PkM el que considere los difusos límites de su fuerza.

POKEDEX NIVEL 1 Y 2 Y 3

No existen datos registrados sobre estos Pokémon.

ÍNDICE ALFABÉTICO

En el índice de las primeras páginas encontrarás un orden numérico de los Pokémon de esta adaptación, el cual por supuesto no será del todo útil en búsquedas específicas. Por esta razón, a continuación se te facilitará un índice alfabético.

Pokemon	Página	Pokemon	Página
Abra	33	Machop	35
Aerodactyl	57	Machop	34
Alakazam	34	Magikarp	53
Arbok	22	Magmar	52
Arcanine	32	Magnemite	39
Articuno	58	Mankey	31
Beedrill	19	Marowak	46
Bellsprout	35	Meowth	30
Blastoise	17	Metapod	18
Bulbasaur	15	Mewtwo	60
Butterfree	18	Moltres	59
Caterpie	18	Mr. Mime	51
Chansey	48	Muk	41
Charizard	16	Nidoran ♀	23
Charmander	16	Nidoran ♂	24
Clefairy	25	Ninetales	26
Cloyster	41	Oddish	27
Cubone	45	Omanyte	56
Dewgong	40	Onix	43
Diglett	30	Paras	28
Ditto	54	Persian	30
Doduo	40	Pidgeot	20
Dragonite	60	Pidgey	20
Dratini	59	Pikachu	22
Drowzee	43	Pinsir	53
Dugtrio	30	Poliwag	33
Eevee	55	Ponyta	38
Ekans	22	Porygon	56
Electabuzz	52	Primeape	32
Electrode	44	Psyduck	31
Exeggcute	45	Raichu	22
Farfetch'd	39	Rapidash	38
Fearow	21	Rattata	20
Flareon	55	Rhydon	48
Gastly	42	Sandshrew	23
Gengar	42	Scyther	51
Geodude	37	Seadra	49
Gloom	28	Seaking	50
Golbat	27	Seel	40
Goldeen	50	Shellder	41
Golduck	31	Slowpoke	38
Golem	37	Snorlax	57
Grimer	41	Spearow	21
Growlith	32	Squirtle	17
Gyarados	54	Staryu	50
Hitmonchan	46	Tangela	48
Hitmonlee	46	Tauros	53
Horsea	49	Tentacool	36
Hypno	43	Vaporeon	55
Ivysaur	15	Venonat	29
Jigglypuff	26	Venusaur	16
Jolteon	55	Victreebel	36
Jynx	51	Vileplume	28
Kabuto	57	Voltorb	44
Kadabra	34	Vulpix	25
Kakuna	19	Wartortle	17
Kangaskhan	49	Weedle	19
Kingler	44	Weepinbell	35
Koffing	47	Weezing	47
Krabby	44	Wigglytuff	26
Lapras	54	Zapdos	58
Lickitung	47	Zubat	27

CAPÍTULO 5

GUÍA DEL DIRECTOR

Llevar a cabo una campaña en el mundo de Pokemon, sin duda, no es una tarea sencilla, existen muchos aspectos que pueden complicarse o en los que uno puede sentirse perdido. En este capítulo se te dará una guía pequeña con ideas acerca de cómo puedes desarrollar aventuras con esta adaptación, además de información acerca del mundo de juego pero casi exclusivamente orientada a la ubicación de los Pokemon.

LOS NIVELES

Antes que nada, y para dejar bien en claro el progreso por niveles de los Pokemon y entrenadores de esta adaptación, se te presentará una tabla con la información totalmente explícita que no dejará lugar a dudas acerca de cómo debe manejarse el aspecto de la experiencia (modificado de las reglas originales de Anima).

Nivel	PD	Experiencia	Nv real
1	625	0	1
2	650	30	1
3	675	65	1
4	700	100	2
5	725	130	2
6	750	160	2
7	775	190	2
8	800	225	3
9	825	260	3
10	850	295	3
11	875	330	3
12	900	375	4
13	925	420	4
14	950	465	4
15	975	510	4
16	1000	550	5
17	1025	600	5
18	1050	650	5
19	1075	700	5
20	1100	750	6
21	1125	805	6
22	1150	860	6
23	1175	915	6
24	1200	975	7
25	1225	1035	7
26	1250	1095	7
27	1275	1155	7
28	1300	1225	8
29	1325	1295	8
30	1350	1365	8
31	1375	1435	8
32	1400	1500	9
33	1425	1575	9
34	1450	1650	9
35	1475	1725	9
36	1500	1800	10
37	1525	1880	10
38	1550	1960	10
39	1575	2040	10
40	1600	2125	11
41	1625	2210	11
42	1650	2295	11
43	1675	2380	11
44	1700	2475	12
45	1725	2570	12
46	1750	2665	12
47	1775	2760	12
48	1800	2850	13
+1	+25	*	+1/4

La experiencia mostrada en la tabla anterior ha sido calculada como resultado de dividir, para cada nivel, la experiencia necesaria para alcanzar el siguiente.

Por ejemplo, para alcanzar el nivel 4 de Anima son necesarios 375 puntos de experiencia, por lo que un personaje de nivel 3 deberá obtener 150 de esos puntos.

Según la regla de esta adaptación, al ser cada nivel una cuarta parte de los de Anima, se han dividido esos 150 (en el caso del nivel 3 al 4 y para todos los demás el mismo método) entre 4, y redondeado a múltiplos de 5. De este modo puedes continuar la tabla indefinidamente, calculando los puntos de experiencia necesarios dividiendo entre 4 la experiencia que se necesita para alcanzar el nuevo nivel.

CONSEJOS VARIOS

Para orientarte a la hora de dirigir una aventura de Pokemon y para puntualizar ciertos aspectos fundamentales de la dinámica de juego, se te presentarán a continuación algunos consejos.

CREATIVIDAD Y DINAMISMO EN LAS BATALLAS

Las batallas entre Pokemon son espectáculos dinámicos y vertiginosos repletos de ataques especiales y de soluciones o estrategias creativas. No pienses que esto es un juego de consola donde sólo se intercambia un poder tras otro.

Los Pokemon poseen, por sus distintas características y poderes, un gran arsenal oculto, listo para que su entrenador decida disponer de él.

Un Pokemon del Tipo Hielo podría expulsar una neblina que dificulte la visión de su oponente (a cambio de un uso de sus poderes), por lo que su rival deberá superar pruebas de Advertir y Buscar; lo mismo podría hacer un Pokemon de Fuego levantando nubes de vapor.

