

Pokemon Ruby/Sapphire FAQ (Spanish)

by slow

Updated to v0.99 on Apr 16, 2005

```
*****
***** En memoria de Diana Sánchez, quien murió el 14 de julio del 2003 *****
*****
```

+++++Favor de considerar como sitio primordial a www.gamefaqs.com.+++++

Pokémon Ruby/ Sapphire FAQ Versión 0.99
Copyright 2003-2005 Carlos Montes (slow)
Durango, Durango, México

Trainer: slow
ID: 29626
Versión Ruby

Lanzamiento de la guía: 04 de junio de 2003
Última actualización: 16 de abril de 2005
Se abre mejor en Netscape o mejores exploradores (y en conexiones veloces)

....-----_-----_-_- Índice -_-_-----....

POR FAVOR, si quieres ver una sección en especial presiona Control y F, ó Control y B y coloca la etiqueta o palabra que buscas.

1. Actualizaciones.
2. Introducción.

- +2.1- General.
- +2.2- Multijugador.
- +2.3- Pantallas.
- +2.4- Berry Glitch (¡Importante! ¡Glitch ocurre en casi todos los cartuchos!)

3. Pokédex (pok_dex)
4. Controles (pok_con)
5. Guía paso-a-paso (pok_gui)

- 5.1- Littleroot town.
- 5.2- Oldale town.
- 5.3- Petalburg city.
- 5.4- Rustboro city.
- 5.5- Dewford town.
- 5.6- Slateport city.
- 5.7- Mauville city.
- 5.8- Vendaturf town.
- 5.9- Fallarbor town.
- 5.10- Lavaridge town.
- 5.11- Contra tu padre.
- 5.12- New Mauville.
- 5.13- Fortree city.
- 5.14- Safari zone.
- 5.15- Lilycove city.
- 5.16- Mt. Pyre.
- 5.17- El submarino robado.
- 5.18- Iendo por la Master ball.

- 5.19- Mossdeep city.
- 5.20- Shoal cave.
- 5.21- Abandoned ship.
- 5.22- Sootopolis city.
- 5.23- Seafloor cavern.
- 5.24- Atrapando a Groudon/ Kyogre.
- 5.25- La última medalla.
- 5.26- Por un Dragon Fang.
- 5.27- Pacifidlog town.
- 5.28- Mirage island.
- 5.29- Ever Grande city.
- 5.30- Victory road.
- 5.31- Enfrentando a la Pokémon League.
- 5.32- ¡Ya gané! Y ahora... ¿qué?
- 5.33- Iendo por Lati@s.
- 5.34- La esposa del Berry Master.
- 5.35- Sealed chamber.
- 5.36- Ancient tomb.
- 5.37- Island cave.
- 5.38- Desert ruins.
- 5.39- S.S. Tidal.
- 5.40- Battle tower.
- 5.41- Sky Pillar.
- 5.42- Southern Islands.

6. Listas (pok_lis)

-
- +6.1- Tipos (pok_tps)
 - +6.2- Habilidades (pok_hab)
 - +6.3- Naturalezas (pok_nat)
 - +6.4- Movimientos (pok_mov)
 - +6.5- Items (pok_itm)
 - +-Salud.
 - +-Balls.
 - +-Ayuda.
 - +-Incrementadores de status.
 - +-Importantes.
 - +-Sostenibles.
 - +-Intercambiables.
 - +-Alto precio.
 - +-Correo.
 - +-TMs (pok_tm)
 - +-HMs.
 - +-Decoración.
 - +6.6- Berries (pok_ber)
 - +6.7- Trainer's Eyes (pok_eye)
 - +6.8- Alfabeto Braille (pok_bra)
 - +6.9- Combos (contest) (pok_com)
 - +6.10- Movimientos Contest (pok_mco)

7. Tips y trucos (pok_tip)

-
- +7.1- Básicos.
 - +7.2- Pokéblocks.
 - +7.3- Crianza.
 - +7.4- Concursos (contest)
 - +7.5- Trainer card, Mystery events.
 - +7.6- Trick house.

8. FAQs (pok_faq)

+General.

+Items.

+Batalla.

+Ocio.

9. Legalizando (pok_der)

Si tienes problemas con algunas palabras, es posible que tengas un código fuente distinto al español; los acentos y la ~ de la ñ pueden no salir correctamente.

1.- Actualizaciones

/ Versión 0.99.- _____ 16 de abril de 2005

Con la inclusión de los pokémon de la primera generación doy casi por acabado este proyecto; sólo faltarían Lugia, Mew, etc. y lo que tenga que dar la versión Emerald para estas versiones. Espero poder tener otros proyectos como este, así como espero también que alguien se de cuenta de esta penúltima actualización. Nos vemos luego.

2.- Introducción.

//////////

2.1- General

//////////

Los juegos de Pokémon ya tienen años de existencia en el mercado, y tal vez todo el mundo sepa al menos de qué se tratan, ya sea por los juegos o por la publicidad, para bien o para mal.

Los juegos RPG de pokémon consisten en el proceso turn based (basado en turnos), combinado con estadísticas, tipos de ataques, ítems, cambios en la batalla, estrategia, etc. De eso trata básicamente desde sus inicios en las versiones monocromáticas, pero se ha ido aumentando y mejorando los ataques y efectos a través de sus versiones sucesoras.

Tal vez veas que muchos dicen que es más de lo mismo, pero primero pruébalo y júégalo, y según tu juicio decidirás si vale la pena tener este juego...

Si no sabes la diferencia entre este juego y las versiones pasadas, empezaré diciendo lo que se fue en estas nuevas ediciones:

+Ya no hay un cambio de luz para diferenciar el día y la noche.

+Sólo puedes ver la hora en tu casa, y el reloj se lee en manecillas.

+NO puedes atrapar a todos los pokémon ni con las dos versiones juntas.

+Jotho y Kanto no son accesibles; de todos modos, Hoenn es tan grande y variado que esto no debería quitarte el ánimo; si por esto dejas el juego deberías ser considerado.. bueno, ya te imaginarás.

En cambio, lo que vino para bien:

+Hay naturalezas que afectan los status, y habilidades que pueden cambiar el sentido de las batallas.

+Claro, los respectivos nuevos pokémon que puedes atrapar.

+Las batallas 2-en-2 pueden ofrecer un nuevo goce para 2 y hasta 4 jugadores.

+Mejora en el sonido y las gráficas.

+Y muchas más que por el momento no recuerdo.

En fin, te lo recomiendo; si odias pokémon, claro que no te va a gustar el juego por más bueno que sea; pero si no, será una excelente adición a tu Game Boy Advance.

```
////////////////////  
2.2- Multijugador  
////////////////////
```

En los Pokémon Center, en el segundo piso, hallarás tres secciones, que se caracterizan cada una por lo siguiente:

```
*****  
+ COLOSSEUM.  
*****
```

En esta parte podrás pelear contra tus amig@s; pueden ser de dos a cuatro los participantes; hay tres opciones para las batallas:

+Single battle+

En ésta batalla, ambos jugadores se enfrentarán de la forma clásica (1 vs. 1)

+Double battle+

Ambos pelearán en la nueva característica 2-contra-2.

+Multi battle+

Los cuatro pelearán con un sólo pokémon en pantalla, pero los cuatro serán divididos en dos equipos de dos, convirtiéndose en un pelea estilo 2-contra-2 Para decidir los equipos, al inicio tendrás que pararte en la misma barda que tu amig@.

Las reglas son pocas:

- No hay límite de nivel; los competidores pueden ponerse de acuerdo en la igualación de niveles.
- Está prohibido usar ítems.
- Al elegir "Escape" significará que te das por vencid@, dando por resultado que el contrario o el equipo contrario sea el ganador.
- Todo ítem robado u obtenido en batalla será devuelto al final de la batalla.

```
*****  
+ TRADE CENTER.  
*****
```

Aquí podrás intercambiar pokémon con tus amig@s; nadamás es eso. Algunos pokémon evolucionarán al final del intercambio, y una cantidad de ellos sólo al tener unidos ítems específicos. Los pokémon intercambiados recibirán 1.5 veces más experiencia al final de una batalla, a diferencia de los que tú has atrapado. Al intercambiar con las versiones Leaf Green/Fire Red tu pokédex se verá modificado a la versión original.

```
*****  
+ RECORD CORNER.  
*****
```

En este lugar intercambiarás records y varias cosas con las personas que uses esta opción. Habrá una considerable cantidad de cambios en tu juego y el de tus amig@s; entre ellos:

- Algunos programas en la televisión hablarán del desempeño del entrenador o entrenadora con la cual intercambiaste.
- Ambos jugadores intercambiarán el lugar de sus bases secretas, y de las que tengan registradas de otr@s amig@s en su juego; si logras hallarla, y has acabado el juego, podrás hallar a tu amig@ dentro y tener una batalla,

incluso si ya no están conectados. En la batalla ganarás experiencia y algo de dinero. Si pierdes, no se te quitará dinero.

-Podrás pelear contra él o ella incluso en la Battle tower.

-Si ambos tienen pokémon en el Day Care center, con mails incluidos en ellos, esos mails se intercambiarán entre los jugadores.

-La frase de moda en Dewford Town cambiará a la hallada en el juego de las otras personas.

-En Mauville city, en el Pokémon center, hallarás a las siguientes personas al azar, una a la vez:

-+Bard: Él cantará una canción de seis palabras, y te preguntará si quieres cambiar una de ellas.

-+Giddy guy: Te preguntará ciertas raras cuestiones al hablarle.

-+Hipster: Te enseñará una nueva palabra, que se instalará en tu banco de vocabulario (sólo una por intercambio de récords).

-+Trader: Te permitirá intercambiar todos los muebles en tu base secreta por los de la persona con la que intercambiaste.

-+Storyteller: Dirá y divulgará historias de entrenadores legendarios.

El juego tiene capacidad de guardar muchas bases secretas. Mientras más intercambies récords, y si el juego detecta nuevas bases, algunas que ya estaban antes desaparecerán de tu juego y serán sustituidas por las nuevas. Para evitar que se borre una de tu agrado, usa la computadora en cada base y selecciona Registration, para que sea guardada. Para ver el historial de las bases que tienes y borrar otras, elige Registry. Hasta diez pueden ser guardadas.

```
//////////////////  
2.3- Pantallas  
//////////////////
```

+PANTALLA DE STATUS+

Cuando ves el status de una criatura en tu party, la siguiente pantalla aparece; cada detalle será explicado, y puedes cambiar de pantalla al presionar derecha o izquierda en el +Control pad.

Esta será la primera ventana:

POKÉMON INFO ---- O) O - 0 - 0)

```
No. 002 <- A - o # <- B -- PROFILE  
----- -- OT/ slow <- D -- ID 39626 <- E  
| . . . . . C . |  
| . . . . . |  
| . . . | - - | . . . | - ABILITY  
| . . . | _ ^ _ | . . . | - Eternal inutility <- F  
| . . / - - - \ . . . |  
| . . / - - - - \ . . . |  
| . . . . . | . . . | - TRAINER INFO  
----- -- SILLY nature <- G , Lv1-1 <- H  
Deformi/ <- K - - - - -- DURANGO CITY <- I (abandoned) <- J  
-- DEFORMATON <- L  
o <- M Lv2 <-N +O <- O
```

A.- NÚMERO

Su número (no adivinabas?)

B.- MARCAS

Puedes ponerle marcas a una criatura para distinguirla de otra en la red de

Lanette, y aquí se verán las marcas rellenas en blanco.

C.- IMAGEN

Su retrato.

D.- ORIGINAL TRAINER

El nombre del entrenador que lo atrapó.

E.- IDENTIFICATION

El numeration del entrenador que lo atrapacion originalmente.

F.- ABILITY

La habilidad que posee, y una poco detallada explicación; para ver una lista más detallada, ve a la sección 6.

G.- NATURE

La naturaleza que posee; igual, ve a la sección 6 para una lista.

H.- ORIGINAL LEVEL

El nivel en el que fue atrapado por su entrenador.

I.- LUGAR

El lugar en el que se le vió y capturó (o nació)

J.- MODO

El modo en que fue conocido (trade, egg, met)

K.- NICKNAME

El nombre que le fue dado por su entrenador original (no se cambia si el pokémon es intercambiado)

L.- NOMBRE

El nombre verdadero.

M.- BALL

La ball con la que fue capturado será retratada aquí.

N.- LEVEL

El nivel actual con el que cuenta.

O.- GÉNERO

Si es macho o hembra, o ninguno de los dos.

Esta será la segunda ventana:

Como ya sabemos de la imagen, el nombre y todo eso, sólo pondré:

```
POKÉMON SKILLS ---- 0 - 0 ) 0 - 0)
```

```
ITEM ----- RIBBON
```

```
Trashy stuff <- A ---- None <- B
```

```
STATS <- C
```

```
- HP - 2/16 - SP. ATK 2
```

```
ATTACK -19 -- SP. DEF -4
```

```
DEFENSE 13 -- SPEED 1
```

```
EXP.
```

```
EXP POINTS 13 <- D
```

```
NEXT LV 4569 <- E
```

A.- ITEM

El ítem que tiene atado a él.

B.- RIBBONS

La cantidad de ribbons que ha ganado en Contests, puedes verlos en el POKÉNAV.

C.- STATUS

Ves todos los status actuales de la creatura.

D.- EXPERIENCE POINTS

La cantidad de experiencia que ha ganado en todo su entrenamiento.

E.- EXPERIECE POINTS TO NEXT LEVEL

La experiencia necesaria para el siguiente nivel; debajo aparece una barra.

Esta será la tercera ventana:

BATTLE MOVES ---- O - O - O) O)

MOVES <- A

—
|_| <- B Scratch

—
|_| Explosion

—
|_| Softboiled <- C

—
|_| Splash

DESCRIPTION <- D

A.- MOVIMIENTOS

Aparecerá la lista de movimientos que tiene la creatura actualmente, y al presionar A podrás ver una explicación algo detallada de éstos; igual, hay una tabla de movimientos en la sección 6.

B.-TIPO

El tipo al que pertenece el ataque.

C.- NOMBRE

...El nombre del ataque...

D.- DESCRIPTION

Aquí aparecerá la descripción algo detallada del ataque.

Y por fin, la cuarta ventana:

CONTEST MOVES ---- O - O - O - O)

MOVES

—
|_| <- A Scratch

—
|_| Explosion

—
|_| Softboiled

—
|_| Splash

DESCRIPTION <- B

A.- CARACTERÍSTICA

La característica (Tough, Cute, Cool, Smart, Beauty) a la que pertenece el movimiento; en los contests el público te dará bonus por hacer movimientos del mismo tipo que el concurso.

B.- DESCRIPTION

Una descripción algo detallada del efecto que tiene el movimiento en los Contest. Los corazones que ves, están divididos en dos: rojos y negros. Los rojos es la cantidad de corazones que normalmente te darán en un contest por ejecutar el movimiento, y los negros, los que le quitará a los oponentes si sirve para atacarlos.

+BATALLA+

En una batalla, la siguiente pantalla aparecerá:

```

| DEFORMATON < A +O < B -- Lv:13 < C | - - - - _____
| o < D HP ===== < E |__ - - | - - |
| _____ | - - - -| -^- | < F
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
- _____ - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -
| - - - | < G - - - _____
| - - - | - - - _| Deformi +O -- Lv:2 |
|- - - -| - - - ____ HP ===== |
|- - - -| - - - - EXP ===== < H

| What should - - - - - - - - - - | FIGHT - - - BAG -|
| Deformi do? - - - - - - - - - - | POKÉMON - - RUN -| < I

```

A.- NOMBRE DEL OPONENTE

.. ¿Debo explicar?

B.- GÉNERO

El género del oponente, nulo si no tiene.

C.- NIVEL DE OPONENTE

.. ¿De nuevo?

D.- RECORDATORIO

Si aparece un símbolo de pokéball, es porque ya tienes registrado ese pokémon en el pokédex, y facilita el uso de las repeat ball.

E.- HIT POINTS DEL OPONENTE

Los HP en representación gráfica; del oponente no puedes ver la cantidad en números, sólo del usuario.

F.- IMAGEN DEL OPONENTE

La representación gráfica de tu o tus oponentes.

G.- FIGURA DEL USUARIO

El usuario, como se le conoce al pokémon que realiza el ataque, es representado de espaldas aquí.

H.- EXPERIENCE BAR

Esta barra indica gráficamente los puntos necesarios para subir al próximo nivel.

I.- CAMPO DE COMANDOS

Estas son las órdenes que puedes dar al usuario. FIGHT es para atacar con un movimiento, BAG es para elegir un ítem y usarlo, POKÉMON es para elegir o ver el sumario de un pokémon en tu party, y RUN es para correr de un oponente salvaje; no puedes huir de una batalla contra un entrenador, o si estás atrapad@ por un movimiento o habilidad.

+CONTEST+

En los Contest te enfrentas contra otros tres contrincantes, para ver quién tiene el pokémon más destacado en una determinada categoría. Al ganar, el afortunado recibirá una medalla; si logra pasar hasta la categoría Master en Lilycove, su silueta saldrá artísticamente adornada en el museo de esta misma ciudad. Además, al tener un ganador en cada categoría, tu Trainer Card además se verá modificada:

```

- - - - - - - - A . . | _____ |
- - - - - - - - - | - || - - B - - |
00000 < G - - - | - - | - - - - - |
- - - - - - - - - | | | < C - - |
__ - - - - - - - - | * < D - - - |
| . | - - - - - - - - | - E - - - |

```


A.- JUEZ

Él calificará los movimientos de los participantes; si se queda mirando atentamente a un pokémon, es porque ha hecho un movimiento compatible con los combos más abajo en esta guía. También si da una estrella, es porque el pokémon ha elevado sus status y le da un bonus en la etapa final. Si tiene interrogaciones, es porque el movimiento causó que el orden de los participantes sea al azar. Con "!!" es porque hizo un combo; con un resorte es porque se decepcionó por la repetición un movimiento, y se le quitarán corazones al pokémon.

B.- CHARACTER NAMES

En estas ventanas se halla el nombre o nickname del pokémon, y su entrenador o entrenadora.

C.- MOOD WINDOW

Esta ventana, al tener un círculo, es porque el pokémon se está protegiendo de la pérdida de puntos o corazones que los oponentes deseen hacerle. Si tiene un resorte, es porque está siendo afectado y perderá puntos por causa del movimiento de un oponente. Si tiene dos "~" es porque está nervioso, y ahí sí, ya te fastidiaste, es como un turno en vano.

D.- STARS

Las estrellas son dadas cuando el pokémon hace un movimiento que incrementa o protege, y serán contadas como bonus en la puntuación final.

E.- HEARTS

Los corazones equivalen a 10 puntos; si son rojos, la barra irá para arriba; si son negros se irá para bajo; mientras más arriba esté la barra, más pronto será tu turno.

F.- CHARACTER

El personaje, aparecerá con la animación del ataque. En este ejemplo, también aparece nuestra amiga Deformi, en una figura más deforme.

G.- PUBLIC MOOD

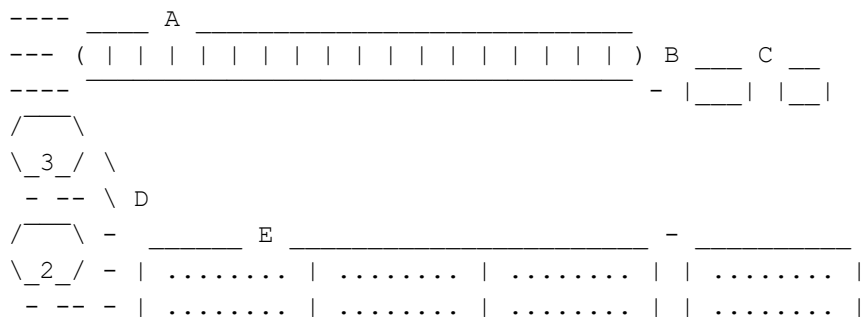
La barra se irá llenando más mientras los pokémon hagan movimientos con la misma característica del concurso. Si hacen un movimiento que no va, la barra bajará en un punto; el pokémon que complete los cinco círculos recibirá un agradable bono.

- NOTA - Los movimientos tienen efectos muy variados en los Contest; puedes ver la descripción en la pantalla de status; pondría una lista, pero la guía ya sería demasiado grande. Los efectos son sorprendidos, así que ten cuidado en las cosas que pueden cambiar de repente.

+MAUVILLE GAME CORNER+

El Mauville Game Corner, es un lugar en Mauville (no me digas..) City, donde puedes canjear las coins que obtengas o compres por muñecos o TMs, que por mera coincidencia, son los mismos movimientos que el Move Tutor en las versiones metálicas te enseñaba... bueno, al menos aquí no esperas al sábado o el miércoles.

Esto es más o menos una Game Slot:



```

/\_/\ - | ..... | ..... | ..... | | ..... |
\_1\_/ - | ..... | ..... | ..... | | ..... |
----- | ..... | ..... | ..... | | ..... |
/\_/\ - | ..... | ..... | ..... | | ... F .. |
\_2\_/ - | ..... | ..... | ..... | | ..... |
- - - - -
/\_/\ /
\_3\_/ /

```

A.- RAYOS PIKACHESCOS

No tenía otro nombre qué ponerles... por cada línea que obtengas con la silueta de pikachu, un rayito se iluminará; mientras sigas jugando, puede salir una animación de pikachu en la que la rata electrocuta una máquina de éstas y lo detiene en un número en específico; mientras más grande sea el número, mejor; pero por mera coincidencia, casi siempre caerá en 0, rompiendo la máquina y humillando al electrichu.

B.- CREDIT

La cantidad de coins que tienes en el momento.

C.- PAYOUT

Es la cantidad a pagar cuando aciertas una línea.

D.- CASILLAS CON NÚMEROS

No sé cómo se llamen en realidad... éstos indican la cantidad de monedas que insertaste, e indican las posibilidades de sacar simultáneas líneas verticales y diagonales.

E.- SLOTS

Son las casillas que detienes con el botón A. Los premios son:

```

Slots ----- Premio
7 7 7 (rojos o azules) - 500 coins
7 7 (rojos) 7 (azul) --- 90 coins
7 7 (azules) 7 (rojo) -- 90 coins
Tres azurill ----- 12 coins
Tres lotad ----- 6 coins
Tres pokécerezas ----- 2, 4 coins (celebremos..)
Tres "replay" ----- Vuelves a jugar gratis
Tres pikachainos ----- Cargas un "rayo pikachesco", y ganas 3 coins

```

En tanto para el otro juego, consiste en atinar a la figura en la que vaya a caer una bola de metal. Puedes elegir en un cuadro de 12 figuras la del color y forma que quieras, e incluso el grupo que desees; en una puedes pagar el triple, pero además ganar el triple.

Si la bola de metal queda atorada entre algunas otras que ya esten en el tablero, un Shroomish sacudirá la pantalla o un Taillow pasará a recogerla; después de seis oportunidades, las bolas en el tablero desaparecerán.

```

////////////////////
2.4- Berry Glitch
////////////////////

```

Este glitch consiste en que el tiempo por un error en la programación deja de pasar correctamente y tus berries ya no crecen (junto con otros efectos) luego de un año de jugar.

Este glitch se arregla simplemente conectando el GBA a un Pokémon Colosseum o a las versiones Red Fire/Leaf Green, o descargando a Jirachi del Bonus Disc.

3.- Pokédex (pok_dex)

Esta lista contiene sólo lo disponible legalmente, ante mi ignorancia de los pokémon ocultos y los secretos.

La lista tiene la siguiente estructura:

+Número y nombre.

+Tipo: Los tipos al que pertenece:

Nor - Normal

Gho - Ghost

Drg - Dragon

Psn - Poison

Grs - Grass

Fir - Fire

Wtr - Water

Drk - Dark

Stl - Steel

Fgh - Fighting

Fly - Flying

Bug - Bug

Ice - Ice

Psy - Psychic

+Tipo de huevo: Tipo al que pertenece.

+Habilidad: La o las habilidades que puede tener en general.

+Obtención: Cómo se obtiene. "FR/LG" se refiere a las versiones Fire Red y Leaf Green; por falta de tiempo/ "innecesidad"/flojera, no incluiré si en estas versiones que mencioné se hallan los pokémon de la primera generación que puedes hallar en Ruby/Sapphire.

+Item: En algunos verás ésta opción; al ser salvajes, puede que contengan los ítems enlistados, pero no siempre será así (la rareza varía).

+Status: Las cantidades que ves no son calificaciones:

HP: Su HP en promedio.

At: Su ataque.

De: Su defensa.

SA: Su ataque especial.

SD: Su defensa especial.

Ve: Su velocidad.

Estas cantidades representan los Max Stats que puede alcanzar un pokémon; con eso quiero decir que el status indicado será lo máximo que puede alcanzar, con la influencia de los Effort points y vitaminas, y no que siempre que llegue al nivel 100 deba tener esos números aquí indicados.

Para el HP usa esta fórmula, tomando el número indicado en la lista:

Multiplícala el número indicado en la lista por dos, y al resultado agrégale 203 unidades. NO ESTOY SEGURO de que así sea, pero me lo contó alguien que sabe mucho de status. Algebráicamente es esto:

$$([\text{Valor indicado}] \times 2) + 204$$

Para los demás valores (Attack, Defense, Sp. Attack, Sp. Defense, Speed) usa ésta fórmula, tomando el número de la lista también; los cinco valores son independientes entre sí:

Multiplícala el número en el valor de la lista por dos, y al resultado súmale 98. Algebráicamente es así:

$$([\text{Valor indicado}] \times 2) + 99$$

Si el pokémon al que sacaste su Max Status tiene una naturaleza que le afecta el crecimiento, saca el 10% del total de las dos secciones afectadas; a la

parte aventajada súmase ese 10%, y a la parte desventajada réstale ese 10%.

También toma en cuenta la variación de los ítems incrementadores (Protein, Iron, etc.)

+Evoluciones: Sus evoluciones.

+Movimientos. Se hallan al final de la última evolución del pokémon; se indicará en la parte de arriba de la tabla cada número de la etapa de su evolución y el nivel al que aprende el movimiento dentro de la lista. Más abajo estará la lista de TMs y HMs que puede aprender, y unos cuantos EGG moves que puede obtener por crianza, indicados con un "|".

****NOTA**** Hay ciertos movimientos que pueden aprenderse con varios tutores en Fire Red/ Leaf Green; los pokémon de la tercera generación también pueden aprender algunos de ellos si son intercambiados a esas versiones; estos movimientos son:

Body slam, Double-edge, Mega punch, Mega kick, Mimic, Substitute, Swords Dance, Counter, Seismic toss, Dream eater, Rock slide y Thunder wave. Así que si peleas contra otro entrenador y algún pokémon tiene un movimiento de estos que creías que era imposible, no te sorprendas; cabe decir que... por flojera, no los voy a enlistar.

La lista va de acuerdo al número del nuevo pokédex; algunos pokémon de la segunda generación los uniré a los de la primera generación para evitar reborujos.