Las Habilidades Secundarias también pueden utilizarse como ataques. Gastar una acción activa para usar Intimidar a modo de Malicioso, y así causarle miedo al rival es una forma de obtener ventaja en una batalla; aunque ten presente de que, por más desarrollada que tenga su habilidad de Intimidar un Charmander, es casi imposible que logre su objetivo contra un Charizard, así que siempre asigna dificultades acordes a estas pruebas.

CREA NUEVOS EFECTOS SI LOS NECESITAS

En esta adaptación se han creado nuevos efectos especiales para los poderes Pokemon que no se encuentran en el Capítulo de Creación de Seres del Manual Básico de Anima. Como se ha hecho con técnicas como Autodestrucción (pág 11), Supersónico (pág 27), Desenrollar (pág 34), o Ciclón (pág 49), tú también puedes crear ciertos efectos y asignarle el costo en PD que consideres adecuado según el beneficio que otorgan.

CRÍTICOS AUTOMÁTICOS E INMUNIDADES

Por sus características, algunos ataques pueden causar a sus víctimas Críticos automáticos, como por ejemplo un Ciclón a Pokemon voladores. Considera con sentido común qué tan vulnerable es un Pokemon a ciertos ataques según sus características físicas, no sólo por su Tipo.

Por una razón similar algunos Pokemon son inmunes a ciertos ataques en determinadas circunstancias. El caso más común se da con los Pokemon Volador contra ataques de tierra, reflejado en sus fichas, pero en definitiva se pueden presentar muchos más casos. Lógicamente un Pokemon que se encuentre volando, o sumergido, no es afectado por ataques que vayan por la tierra en circunstancias normales.

UTILIZA TODOS LOS CLICHÉ QUE TE SEPAS

Hay ciertas imágenes, palabras o escenas muy repetidas en el anime que puedes usar en tus aventuras. Ésto le dará a la sesión un ambiente al mejor estilo de Pokemon, que es lo que queremos al jugar. Los ojos con ese extraño espiral al estar debilitados, los esfuerzos por levantarse antes de que se decida la batalla, el juez levantando una u otra bandera, son posibles elementos de los que puedes apoyarte.

LA EVOLUCIÓN

Los niveles necesarios para que cada Pokemon evolucione son sólo una idea. Éste no es un juego de consola, y por lo tanto, la rigidez en este sentido sólo la puedes determinar tú. ¿Acaso el Charmeleon de Ash tenía nivel 36 cuando evolucionó a Charizard? Seguramente no.

Como él, muchos Pokemon pueden evolucionar por distintas razones y dar una gran sorpresa. Ya sea por afrontar el reto que supone pelear en el cielo contra Aerodactyl, porque sus seres queridos corran grave peligro, o porque acaba de vencer en una épica batalla, un Pokemon puede ignorar la regla de los niveles y evolucionar si como PkM lo consideras adecuado.

LOS ENTRENADORES Y LA DINÁMICA

Los entrenadores Pokemon son los personajes que lógicamente elegirán los Jugadores. Dependiendo de la dinámica de juego que pretendas como PkM, será la cantidad de Jugadores que deberías admitir en el grupo. Para jugar esta adaptación el número ideal de Jugadores sería entre 3 y 4.

Aún con un límite de 4 Jugadores deberás ingeniártelas para que las partidas sean dinámicas y cada uno no deba esperar demasiado para actuar o librar sus propias batallas. Por esta razón, es posible que debas hacer uso y abuso de los combates en grupo, incluso para obtener medallas en los gimnasios. Para este último caso, puedes valerte de cualquier razón, quizá una nueva dinámica por los viajes grupales de los entrenadores. La Liga Pokemon, sin embargo, debería ser individual sin importar nada.

ENTRENAMIENTO

Lógicamente un entrenador no puede tomarse todo el tiempo para exclusivamente entrenar a su Pokemon. Los personajes pueden, mientras viajan de una ciudad a otra, entrenar a sus Pokemon empleando el tiempo que les lleva recorrer el trayecto. Sin embargo, es distinto al estar en una ciudad, puesto que un Pokemon no puede entrenar todo tipo de ataques en un ambiente urbano.

El PkM podría incluso determinar que ataques como el Lanzallamas no puedan entrenarse en bosques, por ejemplo, o hacer que un fallo en el entrenamiento, o con una simple tirada porcentual, ocasione un desastre.

LOS GIMNASIOS

Además de la posibilidad de que las batallas de gimnasios tengan una nueva dinámica grupal, ten presente que posiblemente los personajes de los jugadores fracasen en algunos de sus intentos por obtener las medallas. No permitas que por este motivo se estanque tu campaña, obliga a los jugadores a continuar viajando; la forma más sencilla: por reglas de la Liga no es posible volver a retar al líder hasta pasado cierto tiempo.

REGLAS OPCIONALES

Existen reglas opcionales que puedes aplicar si consideras que, según las características de un juego en el mundo de Pokemon, lo ameritan. Con el fin de servirte como ejemplo, a continuación se te presentan algunas.

PODERES CONOCIDOS

Un entrenador novato evidentemente no conoce todas las grandes capacidades que tienen los Pokemon. En definitiva nadie nace sabiendo, sino que debe haberlo visto o leído. Por esta razón, puedes aplicar que un entrenador no puede enseñarle a sus Pokemon ningún poder que no tenga en su "lista de poderes".

Esta lista comienza, al momento de crear al personaje, con un número de poderes igual a su puntuación de Inteligencia (en la cual deben estar de forma obligatoria los poderes que posea su Pokemon inicial). Conforme el entrenador comienza sus aventuras, verá los poderes utilizados por otros Pokemon y podrá enseñarlos a los suyos, por lo que el jugador podrá agregarlos a la lista.

Obviamente, cuando un entrenador captura un nuevo Pokemon puede agregar a su lista todos los poderes que éste pueda utilizar.

Las técnicas como Arañazo o Mordisco, claro está, no están incluidas en esta regla, ya que son innatas de cada Pokemon y un entrenador ni puede enseñarlas, ni necesita aprenderlas.

Aplicar esta regla da una utilidad adicional a las Pokedex, ya que con una de nivel 2 o 3, el entrenador puede conocer todos los poderes que un Pokemon podría aprender y en que consisten, teniendo de esta forma una lista de poderes totalmente completa. Las Pokedex de nivel 2 tendrán esta información una vez el Pokemon sea capturado, mientras que las de nivel 3 siempre disponen de la misma.

ATAQUES A DISTANCIA

Con las reglas originales de Anima los ataques de proyectiles, o los poderes sobrenaturales disparados, tienen una gran ventaja sobre los combatientes de cuerpo a cuerpo. Quizá esta gran ventaja, al menos en el mundo de Pokemon, no esté tan asentuada. Por esta razón, puedes aplicar que cualquier ataque a distancia es considerado como un proyectil lanzado, o sea, causando un penalizador -50 a la Parada y ninguno a la Esquiva.

INMUNIDADES Y DEBILIDADES

Según las reglas de Anima, cuando un ser posee inmunidad o debilidad parcial a un elemento, éste aplica un +/- 40 a sus Resistencias contra los posibles efectos que obliguen a una prueba con ellas. Esto representa una desventaja/ventaja considerable para quien realiza el ataque, cuando en Pokemon vemos que las ventajas por Tipo, en su mayoría, no representan una ventaja totalmente crucial en los combates.

Por lo tanto, tienes la posibilidad de aplicar la regla de que los bonos/penalizadores se reduzcan a +/- 20, con el fin de nivelar los combates. Si no crees que esta regla sea bueno aplicarla en, por ejemplo, una batalla entre un Pokemon de Agua y otro de Fuego, utilízala sólo en los casos que creas conveniente.

LA REGIÓN DE KANTO

Ha llegado la hora de recorrer la región de Kanto y determinar, para cada zona, cuáles son los Pokemon que se encuentran allí. Ya al principio de esta adaptación se había dicho que se especificarían las rarezas de cada Pokemon en las distintas zonas, y es a partir de ahora que lo encontrarás.

LAS TABLAS

Para cada lugar dispondrás de una tabla mostrando los Pokemon que habitan allí y una dificultad para la prueba de Buscar, correspondiente a la regla descrita en la página 7. Los Pokemon que no se encuentren en la tabla de un lugar no se hallan allí o son demasiado raros para ser buscados.

Pokemon Iniciales

Los Pokemon iniciales varían según de qué ciudad sea originario el entrenador, o al menos a qué investigador Pokemon haya acudido para obtenerlo. Es de esperar que no solo el Profesor Oak incie entrenadores en su camino a ser Maestros Pokemon, sino que en cada ciudad se pueda prestar este tipo de ayuda.

Oficialmente los Pokemon iniciales de Kanto son Bulbasaur, Squirtle y Charmander, muy raros e ideales para novatos. Sin embargo, dependiendo de los Pokemon que se encuentren en determinada zona, o por algunas características de las ciudades, sería lógico que estos pudieran variar.

Así, un entrenador que inicie su viaje recibiendo un Pokemon de un investigador en Ciudad Celeste podría elegir entre Squirtle, Staryu, Horsea y Goldeen; en Ciudad Carmín entre Pikachu, Voltorb y Magnamite; y en Ciudad Azulona entre Bulbasaur, Tangela, Bellsprout y Oddish.



Se Inicia el Viaje

A continuación se te presentarán las tablas con las rarezas de cada Pokemon en las zonas de Kanto. Para poner un orden, se recorrerá la región iniciando desde Pueblo Paleta, aunque de ningún modo tiene por qué ser éste el inicio de una campaña de Pokemon.



PUEBLO PALETA Y RUTA 1

Como Ash Ketchum, muchos entrenadores pueden iniciar su viaje en Pueblo Paleta, eligiendo entre un Bulbasaur, Charmander y Squirtle de nivel 1. Este pueblo es sólo uno de los tantos de todo Kanto, sólo que en los juegos, por razones obvias, nunca se mostraron otros. Puedes inventar cualquier pueblo en cualquier sitio de la región, como origen de un personaje y/o para desarrollar una aventura, tanto como una ciudad.

Pokemon	Página	Dificultad
Pidgey	20	Fácil
Rattata	20	Fácil
Caterpie	18	Medio
Weedle	19	Medio
Spearow	21	Difícil
Bedrill	19	Muy Difícil

Como es el caso de la Ruta 1, en este capítulo los Pokemon presentes en cada zona no van a corresponder exactamente a los de los juegos que se desarrollan en Kanto. Sus ubicaciones están influenciadas tanto por los juegos, como por el anime y el manga, además de por consideraciones de quien escribe.



CIUDAD VERDE Y RUTA 22

En Ciudad Verde dispones de un gran Centro Pokemon y un Centro Comercial donde comprar todo tipo de productos. Es de esperarse que el gimnasio no siga teniendo a Giovanni como líder, así que sería interesante que coloques allí un entrenador capaz, con Pokemon que podrían ser perfectamente de Tipo Bicho.

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Rutinario
Spearow	21	Fácil
Mankey	31	Medio
Magikarp	53	Medio
Nidoran ♀	23	Difícil
Nidoran ♂	24	Difícil
Poliwag	33	Difícil
Psyduck	31	Muy Difícil
Nidorino	24	Absurdo
Poliwhirl	33	Casi Imposible

La Ruta 22 lleva a la Meseta Añil, y en su tramo inicial, cerca de Ciudad Verde al oeste, hay hierbas altas y un lago, por lo que pueden encontrarse una significativa variedad de Pokemon.



RUTA 2 Y BOSQUE VERDE

A lo largo de la Ruta 2 y principalmente en el Bosque Verde pueden encontrarse una gran cantidad y diversidad de Pokemon salvajes. Muchos entrenadores se encuentran merodeando estos sitios con el fin de hacerse con un equipo completo de Pokemon.

Pokemon	Página	Dificultad
Weedle	19	Rutinario
Caterpie	18	Rutinario
Kakuna	19	Fácil
Metapod	18	Fácil
Bedrill	19	Medio
Rattata	20	Medio
Pidgey	20	Medio
Butterfree	18	Difícil
Mankey	31	Difícil
Spearow	21	Muy Difícil
Pikachu	22	Muy Difícil
Pidgeotto	20	Absurdo

En la Ruta 2 sólo pueden encontrarse Rattata, Weedle, Caterpie y Pidgey con las dificultades mostradas. Es en el Bosque Verde que se aplica la lista completa.



CIUDAD PLATEADA Y RUTA 3

Una vez cruzado el Bosque Verde se llega a Ciudad Plateada, la ciudad donde se encuentra el gimnasio de los Pokemon de Roca. No hagas este gimnasio fácil sólo por ser tradicionalmente el primer reto en el juego y en la serie. Los PJ deben ganarse la medalla como si fuera la última por la que pelearán, ya que todos los líderes, por lógica, tienen un nivel similar.