#1 Treecko

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/ Dragon
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Starter, al inicio.
-Evoluciones: Grovyle, lv. 16

#2 Grovyle

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/ Dragon
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Treecko
-Evoluciones: Sceptile lv. 36

#3 Sceptile

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/ Dragon
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Grovyle
-Status:

HP: 70
At: 85
De: 65
SA: 105
SD: 85
Ve: 120

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#1	-	#2	-	#3
Pound	-----	1	--	-	--	-
Leer	-----	1	--	-	--	-
Absorb	-----	6	--	6	--	6
Quick attack	--	11	-	11	-	11
Fury cutter	---	-	--	16	-	16
Pursuit	-----	16	-	17	-	17

Screech ----- 21 - 23 - 23
Mega drain ---- 26 - - -- -
Leaf blade ---- - -- 29 - 29
Agility ----- 31 - 35 - 35
Slam ----- 36 - 41 - 43
Detect ----- 41 - 47 - 51
Giga drain ---- 46 - - -- -
False swipe --- - -- 53 - 59

TMs & HMs:

Mov - #1 - #2 - #3

01 -- | -- | -- |
02 -- - -- - -- |
05 -- - -- - -- |
06 -- | -- | -- |
09 -- | -- | -- |
10 -- | -- | -- |
11 -- | -- | -- |
15 -- - -- - -- |
17 -- | -- | -- |
19 -- | -- | -- |
20 -- | -- | -- |
21 -- | -- | -- |
22 -- | -- | -- |
23 -- | -- | -- |
26 -- - -- - -- |
27 -- | -- | -- |
28 -- | -- | -- |
31 -- | -- | -- |
32 -- | -- | -- |
39 -- | -- | -- |
40 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
H1 -- | -- | -- |
H4 -- | -- | -- |
H5 -- | -- | -- |
H6 -- | -- | -- |

EG Crunch, Leech seed, Dragonbreath, Crush claw

#4 Torchic

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Starter; al inicio.
-Evoluciones: Combusken, lv. 16

#5 Combusken

-Tipo: Fir/ Fgh
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Torchic
-Evoluciones: Blaziken, lv. 36

#6 Blaziken

-Tipo: Fir/ Fgh
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze

-Obtención: Combusken

-Status:

HP: 80

At: 120

De: 70

SA: 110

SD: 70

Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #4 - #5 - #6

Fire punch ---- - -- - -- 1

Scratch ----- 1 -- 1 -- 1

Growl ----- 1 -- 1 -- 1

Focus energy -- 7 -- 7 -- 7

Ember ----- 10 - 13 - 13

Double kick --- - -- 16 - 16

Peck ----- 16 - 17 - 17

Sand-attack --- 19 - 21 - 21

Fire spin ----- 25 - - -- -

Bulk up ----- - -- 28 - 28

Quick attack -- 28 - 32 - 32

Blaze kick ---- - -- - -- 36

Slash ----- 34 - 39 - 42

Mirror move --- 37 - 43 - 49

Flamethrower -- 43 - - -- -

Sky uppercut -- - -- 50 - 59

TMs & HMs:

Mov - #4 - #5 - #6

01 -- - -- | -- |

05 -- - -- - -- |

06 -- | -- | -- |

08 -- - -- | -- |

10 -- | -- | -- |

11 -- | -- | -- |

15 -- - -- - -- |

17 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

26 -- - -- - -- |

27 -- | -- | -- |

28 -- | -- | -- |

31 -- - -- | -- |

32 -- | -- | -- |

35 -- | -- | -- |

38 -- | -- | -- |

39 -- | -- | -- |

40 -- | -- | -- |

42 -- | -- | -- |

43 -- | -- | -- |

44 -- | -- | -- |

45 -- | -- | -- |

50 -- | -- | -- |

H1 -- | -- | -- |

H4 -- | -- | -- |

H6 -- | -- | -- |

EG Counter, Reversal, Endure, Swagger, Rock slide, Smellingsalt

#7 Mudkip

-Tipo: Wtr
-Huevo: Monster/ Water 1
-Habilidad: Torrent
-Obtención: Starter; al inicio
-Evoluciones: Mashtomp, lv. 16

#8 Marshtomp

-Tipo: Wtr
-Huevo: Monster/ Water 1
-Habilidad: Torrent
-Obtención: Mudkip
-Evoluciones: Swampert, lv. 36

#9 Swampert

-Tipo: Wtr
-Huevo: Monster/ Water 1
-Habilidad: Torrent
-Obtención: Marshtomp
-Status:

HP: 100

At: 110

De: 90

SA: 85

SD: 90

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #7 - #8 - #9

Tackle ----- 1 -- 1 -- 1

Growl ----- 1 -- 1 -- 1

Mud-slap ----- - -- 1 -- 1

Water gun ----- 10 - 10 - 10

Bide ----- 15 - 15 - 15

Mud shot ----- - -- 16 - 16

Foresight ----- 19 - 20 - 20

Mud sport ----- 24 - 25 - 25

Take down ----- 28 - 31 - 31

Whirlpool ----- 33 - - -- -

Muddy water --- - -- 37 - 39

Protect ----- 37 - 42 - 46

Hydro pump ---- 42 - - -- -

Earthquake ---- - -- 46 - 52

Endeavor ----- 46 - 53 - 61

TMs & HMs:

Mov - #7 - #8 - #9

01 -- - -- - -- |

02 -- | -- | -- |

03 -- - -- - -- |

05 -- | -- | -- |

06 -- | -- | -- |

07 -- | -- | -- |

10 -- | -- | -- |

13 -- | -- | -- |

14 -- | -- | -- |

15 -- - -- - -- |

17 -- | -- | -- |

18 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

23 -- | -- | -- |
24 -- - -- | -- |
26 -- - -- | -- |
27 -- | -- | -- |
28 -- | -- | -- |
31 -- - -- - -- |
32 -- | -- | -- |
39 -- | -- | -- |
40 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
H3 -- | -- | -- |
H4 -- | -- | -- |
H5 -- | -- | -- |
H6 -- | -- | -- |
H7 -- | -- | -- |
H8 -- | -- | -- |

EG Refresh, Uproar, Curse, Stomp, Ice ball, Mirror coat

#10 Poochyena

-Tipo: Drk
-Huevo: Field
-Habilidad: Run Away
-Obtención: Rt 101 - 103
-Item: Pecha berry
-Evoluciones: Mightyena, lv. 18

#11 Mightyena

-Tipo: Drk
-Huevo: Field
-Habilidad: Intimidate
-Obtención: Poochyena.
-Status:
HP: 70
At: 90
De: 70
SA: 60
SD: 60
Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #10 #11
Tackle ----- 1 -- 1
Howl ----- 1 -- 1
Sand-attack --- 9 -- 9
Bite ----- 13 - 13
Odor sleuth --- 17 - 17
Roar ----- 21 - 22
Swagger ----- 25 - 27
Scary face ---- 29 - 32
Take down ----- 33 - 37
Taunt ----- 37 - 42
Crunch ----- 41 - 47
Thief ----- 45 - 52

TMs & HMs:

Mov - #10 #11

05 -- | -- |
06 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
12 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
19 -- | -- |
21 -- | -- |
23 -- | -- |
27 -- | -- |
28 -- | -- |
30 -- | -- |
32 -- | -- |
40 -- | -- |
41 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
46 -- | -- |
49 -- | -- |
H4 -- - -- |
H6 -- | -- |

EG Yawn, Leer, Covet, Poison fang, Astonish

#12 Zigzagoon

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Pickup
-Obtención: Rt. 102, 116, 121; Petalburg Woods.
-Item: Oran berry
-Evoluciones: Linoone, lv. 20

#13 Linoone

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Pickup
-Obtención: Zigzagoon, Rt. 128, 121.
-Item: Oran berry/ Citrus berry
-Status:
HP: 78
At: 70
De: 61
SA: 50
SD: 61
Ve: 100
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #12 #13
Tackle ----- 1 -- 1
Growl ----- 1 -- 1
Tail whip ----- 5 -- 5
Headbutt ----- 9 -- 9
Sand-attack --- 13 - 13
Odor sleuth --- 17 - 17
Mud sport ----- 21 - 23
Pin missile --- 25 - -

Fury swipes ---- - -- 29
Covet ----- 29 - 35
Flail ----- 33 - -
Slash ----- - -- 41
Rest ----- 37 - 47
Belly drum ---- 41 - 53

TMs & HMs:

Mov - #12 #13

03 -- | -- |
05 -- - -- |
06 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
12 -- | -- |
13 -- | -- |
14 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
20 -- | -- |
21 -- | -- |
23 -- | -- |
24 -- | -- |
25 -- | -- |
27 -- | -- |
28 -- | -- |
30 -- | -- |
32 -- | -- |
34 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
46 -- | -- |
H1 -- | -- |
H3 -- | -- |
H4 -- - -- |
H6 -- | -- |

EG Charm, Pursuit, Substitute, Tickle, Trick, Extremspeed <- Pokémon Box

#14 Wurmple

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shield dust

-Obtención: Rt. 102, 104, Petalburg Woods

-Evoluciones: Silcoon, lv. 7; Cascoon, lv. 7 (indeterminado, un wurmple ya está preescrito a evolucionar en alguno, de todos modos)

#15 Silcoon

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shed skin

-Obtención: Wurmple, Petalburg Woods

-Evoluciones: Beautifly

#16 Beautifly

-Tipo: Bug/ Fly

-Huevo: Bug

-Habilidad: Swarm

-Obtención: Silcoon

-Status:

HP: 60

At: 70

De: 50

SA: 90

SD: 50

Ve: 65

-Evoluciones: No.

#17 Cascoon

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shed skin

-Obtención: Wurmple, Petalburg Woods

-Evoluciones: Dustox, lv. 10

#18 Dustox

-Tipo: Bug/ Psn

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shield dust

-Obtención: Cascoon

-Status:

HP: 60

At: 50

De: 70

SA: 50

SD: 90

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#14	#15	#16	#17	#18
Tackle	-----	1	--	-	-	-
String shot	---	1	--	-	-	-
Harden	-----	-	--	7	-	-
Absorb	-----	-	-	-	10	-
Confusion	-----	-	--	-	-	10
Poison sting	--	5	--	-	-	-
Gust	-----	-	-	-	13	-
Stun spore	----	-	-	-	17	-
Protect	-----	-	-	-	-	17
Morning sun	---	-	-	-	20	-
Moonlight	-----	-	-	-	-	20
Mega drain	----	-	-	-	24	-
Psybeam	-----	-	-	-	-	24
Whirlwind	-----	-	-	-	27	-
Attract	-----	-	-	-	31	-
Light screen	--	-	-	-	-	31
Silver wind	---	-	-	-	34	-
Giga drain	----	-	-	-	38	-
Toxic	-----	-	-	-	-	38

TMs & HMs:

Mov	-	#14	#15	#16	#17	#18
06	--	-	-	-	-	-
10	--	-	-	-	-	-
11	--	-	-	-	-	-
15	--	-	-	-	-	-
16	--	-	-	-	-	-

17 --- - - - - - | - - - - |
 19 --- - - - - - | - - - - |
 20 --- - - - - - | - - - - |
 21 --- - - - - - | - - - - |
 22 --- - - - - - | - - - - |
 27 --- - - - - - | - - - - |
 29 --- - - - - - | - - - - |
 30 --- - - - - - | - - - - |
 32 --- - - - - - | - - - - |
 36 --- - - - - - | - - - - |
 40 --- - - - - - | - - - - |
 42 --- - - - - - | - - - - |
 43 --- - - - - - | - - - - |
 44 --- - - - - - | - - - - |
 45 --- - - - - - | - - - - |
 46 --- - - - - - | - - - - |
 H5 --- - - - - - | - - - - |

#19 Lotad

-Tipo: Wtr/ Grs
 -Huevo: Grass/ Water 1
 -Habilidad: Swift swim/ Rain dish
 -Obtención: Rt. 102 y 114 (sólo Sapphire)
 -Evoluciones: Lombre, lv. 14

#20 Lombre

-Tipo: Wtr/ Grs
 -Huevo: Grass/ Water 1
 -Habilidad: Swift swim/ Rain dish
 -Obtención: Lotad, Rt. 114 (sólo Sapphire)
 -Evoluciones: Ludicolo (water stone)

#21 Ludicolo

-Tipo: Wtr/ Grs
 -Huevo: Grass/ Water 1
 -Habilidad: Swift swim/ Rain dish
 -Obtención: Lombre
 -Status:

HP: 80
 At: 70
 De: 70
 SA: 90
 SD: 100
 Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#19	#20	#21
Astonish	-----	1	-- 1	-- 1
Growl	-----	3	-- 3	-- -
Absorb	-----	7	-- 7	-- -
Nature power	--	13	- 13	- -
Mist	-----	21	- -	-- -
Rain dance	----	31	- -	-- -
Mega drain	----	43	- -	-- -
Fake out	-----	-	-- 19	-- -
Fury swipes	---	-	-- 25	-- -
Water sport	---	-	-- 31	-- -
Thief	-----	-	-- 37	-- -
Uproar	-----	-	-- 43	-- -

Hydro pump ----- 49 --

TMs & HMs:

Mov - #19 #20 #21

01 -- - - - - |
03 -- | -- | -- |
06 -- | -- | -- |
07 -- | -- | -- |
09 -- | -- | -- |
10 -- | -- | -- |
11 -- | -- | -- |
12 -- | -- | -- |
13 -- | -- | -- |
14 -- | -- | -- |
15 -- - - - - |
17 -- | -- | -- |
18 -- | -- | -- |
19 -- | -- | -- |
21 -- | -- | -- |
22 -- | -- | -- |
27 -- | -- | -- |
31 -- - - - | -- |
32 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
46 -- | -- | -- |
H3 -- | -- | -- |
H4 -- - - - | -- |
H5 -- | -- | -- |
H6 -- - - - | -- |
H7 -- - - - | -- |
H8 -- - - - | -- |

EG Sweet scent, Razor leaf, Synthesis, Leech seed, Flail, Water gun

#22 Seedot

-Tipo: Grs
-Huevo: Grass/ Field
-Habilidad: Chlorophyll/ Early bird
-Obtención: Rt. 102 y 114 (sólo Ruby)
-Evoluciones: Nuzleaf, lv. 14

#23 Nuzleaf

-Tipo: Grs/Drk
-Huevo: Grass/ Field
-Habilidad: Chlorophyll/ Early bird
-Obtención: Seedot, Rt. 114 (sólo Ruby)
-Evoluciones: Shiftry (Leaf stone)

#24 Shiftry

-Tipo: Grs/ Drk
-Huevo: Grass/ Field
-Habilidad: Chlorophyll/ Early bird
-Obtención: Nuzleaf
-Status:
HP: 90
At: 100
De: 60
SA: 90

SD: 60

Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #22 #23 #24

Bide ----- 1 -- - - -

Pound ----- - -- 1 -- 1

Harden ----- 3 -- 3 -- -

Growth ----- 7 -- 7 -- -

Nature power -- 13 - 13 - -

Synthesis ----- 21 - - - - -

Sunny day ----- 31 - - - - -

Explosion ----- 43 - - - - -

Fake out ----- - -- 19 - -

Torment ----- - -- 25 - -

Faint attack -- - -- 31 - -

Razor wind ---- - -- 37 - -

Swagger ----- - -- 43 - -

Extrasensory -- - -- 49 - -

TMs & HMs:

Mov - #22 #23 #24

06 -- | -- | -- |

09 -- | -- | -- |

10 -- | -- | -- |

11 -- | -- | -- |

15 -- - - - - |

17 -- | -- | -- |

19 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

22 -- | -- | -- |

27 -- | -- | -- |

28 -- | -- | -- |

30 -- | -- | -- |

31 -- - - - | -- |

32 -- | -- | -- |

39 -- - - - | -- |

40 -- - - - - |

41 -- - - - | -- |

42 -- | -- | -- |

43 -- | -- | -- |

44 -- | -- | -- |

45 -- | -- | -- |

46 -- - - - | -- |

H1 -- - - - | -- |

H4 -- - - - | -- |

H5 -- | -- | -- |

H6 -- | -- | -- |

EG Leech seed, Amnesia, Quick attack, Razor wind, Take down, False swipe

#25 Tailow

-Tipo: Nrm/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Guts

-Obtención: Petalburg woods, Rt. 104, 115 y 116

-Evoluciones: Swellow, lv. 22

#26 Swellow

-Tipo: Nrm/ Fly

-Huevo: Flying
-Habilidad: Guts
-Obtención: Taillow, Rt. 115
-Status:
HP: 60
At: 85
De: 60
SA: 50
SD: 50
Ve: 125

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #25 #26
Peck ----- 1 -- 1
Growl ----- 1 -- 1
Focus energy -- 4 -- 4
Wing attack --- 8 -- 8
Double team -- 13 - 13
Endeavor ----- 19 - 19
Aerial ace ---- 34 - 38
Agility ----- 43 - 49

TMs & HMs:

Mov - #25 #26

06 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
15 -- - -- |
16 -- | -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
21 -- | -- |
27 -- | -- |
32 -- | -- |
40 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
46 -- | -- |
47 -- | -- |
H2 -- | -- |

EG Pursuit, Supersonic, Refresh, Mirror move, Rage, Sky attack

#27 Wingull

-Tipo: Wtr/ Fly

-Huevo: Flying/ Water 1

-Habilidad: Keen eye

-Obtención: Rt. 110, 121, 123, 115, 118, 103, 104, 105...

-Evoluciones: Pelipper, lv. 25

#28 Pelipper

-Tipo: Wtr/ Fly

-Huevo: Flying/ Water 1

-Habilidad: Keen eye

-Obtención: Wingull, Slateport, Lilycove, Dewford city (surfeando)

-Status:

HP: 60

At: 50

De: 100

SA: 85

SD: 70

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #27 #28

Growl ----- 1 -- 1

Water gun ----- 1 -- 1

Water sport --- - -- 3

Wing attack --- 13 - 13

Supersonic ---- 7 -- 7

Mist ----- 21 - 21

Quick attack -- 31 - -

Pursuit ----- 43 - -

Agility ----- 55 - -

Protect ----- - -- 25

Stockpile ----- - -- 33

Swallow ----- - -- 33

Spit up ----- - -- 47

Hydro pump ---- - -- 61

TMs & HMs:

Mov - #27 #28

03 -- | -- |

06 -- | -- |

07 -- | -- |

10 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

21 -- | -- |

27 -- | -- |

32 -- | -- |

34 -- | -- |

40 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

46 -- | -- |

47 -- | -- |

H2 -- | -- |

H3 -- - -- |

EG Mist, Twister, Agility, Gust, Water sport

#29 Ralts

-Tipo: Psy

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Synchronize/ Trace

-Obtención: Rt. 102

-Evoluciones: Kirlia, lv. 20

#30 Kirlia

-Tipo: Psy

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Synchronize/ Trace

-Obtención: Ralts
-Evoluciones: Gardevoir, lv. 30

#31 Gardevoir

-Tipo: Psy
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Synchronize
-Obtención: Kirlia
-Status:

HP: 68
At: 65
De: 65
SA: 125
SD: 115
Ve: 80

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#29	#30	#31
Growl	-----	1	-- 1	-- 1
Confusion	-----	6	-- 6	-- 6
Double team	---	11	- 11	- 11
Teleport	-----	16	- 16	- 16
Calm mind	-----	21	- 21	- 21
Psychic	-----	26	- 26	- 26
Imprison	-----	31	- 33	- 33
Future sight	--	36	- 40	- 42
Hypnosis	-----	41	- 47	- 51
Dream catcher	-	46	- 54	- 60

TMs & HMs:

Mov - #29 #30 #31

04	--		--		--	
06	--		--		--	
10	--		--		--	
11	--		--		--	
12	--		--		--	
15	--	-	--	-	--	
16	--		--		--	
17	--		--		--	
18	--		--		--	
20	--		--		--	
21	--		--		--	
24	--		--		--	
27	--		--		--	
29	--		--		--	
30	--		--		--	
32	--		--		--	
33	--		--		--	
34	--		--		--	
41	--		--		--	
42	--		--		--	
43	--		--		--	
44	--		--		--	
45	--		--		--	
46	--		--		--	
48	--		--		--	
49	--		--		--	
H5	--		--		--	

EG Disable, Will-o-wisp, Mean look, Memento, Destiny bond

#32 Surskit

-Tipo: Bug/ Wtr

-Huevo: Bug/ Water 1

-Habilidad: Swift swim

-Obtención: Rt. 102, 114, 117, 120, 111

-Evoluciones: Masquerain, lv. 22

#33 Masquerain

-Tipo: Bug/ Fly

-Huevo: Bug/ Water 1

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: Surskit

-Status:

HP: 70

At: 60

De: 62

SA: 80

SD: 82

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #32 #33

Bubble ----- 1 -- 1

Quick attack -- 7 -- 7

Sweet scent --- 13 - 13

Water sport --- 19 - 19

Bubblebeam ---- 25 - -

Agility ----- 31 - -

Mist ----- 37 - -

Haze ----- 37 - -

Gust ----- - -- 26

Scary face ---- - -- 33

Stun spore ---- - -- 40

Silver wind --- - -- 47

Whirlwind ----- - -- 53

TMs & HMs:

Mov - #32 #33

03 -- | -- |

06 -- | -- |

10 -- | -- |

11 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

19 -- | -- |

21 -- | -- |

22 -- | -- |

27 -- | -- |

30 -- | -- |

32 -- | -- |

40 -- - -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

46 -- | -- |

H5 -- | -- |

EG Foresight, Mud shot, Psybeam, Hydro pump, Mind reader

#34 Shroomish

-Tipo: Grs

-Huevo: Grass/ Fairy

-Habilidad: Effect Spore

-Obtención: Petalburg woods.

-Evoluciones: Breloom, lv. 23

#35 Breloom

-Tipo: Grs/ Fgh

-Huevo: Grass/ Fairy

-Habilidad: Effect spore

-Obtención: Shroomish

-Status:

HP: 60

At: 130

De: 80

SA: 60

SD: 60

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #34 #35

Absorb ----- 1 -- 1

Tackle ----- 4 -- 4

Stun spore ---- 7 -- 7

Leech seed ---- 10 - 10

Megadrain ----- 16 - 16

Headbutt ----- 22 - 22

Poisonpowder -- 28 - -

Growth ----- 36 - -

Giga drain ---- 45 - -

Spore ----- 54 - -

Mach punch ---- - -- 23

Counter ----- - -- 28

Sky uppercut -- - -- 36

Mind reader --- - -- 45

Dynamicpunch -- - -- 54

TMs & HMs:

Mov - #34 #35

01 -- - -- |

06 -- | -- |

08 -- - -- |

09 -- | -- |

10 -- | -- |

11 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

19 -- | -- |

20 -- | -- |

21 -- | -- |

22 -- | -- |

23 -- - -- |

27 -- | -- |

31 -- - -- |

32 -- | -- |
36 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
49 -- | -- |
H1 -- - -- |
H4 -- - -- |
H5 -- | -- |
H6 -- - -- |

EG Fake tears, Swagger, Charm, False swipe, Helping hand

#36 Slakoth

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Truant
-Obtención: Petalburg woods.
-Evoluciones: Vigoroth, lv. 18

#37 Vigoroth

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Vital spirit
-Obtención: Slakoth
-Evoluciones: Slaking, lv. 36

#38 Slaking

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Truant
-Obtención: Vigoroth
-Status:
HP: 150
At: 160
De: 100
SA: 95
SD: 65
Ve: 100
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#36	#37	#38
Scratch	-----	1	-- 1	-- 1
Yawn	-----	1	-- -	-- 1
Focus energy	-- -	-- 1	-- 1	
Encore	-----	7	-- 7	-- 7
Uproar	-----	-	-- 13	- -
Slack off	-----	13	- -	-- 13
Faint attack	--	19	- -	-- 19
Fury swipes	---	-	-- 19	- -
Amnesia	-----	25	- -	-- 25
Endure	-----	-	-- 25	- -
Covet	-----	31	- -	-- 31
Slash	-----	-	-- 31	- -
Swagger	-----	-	-- -	-- 36
Counter	-----	37	- 37	- 37
Flail	-----	43	- -	-- 43
Focus punch	---	-	-- 43	- -
Reversal	-----	-	-- 49	- -

TMs & HMs:

Mov - #36 #37 #38

01 -- | -- | -- |
03 -- | -- | -- |
05 -- - -- | -- |
06 -- | -- | -- |
08 -- | -- | -- |
10 -- | -- | -- |
11 -- | -- | -- |
12 -- - -- | -- |
13 -- | -- | -- |
14 -- | -- | -- |
15 -- - -- - -- |
17 -- | -- | -- |
18 -- | -- | -- |
21 -- | -- | -- |
22 -- | -- | -- |
24 -- | -- | -- |
25 -- | -- | -- |
26 -- - -- | -- |
27 -- | -- | -- |
30 -- | -- | -- |
31 -- | -- | -- |
32 -- | -- | -- |
34 -- | -- | -- |
35 -- | -- | -- |
38 -- | -- | -- |
40 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
H1 -- | -- | -- |
H4 -- | -- | -- |
H6 -- | -- | -- |

EG Sleep talk, Curse, Crush claw, Snore, Body slam, Slash, Pursuit

#39 Abra

-Tipo: Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Synchronize/ Inner focus

-Obtención: Granite cave

-Evoluciones: Kadabra, lv. 16

#40 Kadabra

-Tipo: Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Synchronize/ Inner focus

-Obtención: Abra

-Evoluciones: Alakazam (intercambio)

#41 Alakazam

-Tipo: Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Synchronize/ Inner focus

-Obtención: Kadabra

-Status:

HP: 55

At: 50

De: 45
SA: 135
SD: 85
Ve: 120

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#39	#40	#41
Teleport	-----	1	-- 1	-- 1
Kinesis	-----	-	-- 1	-- 1
Confusion	-----	-	-- 16	- 16
Disable	-----	-	-- 18	- 18
Psybeam	-----	-	-- 21	- 21
Reflect	-----	-	-- 23	- 23
Recover	-----	-	-- 25	- 25
Future sight	--	-	-- 30	- 30
Role play	-----	-	-- 33	-
Calm mind	-----	-	--	-- 33
Psychic	-----	-	-- 36	- 36
Trick	-----	-	-- 43	- 43

TMs & HMs:

Mov - #39 #40 #41

01	--		--		--	
04	--		--		--	
06	--		--		--	
10	--		--		--	
11	--		--		--	
12	--		--		--	
15	--	-	--	-	--	
16	--		--		--	
17	--		--		--	
18	--		--		--	
20	--		--		--	
21	--		--		--	
23	--		--		--	
27	--		--		--	
29	--		--		--	
30	--		--		--	
32	--		--		--	
33	--		--		--	
34	--		--		--	
35	--		--		--	
41	--		--		--	
42	--		--		--	
43	--		--		--	
44	--		--		--	
45	--		--		--	
46	--		--		--	
48	--		--		--	
49	--		--		--	
H5	--		--		--	

EG Encore, Knock off, Ice punch, Thunderpunch, Fire punch

#42 Nincada

-Tipo: Bug/ Grd

-Huevo: Bug

-Habilidad: Compoundeyes

-Obtención: Rt. 116

-Evoluciones: Ninjask, Shedinja (ambos lv. 20, ver explicación)

#43 Ninjask

-Tipo: Bug/ Fly
-Huevo: Bug
-Habilidad: Speed boost
-Obtención: Nincada
-Status:
HP: 61
At: 90
De: 45
SA: 50
SD: 50
Ve: 160
-Evoluciones: No.