Posee un Centro Pokemon bien equipado y un Centro Comercial con productos de hasta disponibilidad "Raro".

Pokemon	Página	Dificultad
Pidgey	20	Fácil
Spearow	21	Fácil
Nidoran ♀	23	Medio
Nidoran ♂	24	Medio
Mankey	31	Difícil
Jigglypuff	26	Difícil
Nidorina	24	Absurdo
Nidorino	24	Absurdo

La Ruta 3 es el camino hacia el Monte Luna, donde los entrenadores pueden encontrar Pokemon raros como Jigglypuff o evolucionados como Nidorina y Nidorino. Sin embargo, dado que no hay ningún sitio donde hospedarse, es un lugar de paso.



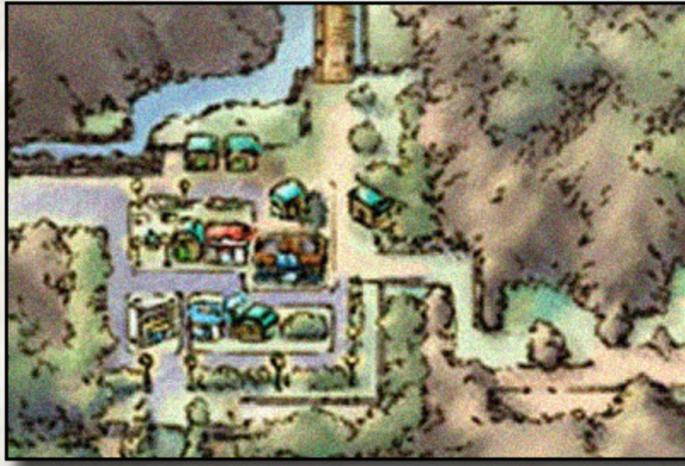
MONTE LUNA Y RUTA 4

Antes de entrar al camino que atraviesa el Monte se encuentra un Centro Pokemon con servicios y recursos reducidos, pero útil para curar un equipo si por alguna razón las cosas se han complicado.

Pokemon	Página	Dificultad
Zubat	27	Fácil
Geodude	37	Medio
Paras	28	Difícil
Clefairy	27	Muy Difícil
Jigglypuff	26	Absurdo
Clefairy	25	Absurdo
Onix	43	Casi Imposible
Graveler	37	Casi Imposible

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Fácil
Mankey	31	Medio
Spearow	21	Medio
Ekans	22	Difícil

La primera tabla muestra los Pokemon presentes en el Monte Luna, mientras que la segunda en la Ruta 4, el camino hacia Ciudad Celeste.



CIUDAD CELESTE Y RUTA 9

Esta ciudad, podría decirse, es la "Ciudad del Agua". En su gimnasio los Pokemon utilizados son del Tipo Agua y también los iniciales disponibles. Su Centro Pokemon está totalmente equipado y su Centro Comercial es muy completo. Podrás encontrar también tiendas de bicicletas y otros transportes.

Pokemon	Página	Dificultad
Magikarp	53	Fácil
Oddish	27	Fácil
Poliwag	33	Fácil
Goldeen	50	Medio
Bellsprout	35	Medio
Horsea	49	Medio
Staryu	50	Difícil
Psyduck	31	Muy Difícil
Abra	33	Absurdo
Squirtle	17	Casi Imposible

Esta lista corresponde a los Pokemon que pueden encontrarse en el río que se encuentra al norte de la ciudad, tanto en el agua como en sus alrededores.

Pokemon	Página	Dificultad
Ekans	22	Medio
Diglett	30	Difícil
Sandshrew	23	Absurdo
Cubone	45	Casi Imposible

En la Ruta 9, el inicio del camino hacia la Central Eléctrica de Kanto, puedes encontrar una zona árida donde se encuentran algunos Pokemon en estado salvaje. No será fácil verlos y casi ningún entrenador dedica su tiempo a buscarlos allí.



RUTA 5 Y CIUDAD AZAFRÁN

Al sur de Ciudad Celeste se encuentra la Ruta 5, que conduce tanto a Ciudad Azafrán como a la Vía Subterránea Celeste - Carmín. Aquí puede encontrarse la famosa Guardería Pokemon de Kanto, donde criadores especialistas cuidarán de los Pokemon dejados allí ofreciendo un lugar propicio para que mejoren ciertas actitudes y/o puedan desarrollar sus capacidades. Obviamente este servicio no es nada barato.

Finalmente se encuentra la gran metrópolis de Kanto, Ciudad Azafrán, donde tiene su sede la importante compañía Silph S.A., productora de todo tipo de productos Pokemon, como su conocida Master Ball.

Posiblemente su gimnasio sea el más complicado de la región, ya que enfrenta a los retadores con poderosos Pokemon del Tipo Psíquico. Sus líderes siempre han sido y serán personas con alguna capacidad psíquica.

Allí también se encuentra el Dojo-Karate, donde los entrenadores se enfrentan a Pokemon del Tipo Lucha. ¿Por qué no podrían dar una medalla de gimnasio ahora en tu campaña?



RUTA 6 Y CIUDAD CARMÍN

Ya sea por la Vía Subterránea o desde Ciudad Azafrán, el camino para llegar a Ciudad Carmín es la Ruta 6. Es relativamente corto, pero allí hay hierba alta y un pequeño lago, por lo que pueden encontrarse Pokemon variados, entre los que destaca Meowth y Pikachu.

Pokemon	Página	Dificultad
Magikarp*	53	Fácil
Bellsprout	35	Fácil
Pidgey	20	Fácil
Goldeen*	50	Medio
Meowth	30	Medio
Horsea**	49	Medio
Krabby**	44	Medio
Tentacool**	36	Difícil
Pikachu	22	Muy Difícil
Gyarados**	54	Casi Imposible

* Pueden encontrarse tanto en la Ruta 6 como en el mar al sur de Carmín.
 ** Sólo se encuentran en el mar al sur de Ciudad Carmín o en sus playas.

Ciudad Carmín es una bella urbe costera dedicada al turismo; en ella parece respirarse un ambiente de eterno verano. Su Centro Pokemon es de servicios satisfactorios, pero su Centro Comercial no posee productos que no sean comunes, con precios por encima de la media.

Su gimnasio se caracteriza por enfrentar a los entrenadores contra Pokemon del Tipo Eléctrico, siendo Raichu su campeón.

Al sur se encuentra su famoso puerto, de donde zarpan y a donde llegan famosos cruceros y numerosos barcos de otras regiones.

Hacia el este se encuentra la Cueva Diglett, que conduce a la Ruta 2, y por supuesto, allí pueden encontrarse Diglett fácilmente.



RUTA 11 Y RUTA 12

Al este de Ciudad Carmín, pasando la cueva Diglett, se encuentra la Ruta 11, un lugar lleno de pastos altos donde se pueden encontrar muchos Pokemon, entre los que destaca Drowzee.

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Fácil
Pidgey	20	Fácil
Ekans	22	Medio
Raticate	21	Difícil
Drowzee	43	Muy Difícil
Pidgeotto	20	Absurdo

La Ruta 12 consiste en una inmensa zona costera y de muelles, donde se encuentran numerosos barcos, pero principalmente pescadores, y los Pokemon son abundantes. Toma como referencia los Pokemon de la tabla de Ciudad Carmín para esta zona. Desde aquí se puede ir al norte, hacia la Pueblo Lavanda, o al sur, hacia la Ruta 13.



RUTA 10, TUNEL ROCA, PUEBLO LAVANDA Y RUTA 8

La Ruta 10 no tiene casi ningún interés para los entrenadores, salvo aquellos que deseen visitar la Central Eléctrica de Kanto y quizá hacerse con algún Voltorb o Electrod. Sin embargo, es un excelente lugar de paso para quienes quieran entrar en el Tunel Roca.

Evidentemente en Kanto se espera que uno llegue a Pueblo Lavanda a través de la Ruta 12, puesto que el Tunel Roca no está iluminado en absoluto y no ha sido tocado por la mano del hombre.

Pokemon	Página	Dificultad
Zubat	27	Fácil
Geodude	37	Fácil
Machop	34	Medio
Golbat	27	Difícil
Onix	43	Muy Difícil
Graveler	37	Absurdo

Una vez pasado el Tunel Roca volvemos a la Ruta 10 al sur, y más allá se encuentra el Pueblo Lavanda. Este pueblo posee un pobre servicio tanto por los pocos productos del Centro Comercial como por los escasos recursos del Centro Pokemon (no esperes que la enfermera Joy te sirva una comida gratis allí). Sin embargo, hay dos sitios importantes de la región: la Torre Pokemon, donde se vela por las almas de los Pokemon muertos, y la Torre Radio de Kanto, desde donde se transmite para toda la región.

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Fácil
Pidgey	20	Fácil
Ekans	22	Medio
Growlithe	32	Difícil
Vulpix	25	Muy Difícil
Abra	33	Absurdo

En la Ruta 8 que conduce a Ciudad Azafrán puedes encontrar unas zonas de pastos altos donde se encuentran Pokemon muy interesante como Growlithe, Vulpix y Abra; una oportunidad perfecta para cualquier entrenador de hacerse con ellos. En ella también está la Vía Subterránea que comunica Pueblo Lavanda con Ciudad Azulona.



CIUDAD AZULONA, RUTA 7 Y RUTA 16

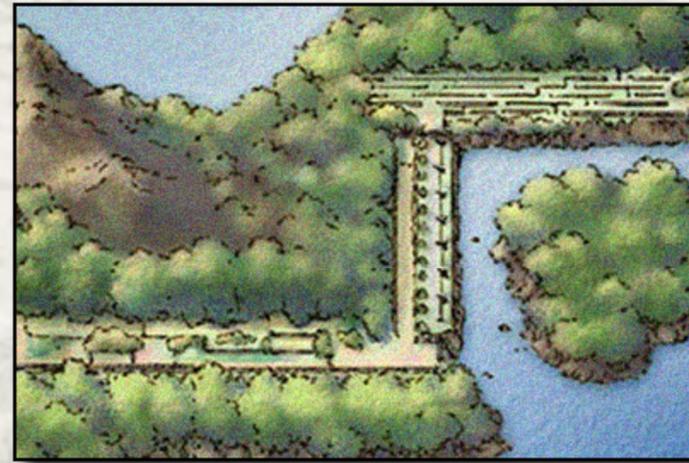
Ya sea a través de la Ruta 7 desde Azafrán o la Vía Subterránea que llega a Pueblo Lavanda, al cruzarlos se llega a la gran Ciudad Azulona, la segunda metrópolis más importante de Kanto, y la más poblada.

Con un Centro Pokemon totalmente equipado y calles bulliciosas y prósperas, es de esperarse que también tenga un Centro Comercial con una buena diversidad de productos; pues no sólo eso, en Ciudad Azulona se encuentra el Centro Comercial de Azulona, el más grande de la región, donde se pueden conseguir todos los productos conocidos del mundo de Pokemon. También puede encontrarse un conocido casino.

Su gimnasio se caracteriza por utilizar sólo Pokemon del Tipo Planta.

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Fácil
Oddish	27	Fácil
Doduo	40	Medio
Gloom	28	Muy Difícil
Snorlax	57	Absurdo
Bulbasaur	15	Casi Imposible

Al este y oeste de Azulona se encuentran la Ruta 7 y 16 respectivamente. En ambas los Pokemon que pueden encontrarse son los mismos, por lo que considera la misma tabla.



RUTA 13, RUTA 14 Y RUTA 15

Este conjunto de rutas son las que conectan Ciudad Lavanda y Ciudad Carmín desde la Ruta 12 y 11 con Ciudad Fucsia. En ella hay grandes extensiones de pradera y hierba alta donde pueden encontrarse Pokemon salvajes muy diversos, y por lo tanto hay muchos entrenadores.

Pokemon	Página	Dificultad
Oddish	27	Fácil
Bellsprout	35	Fácil
Pidgey	20	Fácil
Venonat	29	Medio
Gloom	28	Muy Difícil
Pidgeotto	20	Absurdo
Ditto	54	Absurdo
Venomoth	29	Casi Imposible

A lo largo de las tres rutas se encuentran los mismos Pokemon, por lo que aplica en ellas esta misma tabla. Sin lugar a dudas muchos de los entrenadores están muy interesados en Pokemon raros como Ditto.