#44 Shedinja

-Tipo: Bug/ Gho
-Huevo: Bug
-Habilidad: Wonder guard
-Obtención: Nincada (cuando nincada evolucione en ninjask, debes tener menos de cinco pokémon en tu party, así aparecerá junto con ninjask en el lugar vacío).
-Status:
HP: 1 (SOLO Y SIEMPRE 1)
At: 90
De: 45
SA: 30
SD: 30
Ve: 40
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#42	#43	#44
Scratch	-----	1	-- 1	-- 1
Harden	-----	1	-- 1	-- 1
Leech life	----	5	-- 5	-- 5
Sand-attack	---	9	-- 9	-- 9
Fury swipes	---	14	- 14	- 14
Mind reader	---	19	- 19	- 19
Double team	---	-	-- 20	-
Furycutter	----	-	-- 20	-
Screech	-----	-	-- 20	-
False swipe	---	25	-	--
Swords dance	--	-	-- 25	-
Spite	-----	-	--	-- 25
Mud-slap	-----	31	-	--
Slash	-----	-	-- 31	-
Confuse ray	---	-	--	-- 31
Metal claw	----	38	-	--
Agility	-----	-	-- 38	-
Shadow ball	---	-	--	-- 38
Dig	-----	45	-	--
Baton pass	----	-	-- 45	-
Grudge	-----	-	--	-- 45

TMs & HMs:

Mov	-	#42	#43	#44
06	--		--	
10	--		--	
11	--		--	

15 -- - -- | -- |
 17 -- | -- | -- |
 19 -- | -- | -- |
 21 -- | -- | -- |
 22 -- | -- | -- |
 27 -- | -- | -- |
 28 -- | -- | -- |
 30 -- | -- | -- |
 32 -- | -- | -- |
 37 -- | -- | -- |
 40 -- | -- | -- |
 42 -- | -- | -- |
 43 -- | -- | -- |
 44 -- | -- | -- |
 45 -- - -- | -- -
 46 -- - -- | -- |
 H1 -- | -- | -- |
 H5 -- | -- | -- |

EG Endure, Faint attack, Gust, Silver wind

#45 Whismur

-Tipo: Nrm
 -Huevo: Monster/ Field
 -Habilidad: Soundproof
 -Obtención: Rt. 116, Rusturf tunnel
 -Evoluciones: Loudred, lv. 20

#46 Loudred

-Tipo: Nrm
 -Huevo: Monster/ Field
 -Habilidad: Soundproof
 -Obtención: Whismur, Victory road (ground floor)
 -Evoluciones: Exploud, lv. 40

#47 Exploud

-Tipo: Nrm
 -Huevo: Monster/ Field
 -Habilidad: Soundproof
 -Obtención: Loudred
 -Status:
 HP: 104
 At: 91
 De: 63
 SA: 91
 SD: 63
 Ve: 68
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#45	#46	#47
Pound	-----	1	-- 1	-- 1
Uproar	-----	5	-- 5	-- 5
Astonish	-----	11	- 11	- 11
Howl	-----	15	- 15	- 15
Supersonic	----	21	- 23	- 23
Stomp	-----	25	- 29	- 29
Screech	-----	31	- 37	- 37
Hyper beam	----	-	-- -	-- 40
Roar	-----	35	- 43	- 45
Rest	-----	41	- 51	- 55

Sleep talk ---- 41 - 51 - 55
Hyper voice --- 45 - 57 - 63

TMs & HMs:

Mov - #45 #46 #47

03 -- | -- | -- |
05 -- | -- | -- |
06 -- | -- | -- |
10 -- | -- | -- |
11 -- | -- | -- |
12 -- - -- | -- |
13 -- | -- | -- |
14 -- | -- | -- |
15 -- - -- - -- |
17 -- | -- | -- |
18 -- | -- | -- |
21 -- | -- | -- |
22 -- | -- | -- |
26 -- - -- | -- |
27 -- | -- | -- |
30 -- | -- | -- |
31 -- - -- | -- |
32 -- | -- | -- |
34 -- | -- | -- |
35 -- | -- | -- |
38 -- | -- | -- |
41 -- - -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
50 -- - -- | -- |
H4 -- - -- | -- |
H6 -- - -- | -- |

EG Take down, Extrasensory, Smellingsalt, Swagger, Snore

#48 Makuhita

-Tipo: Ftg
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Thick fat/ Guts
-Obtención: Granite cave (ground, B1F), Rustboro (cambio por un slakoth),
Colosseum
-Evoluciones: Hariyama, lv. 24

#49 Hariyama

-Tipo: Ftg
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Thick fat/ Guts
-Obtención: Makuhita, Victory road (ground, B1F)
-Item: King's rock
-Status:
HP: 144
At: 120
De: 60
SA: 40
SD: 60
Ve: 50
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:

Movimiento ---- #48 #49
Tackle ----- 1 -- 1
Focus enegy --- 1 -- 1
Sand-attack --- 4 -- 4
Arm thrust ---- 10 - 10
Vital throw --- 13 - 13
Fake out ----- 19 - 19
Whilwind ----- 22 - 22
Knock off ----- 28 - 29
Smellingsalt -- 31 - 33
Belly drum ---- 37 - 40
Endure ----- 40 - 44
Seismic toss -- 46 - 51
Reversal ----- 49 - 55

TMs & HMs:

Mov - #48 #49

01 -- | -- |
06 -- | -- |
08 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
21 -- | -- |
26 -- | -- |
27 -- | -- |
28 -- | -- |
31 -- | -- |
32 -- | -- |
39 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
H3 -- | -- |
H4 -- | -- |
H6 -- | -- |

EG Detect, Foresight, Helping hand, Cross chop, Revenge, Dynamicpunch, Counter

#50 Goldeen

-Tipo: Wtr

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Swift swim/ Water veil

-Obtención: Petalburg, Victory road, Safari zone (sudoeste) (old/ good rod)

-Evoluciones: Seaking, lv. 33

#51 Seaking

-Tipo: Wtr

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Swift swim/ Water veil

-Obtención: Goldeen, Safari zone (noroeste y sudoeste) (super rod)

-Status:

HP: 80

At: 92

De: 65

SA: 65

SD: 80

Ve: 68

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #50 #51

Peck ----- 1 -- 1

Tail whip ----- 1 -- 1

Water sport --- 1 -- 1

Supersonic ---- 10 - 10

Horn attack --- 15 - 15

Flail ----- 24 - 24

Fury attack --- 29 - 29

Waterfall ----- 38 - 41

Horn drill ---- 43 - 49

Agility ----- 52 - 61

TMs & HMs:

Mov - #50 #51

03 -- | -- |

06 -- | -- |

07 -- | -- |

10 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

21 -- | -- |

27 -- | -- |

32 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

H3 -- | -- |

H7 -- | -- |

H8 -- | -- |

EG Psybeam, Hydro pump, Sleep talk, Mud sport

#52 Magikarp

-Tipo: Wtr

-Huevo: Dragon/ Water 2

-Habilidad: Swift swim

-Obtención: -_-.. Casi todas partes (old rod principalmente)

-Evoluciones: Gyarados, lv. 20

#53 Gyarados

-Tipo: Wtr/ Fly

-Huevo: Dragon/ Water 2

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: Magikarp, Mossdeep city (super rod)

-Status:

HP: 95

At: 125

De: 79

SA: 60

SD: 100

Ve: 81

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #52 #53
Splash ----- 1 -- -
Thrash ----- - -- 1
Tackle ----- 15 - -
Bite ----- - -- 20
Dragon rage --- - -- 25
Flail ----- 30 - -
Leer ----- - -- 30
Twister ----- - -- 35
Hydro pump ---- - -- 40
Rain dance ---- - -- 45
Dragon dance -- - -- 50
Hyper beam ---- - -- 55

TMs & HMs:

Mov - #52 #53

03 -- - -- |
05 -- - -- |
06 -- - -- |
07 -- - -- |
10 -- - -- |
12 -- - -- |
13 -- - -- |
14 -- - -- |
15 -- - -- |
17 -- - -- |
18 -- - -- |
21 -- - -- |
24 -- - -- |
25 -- - -- |
26 -- - -- |
27 -- - -- |
32 -- - -- |
35 -- - -- |
37 -- - -- |
38 -- - -- |
41 -- - -- |
42 -- - -- |
43 -- - -- |
44 -- - -- |
45 -- - -- |
H3 -- - -- |
H4 -- - -- |
H6 -- - -- |
H7 -- - -- |
H8 -- - -- |

#54 Azurill

-Tipo: Nrm

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Thick fat/ Huge power

-Obtención: Combinación de marill con Sea Incense en Day Care Center.

-Evoluciones: Marill (amistad)

#55 Marill

-Tipo: Wtr

-Huevo: Fairy/ Water 1

-Habilidad: Thick fat/ Huge power

-Obtención: Azurill, Rt. 117, 120, Petalburg city

-Evoluciones: Azumarill, lv. 18

#56 Azumarill

-Tipo: Wtr

-Huevo: Fairy/ Water 1

-Habilidad: Thick fat/ Huge power

-Obtención: Marill

-Status:

HP: 100

At: 50

De: 80

SA: 50

SD: 80

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #54 #55 #56

Splash ----- 1 -- - -- -

Tackle ----- - -- 1 -- 1

Defense curl -- - -- 3 -- 3

Charm ----- 3 -- - -- -

Tail whip ----- 6 -- 6 -- 6

Bubble ----- 10 - - -- -

Slam ----- 15 - - -- -

Water gun ----- 21 - 10 - 10

Rollout ----- - -- 15 - 15

Bubblebeam ----- - -- 21 - 24

Double-edge ---- - -- 28 - 34

Rain dance ---- - -- 36 - 45

Hydro pump ---- - -- 45 - 57

TMs & HMs:

Mov - #54 #55 #56

01 -- - -- | -- |

03 -- | -- | -- |

06 -- | -- | -- |

07 -- | -- | -- |

10 -- | -- | -- |

13 -- | -- | -- |

14 -- | -- | -- |

15 -- - -- - -- |

17 -- | -- | -- |

18 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

23 -- | -- | -- |

27 -- | -- | -- |

28 -- - -- | -- |

31 -- - -- | -- |

32 -- | -- | -- |

42 -- | -- | -- |

43 -- | -- | -- |

44 -- | -- | -- |

45 -- | -- | -- |

H3 -- | -- | -- |

H4 -- - -- | -- |

H6 -- - -- | -- |

H7 -- | -- | -- |

H8 -- - -- | -- |

EG (Azumarill) Encore, Sing, Refresh, Slam, Tickle

EG (Marill) Light screen, Amnesia, Future sight, Supersonic, Substitute

#57 Geodude

-Tipo: Rck/ Grd

-Huevo: Mineral

-Habilidad: Rock head/ Sturdy

-Obtención: Granite cave (ground), Rt. 111, 114, Safari Zone (noreste)

-Item: Everstone

-Evoluciones: Graveler, lv. 25

#58 Graveler

-Tipo: Rck/ Grd

-Huevo: Mineral

-Habilidad: Rock head/ Sturdy

-Obtención: Geodude, Victory road (B1F)

-Item: Everstone

-Evoluciones: Golem (intercambio)

#59 Golem

-Tipo: Rck/ Grd

-Huevo: Mineral

-Habilidad: Rock head/ Sturdy

-Obtención: Graveler

-Status:

HP: 80

At: 110

De: 130

SA: 55

SD: 65

Ve: 45

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #57 #58 #59

Tackle ----- 1 -- 1 -- 1

Defense curl -- 1 -- 1 -- 1

Mud sport ----- 6 -- 6 -- 6

Rock throw ---- 11 - 11 - 11

Magnitude ----- 16 - 16 - 16

Selfdestruct -- 21 - 21 - 21

Rollout ----- 26 - 29 - 29

Rock blast ---- 31 - 37 - 37

Earthquake ---- 36 - 45 - 45

Explosion ----- 41 - 53 - 53

Double-edge --- 46 - 62 - 62

TMs & HMs:

Mov - #57 #58 #59

01 -- | -- | -- |

05 -- - - - - |

06 -- | -- | -- |

10 -- | -- | -- |

11 -- | -- | -- |

15 -- - - - - |

17 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

26 -- | -- | -- |

27 -- | -- | -- |

28 -- | -- | -- |

31 -- | -- | -- |

32 -- | -- | -- |

35 -- | -- | -- |
37 -- | -- | -- |
38 -- | -- | -- |
39 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
H4 -- | -- | -- |
H6 -- | -- | -- |
EG Rock slide, Block

#60 Nosepass

-Tipo: Rck
-Huevo: Mineral
-Habilidad: Sturdy/ Magnet pull
-Obtención: Granite cave (B2F) (Rock smash en piedras)

-Status:

HP: 30

At: 45

De: 135

SA: 45

SD: 90

Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #60

Tackle ----- 1

Harden ----- 7

Rock throw ---- 13

Block ----- 16

Thunder wave -- 22

Rock slide ---- 28

Sandstorm ----- 31

Rest ----- 37

Zap cannon ---- 43

Lock-on ----- 46

TMs & HMs:

06 10 11 12 17 21 24 25 26 27 32 34 37 39 41 42 43 44 H4 H6

EG Magnitude, Rollout, Explosion

#61 Skitty

-Tipo: Nrm

-Huevo: Fairy/ Field

-Habilidad: Cute charm

-Obtención: Rt. 116, Fortree city (a cambio de un pikachu)

-Item: Leppa berry

-Evoluciones: Delcatty (Moon stone)

#62 Delcatty

-Tipo: Nrm

-Huevo: Fairy/ Field

-Habilidad: Cute charm

-Obtención: Skitty

-Status:

HP: 70

At: 65

De: 65

SA: 55

SD: 55

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #61 #62

Growl ----- 1 -- 1

Tackle ----- 1 -- -

Tail whip ----- 3 -- -

Attract ----- 7 -- 1

Sing ----- 13 - 1

Doubleslap ---- 15 - 1

Assist ----- 19 - -

Charm ----- 25 - -

Faint attack -- 27 - -

Covet ----- 31 - -

Heal bell ----- 37 - -

Double-edge --- 39 - -

TMs & HMs:

Mov - #61 #62

03 -- | -- |

04 -- | -- |

06 -- | -- |

10 -- | -- |

11 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

20 -- | -- |

21 -- | -- |

22 -- | -- |

23 -- | -- |

24 -- | -- |

25 -- | -- |

27 -- | -- |

28 -- | -- |

30 -- | -- |

32 -- | -- |

34 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

H4 -- - -- |

H5 -- | -- |

H6 -- - -- |

EG Helping hand, Psych up, Uproar, Fake tears, Baton pass, Substitute, Tickle

#63 Zubat

-Tipo: Psn/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Inner focus

-Obtención: Granite cave (B2F), Meteor falls, Cave of Origin (B3F)

-Evoluciones: Golbat, lv. 22

#64 Golbat

-Tipo: Psn/ Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Inner focus
-Obtención: Zubat, Shoal Cave (B1F, B2F), Victory road (B2F), Cave of Origin
-Evoluciones: Crobat (Amistad)

#65 Crobat

-Tipo: Psn/ Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Inner focus
-Obtención: Golbat
-Status:

HP: 85
At: 90
De: 80
SA: 70
SD: 80
Ve: 130

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#63	#64	#65
Leech life	----	1	--	1 -- 1
Screech	-----	-	--	1 -- 1
Supersonic	----	6	--	6 -- 6
Astonish	-----	11	-	11 - 11
Bite	-----	16	-	16 - 16
Wing attack	---	21	-	21 - 21
Confuse ray	---	26	-	28 - 28
Air cutter	----	31	-	35 - 35
Mean look	-----	36	-	42 - 42
Poison fang	---	41	-	49 - 49
Haze	-----	46	-	56 - 56

TMs & HMs:

Mov	-	#63	#64	#65
06	--		--	--
10	--		--	--
11	--		--	--
12	--		--	--
15	--	-	--	--
17	--		--	--
18	--		--	--
19	--		--	--
21	--		--	--
26	--		--	--
27	--		--	--
30	--		--	--
32	--		--	--
36	--		--	--
40	--		--	--
41	--		--	--
42	--		--	--
43	--		--	--
44	--		--	--
45	--		--	--
46	--		--	--
47	--		--	--
49	--		--	--
H2	--	-	--	- --

EG Quick attack, Pursuit

#66 Tentacool

-Tipo: Wtr/ Psn

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Clear body/ Liquid ooze

-Obtención: Muchas partes (Surfeando, old/ good rod)

-Evoluciones: Tentacruel, lv. 30

#67 Tentacruel

-Tipo: Wtr/ Psn

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Clear body/ Liquid ooze

-Obtención: Tentacool, Abandoned ship (B1F) (Surfeando, super rod)

-Status:

HP: 80

At: 70

De: 65

SA: 80

SD: 120

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #66 #67

Poison sting -- 1 -- 1

Supersonic ---- 6 -- 6

Constrict ----- 12 - 12

Acid ----- 19 - 19

Bubblebeam ---- 25 - 25

Wrap ----- 30 - 30

Barrier ----- 36 - 38

Screech ----- 43 - 47

Hydro pump ---- 49 - 55

TMs & HMs:

Mov - #66 #67

03 -- | -- |

06 -- | -- |

07 -- | -- |

10 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

19 -- | -- |

21 -- | -- |

27 -- | -- |

32 -- | -- |

36 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

46 -- | -- |

H1 -- | -- |

H3 -- | -- |

H7 -- | -- |

H8 -- | -- |

EG Mirror coat, Safeguard, Confuse ray

#68 Sableye

-Tipo: Gho/ Drk

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Keen eye

-Obtención: Granite cave, Cave of Origin (B3F), Victory road (sólo Sapphire)

-Status:

HP: 50

At: 75

De: 75

SA: 65

SD: 65

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #68

Leer ----- 1

Scratch ----- 1

Foresight ----- 5

Night shade --- 9

Astonish ----- 13

Fury swipes --- 17

Fake out ----- 21

Detect ----- 25

Faint attack -- 29

Knock off ----- 33

Confuse ray --- 37

Shadow ball --- 41

Mean look ----- 45

TMs & HMs:

01 03 04 06 10 11 12 17 18 21 27 28 29 30 31 32 34 39 40 41 42 43 44 45 46 49

H1 H5 H6

EG Psych up, Recover, Moonlight

#69 Mawile

-Tipo: Stl

-Huevo: Fairy/ Field

-Habilidad: Hyper cutter

-Obtención: Cave of Origin (B3F), Victory road (B2F), Granite cave (sólo Ruby)

-Status:

HP: 50

At: 85

De: 85

SA: 55

SD: 55

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #69

Astonish ----- 1

Fake tears ---- 6

Bite ----- 11

Sweet scent --- 16

Vicegrip ----- 21

Faint attack -- 26

Baton pass ---- 31

Crunch ----- 36
Iron defense -- 41
Stockpile ----- 46
Swallow ----- 46
Spit up ----- 46

TMs & HMs:

01 06 10 11 12 13 15 17 18 21 22 27 31 32 35 36 37 38 39 41 42 43 44 45 H4 H6
EG Swords dance, False swipe, Poison fang, Psych up, Ancientpower, Tickle

#70 Aron

-Tipo: Rck/ Stl
-Huevo: Monster
-Habilidad: Sturdy/ Rock head
-Obtención: Victory road (Ground), Granite cave (B1F, B2F)
-Item: Hard stone
-Evoluciones: Lairon, lv. 32

#71 Lairon

-Tipo: Rck/ Stl
-Huevo: Monster
-Habilidad: Sturdy/ Rock head
-Obtención: Aron, Victory road (B2F), Safari zone (noroeste)
-Item: Hard stone
-Evoluciones: Aggron, lv. 42

#72 Aggron

-Tipo: Rck/ Stl
-Huevo: Monster
-Habilidad: Sturdy/ Rock head
-Obtención: Lairon
-Status:
HP: 70
At: 110
De: 180
SA: 60
SD: 60
Ve: 50
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:

Movimiento ---- #70 #71 #72
Tackle ----- 1 -- 1 -- 1
Harden ----- 4 -- 4 -- 4
Mud-slap ----- 7 -- 7 -- 7
Headbutt ----- 10 - 10 - 10
Metal claw ---- 13 - 13 - 13
Iron defense -- 17 - 17 - 17
Roar ----- 21 - 21 - 21
Take down ----- 25 - 25 - 25
Iron tail ----- 29 - 29 - 29
Protect ----- 34 - 37 - 37
Metal sound --- 39 - 45 - 50
Double-edge --- 44 - 53 - 63

TMs & HMs:

Mov - #70 #71 #72
01 -- - - - |
02 -- - - - |

03 -- | -- | -- |
05 -- | -- | -- |
06 -- | -- | -- |
10 -- | -- | -- |
11 -- | -- | -- |
12 -- - - - - |
13 -- - - - - |
14 -- - - - - |
15 -- - - - - |
17 -- | -- | -- |
18 -- | -- | -- |
21 -- | -- | -- |
22 -- - - - - |
23 -- | -- | -- |
24 -- - - - - |
25 -- - - - - |
26 -- | -- | -- |
27 -- | -- | -- |
28 -- | -- | -- |
31 -- - - - - |
32 -- | -- | -- |
34 -- | -- | -- |
35 -- - - - - |
37 -- | -- | -- |
38 -- - - - - |
39 -- | -- | -- |
40 -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- |
H1 -- | -- | -- |
H3 -- - - - - |
H4 -- | -- | -- |
H6 -- | -- | -- |

EG Endeavor, Body slam, Stomp, Smellingsalt

#73 Machop

-Tipo: Ftg
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Guts
-Obtención: Fiery path, Jagged pass
-Evoluciones: Machoke, lv. 28

#74 Machoke

-Tipo: Ftg
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Guts
-Obtención: Machop
-Evoluciones: Machamp (intercambio)

#75 Machamp

-Tipo: Ftg
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Guts
-Obtención: Machoke
-Status:
HP: 90
At: 130
De: 80

SA: 65

SD: 85

Ve: 55

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #73 #74 #75

Low kick ----- 1 -- 1 -- 1

Leer ----- 1 -- 1 -- 1

Focus energy -- 7 -- 7 -- 7

Karate chop --- 13 - 13 - 13

Seismic toss -- 19 - 19 - 19

Foresight ----- 22 - 22 - 22

Revenge ----- 25 - 25 - 25

Vital throw --- 31 - 33 - 33

Submission ---- 37 - 41 - 41

Cross chop ---- 40 - 46 - 46

Scary face ---- 43 - 51 - 51

Dynamicpunch -- 49 - 59 - 59

TMs & HMs:

Mov - #73 #74 #75

01 -- | -- | -- |

06 -- | -- | -- |

08 -- | -- | -- |

10 -- | -- | -- |

11 -- | -- | -- |

15 --- - --- - --- |

17 -- | -- | -- |

18 -- | -- | -- |

21 -- | -- | -- |

26 -- | -- | -- |

27 -- | -- | -- |

28 -- | -- | -- |

31 -- | -- | -- |

32 -- | -- | -- |

35 -- | -- | -- |

38 -- | -- | -- |

39 -- | -- | -- |

42 -- | -- | -- |

43 -- | -- | -- |

44 -- | -- | -- |

45 -- | -- | -- |

46 -- | -- | -- |

H4 -- | -- | -- |

H6 -- | -- | -- |

EG Light screen, Meditate, Encore, Smellingsalt, Counter, Rock slide

#76 Meditite

-Tipo: Ftg/ Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Pure power

-Obtención: Mt. Pyre (Caminar en pasto), Colosseum

-Evoluciones: Medicham, lv. 37

#77 Medicham

-Tipo: Ftg/ Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Pure power

-Obtención: Meditite, Victory road (B1F, B2F)

-Status:

HP: 60

At: 60

De: 75

SA: 60

SD: 75

Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #76 #77

Fire punch ---- - -- 1

Thunder punch - - -- 1

Ice punch ----- - -- 1

Bide ----- 1 -- 1

Meditate ----- 4 -- 4

Confusion ----- 9 -- 9

Detect ----- 12 - 12

Hidden power -- 18 - 18

Mind reader --- 22 - 22

Calm mind ----- 28 - 28

Hi jump kick -- 32 - 32

Psych up ----- 38 - 40

Reversal ----- 42 - 46

Recover ----- 48 - 54

TMs & HMs:

Mov - #76 #77

01 -- | -- |

04 -- | -- |

06 -- | -- |

08 -- | -- |

10 -- | -- |

11 -- | -- |

15 -- - -- |

16 -- | -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

21 -- | -- |

27 -- | -- |

29 -- | -- |

30 -- | -- |

31 -- | -- |

32 -- | -- |

33 -- | -- |

39 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

H4 -- | -- |

H5 -- | -- |

H6 -- | -- |

EG Fire punch, Thunder punch, Ice punch, Foresight, Fake out, Baton pass

Dynamicpunch

#78 Electrike

-Tipo: Elc

-Huevo: Field

-Habilidad: Static/ Lightningrod

-Obtención: Rt. 110, 118
-Evoluciones: Manectric, lv. 26

#79 Manectric

-Tipo: Elc
-Huevo: Field
-Habilidad: Static/ Lightningrod
-Obtención: Electrike, Rt. 118
-Status:

HP: 70
At: 75
De: 60
SA: 105
SD: 60
Ve: 105

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #78 #79
Tackle ----- 1 -- 1
Thunder wave -- 4 -- 4
Leer ----- 9 -- 9
Howl ----- 12 - 12
Quick attack -- 17 - 17
Spark ----- 20 - 20
Odor sleuth --- 25 - 25
Roar ----- 28 - 31
Bite ----- 33 - 39
Thunder ----- 36 - 45
Charge ----- 41 - 53

TMs & HMs:

Mov - #78 #79

05 -- | -- |
06 -- | -- |
10 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
21 -- | -- |
22 -- | -- |
23 -- | -- |
24 -- | -- |
25 -- | -- |
27 -- | -- |
32 -- | -- |
34 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
46 -- | -- |
H4 -- | -- |
H5 -- | -- |

EG Headbutt, Crunch, Uproar, Curse, Swift

#80 Plusle

-Tipo: Elc
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Plus

-Obtención: Rt. 110, Colosseum

-Status:

HP: 60

At: 50

De: 40

SA: 85

SD: 75

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #80

Growl ----- 1

Thunder wave --- 4

Quick attack --- 10

Helping hand --- 13

Spark ----- 19

Encore ----- 22

Fake tears ----- 28

Charge ----- 31

Thunder ----- 37

Baton pass ----- 40

Agility ----- 47

TMs & HMs:

06 10 16 17 18 21 23 24 25 27 32 34 42 43 44 45 H5

EG Substitute

#81 Minun

-Tipo: Elc

-Huevo: Fairy

-Habilidad: Minus

-Obtención: Rt. 110

-Status:

HP: 60

At: 40

De: 50

SA: 75

SD: 85

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #80

Growl ----- 1

Thunder wave --- 4

Quick attack --- 10

Helping hand --- 13

Spark ----- 19

Encore ----- 22

Charm ----- 28

Charge ----- 31

Thunder ----- 37

Baton pass ----- 40

Agility ----- 47

TMs & HMs:

06 10 16 17 18 21 23 24 25 27 32 34 42 43 44 45 H5

EG Substitute

#82 Magnemite

-Tipo: Elc/ Stl
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Magnet pull/ Sturdy
-Obtención: Dentro de New Mauville
-Item: Metal coat
-Evoluciones: Magnetron, lv. 30

#83 Magnetron

-Tipo: Elc/ Stl
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Magnet pull/ Sturdy
-Obtención: Magnemite, dentro de New Mauville
-Item: Metal coat
-Status:

HP: 50
At: 60
De: 95
SA: 120
SD: 70
Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #82 #83
Metal sound --- 1 -- 1
Tackle ----- 1 -- 1
Thundershock -- 6 -- 6
Supersonic ---- 11 - 11
Sonicboom ----- 16 - 16
Thunder wave -- 21 - 21
Spark ----- 26 - 26
Lock-on ----- 32 - 35
Swift ----- 38 - -
Tri attack ---- - -- 44
Screech ----- 44 - 53
Zap cannon ---- 50 - 62

TMs & HMs:

Mov - #82 #83
06 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
21 -- | -- |
24 -- | -- |
25 -- | -- |
27 -- | -- |
32 -- | -- |
33 -- | -- |
34 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
H5 -- | -- |

#84 Voltorb

-Tipo: Elc

-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Soundproof/ Static
-Obtención: Dentro de New Mauville (salvajes e imitando pokéballs)
-Evoluciones: Electrode, lv. 30

#85 Electrode

-Tipo: Elc
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Soundproof/ Static
-Obtención: Voltorb, New Mauville, Team Magma/ Aqua Hideout
-Status:

HP: 60
At: 50
De: 70
SA: 80
SD: 80
Ve: 140

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #84 #85
Charge ----- 1 -- 1
Tackle ----- 1 -- 1
Screech ----- 8 -- 8
Sonicboom ----- 15 - 15
Spark ----- 21 - 21
Selfdestruct -- 27 - 27
Rollout ----- 32 - 34
Light screen -- 37 - 41
Swift ----- 42 - 48
Explosion ----- 46 - 54
Mirror coat --- 49 - 59

TMs & HMs:

Mov - #84 #85

06 -- | -- |
10 -- | -- |
12 -- | -- |
15 -- - -- |
16 -- | -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
21 -- | -- |
24 -- | -- |
25 -- | -- |
27 -- | -- |
32 -- | -- |
34 -- | -- |
41 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
46 -- | -- |
H5 -- | -- |

#86 Volbeat

-Tipo: Bug
-Huevo: Bug/ Human-like
-Habilidad: Illuminate/ Swarm
-Obtención: Rt. 117 (sólo macho)

-Status:

HP: 65

At: 73

De: 55

SA: 47

SD: 75

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #86

Tackle ----- 1

Confuse ray --- 5

Double team --- 9

Moonlight ----- 13

Quick attack -- 17

Tail glow ----- 21

Signal beam --- 25

Protect ----- 29

Helping hand -- 33

Double-edge --- 37

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 16 17 18 19 21 22 24 25 27 30 31 32 34 40 42 43 44 45 46 H5

EG Baton pass, Silver wind, Trick

#87 Illumise

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug/ Human-like

-Habilidad: Oblivious

-Obtención: Rt. 117 (sólo hembra)

-Status:

HP: 65

At: 47

De: 55

SA: 73

SD: 75

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #86

Tackle ----- 1

Sweet scent --- 5

Charm ----- 9

Moonlight ----- 13

Quick attack -- 17

Wish ----- 21

Encore ----- 25

Flatter ----- 29

Helping hand -- 33

Covet ----- 37

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 16 17 18 19 21 22 24 25 27 30 31 32 34 40 42 43 44 45 46 H5

EG Baton pass, Silver wind, Growth

#88 Oddish

-Tipo: Grs/ Psn

-Huevo: Grass

-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Rt. 110, 117, 121, Safari Zone (norte y sur)
-Evoluciones: Gloom, lv. 21

#89 Gloom

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Oddish, Rt. 121 y 123, Safari Zone (norte y sur)
-Evoluciones: Vileplume (Leaf stone), Bellossom (Sun stone)

#90 Vileplume

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Gloom
-Status:
HP: 75
At: 80
De: 85
SA: 100
SD: 90
Ve: 50
-Evoluciones: No.

#91 Bellossom

-Tipo: Grs
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Gloom
-Status:
HP: 75
At: 80
De: 85
SA: 90
SD: 100
Ve: 50
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#88	#89	#90	-	#91
Absorb	-----	1	--	1	--	1
Sweet scent	---	7	--	7	--	-
Poisonpowder	--	14	-	14	-	-
Aromatherapy	--	-	--	-	--	1
Stun spore	----	16	-	16	-	-
Mega drain	----	-	--	-	--	1
Magical leaf	--	-	--	-	--	1
Sleep powder	--	18	-	18	-	-
Acid	-----	23	-	24	-	-
Moonlight	-----	32	-	35	-	-
Petal dance	---	39	-	44	-	44
Solarbeam	-----	-	--	-	--	55

TMs & HMs:

Mov	-	#88	#89	#90	-	#91
06	--		--		--	
09	--		--		--	
10	--		--		--	
11	--		--		--	

15 -- - - - | -- |
17 -- | -- | -- | -- |
19 -- | -- | -- | -- |
20 -- - - - - - - - |
21 -- | -- | -- | -- |
22 -- | -- | -- | -- |
27 -- | -- | -- | -- |
32 -- | -- | -- | -- |
36 -- | -- | -- | -- |
42 -- | -- | -- | -- |
43 -- | -- | -- | -- |
44 -- | -- | -- | -- |
45 -- | -- | -- | -- |
H1 -- | -- | -- | -- |
H5 -- | -- | -- | -- |

EG Razor leaf, Flail, Charm, Ingrain, Synthesis

#92 Doduo

-Tipo: Nrm/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Run away/ Early bird

-Obtención: Safari Zone (Sureste, noroeste y sudoeste)

Item: Sharp beak

-Evoluciones: Dodrio, lv. 31

#93 Dodrio

-Tipo: Nrm/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Run away/ Early bird

-Obtención: Doduo, Safari Zone (noroeste)

-Item: Sharp beak

-Status:

HP: 60

At: 110

De: 70

SA: 60

SD: 60

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #92 #93

Peck ----- 1 -- 1

Growl ----- 1 -- 1

Pursuit ----- 9 -- 9

Fury attack --- 13 - 13

Tri attack ---- 21 - 21

Rage ----- 25 - 25

Uproar ----- 33 - 38

Drill peck ---- 37 - 47

Agility ----- 45 - 60

TMs & HMs:

Mov - #92 #93

06 -- | -- |

10 -- | -- |

11 -- | -- |

12 -- - - - |

15 -- - - - |

17 -- | -- |

21 -- | -- |
27 -- | -- |
32 -- | -- |
40 -- | -- |
41 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
46 -- | -- |
47 -- | -- |
H2 -- | -- |

EG Quick attack, Supersonic, Haze, Endeavor

#94 Roselia

-Tipo: Grs/ Psn

-Huevo: Grass/ Fairy

-Habilidad: Natural cure/ Poison point

-Obtención: Rt. 117

-Item: Poison barb

-Status:

HP: 50

At: 60

De: 45

SA: 100

SD: 80

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #94

Absorb ----- 1

Growth ----- 5

Poison sting -- 9

Stun spore ---- 13

Mega drain ---- 17

Leech seed ---- 21

Magical leaf -- 25

Grasswhistle -- 29

Giga drain ---- 33

Sweet scent --- 37

Ingrain ----- 41

Toxic ----- 45

Petal dance --- 49

Aromatherapy -- 53

Synthesis ----- 57

TMs & HMs:

06 09 10 11 17 19 21 22 27 30 32 36 42 43 44 45 H1 H5

EG Synthesis, Pin missile, Cotton spore, Spikes

#95 Gulpin

-Tipo: Psn

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Liquid ooze/ sticky hold

-Obtención: Rt. 110

-Item: Big pearl

-Evoluciones: Swalot, lv. 26

#96 Swalot

-Tipo: Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Liquid ooze/ Sticky hold
-Obtención: Gulpin
-Status:
HP: 100
At: 73
De: 83
SA: 73
SD: 83
Ve: 55
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #95 #96
Pound ----- 1 -- 1
Yawn ----- 6 -- 6
Poison gas ---- 9 -- 9
Sludge ----- 14 - 14
Amnesia ----- 17 - 17
Encore ----- 23 - 23
Body slam ----- - -- 26
Toxic ----- 28 - 31
Stockpile ----- 34 - 40
Swallow ----- 34 - 40
Spit up ----- 34 - 40
Sludge bomb --- 39 - 48

TMs & HMs:

Mov - #95 #96

03 -- | -- |
06 -- | -- |
09 -- | -- |
10 -- | -- |
11 -- | -- |
13 -- | -- |
15 -- - -- |
17 -- | -- |
18 -- | -- |
19 -- | -- |
21 -- | -- |
22 -- | -- |
27 -- | -- |
30 -- | -- |
32 -- | -- |
34 -- | -- |
36 -- | -- |
42 -- | -- |
43 -- | -- |
44 -- | -- |
45 -- | -- |
49 -- | -- |
H4 -- | -- |
H6 -- | -- |

EG Dream eater, Acid armor, Smog

#97 Carvanha

-Tipo: Wtr/ Drk
-Huevo: Rough skin
-Habilidad: Water 2

-Obtención: Rt. 118 y 119 (mejor con Super rod)

-Evoluciones: Sharpedo, lv. 30

#98 Sharpedo

-Tipo: Wtr/ Drk

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Rough skin

-Obtención: Carvanha, Pacifidlog, Sootopolis, Rt. 103, 118 (Super rod)

-Status:

HP: 70

At: 120

De: 40

SA: 95

SD: 40

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #97 #98

Leer ----- 1 -- 1

Bite ----- 1 -- 1

Rage ----- 7 -- 7

Focus energy -- 13 - 13

Scary face ---- 16 - 16

Crunch ----- 22 - 22

Screech ----- 28 - 28

Take down ----- 31 - -

Slash ----- - -- 33

Taunt ----- - -- 38

Swagger ----- 37 - 43

Skull bash ---- - -- 48

Agility ----- 43 - 53

TMs & HMs:

Mov - #97 #98

03 -- | -- |

05 -- - -- |

06 -- | -- |

07 -- | -- |

10 -- | -- |

12 -- | -- |

13 -- | -- |

14 -- | -- |

15 -- - -- |

17 -- | -- |

18 -- | -- |

21 -- | -- |

26 -- - -- |

27 -- | -- |

32 -- | -- |

39 -- - -- |

41 -- | -- |

42 -- | -- |

43 -- | -- |

44 -- | -- |

45 -- | -- |

46 -- | -- |

H3 -- | -- |

H4 -- - -- |

H6 -- - -- |

H7 -- | -- |

H8 -- | -- |

EG Hydro pump, Double-edge, Thrash

#99 Wailmer

-Tipo: Wtr

-Huevo: Field/ Water 2

-Habilidad: Water veil/ Oblivious

-Obtención: Slateport, Pacifidlog, Mossdeep, Rt. 103, 134 (Good/ Super rod)

-Evoluciones: Wailord, lv. 40

#100 Wailord

-Tipo: Wtr

-Huevo: Field/ Water 2

-Habilidad: Water veil/ Oblivious

-Obtención: Wailmer

-Status:

HP: 170

At: 90

De: 45

SA: 90

SD: 45

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #99 #100

Splash ----- 1 --- 1

Growl ----- 5 --- 5

Water gun ----- 10 -- 10

Rollout ----- 14 -- 14

Whirlpool ----- 19 -- 19

Astonish ----- 23 -- 23

Water pulse --- 28 -- 28

Mist ----- 32 -- 32

Rest ----- 37 -- 37

Water spout --- 41 -- 44

Amnesia ----- 46 -- 52

Hydro pump ---- 50 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #99 #100

03 -- | --- |

05 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- - --- |

15 -- | --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

26 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

39 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |
H3 -- | --- |
H4 -- | --- |
H7 -- | --- |
H8 -- | --- |

EG Double-edge, Thrash, Snore, Swagger, Sleep talk, Curse, Tickle, Fissure

#101 Numel

-Tipo: Fir/ Grd
-Huevo: Field
-Habilidad: Oblivious
-Obtención: Fiery path, Rt. 112, Jagged pass
-Item: Rawst berry
-Evoluciones: Camerupt, lv. 33

#102 Camerupt

-Tipo: Fir/ Grd
-Huevo: Field
-Habilidad: Magma armor
-Obtención: Numel
-Status:
HP: 70
At: 100
De: 70
SA: 105
SD: 75
Ve: 40
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #102 #103
Growl ----- 1 --- 1
Tackle ----- 1 --- 1
Ember ----- 11 -- 11
Magnitude ----- 19 -- 19
Focus energy -- 25 -- 25
Take down ----- 29 -- 29
Amnesia ----- 31 -- 31
Rock slide ---- - --- 33
Earthquake ---- 35 -- 37
Flamethrower -- 41 -- -
Eruption ----- - --- 45
Double-edge --- 49 -- -
Fissure ----- - --- 55

TMs & HMs:

Mov - #102 #103

05 -- - --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
37 -- | --- |

38 -- | --- |
39 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
50 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Howl, Scary face, Body slam, Defense curl, Rollout, Stomp

#103 Slugma

-Tipo: Fir
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Magma armor/ Flame body
-Obtención: Fiery path, Colosseum
-Evoluciones: Magcargo, lv. 38

#104 Magcargo

-Tipo: Fir
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Magma armor/ Flame body
-Obtención: Slugma
-Status:
HP: 50
At: 50
De: 120
SA: 80
SD: 80
Ve: 30
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #103 #104
Yawn ----- 1 --- 1
Smog ----- 1 --- 1
Ember ----- 8 --- 8
Rock throw ---- 15 -- 15
Harden ----- 22 -- 22
Amnesia ----- 29 -- 29
Flamethrower -- 36 -- 36
Rock slide ---- 43 -- 48
Body slam ----- 50 -- 60

TMs & HMs:

Mov - #103 #104

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- - --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
35 -- | --- |
37 -- - --- |
38 -- | --- |

39 -- - --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
50 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- | --- |
EG Acid armor

#105 Torkoal

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: White smoke
-Obtención: Fiery path
-Status:
HP: 70
At: 85
De: 140
SA: 85
SD: 70
Ve: 20

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #105
Ember ----- 1
Smog ----- 4
Curse ----- 7
Smokescreen --- 14
Fire spin ----- 17
Body slam ----- 20
Protect ----- 27
Flamethrower -- 30
Iron defense -- 33
Amnesia ----- 40
Flail ----- 43
Heat wave ----- 46

TMs & HMs:

06 10 11 17 21 23 27 32 35 36 38 42 43 44 45 50 H4 H6
EG Eruption, Endure, Sleep talk, Yawn

#106 Grimer

-Tipo: Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Stench/ Sticky hold
-Obtención: Fiery path
-Item: Nugget
-Evoluciones: Muk, lv. 38

#107 Muk

-Tipo: Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Stench/ Sticky hold
-Obtención: Grimer
-Status:
HP: 105
At: 105
De: 75

SA: 65

SD: 100

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #106 #107

Poison gas ---- 1 --- 1

Pound ----- 1 --- 1

Harden ----- 4 --- 4

Disable ----- 8 --- 8

Sludge ----- 13 -- 13

Minimize ----- 19 -- 19

Screech ----- 26 -- 26

Acid armor ---- 34 -- 34

Sludge bomb --- 43 -- 47

Memento ----- 53 -- 61

TMs & HMs:

Mov - #106 #107

01 -- - --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

12 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

19 -- | --- |

21 -- | --- |

24 -- | --- |

25 -- | --- |

27 -- | --- |

28 -- | --- |

31 -- - --- |

32 -- | --- |

34 -- | --- |

35 -- | --- |

36 -- | --- |

38 -- | --- |

39 -- | --- |

41 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

46 -- | --- |

H4 -- - --- |

H6 -- - --- |

EG Haze, Mean look, Imprison, Curse, Shadow punch, Explosion

#108 Koffing

-Tipo: Psn

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Fiery path

-Item: Smoke ball

-Evoluciones: Weezing, lv. 35

#109 Weezing

-Tipo: Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Koffing
-Status:

HP: 65
At: 90
De: 120
SA: 85
SD: 70
Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #108 #109
Poison gas ---- 1 --- 1
Tackle ----- 1 --- 1
Smog ----- 9 --- 9
Selfdestruct -- 17 -- 17
Sludge ----- 21 -- 21
Smokescreen --- 25 -- 25
Haze ----- 33 -- 33
Explosion ----- 41 -- 44
Destiny bond -- 45 -- 51
Memento ----- 49 -- 58

TMs & HMs:

Mov - #108 #109

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
35 -- | --- |
36 -- | --- |
38 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Screech, Psywave, Destiny bond, Will-o-wisp

#110 Spink

-Tipo: Psy
-Huevo: Field
-Habilidad: Thick fat/ Own tempo
-Obtención: Jagged pass
-Evoluciones: Grumpig, lv. 32

#111 Grumpig
-Tipo: Psy
-Huevo: Field
-Habilidad: Thick fat/ Own tempo
-Obtención: Spoink
-Status:
HP: 80
At: 45
De: 65
SA: 90
SD: 110
Ve: 80
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#110	#111
Splash	-----	1	--- 1
Psywave	-----	7	--- 7
Odor sleuth	---	10	-- 10
Psybeam	-----	10	-- 10
Psych up	-----	19	-- 19
Confuse ray	---	25	-- 25
Magic coat	----	28	-- 28
Psychic	-----	34	-- 34
Rest	-----	37	-- 43
Snore	-----	37	-- 43
Bounce	-----	43	-- 55

TMs & HMs:

Mov - #110 #111

01	--	-	----	
04	--		----	
06	--		----	
10	--		----	
11	--		----	
12	--		----	
15	--	-	----	
16	--		----	
17	--		----	
18	--		----	
21	--		----	
23	--		----	
27	--		----	
29	--		----	
30	--		----	
32	--		----	
33	--		----	
34	--		----	
41	--		----	
42	--		----	
43	--		----	
44	--		----	
45	--		----	
46	--		----	
48	--		----	
49	--		----	
H5	--		----	

EG Future sight, Extrasensory, Trick, Substitute

#112 Sandshrew

-Tipo: Grd
-Huevo: Field
-Habilidad: Sand veil
-Obtención: Rt. 113, 111 (zona desértica)
-Item: Quick claw
-Evoluciones: Sandslash, lv. 22

#113 Sandslash

-Tipo: Grd
-Huevo: Field
-Habilidad: Sand veil
-Obtención: Sandshrew
-Status:

HP: 75
At: 100
De: 110
SA: 45
SD: 55
Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #112 #113
Scratch ----- 1 --- 1
Defense curl -- 6 --- 6
Sand-attack --- 11 -- 11
Poison sting -- 17 -- 17
Slash ----- 23 -- 24
Swift ----- 30 -- 33
Fury swipes --- 37 -- 42
Sand tomb ----- 45 -- 52
Sandstorm ----- 53 -- 62

TMs & HMs:

Mov - #112 #113

01 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Flail, Safeguard, Rapid spin, Swords dance, Crush claw, Rock slide, Counter

#114 Spinda

-Tipo: Nrm

-Huevo: Human-like/ Field

-Habilidad: Own tempo

-Obtención: Rt. 113 (Varios diseños)

-Status:

HP: 60

At: 60

De: 60

SA: 60

SD: 60

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #114

Tackle ----- 1

Uproar ----- 5

Faint attack -- 12

Psybeam ----- 16

Hypnosis ----- 23

Dizzy punch --- 27

Teeter dance -- 34

Psych up ----- 38

Double-edge --- 45

Flail ----- 49

Thrash ----- 56

TMs & HMs:

01 03 04 06 10 11 17 18 20 21 27 28 29 30 31 32 34 39 42 43 44 45 46 48 49 H4
H5 H6

EG Encore, Assist, Disable, Baton pass, Trick, Smellingsalt, Rock slide

#115 Skarmory

-Tipo: Stl/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Keen eye/ Sturdy

-Obtención: Rt. 113, Colloseum

-Status:

HP: 65

At: 80

De: 140

SA: 40

SD: 70

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #115

Leer ----- 1

Peck ----- 1

Sand-attack --- 10

Swift ----- 13

Agility ----- 16

Fury attack --- 26

Air cutter ---- 29

Steel wing ---- 32

Spikes ----- 42

Metal sound --- 45

TMs & HMs:

05 06 10 11 12 17 21 27 32 37 40 41 42 43 44 45 46 47 H1 H2 H6
EG Drill peck, Pursuit, Sky attack

#116 Trapinch

-Tipo: Grd
-Huevo: Bug
-Habilidad: Arena trap/ Hyper cutter
-Obtención: Rt. 111 (zona desértica)
-Item: Soft sand
-Evoluciones: Vibrava, lv. 35

#117 Vibrava

-Tipo: Grd/ Drg
-Huevo: Bug
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Trapinch, Colosseum
-Evoluciones: Flygon, lv. 45

#118 Flygon

-Tipo: Grd/ Drg
-Huevo: Bug
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Vibrava
-Status:

HP: 80
At: 100
De: 80
SA: 80
SD: 80
Ve: 100

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#116	#117	#118
Bite	-----	1	---	1 --- 1
Sand-attack	---	9	---	9 --- 9
Faint attack	--	17	--	17 -- 17
Sand tomb	-----	25	--	25 -- 25
Crunch	-----	33	--	33 -- 33
Dragonbreath	-- -	---	35	-- 35
Dig	-----	41	--	- ---- -
Screech	-----	-	---	41 -- 41
Sandstorm	-----	49	--	49 -- 53
Hyper beam	----	57	--	57 -- 65

TMs & HMs:

Mov	-	#116	#117	#118
02	-- -	----	-	----
06	--		----	
10	--		----	
11	--		----	
15	--		----	
17	--		----	
19	--		----	
21	--		----	
22	--		----	
23	--	-	----	-

26 -- | --- | --- |
 27 -- | --- | --- |
 28 -- | --- | --- |
 32 -- | --- | --- |
 35 -- - --- - --- |
 37 -- | --- | --- |
 38 -- - --- - --- |
 39 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 47 -- - --- | --- |
 H2 -- - --- | --- |
 H4 -- | --- | --- |
 H6 -- | --- | --- |

EG Focus energy, Quick attack, Gust

#119 Cacnea

-Tipo: Grs
 -Huevo: Grass/ Human-like
 -Habilidad: Sand veil
 -Obtención: Rt. 111 (zona desértica)
 -Item: Poison barb
 -Evoluciones: Cacturne, lv. 32

#120 Cacturne

-Tipo: Grs/ Drk
 -Huevo: Ninguno
 -Habilidad: Sand veil
 -Obtención: Cacnea
 -Status:
 HP: 70
 At: 115
 De: 60
 SA: 115
 SD: 60
 Ve: 55
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #119 #120
 Poison sting -- 1 --- 1
 Leer ----- 1 --- 1
 Absorb ----- 5 --- 5
 Growth ----- 9 --- 9
 Leech seed ---- 13 -- 13
 Sand-attack --- 17 -- 17
 Pin missile --- 21 -- 21
 Ingrain ----- 25 -- 25
 Faint attack -- 29 -- 29
 Spikes ----- 33 -- 35
 Needle arm ---- 37 -- 41
 Cotton spore -- 41 -- 47
 Sandstorm ----- 45 -- 53

TMs & HMs:

Mov - #119 #120
 01 -- | --- |
 06 -- | --- |

09 -- | --- |
 10 -- | --- |
 11 -- | --- |
 15 -- - --- |
 17 -- | --- |
 19 -- | --- |
 21 -- | --- |
 22 -- | --- |
 26 -- | --- |
 27 -- | --- |
 32 -- | --- |
 37 -- | --- |
 42 -- | --- |
 43 -- | --- |
 44 -- | --- |
 45 -- | --- |
 H1 -- | --- |
 H4 -- - --- |
 H5 -- | --- |

EG Grasswhistle, Acid, Counter, Teeter dance, Dynamicpunch

#121 Swablu

-Tipo: Nrm/ Fly
 -Huevo: Flying/ Dragon
 -Habilidad: Natural cure
 -Obtención: Rt. 114, 115
 -Evoluciones: Altaria, lv. 35

#122 Altaria

-Tipo: Drg/ Fly
 -Huevo: Flying/ Dragon
 -Habilidad: Natural cure
 -Obtención: Swablu, Sky pillar (piso 5), Colloseum
 -Status:
 HP: 75
 At: 70
 De: 90
 SA: 70
 SD: 105
 Ve: 80
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#121	#122
Peck	-----	1	1
Growl	-----	1	1
Astonish	-----	8	8
Sing	-----	11	11
Fury attack	---	18	18
Safeguard	-----	21	21
Mist	-----	28	28
Take down	-----	31	31
Dragonbreath	-- -	35	
Mirror move	---	38	
Dragon dance	-- -	40	
Refresh	-----	41	45
Perish song	---	48	54
Sky attack	----	-	59

TMs & HMs:

Mov - #121 #122

02 -- - ---- |
05 -- - ---- |
06 -- | ---- |
10 -- | ---- |
11 -- | ---- |
13 -- | ---- |
15 -- - ---- |
17 -- | ---- |
18 -- | ---- |
20 -- | ---- |
21 -- | ---- |
22 -- | ---- |
23 -- | ---- |
26 -- | ---- |
27 -- | ---- |
32 -- | ---- |
35 -- | ---- |
38 -- | ---- |
40 -- | ---- |
42 -- | ---- |
43 -- | ---- |
44 -- | ---- |
45 -- | ---- |
46 -- | ---- |
47 -- | ---- |
H2 -- | ---- |
H6 -- - ---- |

EG Agility, Pursuit, Rage, Haze, False swipe <-Pokémon box

#123 Zangoose

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Immunity

-Obtención: Rt. 114 (sólo Ruby)

-Status:

HP: 73

At: 115

De: 60

SA: 60

SD: 60

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #125

Scratch ----- 1

Leer ----- 4

Quick attack -- 7

Swords dance -- 10

Fury cutter --- 13

Slash ----- 19

Pursuit ----- 25

Crush claw ---- 31

Taunt ----- 37

Detect ----- 46

False swipe --- 55

TMs & HMs:

02 05 06 10 11 13 15 17 18 20 21 22 23 26 27 32 35 38 40 42 43 44 45 46 H4 H6

EG Flail, Double kick, Razor wind, Counter, Roar, Curse

#124 Seviper

-Tipo: Psn

-Huevo: Dragon/ Field

-Habilidad: Shed skin

-Obtención: Rt. 114 (sólo Sapphire)

-Status:

HP: 73

At: 100

De: 60

SA: 100

SD: 60

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #124

Wrap ----- 1

Lick ----- 7

Bite ----- 10

Poison tail --- 16

Screech ----- 19

Glare ----- 25

Crunch ----- 28

Poison fang --- 34

Swagger ----- 37

Haze ----- 43

TMs & HMs:

06 10 11 12 17 18 19 21 23 26 27 28 32 35 36 42 43 44 45 46 49 H4 H6

EG Stockpile, Swallow, Spit up, Body slam

#125 Lunatone

-Tipo: Rck/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Meteor falls (Entrada, piso 1) (sólo Sapphire)

-Item: Moon stone

-Status:

HP: 70

At: 55

De: 65

SA: 95

SD: 85

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #125

Tackle ----- 1

Harden ----- 1

Confusion ----- 7

Rock throw ---- 13

Hypnosis ----- 19

Psywave ----- 25

Cosmic power -- 31

Psychic ----- 37

Future sight -- 43

Explosion ----- 49

TMs & HMs:

04 06 10 13 15 16 17 18 20 21 26 27 29 30 32 33 37 39 42 43 44 48 H5

#126 Solrock

-Tipo: Rck/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Meteor falls (Entrada, piso 1) (sólo Ruby)

-Item: Sun stone

-Status:

HP: 70

At: 95

De: 85

SA: 55

SD: 65

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #126

Tackle ----- 1

Harden ----- 1

Confusion ----- 7

Rock throw ---- 13

Fire spin ----- 19

Psywave ----- 25

Cosmic power -- 31

Rock slide ---- 37

Solarbeam ----- 43

Explosion ----- 49

TMs & HMs:

04 06 10 11 15 16 17 20 21 22 26 27 29 30 32 33 35 37 38 39 42 43 44 48 50 H5

#127 Barboach

-Tipo: Wtr/ Grd

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Oblivious

-Obtención: Rt. 111, 114, 120, Victory road, Meteor falls (Good/ Super rod)

-Evoluciones: Whiscash, lv. 30

#128 Whiscash

-Tipo: Wtr/ Grd

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Oblivious

-Obtención: Barboach, Victory road (B2F), Meteor falls (1F) (Super rod)

-Status:

HP: 110

At: 78

De: 73

SA: 76

SD: 71

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #127 #128

Tickle ----- - --- 1

Mud-slap ----- 1 --- 1

Mud sport ----- 6 --- 6
Water sport --- 6 --- 6
Water gun ----- 11 -- 11
Magnitude ----- 16 -- 16
Amnesia ----- 21 -- 21
Rest ----- 26 -- 26
Snore ----- 26 -- 26
Earthquake ---- 31 -- 36
Future sight -- 36 -- 46
Fissure ----- 41 -- 56

TMs & HMs:

Mov - #127 #128

03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H3 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- - --- |
H7 -- | --- |
H8 -- | --- |

EG Thrash, Whirlpool, Spark

#129 Corphish

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1/ Water 3
-Habilidad: Hyper cutter/ Shell armor
-Obtención: Rt. 102, 117, Petalburg city (Super/ Good rod)
-Evoluciones: Crawdaunt, lv. 30

#130 Crawdaunt

-Tipo: Wtr/ Drk
-Huevo: Water 1/ Water 3
-Habilidad: Hyper cutter/ Shell armor
-Obtención: Corphish
-Status:
HP: 63
At: 120
De: 85
SA: 90
SD: 55
Ve: 55
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #129 #130
Bubble ----- 1 --- 1
Harden ----- 7 --- 7
Vicegrip ----- 10 -- 10
Leer ----- 13 -- 13
Bubblebeam ---- 20 -- 20
Protect ----- 23 -- 23
Knock off ----- 26 -- 26
Taunt ----- 32 -- 34
Crabhammer ---- 35 -- 39
Swords dance -- 38 -- 44
Guillotine ---- 44 -- 52

TMs & HMs:

Mov - #129 #130

03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
12 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
39 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H1 -- | --- |
H3 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |
H7 -- | --- |
H8 -- - --- |

EG Mud sport, Endeavor, Body slam, Ancientpower

#131 Baltoy

-Tipo: Grd/ Psy
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Rt. 111 (zona desértica)
-Evoluciones: Claydol, lv. 36

#132 Claydol

-Tipo: Grd/ Psy
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Baltoy, Sky pillar (pisos 2 y 4)
-Status:
HP: 60

At: 70
De: 105
SA: 70
SD: 120
Ve: 75

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#131	#132
Teleport	-----	-	--- 1
Confusion	-----	1	--- 1
Harden	-----	3	--- 3
Rapid spin	----	5	--- 5
Mud-slap	-----	7	--- 7
Psybeam	-----	11	-- 11
Rock tomb	-----	15	-- 15
Selfdestruct	--	19	-- 19
Ancientpower	--	25	-- 25
Sandstorm	-----	31	-- 31
Hyper beam	----	-	--- 36
Cosmic power	--	37	-- 42
Explosion	-----	45	-- 55

TMs & HMs:

Mov - #131 #132

06	--		---	
10	--		---	
11	--		---	
13	--		---	
15	--	-	---	
16	--		---	
17	--		---	
18	--		---	
21	--		---	
22	--		---	
26	--		---	
27	--		---	
28	--		---	
29	--		---	
30	--		---	
32	--		---	
33	--		---	
37	--		---	
39	--		---	
42	--		---	
43	--		---	
44	--		---	
48	--		---	
H4	--	-	---	
H5	--		---	
H6	--	-	---	

#133 Lileep

-Tipo: Grs/ Rck

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Suction cups

-Obtención: Lleva el Root fossil de la Rt. 111 a la empresa Devon, en Rustboro

-Evoluciones: Cradily, lv. 40

#134 Cradily

-Tipo: Grs/ Rck
-Huevo: Water 3
-Habilidad: Suction cups
-Obtención: Lileep
-Status:

HP: 86
At: 81
De: 97
SA: 81
SD: 107
Ve: 43

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #133 #134
Astonish ----- 1 --- 1
Acid ----- 8 --- 8
Ingrain ----- 15 -- 15
Constrict ----- 22 -- 22
Confuse ray --- 29 -- 29
Amnesia ----- 36 -- 36
Ancientpower -- 43 -- 48
Stockpile ----- 50 -- 60
Swallow ----- 50 -- 60
Spit up ----- 50 -- 60

TMs & HMs:

Mov - #133 #134

06 -- | --- |
09 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
26 -- - --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- - --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- - --- |

EG Barrier, Recover, Mirror coat, Rock slide

#135 Anorith

-Tipo: Rck/ Bug

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Battle armor

-Obtención: Lleva el Claw fossil de la Rt. 111 a la empresa Devon, en Rustboro

-Evoluciones: Armaldo, lv. 40

#136 Armaldo

-Tipo: Rck/ Bug

-Huevo: Water 3
-Habilidad: Battle armor
-Obtención: Anorith
-Status:
HP: 75
At: 125
De: 100
SA: 70
SD: 80
Ve: 45

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #135 #136

Scratch ----- 1 --- 1

Harden ----- 7 --- 7

Mud sport ----- 13 -- 13

Water gun ----- 19 -- 19

Metal claw ----- 25 -- 25

Protect ----- 31 -- 31

Ancientpower -- 37 -- 37

Fury cutter --- 43 -- 46

Slash ----- 49 -- 55

Rock blast ----- 55 -- 64

TMs & HMs:

Mov - #135 #136

03 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

21 -- | --- |

23 -- - --- |

26 -- - --- |

27 -- | --- |

28 -- | --- |

31 -- | --- |

32 -- | --- |

37 -- | --- |

39 -- | --- |

40 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

H1 -- | --- |

H4 -- - --- |

H6 -- | --- |

EG Knock off, Swords dance, Rock slide

#137 Igglybuff

-Tipo: Nrm

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Cute charm

-Obtención: Cría de una Jigglypuff, o Wigglytuff

-Evoluciones: Jigglypuff (amistad)

#138 Jigglypuff

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Cute charm
-Obtención: Rt. 115
-Evoluciones: Wigglytuff (Moon stone)

#139 Wigglytuff

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Cute charm
-Obtención: Jigglypuff

-Status:

HP: 140

At: 75

De: 40

SA: 75

SD: 50

Ve: 45

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #137 #138 #139

Charm ----- 1 --- - --- -

Sing ----- 1 --- 1 --- 1

Disable ----- 4 --- 4 --- -

Defense curl -- 9 --- 9 --- -

Doubleslap ---- 14 -- - ---- -

Pound ----- - --- 14 -- -

Sweet kiss ---- - --- 19 -- -

Rollout ----- - --- 24 -- -

Rest ----- - --- 29 -- -

Body slam ---- - --- 34 -- -

Mimic ----- - --- 39 -- -

Hyper voice --- - --- 44 -- -

Double-edge --- - --- 49 -- -

TMs & HMs:

Mov - #137 #138 #139

01 -- - ---- | ---- |

03 -- | ---- | ---- |

06 -- | ---- | ---- |

10 -- | ---- | ---- |

11 -- | ---- | ---- |

13 -- - ---- | ---- |

14 -- - ---- | ---- |

15 -- - ---- - ---- |

16 -- | ---- | ---- |

17 -- | ---- | ---- |

18 -- | ---- | ---- |

20 -- | ---- | ---- |

21 -- | ---- | ---- |

22 -- | ---- | ---- |

24 -- - ---- | ---- |

25 -- - ---- | ---- |

27 -- | ---- | ---- |

28 -- | ---- | ---- |

29 -- | ---- | ---- |

30 -- | ---- | ---- |

31 -- - ---- | ---- |

32 -- | ---- | ---- |

33 -- | --- | --- |
34 -- | --- | --- |
35 -- | --- | --- |
38 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
49 -- - --- | --- |
H4 -- - --- | --- |
H5 -- | --- | --- |

EG Faint attack, Fake tears

#140 Feebas

-Tipo: Wtr

-Huevo: Dragon/ Water 1

-Habilidad: Swift swim

-Obtención: Después de que cambies la frase que está de moda en Dewford town Feebas aparecerá en seis lugares en el agua de la ruta 119; esos lugares podrán ser en la playa o surfeando, y puede que tengas que probar dos o tres veces en cada cuadro de agua antes de pasar a otro (Super rod)

-Evoluciones: Milotic (alta característica Beauty, dar Pkblocks Indigo)

#141 Milotic

-Tipo: Wtr

-Huevo: Dragon/ Water 1

-Habilidad: Marvel scale

-Obtención: Feebas

-Status:

HP: 95

At: 60

De: 79 (doble con alteración, por su habilidad)

SA: 100

SD: 125

Ve: 81

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #140 #141

Splash ----- 1 --- -

Water gun ----- - --- 1

Wrap ----- - --- 5

Water sport --- - --- 10

Tackle ----- 15 -- -

Refresh ----- - --- 15

Water pulse --- - --- 20

Twister ----- - --- 25

Flail ----- 30 -- -

Recover ----- - --- 30

Rain dance ---- - --- 35

Hydro pump ---- - --- 40

Attract ----- - --- 45

Safeguard ----- - --- 50

TMs & HMs:

Mov - #140 #141

03 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
20 -- - --- |
21 -- | --- |
23 -- - --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H3 -- | --- |
H7 -- | --- |
H8 -- | --- |

EG Mirror coat, Dragonbreath, Mud sport, Hypnosis, Light screen, Confuse ray

#142 Castform

-Tipo: Nrm (Fir en soleado, Wtr en lluvia, Ice en granizo)

-Huevo: Fairy/ Amorphous

-Habilidad: Forecast

-Obtención: Al finalizar tarea en Weather Institute, en la Rt. 119.

-Status:

HP: 70

At: 70

De: 70

SA: 70

SD: 70

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #142

Tackle ----- 1

Water gun ----- 10

Ember ----- 10

Powder snow --- 10

Rain dance ---- 20

Sunny dance --- 20

Hail ----- 20

Weather ball -- 30

TMs & HMs:

03 06 07 10 11 12 13 14 17 18 21 22 24 25 27 30 32 34 35 37 38 42 43 44 45 46

H5

EG Psych up, Future sight

#143 Staryu

-Tipo: Wtr

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Illuminate/ Natural cure

-Obtención: Lillycove city (Super rod)

-Item: Stardust/ Star piece

-Evoluciones: Starmie (Water stone)

#144 Starmie

-Tipo: Wtr/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Illuminate/ Natural cure

-Obtención: Staryu

-Status:

HP: 60

At: 75

De: 85

SA: 100

SD: 85

Ve: 115

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #143 #144

Tackle ----- 1 --- -

Harden ----- 1 --- -

Water gun ----- 6 --- 1

Rapid spin ---- 10 -- 1

Recover ----- 15 -- 1

Camouflage ---- 19 -- -

Swift ----- 24 -- 1

Bubblebeam ---- 28 -- -

Minimize ----- 33 -- -

Confuse ray --- - --- 33

Light screen -- 37 -- -

Cosmic power -- 42 -- -

Hydro pump ---- 46 -- -

TMs & HMs:

Mov - #143 #144

03 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- - --- |

16 -- | --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

24 -- | --- |

25 -- | --- |

27 -- | --- |

29 -- | --- |

32 -- | --- |

33 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

48 -- - --- |

H3 -- | --- |

H5 -- | --- |

H7 -- | --- |

H8 -- | --- |

#145 Kecleon

-Tipo: Nrm (puede variar por su habilidad)

-Huevo: Field

-Habilidad: Color change

-Obtención: Rt. 120 (Devon scope), Rt. 118, 121, 123

-Status:

HP: 60

At: 90

De: 70

SA: 60

SD: 120

Ve: 40

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #145

Thief ----- 1

Tail whip ----- 1

Astonish ----- 1

Lick ----- 1

Scratch ----- 1

Bind ----- 4

Faint attack -- 7

Fury swipes --- 12

Psybeam ----- 17

Screech ----- 24

Slash ----- 31

Substitute ---- 40

Ancientpower -- 49

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 13 14 17 18 21 22 23 24 25 27 28 30 31 32 34 35 38 39 40 42 43

44 45 46 48 49 H1 H4 H5 H6

EG Disable, Magic coat, Trick

#146 Shuppet

-Tipo: Gho

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Insomnia

-Obtención: En Ruby, Mt. Pyre pisos 3 y 5. En Sap. Rt. 121, 123 y Mt. Pyre.

-Item: Spell tag

-Evoluciones: Banette, lv. 37

#147 Banette

-Tipo: Gho

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Insomnia

-Obtención: Shuppet. En Sapphire, Sky pillar, pisos 2 y 4)

-Item: Spell tag

-Status:

HP: 64

At: 115

De: 65

SA: 83

SD: 63

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #146 #147

Knock off ----- 1 --- 1

Screech ----- 8 --- 8

Night shade --- 13 -- 13

Curse ----- 20 -- 20

Spite ----- 25 -- 25

Will-o-wisp --- 32 -- 32
Faint attack -- 37 -- 39
Shadow ball --- 44 -- 48
Snatch ----- 49 -- 55
Grudge ----- 56 -- 64

TMs & HMs:

Mov - #146 #147

04 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
48 -- | --- |
49 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Disable, Destiny bond, Foresight, Astonish, Imprison

#148 Duskuil

-Tipo: Gho
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: En Sap., Mt. Pyre pisos 4 y 6; en Ruby, Rt. 121, 123 y Mt. Pyre.
-Item: Spell tag
-Evoluciones: Dusclops, lv. 37

#149 Dusclops

-Tipo: Gho
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Duskuil (en Ruby, Sky pillar, pisos 2 y 4)
-Item: Spell tag
-Status:
HP: 40
At: 70
De: 130
SA: 60
SD: 130
Ve: 25
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:
Movimiento ---- #148 #149

Bind ----- - --- 1
Leer ----- 1 --- 1
Night shade --- 1 --- 1
Disable ----- 5 --- 5
Foresight ----- 12 -- 12
Astonish ----- 16 -- 16
Confuse ray --- 23 -- 23
Pursuit ----- 27 -- 27
Curse ----- 34 -- 34
Shadow punch -- - --- 31
Will-o-wisp --- 38 -- 41
Mean look ----- 45 -- 51
Future sight -- 49 -- 58

TMs & HMs:

Mov - #148 #149

01 -- - --- |
04 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- - --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
39 -- - --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
47 -- | --- |
48 -- | --- |
49 -- | --- |
H4 -- - --- |
H5 -- | --- |
H6 -- - --- |

EG Imprison, Destiny bond, Grudge, Memento, Faint attack

#150 Tropius

-Tipo: Grs/ Fly

-Huevo: Grass/ Monster

-Habilidad: Chlorophyll

-Obtención: Rt. 119, Colosseum

-Status:

HP: 99

At: 68

De: 83

SA: 72

SD: 87

Ve: 51

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #150

Leer ----- 1

Gust ----- 1

Growth ----- 7

Razor leaf ---- 11

Stomp ----- 17

Sweet scent --- 21

Whirlwind ----- 27

Magical leaf -- 31

Body slam ----- 37

Solarbeam ----- 41

Synthesis ----- 47

TMs & HMs:

05 06 09 10 11 15 17 19 20 21 22 26 27 32 40 42 43 44 45 47 H1 H2 H4 H5 H6

EG Headbutt, Slam, Razor wind, Leech seed, Nature power

#151 Chimecho

-Tipo: Psy

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Punta del Mt. Pyre

-Status:

HP: 65

At: 50

De: 70

SA: 95

SD: 80

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #151

Wrap ----- 1

Growl ----- 6

Astonish ----- 9

Confusion ----- 14

Take down ----- 17

Uproar ----- 22

Yawn ----- 25

Psywave ----- 30

Double-edge --- 33

Heal bell ----- 38

Safeguard ----- 41

Psychic ----- 46

TMs & HMs:

04 06 10 11 12 16 17 18 20 21 27 29 30 32 33 34 41 42 43 44 45 48 49 H5

EG Curse, Disable, Hypnosis, Dream eater

#152 Absol

-Tipo: Drk

-Huevo: Field

-Habilidad: Pressure

-Obtención: Rt. 120, Colosseum

-Status:

HP: 65

At: 130
De: 60
SA: 75
SD: 60
Ve: 75

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #152
Scratch ----- 1
Leer ----- 5
Taunt ----- 9
Quick attack -- 13
Razor wind ---- 17
Bite ----- 21
Swords dance -- 26
Double team --- 31
Slash ----- 36
Future sight -- 41
Perish song --- 46

TMs & HMs:

03 04 06 07 10 11 12 13 14 15 17 18 21 23 24 25 27 30 32 34 35 37 38 40 41 42
43 44 45 46 49 H1 H4 H5 H6
EG Baton pass, Faint attack, Double-edge, Magic coat, Curse, Substitute

#153 Vulpix

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Flash fire
-Obtención: Mt. Pyre (afuera, en el pasto)
-Item: Rawst berry
-Evoluciones: Ninetails (Fire stone)

#154 Ninetails

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Flash fire
-Obtención: Vulpix
-Status:
HP: 73
At: 76
De: 75
SA: 81
SD: 100
Ve: 100

-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #153 #154
Ember ----- 1 --- 1
Tail whip ----- 5 --- -
Roar ----- 9 --- -
Quick attack -- 13 -- 1
Will-o-wisp --- 17 -- -
Confuse ray --- 21 -- 1
Imprison ----- 25 -- -
Flamethrower -- 29 -- -
Safeguard ----- 33 -- 1
Grudge ----- 37 -- -

Fire spin ----- 41 -- 45

TMs & HMs:

Mov - #153 #154

05 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

20 -- | --- |

21 -- | --- |

23 -- | --- |

27 -- | --- |

28 -- | --- |

32 -- | --- |

35 -- | --- |

38 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

50 -- | --- |

EG Faint attack, Hypnosis, Flail, Disable, Howl, Psych up, Heat wave

#155 Pichu

-Tipo: Elc

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Static

-Obtención: Cría de una pikachu

-Evoluciones: Pikachu (amistad)

#156 Pikachu

-Tipo: Elc

-Huevo: Fairy/ Field

-Habilidad: Static

-Obtención: Pichu, Safari zone (sureste y sudoeste)

-Status:

HP: 35

At: 55

De: 30

SA: 50 (doble con Light ball incluida)

SD: 40

Ve: 90

-NOTA- Pikachu aún es usado sin evolucionar, por la Light ball.

-Evoluciones: Raichu (Thunderstone)

#157 Raichu

-Tipo: Elc

-Huevo: Fairy/ Field

-Habilidad: Static

-Obtención: Pikachu

-Status:

HP: 60

At: 90

De: 55

SA: 90

SD: 80

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#155	#156	#157		
Thundershock	--	1	---	1	---	1
Charm	-----	1	---	-	---	-
Growl	-----	-	---	1	---	-
Tail whip	-----	6	---	6	---	1
Thunder wave	--	8	---	8	---	-
Sweet kiss	----	11	--	-	---	-
Quick attack	--	-	---	11	--	1
Double team	---	-	---	15	--	-
Slam	-----	-	---	20	--	-
Thunderbolt	---	-	---	26	--	1
Agility	-----	-	---	33	--	-
Thunder	-----	-	---	41	--	-
Light screen	--	-	---	50	--	-

TMs & HMs:

Mov - #155 #156 #157

01	--	-	---	-	---	
06	--		---		---	
10	--		---		---	
15	--	-	---	-	---	
16	--		---		---	
17	--		---		---	
18	--		---		---	
21	--		---		---	
23	--		---		---	
24	--		---		---	
25	--		---		---	
27	--		---		---	
28	--	-	---	-	---	
31	--	-	---	-	---	
32	--		---		---	
34	--		---		---	
42	--		---		---	
43	--		---		---	
44	--		---		---	
45	--		---		---	
46	--	-	---	-	---	
H4	--	-	---	-	---	
H5	--		---		---	
H6	--	-	---	-	---	

EG Reversal, Bide, Encore, Doubleslap, Charge, Surf <-Pokémon Box

#158 Psyduck

-Tipo: Wtr

-Huevo: Field/ Water 1

-Habilidad: Damp/ Cloud nine

-Obtención: Safari zone (noroeste y sudoeste, surfeando)

-Evoluciones: Golduck, lv. 33

#159 Golduck

-Tipo: Wtr

-Huevo: Field/ Water 1

-Habilidad: Damp/ Cloud nine

-Obtención: Psyduck

-Status:

HP: 80

At: 82

De: 78

SA: 95

SD: 80

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #158 #159

Water sport --- 1 --- 1

Scratch ----- 1 --- 1

Tail whip ----- 5 --- 5

Disable ----- 10 -- 10

Confusion ----- 16 -- 16

Screech ----- 23 -- 23

Psych up ----- 31 -- 31

Fury swipes --- 40 -- 44

Hydro pump ---- 50 -- 58

TMs & HMs:

Mov - #158 #159

01 -- | --- |

03 -- | --- |

04 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

23 -- | --- |

27 -- | --- |

28 -- | --- |

31 -- | --- |

32 -- | --- |

40 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

H3 -- | --- |

H4 -- | --- |

H5 -- | --- |

H6 -- | --- |

H7 -- | --- |

H8 -- | --- |

EG Hypnosis, Psybeam, Foresight, Light screen, Future sight, Refresh, Psychic

#160 Wynaut

-Tipo: Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Shadow tag

-Obtención: Cría de wobbuffet, con Lax incense incluido; Lavaridge town, Mirage Island.

-Evoluciones: Wobbuffet (amistad)

#161 Wobbuffet

-Tipo: Psy

-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Shadow tag
-Obtención: Wynaut, Safari zone (sureste y sudoeste)
-Status:
HP: 190
At: 33
De: 58
SA: 33
SD: 58
Ve: 33

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #160 #161
Splash ----- 1 --- -
Charm ----- 1 --- -
Encore ----- 1 --- -
Counter ----- 15 -- 1
Mirror coat --- 15 -- 1
Safeguard ----- 15 -- 1
Destiny bond -- 15 -- 1

#162 Natu

-Tipo: Psy/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Synchronize/ Early bird

-Obtención: Safari zone (noreste, sureste y sudoeste)

-Evoluciones: Xatu, lv. 25

#163 Xatu

-Tipo: Psy/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Synchronize/ Early bird

-Obtención: Natu, Safari zone (noreste)

-Status:

HP: 65

At: 75

De: 70

SA: 95

SD: 70

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #162 #163
Peck ----- 1 --- 1
Leer ----- 1 --- 1
Night shade --- 10 -- 10
Teleport ----- 20 -- 20
Wish ----- 30 -- 35
Future sight -- 30 -- 35
Confuse ray --- 40 -- 50
Psychic ----- 50 -- 65

TMs & HMs:

Mov - #162 #163

04 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
47 -- | --- |
48 -- | --- |
H2 -- - --- |
H5 -- | --- |

EG Quick attack, Refresh, Steel wing, Drill peck

#164 Girafarig

-Tipo: Nrm/ Psy

-Huevo: Field

-Habilidad: Inner focus/ Early bird

-Obtención: Safari zone (sureste y sudoeste)

-Status:

HP: 70

At: 80

De: 65

SA: 90

SD: 65

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #164

Tackle ----- 1

Growl ----- 1

Astonish ----- 7

Confusion ----- 13

Stomp ----- 19

Odor sleuth --- 25

Agility ----- 31

Baton pass ---- 37

Psybeam ----- 43

Crunch ----- 49

TMs & HMs:

04 06 10 11 16 17 18 21 23 24 25 26 27 29 30 32 33 34 42 43 44 45 46 48 H4 H5

H6

EG Take down, Amnesia, Foresight, Future sight, Psych up, Magic coat

#165 Phanpy

-Tipo: Grd

-Huevo: Field

-Habilidad: Pickup

-Obtención: Safari zone (noreste)

-Evoluciones: Donphan, lv. 25

#166 Donphan

-Tipo: Grd

-Huevo: Field

-Habilidad: Sturdy

-Obtención: Phanpy

-Status:

HP: 90

At: 120

De: 120

SA: 60

SD: 60

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #165 #166

Odor sleuth --- 1 --- 1

Tackle ----- 1 --- -

Horn attack --- - --- 1

Growl ----- 1 --- 1

Defense curl -- 9 --- 9

Flail ----- 17 -- 17

Take down ----- 25 -- -

Fury attack --- - --- 25

Rollout ----- 33 -- 33

Endure ----- 41 -- -

Rapid spin ---- - --- 41

Double-edge --- 49 -- -

Earthquake ---- - --- 49

TMs & HMs:

Mov - #165 #166

05 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

21 -- | --- |

23 -- | --- |

26 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

37 -- | --- |

39 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

H4 -- | --- |

H6 -- | --- |

EG Focus energy, Body slam, Ancientpower, Counter, Snore, Fissure

#167 Pinsir

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Hyper cutter

-Obtención: Safari zone (noroeste)

-Status:

HP: 65

At: 125

De: 100

SA: 55

SD: 70

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #167

Vicegrip ----- 1

Focus energy -- 1

Bind ----- 7

Seismic toss -- 13

Harden ----- 19

Revenge ----- 25

Brick break --- 31

Guillotine ---- 37

Submission ---- 43

Swords dance -- 49

TMs & HMs:

01 06 08 10 11 15 17 18 21 26 27 28 31 32 39 42 43 44 45 46 H1 H4 H6

EG Fury attack, False swipe, Faint attack

#168 Heracross

-Tipo: Bug/ Ftg

-Huevo: Bug

-Habilidad: Swarm/ Guts

-Obtención: Safari zone (noreste), Colosseum

-Status:

HP: 80

At: 125

De: 75

SA: 40

SD: 95

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #168

Tackle ----- 1

Leer ----- 1

Horn attack --- 6

Endure ----- 11

Fury attack --- 17

Brick break --- 23

Counter ----- 30

Take down ----- 37

Reversal ----- 45

Megahorn ----- 53

TMs & HMs:

01 06 08 10 11 15 17 18 21 26 27 28 31 32 39 42 43 44 45 46 H1 H4 H6

EG Harden, False swipe

#169 Rhyhorn

-Tipo: Rck/ Grd

-Huevo: Monster/ Field
-Habilidad: Lightningrod/ Rock head
-Obtención: Safari zone (noroeste)
-Evoluciones: Rhydon, lv. 42

#170 Rhydon

-Tipo: Rck/ Grd
-Huevo: Monster/ Field
-Habilidad: Lightningrod/ Rock head
-Obtención: Rhyhorn

-Status:

HP: 105

At: 130

De: 120

SA: 45

SD: 45

Ve: 40

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #169 #170

Horn attack --- 1 --- 1

Tail whip ----- 1 --- 1

Stomp ----- 10 -- 10

Fury attack --- 15 -- 15

Scary face ---- 24 -- 24

Rock blast ---- 29 -- 29

Horn drill ---- 38 -- 38

Take down ----- 43 -- 46

Earthquake ---- 52 -- 58

Megahorn ----- 57 -- 66

TMs & HMs:

Mov - #169 #170

01 -- - --- |

05 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

12 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- | --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

22 -- | --- |

23 -- | --- |

24 -- | --- |

25 -- | --- |

26 -- | --- |

27 -- | --- |

28 -- | --- |

31 -- | --- |

32 -- | --- |

34 -- | --- |

35 -- | --- |

37 -- | --- |

38 -- | --- |

39 -- | --- |

42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- - --- |
H3 -- - --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Crsh claw, Curse, Swrds dnce, Mgnitude, Rck slid, Reversal, Crunch, Counter

#171 Snorunt

-Tipo: Ice
-Huevo: Mineral/ Fairy
-Habilidad: Inner focus
-Obtención: Shoal cave (en el cuarto de hielo)
-Evoluciones: Glalie, lv. 42

#172 Glalie

-Tipo: Ice
-Huevo: Mineral/ Fairy
-Habilidad: Inner focus
-Obtención: Snorunt
-Status:

HP: 80
At: 80
De: 80
SA: 80
SD: 80
Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #171 #172
Powder snow --- 1 --- 1
Leer ----- 1 --- 1
Double team --- 7 --- 7
Bite ----- 10 -- 10
Icy wind ----- 16 -- 16
Headbutt ----- 19 -- 19
Protect ----- 25 -- 25
Crunch ----- 28 -- 28
Ice beam ----- 34 -- 34
Hail ----- 37 -- 42
Blizzard ----- 43 -- 53
Sheer cold ---- - --- 61

TMs & HMs:

Mov - #171 #172

03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
12 -- - --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |

20 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- - --- |
27 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
41 -- - --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H5 -- | --- |
EG Block, Spikes

#173 Spheal

-Tipo: Wtr/ Ice
-Huevo: Field/ Water 1
-Habilidad: Thick fat
-Obtención: Shoal cave (Entrada, piso del fondo)
-Evoluciones: Sealeo, lv. 32

#174 Sealeo

-Tipo: Wtr/ Ice
-Huevo: Field/ Water 1
-Habilidad: Thick fat
-Obtención: Spheal
-Evoluciones: Walrein, lv. 44

#175 Walrein

-Tipo: Wtr/ Ice
-Huevo: Field/ Water 1
-Habilidad: Thick fat
-Obtención: Sealeo
-Status:

HP: 110

At: 80

De: 90

SA: 95

SD: 90

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#173	#174	#175
Powder snow	---	1	---	1
Growl	-----	1	---	1
Water gun	-----	1	---	1
Encore	-----	7	---	7
Ice ball	-----	13	--	13
Body slam	-----	19	--	19
Aurora beam	---	25	--	25
Hail	-----	31	--	31
Rest	-----	37	--	39
Snore	-----	37	--	39
Blizzard	-----	43	--	50
Sheer cold	----	49	--	61

TMs & HMs:

Mov - #173 #174 #175

03 -- | --- | --- |

05 -- - --- | --- |
06 -- | --- | --- |
07 -- | --- | --- |
10 -- | --- | --- |
13 -- | --- | --- |
14 -- | --- | --- |
15 -- - --- - --- |
17 -- | --- | --- |
18 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
23 -- | --- | --- |
26 -- | --- | --- |
27 -- | --- | --- |
32 -- | --- | --- |
39 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
H3 -- | --- | --- |
H4 -- | --- | --- |
H6 -- | --- | --- |
H7 -- | --- | --- |
H8 -- | --- | --- |

EG Water sport, Stockpile, Swallow, Spit up, Yawn, Rock slide, Curse, Fissure

#176 Clamperl

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Shell armor
-Obtención: Rt. 124 y 126 (buceando, y a veces con Super rod)
-Item: Blue shard
-Evoluciones: Huntail (intercambio, con Deepseatooth) o Gorebyss (intercambio con Deepseascale incluido).

#177 Huntail

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Swift swim
-Obtención: Clamperl
-Status:
HP: 55
At: 104
De: 105
SA: 94
SD: 75
Ve: 52
-Evoluciones: No.

#178 Gorebyss

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Swift swim
-Obtención: Clamperl
-Status:
HP: 55
At: 84
De: 105
SA: 114
SD: 75

Ve: 52

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#176	#177	#178
Clamp	-----	1	---	-
Water gun	-----	1	---	-
Whirlpool	-----	-	---	1
Iron defense	--	1	---	-
Bite	-----	-	---	8
Confusion	-----	-	---	8
Screech	-----	-	---	15
Agility	-----	-	---	15
Water pulse	---	-	---	22
Scary face	-----	-	---	29
Amnesia	-----	-	---	29
Crunch	-----	-	---	36
Psychic	-----	-	---	36
Baton pass	-----	-	---	43
Hydro pump	-----	-	---	50

TMs & HMs:

Mov - #176 #177 #178

03	--		---		---	
06	--		---		---	
07	--		---		---	
10	--		---		---	
13	--		---		---	
14	--		---		---	
15	--	-	---		---	
17	--		---		---	
18	--		---		---	
20	--	-	---	-	---	
21	--		---		---	
27	--		---		---	
29	--	-	---	-	---	
30	--	-	---	-	---	
32	--		---		---	
39	--	-	---	-	---	-
42	--		---		---	
43	--		---		---	
44	--		---		---	
45	--		---		---	
49	--	-	---	-	---	-
H3	--		---		---	
H7	--		---		---	
H8	--		---		---	

EG Refresh, Mud sport, Body slam, Supersonic, Barrier, Confuse ray

#179 Relicanth

-Tipo: Wtr/ Rck

-Huevo: Water 1/ Water 2

-Habilidad: Swift swim/ Rock head

-Obtención: Rt. 124 y 126 (buceando)

-Item: Green shard

-Status:

HP: 100

At: 90

De: 130

SA: 45

SD: 65

Ve: 55

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #179

Tackle ----- 1

Harden ----- 1

Water gun ----- 8

Rock tomb ----- 15

Yawn ----- 22

Take down ----- 29

Mud sport ----- 36

Ancientpower -- 43

Rest ----- 50

Double-edge --- 57

Hydro pump ---- 64

TMs & HMs:

03 04 06 07 10 13 14 15 17 18 20 21 26 27 32 37 39 42 43 44 45 H3 H6 H7 H8

EG Magnitude, Skull bash, Water sport, Amnesia, Sleep talk, Rock slide

#180 Corsola

-Tipo: Wtr/ Rck

-Huevo: Water 1/ Water 3

-Habilidad: Hustle/ Natural cure

-Obtención: Ever Grande city, Rt. 128 (Super rod), Pacifidlog town (cambio por un Bellosom)

-Item: Red Shard

-Status:

HP: 55

At: 55

De: 85

SA: 65

SD: 85

Ve: 35

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #180

Tackle ----- 1

Harden ----- 6

Bubble ----- 12

Recover ----- 17

Refresh ----- 17

Bubblebeam ---- 23

Spike cannon -- 28

Rock blast ---- 34

Mirror coat --- 39

Ancientpower -- 45

TMs & HMs:

03 04 06 07 10 11 13 14 16 17 18 20 21 26 27 28 29 30 32 33 37 39 42 43 44 45

H3 H4 H6

EG Screech, Mist, Amnesia, Barrier, Ingrain, Confuse ray, Rock slide

#181 Chinchou

-Tipo: Wtr/ Elc

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Volt absorb/ Illuminate

-Obtención: Rt. 124 y 126 (buceando)
-Item: Yellow shard
-Evoluciones: Lanturn, lv. 27

#182 Lanturn

-Tipo: Wtr/ Elc
-Huevo: Water 2
-Habilidad: Volt absorb/ Illuminate
-Obtención: Chinchou
-Status:

HP: 125

At: 58

De: 58

SA: 76

SD: 76

Ve: 67

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #181 #182

Bubble ----- 1 --- 1

Thunder wave -- 1 --- 1

Supersonic ---- 5 --- 5

Flail ----- 13 -- 13

Water gun ----- 17 -- 17

Spark ----- 25 -- 25

Confuse ray --- 29 -- 32

Take down ----- 37 -- 43

Hydro pump ---- 41 -- 50

Charge ----- 49 -- 61

TMs & HMs:

Mov - #181 #182

03 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

24 -- | --- |

25 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

34 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

H3 -- | --- |

H5 -- | --- |

H7 -- | --- |

H8 -- | --- |

EG Flail, Screech, Amnesia

#183 Luvdisc

-Tipo: Wtr

-Huevo: Water 2
-Habilidad: Swift swim
-Obtención: Ever Grande city, Rt. 128 (Good/ Super rod)
-Item: Heart scale
-Status:
HP: 43
At: 30
De: 55
SA: 40
SD: 65
Ve: 97

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #183

Tackle ----- 1

Charm ----- 4

Water gun ----- 12

Agility ----- 16

Take down ----- 24

Attract ----- 28

Sweet kiss ---- 36

Flail ----- 40

Safeguard ----- 48

TMs & HMs:

03 06 07 10 13 14 17 18 20 21 27 32 42 43 44 45 H3 H7 H8

EG Splash, Supersonic, Water sport, Mud sport

#184 Horsea

-Tipo: Wtr

-Huevo: Dragon/ Water 1

-Habilidad: Swift swim

-Obtención: Rt. 132, 134 (Super rod)

-Item: Dragon scale

-Evoluciones: Seadra, lv. 32

#185 Seadra

-Tipo: Wtr

-Huevo: Dragon/ Water 1

-Habilidad: Poison point

-Obtención: Horsea

-Evoluciones: Kingdra (intercambio, incluyéndole una Dragon scale)

#186 Kingdra

-Tipo: Wtr/ Drg

-Huevo: Dragon/ Water 1

-Habilidad: Swift swim

-Obtención: Seadra

-Status:

HP: 75

At: 95

De: 95

SA: 95

SD: 95

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #184 #185 #186

Bubble ----- 1 --- 1 --- 1
Smokescreen --- 8 --- 8 --- 8
Leer ----- 15 -- 15 -- 15
Water gun ----- 22 -- 22 -- 22
Twister ----- 29 -- 29 -- 29
Agility ----- 36 -- 40 -- 40
Hydro pump ----- 43 -- 51 -- 51
Dragon dance -- 50 -- 62 -- 62

TMs & HMs:

Mov - #184 #185 #186

03 -- | --- | --- |
06 -- | --- | --- |
07 -- | --- | --- |
10 -- | --- | --- |
13 -- | --- | --- |
14 -- | --- | --- |
15 -- - --- | --- |
17 -- | --- | --- |
18 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
27 -- | --- | --- |
32 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
H3 -- | --- | --- |
H7 -- | --- | --- |
H8 -- | --- | --- |

EG Flail, Aurora beam, Disable, Splash, Dragon rage, Dragonbreath

#187 Bagon

-Tipo: Drg
-Huevo: Dragon
-Habilidad: Rock head
-Obtención: Meteor falls, en el pequeño cuarto del último piso.
-Evoluciones: Shelgon, lv. 30

#188 Shelgon

-Tipo: Drg
-Huevo: Dragon
-Habilidad: Rock head
-Obtención: Bagon
-Evoluciones: Salamence, lv. 50

#189 Salamence

-Tipo: Drg/ Fly
-Huevo: Dragon
-Habilidad: Intimidate
-Obtención: Shelgon
-Status:
HP: 95
At: 135
De: 80
SA: 110
SD: 80
Ve: 100
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#187	#188	#189
Rage	-----	1	1	1
Bite	-----	5	5	5
Leer	-----	9	9	9
Headbutt	-----	17	17	17
Focus energy	--	21	21	21
Ember	-----	25	25	25
Protect	-----	-	30	30
Dragonbreath	--	33	38	38
Scary face	----	37	47	47
Fly	-----	-	-	50
Crunch	-----	41	56	61
Dragon claw	---	49	69	79
Double-edge	---	53	78	93

TMs & HMs:

Mov - #187 #188 #189

02	--		----		----	
05	--		----		----	
06	--		----		----	
10	--		----		----	
11	--		----		----	
15	--	-	----	-	----	
17	--		----		----	
18	--		----		----	
21	--		----		----	
23	--	-	----	-	----	
26	--	-	----	-	----	
27	--		----		----	
31	--		----		----	
32	--		----		----	
35	--		----		----	
39	--		----		----	
40	--		----		----	
42	--		----		----	
43	--		----		----	
44	--		----		----	
45	--		----		----	
47	--	-	----	-	----	
H1	--		----		----	
H2	--	-	----	-	----	
H4	--		----		----	
H6	--		----		----	

EG Hydro pump, Thrash, Dragon rage, Twister, Dragon dance

#190 Beldum

-Tipo: Stl/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Mossdeep city, en casa de Steven (después de vencer la Pok League)
(sólo uno)

-Evoluciones: Metang, lv. 20

#191 Metang

-Tipo: Stl/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Beldum

-Evoluciones: Metagross, lv. 45

#192 Metagross

-Tipo: Stl/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Metang, Colosseum

-Status:

HP: 80

At: 135

De: 130

SA: 95

SD: 90

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #190 #191 #192

Take down ----- 1 --- 1 --- 1

Confusion ----- - --- 20 -- 20

Metal claw ----- - --- 20 -- 20

Scary face ----- - --- 26 -- 26

Pursuit ----- - --- 32 -- 32

Psychic ----- - --- 38 -- 38

Iron defense -- - --- 44 -- 44

Meteor mash --- - --- 50 -- 55

Agility ----- - --- 56 -- 66

Hyper beam ----- - --- 62 -- 77

TMs & HMs:

Mov - #190 #191 #192

06 -- - --- | --- |

10 -- - --- | --- |

11 -- - --- | --- |

15 -- - --- | --- |

16 -- - --- | --- |

17 -- - --- | --- |

18 -- - --- | --- |

21 -- - --- | --- |

26 -- - --- | --- |

27 -- - --- | --- |

29 -- - --- | --- |

30 -- - --- | --- |

31 -- - --- | --- |

32 -- - --- | --- |

33 -- - --- | --- |

36 -- - --- | --- |

37 -- - --- | --- |

39 -- - --- | --- |

40 -- - --- | --- |

42 -- - --- | --- |

43 -- - --- | --- |

44 -- - --- | --- |

H1 -- - --- | --- |

H4 -- - --- | --- |

H5 -- - --- | --- |

H6 -- - --- | --- |

#193 Regirock

-Tipo: Rck

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Ruta 1111, sur de zona desértica luego de abrir Sealed Chamber (sólo uno)

-Status:

HP: 80

At: 100

De: 200

SA: 50

SD: 100

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #193

Explosion ----- 1

Rock throw ---- 9

Curse ----- 17

Superpower ---- 25

Ancientpower -- 33

Iron defense -- 41

Zap cannon ---- 49

Lock-on ----- 57

Hyper beam ---- 65

TMs & HMs:

01 06 10 11 15 17 20 21 24 25 26 27 28 31 32 34 37 39 42 43 44 H4 H6

#194 Regice

-Tipo: Ice

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Ruta 105, al oeste; debes pasar Sealed Chamber (sólo uno)

-Status:

HP: 80

At: 50

De: 100

SA: 100

SD: 200

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #194

Explosion ----- 1

Icy wind ----- 9

Curse ----- 17

Superpower ---- 25

Ancientpower -- 33

Amnesia ----- 41

Zap cannon ---- 49

Lock-on ----- 57

Hyper beam ---- 65

TMs & HMs:

01 06 07 10 13 14 15 17 18 20 21 24 26 27 28 31 32 34 42 43 44 H4 H6

#195 Registeel

-Tipo: Stl

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Clear body

-Obtención: Ruta 121, sur; necesitas pasar Sealed Chamber (sólo uno)

-Status:

HP: 80

At: 75

De: 150

SA: 75

SD: 150

Ve: 50

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #195

Explosion ----- 1

Metal claw ---- 9

Curse ----- 17

Superpower ---- 25

Ancientpower -- 33

Iron defense -- 41

Amnesia ----- 41

Zap cannon ---- 49

Lock-on ----- 57

Hyper beam ---- 65

TMs & HMs:

01 06 10 11 15 17 18 20 21 24 25 26 27 31 32 34 37 39 40 42 43 44 H4 H6

#196 Latias

-Tipo: Drg/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Indeterminado (salvaje, luego de vencer la Pok League) (sólo una)
(sólo Sapphire) En Ruby, Southern Islands.

-Item: Soul dew (sólo Southern Islands)

-Status:

HP: 80

At: 80

De: 90

SA: 110

SD: 130

Ve: 110

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #196

Psywave ----- 1

Wish ----- 5

Helping hand -- 10

Safeguard ----- 15

Dragonbreath -- 20

Water sport --- 25

Refresh ----- 30

Mist ball ----- 35

Psychic ----- 40

Recover ----- 45

Charm ----- 50

TMs & HMs:

02 03 04 05 06 10 11 13 15 16 17 18 20 21 22 24 25 26 27 29 30 32 33 34 37 40
42 43 44 45 47 H1 H2 H3 H5 H7 H8

#197 Latios

-Tipo: Drg/ Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Indeterminado (salvaje, luego de vencer la Pok League) (sólo uno)
(Ruby) En Sapphire, en Southern Islands.

-Item: Soul dew (sólo Southern Islands)

-Status:

HP: 80

At: 90

De: 80

SA: 130

SD: 110

Ve: 110

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #197

Psywave ----- 1

Memento ----- 5

Helping hand -- 10

Safeguard ----- 15

Dragonbreath -- 20

Protect ----- 25

Refresh ----- 30

Luster purge -- 35

Psychic ----- 40

Recover ----- 45

Dragon dance -- 50

TMs & HMs:

02 03 04 05 06 10 11 13 15 16 17 18 20 21 22 24 25 26 27 29 30 32 33 34 37 40
42 43 44 45 47 H1 H2 H3 H5 H7 H8

#198 Kyogre

-Tipo: Wtr

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Drizzle

-Obtención: Cave of origin (después de Seafloor cavern) (sólo uno)
(Sapphire)

-Status:

HP: 100

At: 100

De: 90

SA: 150

SD: 140

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #198

Water pulse --- 1

Scary face ---- 5

Ancientpower -- 15

Body slam ----- 20

Calm mind ----- 30

Ice beam ----- 35

Hydro pump ---- 45

Rest ----- 50

Sheer cold ---- 60

Double-edge --- 65
Water spout --- 75

TMs & HMs:

03 04 05 06 07 10 13 14 15 17 18 20 21 24 25 26 27 31 32 34 39 42 43 44 H3 H4
H6 H7 H8

#199 Groudon

-Tipo: Grd

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Drought

-Obtención: Cave of origin (después de Seafloor cavern) (sólo uno)
(sólo Ruby)

-Status:

HP: 100

At: 150

De: 140

SA: 100

SD: 90

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #199

Mud shot ----- 1

Scary face ---- 5

Ancientpower -- 15

Slash ----- 20

Bulk up ----- 30

Earthquake ---- 35

Fire blast ---- 45

Rest ----- 50

Fissure ----- 60

Solarbeam ---- 65

Eruption ----- 75

TMs & HMs:

02 05 06 08 10 11 15 17 20 21 22 23 24 25 26 27 28 32 34 35 37 38 39 40 42 43
44 50 H1 H4 H6

#200 Rayquaza

-Tipo: Drg/ Fly

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Air lock

-Obtención: Sky pillar (ver en la Historia) (después de vencer la Pokémon
League) (sólo uno)

-Status:

HP: 105

At: 150

De: 90

SA: 150

SD: 90

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #200

Twister ----- 1

Scary face ---- 5

Ancientpower -- 15

Dragon claw --- 20
Dragon dance -- 30
Crunch ----- 35
Fly ----- 45
Rest ----- 50
Extremespeed -- 60
Outrage ----- 65
Hyper beam ---- 75

TMs & HMs:

02 03 05 06 08 09 10 11 13 14 15 17 18 21 24 25 26 27 31 32 34 35 37 40 42 44
50 H2 H3 H4 H6 H7 H8

#201 Jirachi

-Tipo: Psy/ Stl

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Serene Grace

-Obtención: Disco Bonus recibido al apartar Pokémon Colosseum (uno por archivo nadamás); también eventos oficiales y torneos. En Europa, de Pokémon Channel.

-Status:

HP: 100

At: 100

De: 100

SA: 100

SD: 100

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #201

Wish ----- 1

Rest ----- 1

Confusion ----- 1

Swift ----- 10

Helping hand -- 15

Psychic ----- 20

Refresh ----- 25

Double-Edge --- 35

Future sight -- 40

Cosmic power -- 45

Doom desire --- 50

TMs & HMs:

02 03 05 06 08 09 10 11 15 16 17 18 20 25 27 29 30 32 34 37 40 42 44 48 H5

#202 Deoxys

-Tipo: Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: FR/LG (Aurora Ticket-Mistery Gift)

-Status:

HP: 50

At: 150

De: 50

SA: 150

SD: 50

Ve: 150

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #202
Leer ----- 1
Wrap ----- 1
Night shade --- 5
Teleport ----- 10
Knock off ----- 15
Pursuit ----- 20
Psychic ----- 25
Snatch ----- 30
Cosmic power -- 35
Recover ----- 40
Psycho Boost -- 45
Hyper beam ---- 50

TMs & HMs:

01 03 04 06 10 11 12 13 15 16 17 18 20 21 22 24 25 27 29 30 31 32 33 34 39 40
41 42 43 44 48 49 H1 H4 H5 H6

#203 Bulbasaur

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: FR/ LG
-Evoluciones: Ivysaur, lv. 16

#204 Ivysaur

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Bulbasaur
-Evoluciones: Venusaur, lv. 32

#205 Venusaur

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Ivysaur
-Status:

HP: 80

At: 82

De: 83

SA: 100

SD: 100

Ve: 80

-Evoluciones:

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #203 #204 #205

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1

Growl ----- 4 --- 4 --- 4

Leech seed ---- 7 --- 7 --- 7

Vine whip ----- 10 -- 10 -- 10

Poisonpowder -- 15 -- 15 -- 15

Sleep powder -- 15 -- 15 -- 15

Razor leaf ---- 20 -- 22 -- 22

Sweet scent --- 25 -- 29 -- 25

Growth ----- 32 -- 38 -- 41

Synthesis ----- 39 -- 47 -- 53

Solarbeam ----- 46 -- 56 -- 65

Frenzy plant -- FR/LG Tutora de Island Two (Venusaur)

TMs & HMs:

Mov - #203 #204 #205

05 -- - ---- - ---- |
06 -- | ---- | ---- |
09 -- | ---- | ---- |
10 -- | ---- | ---- |
11 -- | ---- | ---- |
15 -- - ---- - ---- |
17 -- | ---- | ---- |
19 -- | ---- | ---- |
21 -- | ---- | ---- |
22 -- | ---- | ---- |
26 -- - ---- - ---- |
27 -- | ---- | ---- |
32 -- | ---- | ---- |
36 -- | ---- | ---- |
42 -- | ---- | ---- |
43 -- | ---- | ---- |
44 -- | ---- | ---- |
45 -- | ---- | ---- |
H1 -- | ---- | ---- |
H4 -- | ---- | ---- |
H5 -- | ---- | ---- |
H6 -- | ---- | ---- |

EG Charm, Curse, Grsswhstle, Lght scrn, Mgcl leaf, Petl dnc, Sfguard, Skill bsh

#206 Charmander

-Tipo: Fir
-Huevo: Monster/Dragon
-Habilidad: Blaze
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Charmeleon, lv. 16

#207 Charmeleon

-Tipo: Fir
-Huevo: Monster/Dragon
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Charmander
-Evoluciones: Charizard, lv. 36

#208 Charizard

-Tipo: Fir/ Fly
-Huevo: Monster/Dragon
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Charmeleon
-Status:

HP: 78

At: 84

De: 78

SA: 109

SD: 85

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #206 #207 #208

Scratch ----- 1 --- 1 --- 1

Growl ----- 1 --- 1 --- 1

Ember ----- 7 --- 7 --- 7

Smokescreen --- 13 -- 13 -- 13
Rage ----- 19 -- 20 -- 20
Scary face ---- 25 -- 27 -- 27
Flamethrower -- 31 -- 34 -- 34
Wing attack --- - --- - --- 36
Slash ----- 37 -- 41 -- 44
Dragon rage --- 43 -- 48 -- 54
Fire spin ----- 49 -- 55 -- 64
Blast burn ---- FR/LG Tutora Island Two (Charizard)

TMs & HMs:

Mov - #206 #207 #208

01 -- | --- | --- |
02 -- | --- | --- |
05 -- - --- - --- |
06 -- | --- | --- |
10 -- | --- | --- |
11 -- | --- | --- |
15 -- - --- - --- |
17 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
23 -- | --- | --- |
26 -- - --- - --- |
27 -- | --- | --- |
28 -- | --- | --- |
31 -- | --- | --- |
32 -- | --- | --- |
35 -- | --- | --- |
38 -- | --- | --- |
40 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
47 -- - --- - --- |
50 -- | --- | --- |
H1 -- | --- | --- |
H2 -- - --- - --- |
H4 -- | --- | --- |
H6 -- | --- | --- |