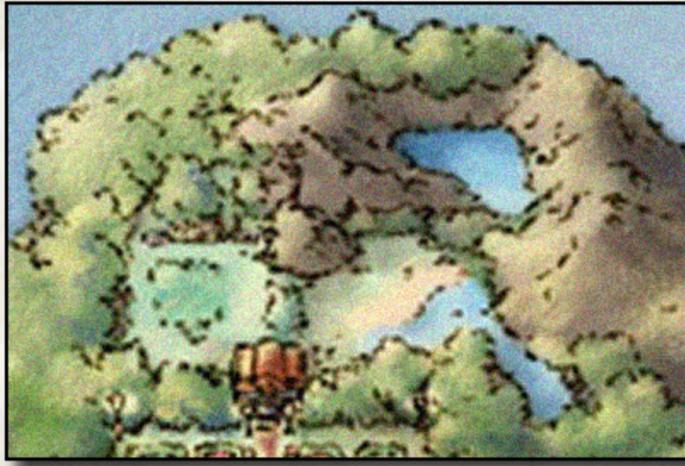


CIUDAD FUCSIA, RUTA 18 Y RUTA 17

Pasadas las 3 Rutas desde el este o por el camino de bicicletas de la Ruta 17 y la pequeña Ruta 18, se encuentra la Ciudad Fucsia. Ésta es una ciudad muy particular, donde no sólo se encuentra el gimnasio de la Medalla Alma, sino también la famosa Zona Safari. En ella tienen una importancia especial los Pokemon de Tipo Veneno.

Pokemon	Página	Dificultad
Rattata	20	Fácil
Spearow	21	Fácil
Ekans	22	Medio
Paras	28	Muy Difícil

La Ruta 18 es un pequeño camino que conduce al gran puente de la región, una vía que conecta Ciudad Fucsia con Azulona la cual posee sólo dos caminos, uno para bicicletas y otro para automóviles; no puede ser cruzado a pie.

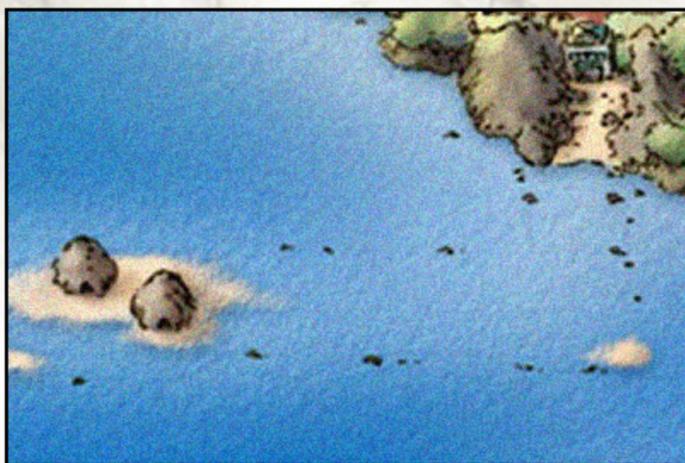


ZONA SAFARI

Esta es una inmensa zona donde gran cantidad de Pokemon habitan juntos en una mezcla de pequeños ecosistemas sustentables. Como los ejemplares de cada especie son abundantes, esta es una zona perfecta para la captura de Pokemon. Tanto es así, que para generar ingresos y poder seguir con los trabajos en este paraíso Pokemon, se cobra una entrada de 500 PY.

Dentro del lugar hay algunos albergues, pequeñas cabañas que sirven a los entrenadores como sitio de descanso, donde la entrada a la zona ya incluye el hospedaje y dos comidas diarias gratuitas. También se interesan en el lugar numerosos criadores e investigadores Pokemon.

Pokemon	Página	Dificultad
Magikarp	53	Rutinario
Oddish	27	Rutinario
Poliwag	33	Fácil
Rattata	20	Fácil
Pidgey	20	Fácil
Spearow	21	Fácil
Bellsprout	35	Fácil
Goldeen	50	Fácil
Nidoran ♀	23	Medio
Nidoran ♂	24	Medio
Rhydon	28	Medio
Tauros	53	Medio
Chansey	48	Medio
Ponyta	38	Difícil
Exeggcute	45	Difícil
Psyduck	31	Difícil
Pidgeotto	20	Muy Difícil
Cubone	45	Muy Difícil
Nidorina	24	Muy Difícil
Nidorino	24	Muy Difícil
Scyther	51	Muy Difícil
Pinsir	53	Muy Difícil
Kangaskhan	49	Muy Difícil
Dratini	59	Absurdo
Pidgeot	20	Absurdo
Nidoqueen	24	Absurdo



ISLAS ESPUMA, RUTA 19 Y RUTA 20

Estas islas se encuentran al sur de la región de Kanto, y son famosas por ser el habitat de muchos de los Pokemon de Tipo Hielo. No sólo tiene bellísimas playas casi inmaculadas sino que en ellas hay enormes cuevas con lagos internos, muchos de ellos semi-congelados.

Pokemon	Página	Dificultad
Zubat	27	Fácil
Slowpoke	38	Medio
Seel	40	Medio
Shellder	41	Medio
Krabby	44	Muy Difícil
Saryu	50	Muy Difícil
Slowbro	38	Absurdo
Jynx	51	Absurdo
Dewgong	40	Absurdo
Lapas	54	Casi Imposible

Debido a la rareza de los Pokemon de estas islas y la relativa facilidad con que se encuentran allí, muchos entrenadores intrépidos exploran los niveles de las cavernas con el fin de encontrarlos.

Pokemon	Página	Dificultad
Magikarp	53	Rutinario
Poliwag	33	Fácil
Goldeen	50	Fácil
Saryu	50	Medio
Tentacool	36	Medio
Horsea	49	Medio
Shellder	41	Muy Difícil
Seadra	49	Absurdo
Tentacruel	36	Absurdo
Lapas	54	Casi Imposible

En las rutas 19 y 20 también pueden encontrarse muchos Pokemon, pero principalmente del Tipo Agua. Cabe destacar que la Ruta 20 continúa hasta la Isla Canela al oeste.



ISLA CANELA Y RUTA 21

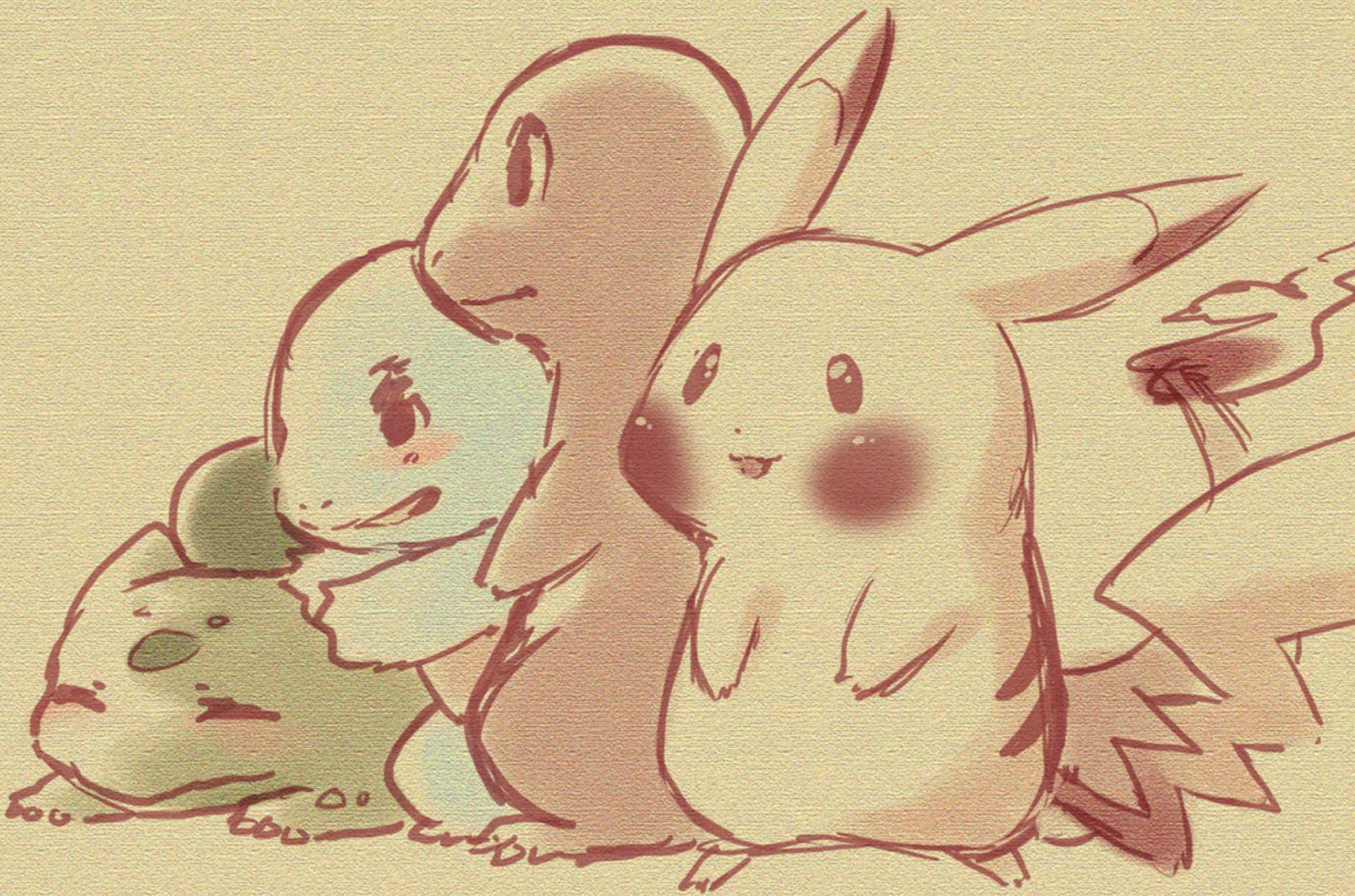
Al soroeste de Kanto se encuentra la Isla Canela, una considerable extensión de tierra tropical bañada por aguas oceánicas. Destaca por su gran volcán, hogar de muchos Pokemon del Tipo Fuego, sólo hallables en ella. Sus servicios son limitados, pero en ella se encuentra la conocida Mansión Pokemon, un caserón abandonado y deteriorado que además de contener tesoros ocultos se ha convertido en el hogar de varios Pokemon.

En la parte sur del mismo volcán se encuentra el gimnasio de la Isla Canela, donde se enfrenta a los entrenadores con poderosos Pokemon del Tipo Fuego, siendo Magmar su campeón.

Pokemon	Página	Dificultad
Magikarp*	53	Rutinario
Poliwag*	33	Fácil
Goldeen*	50	Fácil
Rattata	20	Fácil
Horsea	49	Medio
Growlithe	32	Medio
Grimer	41	Medio
Vulpix	25	Difícil
Koffing	47	Difícil
Ekens	22	Muy Difícil
Weezing	47	Absurdo
Muk	41	Absurdo
Magmar**	52	Absurdo
Charmander**	16	Casi Imposible

* Se encuentran en la costa, fuera de la Mansión Pokemon.

** Sólo pueden ser encontrados en el volcán o sus alrededores.



POKEMON

El Juego de Rol



El Dado de 10



JUGADOR

Nombre: _____

Categoría: _____ Pelo, Ojos: /

Nivel: _____ P. Desarrollo: _____

Sexo: _____ Altura, Peso: /

Edad: _____ Apariencia: _____

EXPERIENCIA

Actuales: _____ Siguiete nivel: _____

TURNO BASE

MOVBASE 20

ARMADURA N/A

AGILIDAD _____

DESREZA _____

ARMA 20

CATEGORÍA _____

ESPECIAL _____

FINAL _____

PUNTOS DE VIDA

Nº múltiplos _____

Base _____

Categoría _____

Múltiplos _____

P.V. FINALES: _____

ACTUALES

	BASE	ACTUAL	BONO
AGI			
CON			
DES			
FUE			
INT			
PER			
POD			
VOL			

Empty box for notes or calculations.