EG Ancientpwr, Beat up, Belly drum, Bite, Drgn/Swrds dance, Outrage, Rck Slide

#209 Squirtle

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1/Monster
-Habilidad: Torrent
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Wartortle, lv. 16

#210 Wartortle

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1/Monster
-Habilidad: Torrent
-Obtención: Squirtle
-Evoluciones: Blastoise, lv. 36

#211 Blastoise

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1/Monster
-Habilidad: Torrent

-Obtención: Wartortle

-Status:

HP: 79

At: 83

De: 100

SA: 85

SD: 105

Ve: 78

-Evoluciones:

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #209 #210 #211

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1

Tail whip ----- 4 --- 4 --- 4

Bubble ----- 7 --- 7 --- 7

Withdraw ----- 10 -- 10 -- 10

Water gun ----- 13 -- 13 -- 13

Bite ----- 18 -- 19 -- 19

Rapid spin ----- 23 -- 25 -- 25

Protect ----- 28 -- 31 -- 31

Rain dance ----- 33 -- 37 -- 42

Skull bash ----- 40 -- 45 -- 55

Hydro pump ----- 47 -- 53 -- 68

TMs & HMs:

Mov - #209 #210 #211

01 -- | --- | --- |

03 -- | --- | --- |

05 -- - --- - --- |

06 -- | --- | --- |

07 -- | --- | --- |

10 -- | --- | --- |

13 -- | --- | --- |

14 -- | --- | --- |

15 -- - --- - --- |

17 -- | --- | --- |

18 -- | --- | --- |

21 -- | --- | --- |

23 -- | --- | --- |

26 -- - --- - --- |

27 -- | --- | --- |

28 -- | --- | --- |

31 -- | --- | --- |

32 -- | --- | --- |

42 -- | --- | --- |

43 -- | --- | --- |

44 -- | --- | --- |

45 -- | --- | --- |

H3 -- | --- | --- |

H4 -- | --- | --- |

H6 -- | --- | --- |

H7 -- | --- | --- |

H8 -- | --- | --- |

EG Flail, Foresight, Haze, Mirror coat, Mist, Mud sport, Refresh, Yawn

#212 Caterpie

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shield dust

-Obtención: FR/LG

-Evoluciones: Metapod, lv. 7

#213 Metapod

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Shed skin

-Obtención: Caterpie, FR/LG

-Evoluciones: Butterfree, lv. 10

#214 Butterfree

-Tipo: Bug/Fly

-Huevo: Bug

-Habilidad: Compoundeyes

-Obtención: Metapod

-Status:

HP: 60

At: 45

De: 50

SA: 80

SD: 80

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #212 #213 #214

Tackle ----- 1 --- - --- -

String shot --- 1 --- - --- -

Harden ----- - --- 1 --- -

Confusion ----- - --- - --- 10

Poisonpowder -- - --- - --- 13

Stun spore ---- - --- - --- 14

Sleep powder -- - --- - --- 15

Supersonic ---- - --- - --- 18

Whirlwind ----- - --- - --- 23

Gust ----- - --- - --- 28

Psybeam ----- - --- - --- 34

Safeguard ----- - --- - --- 40

Silver wind --- - --- - --- 47

TMs & HMs:

Mov - #212 #213 #214

06 -- - --- - --- |

10 -- - --- - --- |

11 -- - --- - --- |

15 -- - --- - --- |

17 -- - --- - --- |

18 -- - --- - --- |

19 -- - --- - --- |

20 -- - --- - --- |

21 -- - --- - --- |

22 -- - --- - --- |

27 -- - --- - --- |

29 -- - --- - --- |

30 -- - --- - --- |

32 -- - --- - --- |

40 -- - --- - --- |

42 -- - --- - --- |

43 -- - --- - --- |

44 -- - --- - --- |

45 -- - --- - --- |

46 -- - ---- - ---- |
48 -- - ---- - ---- |
H5 -- - ---- - ---- |

#215 Weedle

-Tipo: Bug/Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Shield dust
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Kakuna, lv. 7

#216 Kakuna

-Tipo: Bug/Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Shed skin
-Obtención: Weedle, FR/LG
-Evoluciones: Beedrill, lv. 10

#217 Beedrill

-Tipo: Bug/Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Swarm
-Obtención: Kakuna
-Status:

HP: 65

At: 80

De: 40

SA: 45

SD: 80

Ve: 75

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#215	#216	#217
Poison sting	-- 1	---	-	---
String shot	---	1	---	-
Harden	-----	-	---	1
Fury attack	---	-	---	-
Focus energy	--	-	---	-
Twineedle	-----	-	---	-
Rage	-----	-	---	-
Pursuit	-----	-	---	-
Pin missile	---	-	---	-
Agility	-----	-	---	-
Endeavor	-----	-	---	-

TMs & HMs:

Mov - #215 #216 #217

06 -- - ---- - ---- |
10 -- - ---- - ---- |
11 -- - ---- - ---- |
15 -- - ---- - ---- |
17 -- - ---- - ---- |
19 -- - ---- - ---- |
21 -- - ---- - ---- |
22 -- - ---- - ---- |
27 -- - ---- - ---- |
31 -- - ---- - ---- |
32 -- - ---- - ---- |
36 -- - ---- - ---- |

40 -- - ---- - ---- |
42 -- - ---- - ---- |
43 -- - ---- - ---- |
44 -- - ---- - ---- |
45 -- - ---- - ---- |
46 -- - ---- - ---- |
H1 -- - ---- - ---- |
H6 -- - ---- - ---- |

#218 Pidgey

-Tipo: Nrm/Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Keen eye
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Pidgeotto, lv. 18

#219 Pidgeotto

-Tipo: Nrm/Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Keen eye
-Obtención: Pidgey, FR/LG
-Evoluciones: Pidgeot, lv. 36

#220 Pidgeot

-Tipo: Nrm/Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Keen eye
-Obtención: Pidgeotto
-Status:

HP: 83

At: 80

De: 75

SA: 70

SD: 70

Ve: 91

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #218 #219 #220

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1

Sand attack --- 5 --- 5 --- 5

Gust ----- 9 --- 9 --- 9

Quick attack -- 13 -- 13 -- 13

Whirlwind ----- 19 -- 20 -- 20

Wing attack --- 25 -- 27 -- 27

Featherdance -- 31 -- 34 -- 34

Agility ----- 39 -- 43 -- 48

Mirror move --- 47 -- 52 -- 62

TMs & HMs:

Mov - #218 #219 #220

06 -- | --- | --- |

10 -- | --- | --- |

11 -- | --- | --- |

15 -- - ---- - ---- |

17 -- | --- | --- |

18 -- | --- | --- |

21 -- | --- | --- |

27 -- | --- | --- |

32 -- | --- | --- |

40 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
46 -- | --- | --- |
47 -- | --- | --- |
H2 -- | --- | --- |

EG Air cutter, Faint attack, Foresight, Pursuit, Steel wing

#221 Rattata

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Run away, Guts
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Raticate, lv. 20

#222 Raticate

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Run away, Guts
-Obtención: Rattata, FR/LG
-Status:
HP: 55
At: 81
De: 60
SA: 50
SD: 70
Ve: 97
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#221	#222
Tackle	-----	1	--- 1
Tail whip	-----	1	--- 1
Quick attack	--	7	--- 7
Hyper fang	----	13	-- 13
Focus energy	--	20	-- -
Scary face	----	-	--- 20
Pursuit	-----	27	-- 30
Super fang	----	34	-- 40
Endeavor	-----	41	-- 50

TMs & HMs:

Mov - #221 #222

05 -- - --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- - --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |

28 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- | --- |

EG Bite, Counter, Flame wheel, Fury swipes, Reversal, Screech, Swagger, Uproar

#223 Spearow

-Tipo: Nrm/Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Keen eye
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Fearow, lv. 20

#224 Fearow

-Tipo: Nrm/Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Keen eye
-Obtención: Spearow, FR/LG
-Status:
HP: 65
At: 90
De: 65
SA: 61
SD: 61
Ve: 100
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#223	#224
Peck	-----	1	1
Growl	-----	1	1
Leer	-----	7	7
Fury attack	---	13	13
Pursuit	-----	19	26
Aerial ace	----	25	-
Mirror move	---	31	32
Drill peck	----	37	40
Agility	-----	43	47

TMs & HMs:

Mov	-	#223	#224
06	--		---
10	--		---
11	--		---
15	--	-	---
17	--		---
18	--		---
21	--		---
27	--		---
32	--		---
40	--		---
42	--		---

43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
47 -- | --- |
H2 -- | --- |

EG Astonish, Faint att, False swipe, Qck attack, Scary face, Sky/ Tri attack

#225 Ekans

-Tipo: Psn
-Huevo: Field/Dragon
-Habilidad: Shed skin, Intimidate
-Obtención: Fire red
-Evoluciones: Arbok, lv. 22

#226 Arbok

-Tipo: Psn
-Huevo: Field/Dragon
-Habilidad: Shed skin, Intimidate
-Obtención: Ekans, Fire Red
-Status:
HP: 60
At: 85
De: 69
SA: 65
SD: 79
Ve: 80
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#225	#226
Wrap	-----	1	1
Leer	-----	1	1
Poison sting	--	8	8
Bite	-----	13	13
Glare	-----	20	20
Screech	-----	25	28
Acid	-----	32	38
Stockpile	-----	37	46
Swallow	-----	37	46
Spit up	-----	37	46
Haze	-----	44	56

TMs & HMs:

Mov - #225 #226

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
41 -- | --- |

42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
49 -- | --- |
H4 -- | --- |
EG Beat up, Poison fang, Pursuit, Slam, Spite

#227 Nidoran O+

-Tipo: Psn
-Huevo: Field/Monster
-Habilidad: Poison point
-Obtención: FR/LG (..¿sólo hembra?)
-Evoluciones: Nidorina, lv. 16

#228 Nidorina

-Tipo: Psn
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Poison point
-Obtención: Nidoran O+, FR/LG (¡sólo hembra!)
-Evoluciones: Nidoqueen (Moon stone)

#229 Nidoqueen

-Tipo: Psn/Grd
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Poison point
-Obtención: Nidorina
-Status:

HP: 90

At: 82

De: 87

SA: 75

SD: 85

Ve: 76

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#227	#228	#229
Growl	-----	1	---	1 --- 1
Scratch	-----	1	---	1 --- 1
Tail whip	-----	8	---	8 --- 8
Double kick	---	12	--	12 -- 12
Poison sting	--	17	--	18 -- -
Bite	-----	20	--	22 -- -
Helping hand	--	23	--	26 -- -
Body slam	-----	-	---	- --- 23
Fury swipes	---	30	--	34 -- -
Flatter	-----	38	--	43 -- -
Crunch	-----	47	--	53 -- -

TMs & HMs:

Mov - #227 #228 #229

01 -- - --- - --- |

03 -- | --- | --- |

06 -- | --- | --- |

10 -- | --- | --- |

11 -- | --- | --- |

12 -- - --- - --- |

13 -- | --- | --- |

14 -- | --- | --- |
15 -- - --- - --- |
17 -- | --- | --- |
18 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
23 -- | --- | --- |
24 -- | --- | --- |
25 -- | --- | --- |
26 -- - --- - --- |
27 -- | --- | --- |
28 -- | --- | --- |
30 -- - --- - --- |
31 -- - --- - --- |
32 -- | --- | --- |
34 -- | --- | --- |
35 -- - --- - --- |
36 -- | --- | --- |
37 -- - --- - --- |
38 -- - --- - --- |
39 -- - --- - --- |
40 -- | --- | --- |
41 -- - --- - --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
46 -- | --- | --- |
H1 -- | --- | --- |
H3 -- - --- - --- |
H4 -- | --- | --- |
H6 -- | --- | --- |

EG Beat up, Charm, Counter, Disable, Focus energy, Supersonic, Take down

#230 Nidoran O->

-Tipo: Psn

-Huevo: Field/Monster

-Habilidad: Poison point

-Obtención: FR/LG (¡¡sólo macho!!)

-Evoluciones: Nidorino, lv. 16

#231 Nidorino

-Tipo: Psn

-Huevo: Monster/Field

-Habilidad: Poison point

-Obtención: Nidoran O+, FR/LG (¡¡¡sólo macho!!!)

-Evoluciones: Nidoking (Moon stone)

#232 Nidoking

-Tipo: Psn/Grd

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Poison point

-Obtención: Nidorino

-Status:

HP: 81

At: 92

De: 77

SA: 85

SD: 75

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#230	#231	#232
Leer	-----	1	1	1
Peck	-----	1	1	1
Focus energy	--	8	8	8
Double kick	---	12	12	12
Poison sting	--	17	18	-
Horn attack	---	20	22	-
Helping hand	--	23	26	-
Thrash	-----	-	-	23
Fury attack	---	30	34	-
Flatter	-----	38	43	-
Horn drill	----	47	53	-

TMs & HMs:

Mov - #230 #231 #232

01	--	-	----	-	----	
03	--		----		----	
06	--		----		----	
10	--		----		----	
11	--		----		----	
12	--	-	----	-	----	
13	--		----		----	
14	--		----		----	
15	--	-	----	-	----	
17	--		----		----	
18	--		----		----	
21	--		----		----	
23	--		----		----	
24	--		----		----	
25	--		----		----	
26	--	-	----	-	----	
27	--		----		----	
28	--		----		----	
30	--	-	----	-	----	
31	--	-	----	-	----	
32	--		----		----	
34	--		----		----	
35	--	-	----	-	----	
36	--		----		----	
37	--	-	----	-	----	
38	--	-	----	-	----	
39	--	-	----	-	----	
41	--	-	----	-	----	
42	--		----		----	
43	--		----		----	
44	--		----		----	
45	--		----		----	
46	--		----		----	
H1	--		----		----	
H3	--	-	----	-	----	
H4	--		----		----	
H6	--		----		----	

EG Beat up, Charm, Counter, Disable, Focus energy, Supersonic, Take down

#324 Cleffa

-Tipo: Nrm

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Cute charm

-Obtención: Cría de clefairy
-Evoluciones: Clefairy (amistad)

#233 Clefairy

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Cute charm
-Obtención: Cleffa, FR/LG
-Evoluciones: Clefable (moon stone)

#234 Clefable

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Cute charm
-Obtención: Clefairy
-Status:

HP: 95

At: 70

De: 73

SA: 85

SD: 90

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #324 #233 #234

Pound ----- 1 --- 1 --- -

Charm ----- 1 --- 1 --- -

Encore ----- 4 --- 5 --- -

Sing ----- 8 --- 9 --- 1

Sweet kiss ---- 13 -- - --- -

Doubleslap ---- - --- 13 -- 1

Follow me ----- - --- 17 -- -

Minimize ----- - --- 21 -- 1

Defense curl -- - --- 25 -- -

Metronome ----- - --- 29 -- 1

Cosmic power -- - --- 33 -- -

Moonlight ----- - --- 37 -- -

Light screen -- - --- 41 -- -

Meteor mash --- - --- 45 -- -

TMs & HMs:

Mov - #324 #233 #234

01 -- - --- | --- |

03 -- | --- | --- |

04 -- - --- | --- |

06 -- | --- | --- |

10 -- | --- | --- |

11 -- | --- | --- |

13 -- - --- | --- |

14 -- - --- | --- |

15 -- - --- - --- |

16 -- | --- | --- |

17 -- | --- | --- |

18 -- | --- | --- |

20 -- | --- | --- |

21 -- | --- | --- |

22 -- | --- | --- |

23 -- | --- | --- |

24 -- - --- | --- |

25 -- - --- | --- |
 27 -- | --- | --- |
 28 -- | --- | --- |
 29 -- | --- | --- |
 30 -- | --- | --- |
 31 -- - --- | --- |
 32 -- | --- | --- |
 33 -- | --- | --- |
 34 -- | --- | --- |
 35 -- | --- - --- |
 38 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 49 -- - --- | --- |
 H4 -- - --- | --- |
 H5 -- | --- | --- |

EG Amnesia, Belly drum, Mimic, Present, Splash, Substitute, Wish

#235 Paras

-Tipo: Grs/Bug
 -Huevo: Grass/Bug
 -Habilidad: Effect spore
 -Obtención: FR/LG
 -Evoluciones: Parasect, lv. 24

#236 Parasect

-Tipo: Grs/Bug
 -Huevo: Grass/Bug
 -Habilidad: Effect spore
 -Obtención: Paras, FR/LG
 -Status:
 HP: 60
 At: 95
 De: 80
 SA: 60
 SD: 80
 Ve: 30
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #235 #236
 Scratch ----- 1 --- 1
 Stun spore ---- 7 --- 6
 Poisonpowder -- 13 -- 13
 Leech life ---- 19 -- 19
 Spore ----- 25 -- 27
 Slash ----- 31 -- 35
 Growth ----- 37 -- 43
 Giga drain ---- 43 -- 51
 Aromatherapy -- 49 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #235 #235

06 -- | --- |
 09 -- | --- |
 10 -- | --- |
 11 -- | --- |
 15 -- - --- |

17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- | --- |
H5 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Counter, Fls swipe, Flail, Light scrn, Psybeam, Pursuit, Screech, Swt scent

#237 Venonat

-Tipo: Bug/Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Compoundeyes
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Venomoth, lv. 31

#238 Venomoth

-Tipo: Bug/Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Shield dust
-Obtención: Venonat, FR/LG
-Status:
HP: 70
At: 65
De: 60
SA: 90
SD: 75
Ve: 90
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #237 #238
Tackle ----- 1 --- 1
Disable ----- 1 --- 1
Foresight ----- 1 --- 1
Supersonic ---- 9 --- 9
Confusion ----- 17 -- 17
Poisonpowder -- 20 -- 20
Leech life ---- 25 -- 25
Stun spore ---- 28 -- 28
Gust ----- - --- 31
Psybeam ----- 33 -- 36
Sleep powder -- 36 -- 42
Psychic ----- 41 -- 52

TMs & HMs:

Mov - #237 #238
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |

15 -- - --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
40 -- - --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
48 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Baton pass, Giga drain, Screech, Signal beam

#239 Diglett

-Tipo: Grd

-Huevo: Field

-Habilidad: Sand veil, Arena trap

-Obtención: FR/LG

-Evoluciones: Dugtrio, lv. 26

#240 Dugtrio

-Tipo: Grd

-Huevo: Field

-Habilidad: Sand veil, Arena trap

-Obtención: Diglett, FR/LG

-Status:

HP: 35

At: 80

De: 50

SA: 50

SD: 70

Ve: 120

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #239 #240

Scratch ----- 1 --- 1

Sand-attack --- 1 --- 1

Growl ----- 5 --- 5

Magnitude ----- 9 --- 9

Dig ----- 17 -- 17

Mud slap ----- 25 -- 25

Sand tomb ----- - --- 26

Slash ----- 33 -- 38

Earthquake ---- 41 -- 51

Fissure ----- 49 -- 64

TMs & HMs:

Mov - #239 #240

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

21 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
39 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Ancientpower, Beat up, Faint attack, Pursuit, Rock slide, Screech, Uproar

#241 Meowth

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Pick up
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Persian, lv. 28

#242 Persian

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Limber
-Obtención: Meowth, FR/LG
-Status:
HP: 65
At: 70
De: 60
SA: 65
SD: 75
Ve: 115
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #241 #242
Scratch ----- 1 --- 1
Growl ----- 1 --- 1
Bite ----- 11 -- 11
Pay day ----- 20 -- 20
Faint attack -- 28 -- 29
Screech ----- 35 -- 38
Fury swipes --- 41 -- 46
Slash ----- 46 -- 53
Fake out ----- 50 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #241 #242
03 -- | --- |
05 -- - --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |

18 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
40 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
49 -- | --- |
H1 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Assist, Amnesia, Charm, Hypnosis, Psych up, Spite

#243 Mankey

-Tipo: Ftg

-Huevo: Field

-Habilidad: Vital spirit

-Obtención: FR/LG

-Evoluciones: Primeape, lv. 28

#244 Primeape

-Tipo: Ftg

-Huevo: Field

-Habilidad: Vital spirit

-Obtención: Mankey, FR/LG

-Status:

HP: 65

At: 105

De: 60

SA: 60

SD: 70

Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #243 #244

Scratch ----- 1 --- 1

Leer ----- 1 --- 1

Low kick ----- 6 --- 6

Karate chop --- 11 -- 11

Fury swipes --- 16 -- 16

Focus energy -- 21 -- 21

Seismic toss -- 26 -- 26

Rage ----- - --- 28

Cross chop ---- 31 -- 35

Swagger ----- 36 -- 44

Screech ----- 41 -- 53

Thrash ----- 46 -- 62

TMs & HMs:

Mov - #243 #244

01 -- | -- |
 06 -- | -- |
 08 -- | -- |
 10 -- | -- |
 11 -- | -- |
 12 -- | -- |
 15 -- - -- |
 17 -- | -- |
 18 -- | -- |
 21 -- | -- |
 23 -- | -- |
 24 -- | -- |
 25 -- | -- |
 26 -- | -- |
 27 -- | -- |
 28 -- | -- |
 31 -- | -- |
 32 -- | -- |
 39 -- | -- |
 40 -- | -- |
 42 -- | -- |
 43 -- | -- |
 44 -- | -- |
 45 -- | -- |
 46 -- | -- |
 50 -- | -- |
 H4 -- | -- |
 H6 -- | -- |

EG Rck sld, Frsght, Meditate, Counter, Reversal, Beat up, Revenge, Smlngslt

#245 Growlithe

-Tipo: Fir
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Intimidate, Flash fire
 -Obtención: Fire Red
 -Evoluciones: Arcanine (Fire stone)

#246 Arcanine

-Tipo: Fir
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Intimidate, Flash fire
 -Obtención: Growlithe
 -Status:
 HP: 90
 At: 110
 De: 80
 SA: 100
 SD: 80
 Ve: 95
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #245 #246
 Bite ----- 1 --- 1
 Roar ----- 1 --- 1
 Ember ----- 7 --- 1
 Leer ----- 13 -- -
 Odor sleuth --- 19 -- 1
 Take down ----- 25 -- -
 Flame wheel --- 31 -- -

Helping hand -- 37 -- -
Agility ----- 43 -- -
Flamethrower -- 49 -- -
Extremespeed -- - --- 49

TMs & HMs:

Mov - #245 #246

05 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
38 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
50 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Body slam, Safeguard, Crunch, Thrash, Fire spin, Howl, Heat wave

#247 Poliwig

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Water absorb, Damp
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Poliwhirl, lv. 25

#248 Poliwhirl

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Water absorb, Damp
-Obtención: Poliwig, FR/LG
-Evoluciones: Poliwrath (Water stone), Politoed (intercambio con King's rock)

#249 Poliwrath

-Tipo: Wtr/Ftg
-Huevo: Water 1
-Habilidad: Water absorb, Damp
-Obtención: Poliwhirl
-Status:
HP: 90
At: 85
De: 95
SA: 70
SD: 90
Ve: 70
-Evoluciones: No.

#331 Politoed

-Tipo: Wtr
 -Huevo: Water 1
 -Habilidad: Water absorb, Damp
 -Obtención: Poliwhirl
 -Status:
 HP: 90
 At: 75
 De: 75
 SA: 90
 SD: 100
 Ve: 70
 -Evoluciones: No.
 -Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#247	#248	#249	#331
Bubble	-----	1	---	1	---
Hypnosis	-----	7	---	7	---
Water gun	-----	13	--	13	--
Doubleslap	-----	13	--	13	--
Rain dance	-----	19	--	19	--
Body slam	-----	25	--	27	--
Submission	-----	31	--	35	--
Belly drum	-----	-	----	-	----
Perish song	-----	-	----	-	----
Hydro pump	-----	43	--	51	--
Mind reader	-----	-	----	-	----
Swagger	-----	-	----	-	----

Mov - #247 #248 #249 #331

01	--	-	----		----		----	
03	--		----		----		----	
06	--		----		----		----	
07	--		----		----		----	
08	--	-	----	-	----		----	-
10	--		----		----		----	
13	--		----		----		----	
14	--		----		----		----	
15	--	-	----	-	----		----	
17	--		----		----		----	
18	--		----		----		----	
21	--		----		----		----	
26	--	-	----	-	----		----	
27	--		----		----		----	
28	--		----		----		----	
29	--		----		----		----	
31	--		----		----		----	
32	--		----		----		----	
39	--	-	----	-	----		----	-
42	--		----		----		----	
43	--		----		----		----	
44	--		----		----		----	
45	--		----		----		----	
46	--		----		----		----	
H3	--		----		----		----	
H4	--	-	----	-	----		----	
H6	--	-	----	-	----		----	
H7	--		----		----		----	
H8	--		----		----		----	

EG Mist, Bounce, Bubblebeam, Haze, Mind reader, Water sport, Ice ball

#250 Bellsprout

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Leaf Green
-Evoluciones: Weepinbell

#251 Weepinbell

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Bellsprout, Leaf Green
-Evoluciones: Victreebell (Leaf stone)

#252 Victreebell

-Tipo: Grs/ Psn
-Huevo: Grass
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Weepinbell
-Status:

HP: 80
At: 105
De: 65
SA: 100
SD: 60
Ve: 70

-Evoluciones:
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	#250	#251	#252
Vine whip	1	1	1
Stockpile	-	-	1
Spit up	-	-	1
Swallow	-	-	1
Growth	6	6	-
Wrap	11	11	-
Sleep powder	15	15	1
Poisonpowder	17	17	-
Stun spore	19	19	-
Acid	23	24	-
Sweet scent	30	33	-
Razor leaf	37	42	1
Slam	45	54	-

TMs & HMs:

Mov - #250 #251 #252

06	--		---		---	
09	--		---		---	
10	--		---		---	
11	--		---		---	
15	--	-	---	-	---	
17	--		---		---	
19	--		---		---	
21	--		---		---	
22	--		---		---	
27	--		---		---	
32	--		---		---	
36	--		---		---	
42	--		---		---	
43	--		---		---	

44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
46 -- | --- | --- |
H1 -- | --- | --- |
H5 -- | --- | --- |

EG Swords dance, Encore, Reflect, Synthesis, Leech life, Ingrain, Magical leaf

#253 Ponyta

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Run away, Flash fire
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Rapidash, lv. 40

#254 Rapidash

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Run away/Flash fire
-Obtención: Ponyta, FR/LG
-Status:
HP: 65
At: 100
De: 70
SA: 80
SD: 80
Ve: 105
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #253 #254

Quick attack -- 1 --- 1
Growl ----- 1 --- 1
Tail whip ----- 7 --- 1
Ember ----- 13 -- -
Stomp ----- 19 -- 1
Fire spin ----- 25 -- -
Take down ----- 31 -- -
Agility ----- 37 -- -
Fury attack --- 43 -- -
Bounce ----- 49 -- -
Fire blast ---- - --- 49

TMs & HMs:

Mov - #253 #254

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
23 -- | --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
38 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |

50 -- | --- |

H4 -- | --- |

EG Flame wheel, Thrash, Double kick, Hypnosis, Charm, Double-edge

#255 Slowpoke

-Tipo: Wtr/Psy

-Huevo: Monster/Water 1

-Habilidad: Oblivious, Own tempo

-Obtención: Leaf Green

-Evoluciones: Slowbro, lv. 37; Slowking (intercambio con King Stone)

#256 Slowbro

-Tipo: Wtr/ Psy

-Huevo: Monster/Water 1

-Habilidad: Oblivious, Own tempo

-Obtención: Slowpoke, Leaf Green

-Status:

HP: 95

At: 75

De: 110

SA: 100

SD: 80

Ve: 30

-Evoluciones: No.