HABILIDADES DE ENTRENADOR

	BASE	BONO	ESP	FINAL
[] Control	VOL	+	+	=
[] Disciplina	VOL	+	+	=
[] Empatía	PER	+	+	=
[] Combate	INT	+	+	=
[] Resistencia	INT	+	+	=
[] Técnicas	INT	+	+	=
[] Poderes	INT	+	+	=

HABILIDADES DE CRIADOR

	BASE	BONO	ESP	FINAL
[] Crianza	INT	+	+	=
[] Medicina	INT	+	+	=
[] Pociones	INT	+	+	=
[] Conocimiento	INT	+	+	=

HABILIDADES SECUNDARIAS

	BASE	BONO	ESP	CAT	FINAL
ATLÉTICAS					
[] Acrobacias	AGI	+	+	+	=
[] Atletismo	AGI	+	+	+	=
[] Montar	AGI	+	+	+	=
[] Nadar	AGI	+	+	+	=
[] Tregar	AGI	+	+	+	=
[] Saltar	FUE	+	+	+	=
VIGOR					
[] Frialdad	VOL	+	+	+	=
[] P. Fuerza	FUE	+	+	+	=
[] Res. Dolor	VOL	+	+	+	=
PERCEPTIVAS					
[] Advertir	PER	+	+	+	=
[] Buscar	PER	+	+	+	=
[] Rastrear	PER	+	+	+	=
INTELECTUALES					
[] Ciencia	INT	+	+	+	=
[] Herbolaria	INT	+	+	+	=
[] Historia	INT	+	+	+	=
[] Medicina	INT	+	+	+	=
[] Memorizar	INT	+	+	+	=
[] Navegación	INT	+	+	+	=
[] Tasación	INT	+	+	+	=
SOCIALES					
[] Estilo	POD	+	+	+	=
[] Intimidar	VOL	+	+	+	=
[] Liderazgo	POD	+	+	+	=
[] Persuasión	INT	+	+	+	=
SUBTERFUGIO					
[] Cerrajería	DES	+	+	+	=
[] Disfraz	DES	+	+	+	=
[] Ocultarse	PER	+	+	+	=
[] Robo	DES	+	+	+	=
[] Sigilo	AGI	+	+	+	=
[] Trampería	PER	+	+	+	=
CREATIVAS					
[] Arte	DES	+	+	+	=
[] Baile	AGI	+	+	+	=
[] Música	DES	+	+	+	=
[] T. Manos	DES	+	+	+	=
ESPECIAL					
[] _____	CAR.	+	+	+	=
[] _____	CAR.	+	+	+	=
[] _____	CAR.	+	+	+	=
[] _____	CAR.	+	+	+	=
[] _____	CAR.	+	+	+	=

RESISTENCIAS

	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL	BONOS VARIABLES
PRESENCIA BASE						
Física		CON				
ENFERMEDADES		CON				
VENENOS		CON				
MÁGICAS		POD				
PSÍQUICA		VOL				

VENTAJAS

DESVENTAJAS



POKEMON

Nombre: _____ Nivel: _____ Exp: _____
 Categoría: _____ Amistad: _____ PD: _____

TURNO BASE
AGILIDAD _____
DESIREZA _____
ESPECIAL _____
FINAL _____

PUNTOS DE VIDA
 Nº múltiplos _____
 Base _____
 Categoría _____
 Múltiplos _____
 P.V. FINALES: _____

HABILIDADES ESENCIALES

BASE BOHO

AGI _____
CON _____
DES _____
FUE _____
INT _____
PER _____
POD _____
VOL _____

ATAQUE **PARADA** **ESQUIVA**
 Base _____ Base _____ Base _____
 Destreza _____ Destreza _____ B.Agi _____
 Categoría _____ Categoría _____ Especial _____
 FINAL: _____ FINAL: _____ Categoría _____
 FINAL: _____
 Movimiento _____ / _____ Cansancio _____ / _____

RESISTENCIAS

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BOHO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE	_____	_____	_____	_____	_____
FÍSICA	_____	CON	_____	_____	_____
ENFERMEDADES	_____	CON	_____	_____	_____
VENENOS	_____	CON	_____	_____	_____
MÁGICAS	_____	POD	_____	_____	_____
PSÍQUICA	_____	VOL	_____	_____	_____

HABILIDADES SECUNDARIAS

[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____

Técnica Tipo

Puntuaciones y Efectos

Técnica	Tipo	Puntuaciones y Efectos

NATURALEZA

POKEMON

Nombre: _____ Nivel: _____ Exp: _____
 Categoría: _____ Amistad: _____ PD: _____

TURNO BASE
AGILIDAD _____
DESIREZA _____
ESPECIAL _____
FINAL _____

PUNTOS DE VIDA
 Nº múltiplos _____
 Base _____
 Categoría _____
 Múltiplos _____
 P.V. FINALES: _____

HABILIDADES ESENCIALES

BASE BOHO

AGI _____
CON _____
DES _____
FUE _____
INT _____
PER _____
POD _____
VOL _____

ATAQUE **PARADA** **ESQUIVA**
 Base _____ Base _____ Base _____
 Destreza _____ Destreza _____ B.Agi _____
 Categoría _____ Categoría _____ Especial _____
 FINAL: _____ FINAL: _____ Categoría _____
 FINAL: _____
 Movimiento _____ / _____ Cansancio _____ / _____

RESISTENCIAS

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BOHO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE	_____	_____	_____	_____	_____
FÍSICA	_____	CON	_____	_____	_____
ENFERMEDADES	_____	CON	_____	_____	_____
VENENOS	_____	CON	_____	_____	_____
MÁGICAS	_____	POD	_____	_____	_____
PSÍQUICA	_____	VOL	_____	_____	_____

HABILIDADES SECUNDARIAS

[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____

Técnica Tipo

Puntuaciones y Efectos

Técnica	Tipo	Puntuaciones y Efectos

NATURALEZA

POKEMON

Nombre: _____ Nivel: _____ Exp: _____
 Categoría: _____ Amistad: _____ PD: _____

TURNO BASE
AGILIDAD _____
DESIREZA _____
ESPECIAL _____
FINAL _____

PUNTOS DE VIDA
 Nº múltiplos _____
 Base _____
 Categoría _____
 Múltiplos _____
 P.V. FINALES: _____

HABILIDADES ESENCIALES

BASE BOHO

AGI _____
CON _____
DES _____
FUE _____
INT _____
PER _____
POD _____
VOL _____

ATAQUE **PARADA** **ESQUIVA**
 Base _____ Base _____ Base _____
 Destreza _____ Destreza _____ B.Agi _____
 Categoría _____ Categoría _____ Especial _____
 FINAL: _____ FINAL: _____ Categoría _____
 FINAL: _____
 Movimiento _____ / _____ Cansancio _____ / _____

RESISTENCIAS

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BOHO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE	_____	_____	_____	_____	_____
FÍSICA	_____	CON	_____	_____	_____
ENFERMEDADES	_____	CON	_____	_____	_____
VENENOS	_____	CON	_____	_____	_____
MÁGICAS	_____	POD	_____	_____	_____
PSÍQUICA	_____	VOL	_____	_____	_____

HABILIDADES SECUNDARIAS

[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____
[] _____	_____

Técnica Tipo

Puntuaciones y Efectos

Técnica	Tipo	Puntuaciones y Efectos

NATURALEZA