#344 Slowking

-Tipo: Wtr/Psy

-Huevo: Monster/Water 1

-Habilidad: Oblivious, Own tempo

-Obtención: Slowpoke

-Status:

HP: 95

At: 75

De: 80

SA: 100

SD: 110

Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #255 #256 #344

Curse ----- 1 --- 1 --- 1

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1

Yawn ----- 1 --- 1 --- 1

Growl ----- 6 --- 6 --- 6

Water gun ----- 13 -- 13 -- 13

Confusion ----- 17 -- 17 -- 17

Disable ----- 24 -- 24 -- 24

Headbutt ----- 29 -- 29 -- 29

Amnesia ----- 36 -- 36 -- -

Swagger ----- - --- - --- 36

Withdraw ----- - --- 37 -- -

Psychic ----- 40 -- 44 -- 40

Psych up ----- 47 -- 55 -- 47

TMs & HMs:

Mov - #255 #256 #344

01 -- - --- | --- |

03 -- | --- | --- |

04 -- | --- | --- |

06 -- | --- | --- |
07 -- | --- | --- |
10 -- | --- | --- |
11 -- | --- | --- |
13 -- | --- | --- |
14 -- | --- | --- |
15 -- - --- | --- |
17 -- | --- | --- |
18 -- | --- | --- |
20 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
23 -- | --- | --- |
26 -- | --- | --- |
27 -- | --- | --- |
28 -- | --- | --- |
29 -- | --- | --- |
30 -- | --- | --- |
31 -- - --- | --- |
32 -- | --- | --- |
35 -- | --- | --- |
38 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
48 -- | --- | --- |
H3 -- | --- | --- |
H4 -- | --- | --- |
H5 -- | --- | --- |
H6 -- - --- | --- |
H8 -- | --- | --- |

EG Belly drum, Future sight, Stomp, Mud sport, Sleep talk, Snore

#257 Farfetch'd

-Tipo: Nrm/Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Keen eye/Inner focus

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 52

At: 65

De: 55

SA: 58

SD: 62

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #257

Peck ----- 1

Sand-attack --- 6

Leer ----- 11

Fury attack --- 16

Knock off ----- 21

Fury cutter --- 26

Swords dance -- 31

Agility ----- 36

Slash ----- 41

False swipe --- 46

TMs & HMs:

06 10 11 17 21 23 27 32 40 42 43 44 45 46 47 H1 H2

EG Foresight, Mirror move, Whirlwind, Quick attack, Flail, Featherdance, Curse

#258 Seel

-Tipo: Wtr

-Huevo: Water/Field

-Habilidad: Thick fat

-Obtención: FR/LG

-Evoluciones: Dewgong, lv. 34

#259 Dewgong

-Tipo: Wtr/Ice

-Huevo: Water 1/Field

-Habilidad: Thick fat

-Obtención: Seel, FR/LG

-Status:

HP: 90

At: 70

De: 80

SA: 70

SD: 95

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #258 #259

Headbutt ----- 1 --- 1

Signal beam --- - --- 1

Growl ----- 9 --- 9

Icy wind ----- 17 -- 17

Aurora beam --- 21 -- 21

Rest ----- 29 -- 29

Sheer cold ---- - --- 34

Take down ----- 37 -- 42

Ice beam ----- 41 -- 51

Safeguard ----- 49 -- 64

TMs & HMs:

Mov - #258 #259

03 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

20 -- | --- |

21 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

46 -- | --- |

H3 -- | --- |

H7 -- | --- |

H8 -- | --- |

EG Lick, Prsh song, Disable, Horn drill, Slam, Encore, Fake out, Icicle spear

#260 Shellder

-Tipo: Wtr

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Shell armor

-Obtención: Fire Red

-Evoluciones: Cloyster (Water stone)

#261 Cloyster

-Tipo: Wtr/Ice

-Huevo: Water 3

-Habilidad: Shell armor

-Obtención: Shellder

-Status:

HP: 50

At: 95

De: 180

SA: 85

SD: 45

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #260 #261

Tackle ----- 1 --- -

Withdraw ----- 1 --- 1

Icicle spear -- 8 --- -

Supersonic ---- 15 -- 1

Aurora beam --- 22 -- 1

Protect ----- 29 -- 1

Leer ----- 36 -- -

Spikes ----- - --- 36

Clamp ----- 43 -- -

Spike cannon -- - --- 43

Ice beam ----- 50 -- -

TMs & HMs:

Mov - #260 #261

03 -- | --- |

06 -- | --- |

07 -- | --- |

10 -- | --- |

13 -- | --- |

14 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

41 -- - --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

H3 -- | --- |

H8 -- | --- |

EG Bubblebeam, Barrier, Rapid spin, Screech

#262 Gastly

-Tipo: Gho/Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Haunter, lv. 25

#263 Haunter

-Tipo: Gho/Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Gengar (intercambio)

#264 Gengar

-Tipo: Gho/Psn
-Huevo: Amorphous
-Habilidad: Levitate
-Obtención: Haunter
-Status:

HP: 60

At: 65

De: 60

SA: 130

SD: 75

Ve: 110

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	#262	#263	#264
Hypnosis	1	1	1
Lick	1	1	1
Spite	8	8	8
Curse	13	13	13
Night shade	16	16	16
Confuse ray	21	21	21
Shadow punch	-	25	25
Dream eater	28	31	31
Destiny bond	33	39	39
Shadow ball	36	45	45
Nightmare	41	53	53
Mean look	48	64	64

Mov - #262 #263 #264

01	--	-	----	-	----	
06	--		----		----	
09	--		----		----	
10	--		----		----	
11	--		----		----	
12	--		----		----	
15	--	-	----	-	----	
17	--		----		----	
18	--		----		----	
19	--		----		----	
21	--		----		----	
24	--		----		----	
25	--	-	----	-	----	
27	--		----		----	
29	--		----		----	

30 -- | --- | --- |
 31 -- - --- - --- |
 32 -- | --- | --- |
 36 -- | --- | --- |
 41 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 46 -- | --- | --- |
 48 -- | --- | --- |
 49 -- | --- | --- |
 H4 -- - --- - --- |
 H6 -- - --- - --- |

EG Psywave, Perish song, Haze, Astonish, Will-o-wisp, Grudge, Explosion

#265 Onix

-Tipo: Rck/Grd
 -Huevo: Mineral
 -Habilidad: Rock head, Sturdy
 -Obtención: FR/LG
 -Evoluciones: Steelix (intercambio con Metal Coat)

#351 Steelix

-Tipo: Grd/Stl
 -Huevo: Mineral
 -Habilidad: Rock head, Sturdy
 -Obtención: Onix
 -Status:
 HP: 75
 At: 85
 De: 200
 SA: 55
 SD: 65
 Ve: 30
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #265 #351
 Tackle ----- 1 --- 1
 Screech ----- 1 --- 1
 Bind ----- 8 --- 8
 Rock throw ---- 12 -- 12
 Harden ----- 19 -- 19
 Rage ----- 23 -- 23
 Dragonbreath -- 30 -- 30
 Sandstorm ----- 34 -- 34
 Slam ----- 41 -- 41
 Iron tail ----- 45 -- 45
 Sand tomb ----- 52 -- -
 Crunch ----- - --- 52
 Double-edge --- 56 -- 56

TMs & HMs:

Mov - #265 #351
 05 -- | --- |
 06 -- | --- |
 10 -- | --- |
 11 -- | --- |
 12 -- | --- |

15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H1 -- - --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Rock slide, Flail, Explosion, Block, Body slam

#266 Drowzee

-Tipo: Psy
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Insomnia
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Hypno, lv. 26

#267 Hypno

-Tipo: Psy
-Huevo: Human-like
-Habilidad: Insomnia
-Obtención: Drowzee, FR/LG
-Status:
HP: 85
At: 73
De: 70
SA: 73
SD: 115
Ve: 67
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#266	#267
Pound	-----	1	1
Hypnosis	-----	1	1
Nightmare	-----	-	1
Disable	-----	7	7
Confusion	-----	11	11
Headbutt	-----	17	17
Poison gas	-----	21	21
Meditate	-----	27	29
Psychic	-----	31	35
Psych up	-----	37	43
Swagger	-----	41	49
Future sight	--	47	57

TMs & HMs:

Mov - #266 #267

01 -- | --- |
04 -- | --- |

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
20 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
48 -- | --- |
49 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Barrier, Assist, Role play, Fire punch, Thunderpunch, Ice punch

#268 Krabby

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 3
-Habilidad: Shell armor, Hyper cutter
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Kingler, lv. 28

#269 Kingler

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 3
-Habilidad: Shell armor, Hyper cutter
-Obtención: Krabby, Leaf Green
-Status:

HP: 55
At: 130
De: 115
SA: 50
SD: 50
Ve: 75

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #268 #269
Bubble ----- 1 --- 1
Metal claw ---- 1 --- -
Leer ----- 5 --- 5
Vicegrip ----- 12 -- 12
Harden ----- 16 -- 16
Mud shot ----- 23 -- 23
Stomp ----- 27 -- 27
Guillotine ---- 34 -- 38
Protect ----- 38 -- 42
Crabhammer ---- 45 -- 57

TMs & HMs:

Mov - #268 #269

- 03 -- | --- |
- 06 -- | --- |
- 07 -- | --- |
- 10 -- | --- |
- 13 -- | --- |
- 14 -- | --- |
- 15 -- - --- |
- 17 -- | --- |
- 18 -- | --- |
- 21 -- | --- |
- 27 -- | --- |
- 28 -- | --- |
- 32 -- | --- |
- 39 -- | --- |
- 42 -- | --- |
- 43 -- | --- |
- 44 -- | --- |
- 45 -- | --- |
- 46 -- | --- |
- H3 -- | --- |
- H4 -- | --- |
- H6 -- | --- |
- H8 -- | --- |

EG Haze, Amnesia, Flail, Slam, Knock off, Swords dance

#270 Exeggcute

- Tipo: Grs/Psy
- Huevo: Grass
- Habilidad: Chlorophyll
- Obtención: FR/LG
- Evoluciones: Exeggutor (Leaf stone)

#271 Exeggutor

- Tipo: Grs/Psy
- Huevo: Grass
- Habilidad: Chlorophyll
- Obtención: Exeggcute
- Status:

HP: 95
At: 95
De: 85
SA: 125
SD: 65
Ve: 55

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

- Movimiento ---- #270 #271
- Barrage ----- 1 --- 1
- Hypnosis ----- 1 --- 1
- Uproar ----- 1 --- -
- Reflect ----- 7 --- -
- Leech seed ---- 13 -- -
- Confusion ----- 19 -- 1
- Stomp ----- - --- 19
- Stun spore ---- 25 -- -

Poisonpowder -- 31 -- -
Egg bomb ----- - --- 31
Sleep powder -- 37 -- -
Solarbeam ----- 43 -- -

TMs & HMs:

Mov - #270 #271

06 -- | --- |
09 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
36 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
48 -- | --- |
H1 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Synthesis, Moonlight, Reflect, Ancientpower, Psych up, Ingrain, Curse

#272 Cubone

-Tipo: Grd
-Huevo: Monster
-Habilidad: Rock head, Lightningrod
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Marowak, lv. 28

#273 Marowak

-Tipo: Grd
-Huevo: Monster
-Habilidad: Rock head, Lightningrod
-Obtención: Cubone, FR/LG
-Status:
HP: 60
At: 80
De: 110
SA: 50
SD: 80
Ve: 45
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #272 #273

Growl ----- 1 --- 1
Tail whip ----- 5 --- 5
Bone club ----- 9 --- 9
Headbutt ----- 13 -- 13
Leer ----- 17 -- 17

Focus energy -- 21 -- 21
Bonemerang ---- 25 -- 25
Rage ----- 29 -- 32
False swipe --- 33 -- 39
Thrash ----- 37 -- 46
Bone rush ----- 41 -- 53
Double-edge --- 45 -- 61

TMs & HMs:

Mov - #272 #273

01 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
23 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
37 -- | --- |
38 -- | --- |
39 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Rck slid, Ancntpwer, Belly drm, Screech, Skull bash, Prsh song, Swrds dance

#371 Tyrogue

-Tipo: Ftg

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Guts

-Obtención: Cría de cualquiera de sus evoluciones con ditto

-Evoluciones: Hitmonlee (lv. 20, Attack>Defense); Hitmonchan (lv. 20, Att<Def)

Hitmontop (lv. 20, Att=Def)

#274 Hitmonlee

-Tipo: Ftg

-Huevo: Human-like (sólo macho)

-Habilidad: Limber

-Obtención: Tyrogue, FR/LG

-Status:

HP: 50

At: 120

De: 53

SA: 35

SD: 110

Ve: 87

-Evoluciones: No.

#275 Hitmonchan

-Tipo: Ftg

-Huevo: Human-like (sólo macho)

-Habilidad: Keen eye

-Obtención: Tyroque, FR/LG

-Status:

HP: 50

At: 105

De: 79

SA: 35

SD: 110

Ve: 76

-Evoluciones: No.

#372 Hitmontop

-Tipo: Ftg

-Huevo: Human-like (sólo macho)

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: Colosseum, tyroque

-Status:

HP: 50

At: 95

De: 95

SA: 35

SD: 110

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#371	#274	#275	#372
Tackle	-----	1	---	-	----
Revenge	-----	-	---	1	---
Double kick	---	-	---	1	---
Comet punch	---	-	---	-	1
Meditate	-----	-	---	6	----
Agility	-----	-	---	-	7
Rolling kick	--	-	---	11	--
Pursuit	-----	-	---	-	13
Jump kick	-----	-	---	16	--
Quick attack	--	-	---	-	19
Brick break	---	-	---	20	--
Mach punch	-----	-	---	-	20
Triple kick	---	-	---	-	20
Focus energy	--	-	---	21	--
Rapid spin	-----	-	---	-	25
Hi jump kick	--	-	---	26	--
Fire punch	-----	-	---	-	26
Thunderpunch	--	-	---	-	26
Ice punch	-----	-	---	-	26
Mind reader	---	-	---	31	--
Sky uppercut	--	-	---	-	32
Foresight	-----	-	---	36	--
Agility	-----	-	---	-	37
Mega punch	-----	-	---	-	38
Endure	-----	-	---	41	--
Detect	-----	-	---	-	44
Mega kick	-----	-	---	46	--
Endeavor	-----	-	---	-	46
Counter	-----	-	---	-	50

Reversal ----- - ---- 51 -- - ---- -

TMs & HMs:

Mov - #371 #274 #275 #372

01 -- - ---- | --- | --- -
06 -- | --- | --- | --- |
08 -- | --- | --- | --- |
10 -- | --- | --- | --- |
11 -- | --- | --- | --- |
17 -- | --- | --- | --- |
18 -- | --- | --- | --- |
21 -- | --- | --- | --- |
26 -- | --- | --- | --- |
27 -- | --- | --- | --- |
28 -- - ---- - ---- - ---- |
31 -- | --- | --- | --- |
32 -- | --- | --- | --- |
37 -- - ---- - ---- - ---- |
39 -- - ---- | --- | --- -
42 -- | --- | --- | --- |
43 -- | --- | --- | --- |
44 -- | --- | --- | --- |
45 -- | --- | --- | --- |
46 -- | --- | --- | --- |
H4 -- | --- | --- | --- |
H6 -- | --- | --- | --- |

#276 Lickitung

-Tipo: Nrm

-Huevo: Monster

-Habilidad: Own tempo/Oblivious

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 90

At: 55

De: 75

SA: 60

SD: 75

Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #276

Lick ----- 1

Supersonic ---- 7

Defense curl -- 12

Knock off ----- 18

Stomp ----- 23

Wrap ----- 29

Disable ----- 34

Slam ----- 40

Screech ----- 45

Refresh ----- 51

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 13 14 15 17 18 21 22 23 24 25 26 27 28 30 31 32 34 35 37 38 39

42 43 44 45 46 H1 H3 H4 H6

EG Belly drm, Mgnitude, Body slm, Curse, Smlngsalt, Slp talk, Snore, Sbstitute

#277 Chansey

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Natural cure, Serene grace
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Blissey (Amistad)

#377 Blissey

-Tipo: Nrm
-Huevo: Fairy
-Habilidad: Natural cure, Serene grace
-Obtención: Chansey
-Status:
HP: 255
At: 10
De: 10
SA: 75
SD: 135
Ve: 55
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #277 #377

Growl	-----	1	---	1
Pound	-----	1	---	1
Tail whip	-----	5	---	4
Refresh	-----	9	---	7
Softboiled	-----	13	--	10
Doubleslap	-----	17	--	13
Minimize	-----	23	--	18
Sing	-----	29	--	23
Egg bomb	-----	35	--	28
Defense curl	--	41	--	33
Light screen	--	49	--	40
Double-edge	---	57	--	47

TMs & HMs:

Mov - #277 #377

01	--		---	
03	--		---	
04	--		---	
06	--		---	
07	--		---	
10	--		---	
11	--		---	
13	--		---	
14	--		---	
15	--		---	
16	--		---	
17	--		---	
18	--		---	
20	--		---	
21	--		---	
22	--		---	
23	--		---	
24	--		---	
25	--		---	
26	--		---	
27	--		---	
29	--		---	
30	--		---	

31 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
35 -- | --- |
37 -- | --- |
38 -- | --- |
39 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
48 -- | --- |
49 -- | --- |
H4 -- | --- |
H5 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Present, Metronome, Heal bell, Aromatherapy, Substitute

#278 Tangela

-Tipo: Grs

-Huevo: Grass

-Habilidad: Chlorophyll

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 65

At: 55

De: 115

SA: 100

SD: 40

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #278

Ingrain ----- 1

Constrict ----- 1

Sleep powder -- 4

Absorb ----- 10

Growth ----- 13

Poisonpowder -- 19

Vine whip ----- 22

Bind ----- 28

Mega drain ---- 31

Stun spore ---- 37

Slam ----- 40

Tickle ----- 46

TMs & HMs:

06 09 10 11 15 17 19 21 22 27 32 36 42 43 44 45 46 H1 H5 H6

EG Flail, Confusion, Reflect, Amnesia, Leech seed, Nature power

#279 Kangaskhan

-Tipo: Nrm

-Huevo: Monster

-Habilidad: Early bird

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 105

At: 95

De: 80

SA: 40

SD: 80

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #279

Comet punch --- 1

Leer ----- 1

Bite ----- 7

Tail whip ----- 13

Fake out ----- 19

Mega punch ---- 25

Rage ----- 31

Endure ----- 37

Dizzy punch --- 43

Reversal ----- 49

TMs & HMs:

01 03 05 06 07 10 11 13 14 15 17 18 21 22 23 24 25 26 27 28 30 31 32 34 35 37

38 39 42 43 44 45 46 H1 H3 H4 H6

EG Stomp, Frsight, Fcs enrgy, Sfguard, Dsable, Counter, Crsh clw, Substitute

#280 Mr. Mime

-Tipo: Psy

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Soundproof

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 40

At: 45

De: 65

SA: 100

SD: 120

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #280

Barrier ----- 1

Confusion ----- 1

Substitute ---- 9

Meditate ----- 13

Doubleslap ---- 17

Light screen -- 21

Reflect ----- 21

Encore ----- 25

Psybeam ----- 29

Recycle ----- 33

Trick ----- 37

Role play ----- 41

Psychic ----- 45

Baton pass ---- 49

Safeguard ----- 53

TMs & HMs:

01 04 06 10 11 12 15 16 17 18 20 21 22 24 25 27 29 30 31 32 33 34 41 42 43 44

45 46 48 49 H5

EG Hypnosis, Mimic, Future sight, Psych up, Fake out, Trick

#281 Scyther

-Tipo: Bug/Fly

-Huevo: Bug

-Habilidad: Swarm

-Obtención: Leaf Green

-Status:

HP: 70

At: 110

De: 80

SA: 55

SD: 80

Ve: 105

-Evoluciones: Scizor (intercambio con Metal coat incluido)

#355 Scizor

-Tipo: Bug/Mtl

-Huevo: Bug

-Habilidad: Swarm

-Obtención: Scyther

-Status:

HP: 70

At: 130

De: 100

SA: 55

SD: 80

Ve: 65

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #281 #355

Quick attack -- 1 --- 1

Leer ----- 1 --- 1

Focus energy -- 6 --- 6

Pursuit ----- 11 -- 11

False swipe --- 16 -- 16

Agility ----- 21 -- 21

Wing attack --- 26 -- -

Metal claw ---- - --- 26

Slash ----- 31 -- 31

Swords dance -- 36 -- 36

Double team --- 41 -- 41

Fury cutter --- 46 -- 46

TMs & HMs:

Mov - #281 #355

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- | --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

27 -- | --- |

32 -- | --- |

37 -- - --- |

40 -- | --- |

42 -- | --- |

43 -- | --- |

44 -- | --- |

45 -- | --- |

46 -- | --- |
47 -- | --- |
H1 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- | --- |

EG Counter, Safeguard, Baton pass, Reversal, Light screen, Endure

#373 Smoochum

-Tipo: Ice/Psy
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Oblivious
-Obtención: Cría de jynx
-Evoluciones: Jynx, lv. 30

#282 Jynx

-Tipo: Ice/Psy
-Huevo:
-Habilidad: Oblivious
-Obtención: Smoochum, FR/LG
-Status:
HP: 65
At: 50
De: 35
SA: 115
SD: 95
Ve: 95
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #373 #282

Pound ----- 1 --- 1
Lick ----- 1 --- 1
Sweet kiss ---- 9 --- -
Lovely kiss --- - --- 9
Powder snow --- 13 -- 13
Confusion ----- 21 -- -
Doubleslap ---- - --- 21
Sing ----- 25 -- -
Ice punch ----- - --- 25
Mean look ----- 33 -- 35
Fake tears ---- 37 -- 41
Psychic ----- 45 -- -
Body slam ----- - --- 51
Perish song --- 49 -- 57
Blizzard ----- 57 -- 67

TMs & HMs:

Mov - #373 #282

01 -- - --- |
03 -- | --- |
04 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
12 -- - --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |

18 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
31 -- - --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
41 -- - --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
48 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Wish, Meditate, Fake out, Psych up

#374 Elekid

-Tipo: Elc

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Static

-Obtención: Cría de electabuzz

-Evoluciones: Electabuzz, lv. 30

#283 Electabuzz

-Tipo: Elc

-Huevo: Human-like

-Habilidad: Static

-Obtención: Elekid, Fire Red

-Status:

HP: 65

At: 83

De: 57

SA: 95

SD: 85

Ve: 105

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #374 #283

Quick attack -- 1 --- 1

Leer ----- 1 --- 1

Thunderpunch -- 9 --- 9

Light screen -- 17 -- 17

Swift ----- 25 -- 25

Screech ----- 33 -- 36

Thunderbolt --- 41 -- 47

Thunder ----- 49 -- 58

TMs & HMs:

Mov - #374 #283

01 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

15 -- - --- |

16 -- | --- |

17 -- | --- |

18 -- | --- |

21 -- | --- |

24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H4 -- - --- |
H5 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Karate chop, Barrier, Rolling kick, Meditate, Cross chop, Fire/Ice punch

#375 Magby

-Tipo: Fir

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Flame body

-Obtención: Cría de magmar

-Evoluciones: Magmar, lv. 30

#284 Magmar

-Tipo: Fir

-Huevo: Field

-Habilidad: Flame body

-Obtención: Magby, Leaf Green

-Status:

HP: 65

At: 95

De: 57

SA: 100

SD: 85

Ve: 93

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #375 #284

Ember ----- 1 --- 1

Leer ----- 7 --- 7

Smog ----- 13 -- 13

Fire punch ---- 19 -- 19

Smokescreen --- 25 -- 25

Sunny day ----- 31 -- 33

Flamethrower -- 37 -- 41

Confuse ray --- 43 -- 49

Fire blast ---- 49 -- 57

TMs & HMs:

Mov - #375 #284

01 -- | --- |

06 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

15 -- - --- |

17 -- | --- |

21 -- | --- |

23 -- | --- |

27 -- | --- |
29 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
38 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- | --- |

EG Mega punch, Karate chop, Screech, Barrier, Thunderpunch, Cross chop

#285 Tauros

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field (sólo macho)

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 75

At: 100

De: 95

SA: 40

SD: 70

Ve: 110

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #285

Tackle ----- 1

Tail whip ----- 1

Rage ----- 4

Horn attack --- 8

Scary face ---- 13

Pursuit ----- 19

Swagger ----- 26

Rest ----- 34

Thrash ----- 43

Take down ----- 53

TMs & HMs:

03 06 10 11 13 14 15 17 18 21 22 23 24 25 26 27 32 34 35 37 38 39 42 43 44 45

H3 H4 H6

#286 Lapras

-Tipo: Wtr/Ice

-Huevo: Water 1/Monster

-Habilidad: Water absorb, Shell armor

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 130

At: 85

De: 80

SA: 85

SD: 95

Ve: 60

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #286
Water gun ----- 1
Growl ----- 1
Sing ----- 1
Mist ----- 7
Body slam ----- 13
Confuse ray --- 19
Perish song --- 25
Ice beam ----- 31
Rain dance ---- 37
Safeguard ----- 43
Hydro pump ---- 49
Sheer cold ---- 55

TMs & HMs:

03 05 06 07 10 13 14 15 17 18 20 21 23 24 25 27 29 32 34 42 43 44 45 H3 H4 H6
H7 H8
EG Curse, Slp talk, Substitute, Drg dance, Hrn drill, Frsight, Tickle, Refresh

#287 Ditto

-Tipo: Nrm
-Huevo: Puede procrear con cualquiera que no sea del tipo Ninguno
-Habilidad: Limber
-Obtención: FR/LG
-Status:
HP: 48
At: 48
De: 48
SA: 48
SD: 48
Ve: 48
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:
Movimiento ---- #287
Transform ----- 1

#288 Eevee

-Tipo: Nrm
-Huevo: Field
-Habilidad: Run away
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Vaporeon (Water stone), Jolteon (Thunderstone), Flareon (Fire stone), Espeon (amistad, de 12 pm a 12 am), Umbreon (amistad, 12 am a 12 pm)

#289 Vaporeon

-Tipo: Wtr
-Huevo: Field
-Habilidad: Water absorb
-Obtención: Eevee
-Status:
HP: 130
At: 65
De: 60
SA: 110
SD: 95
Ve: 65
-Evoluciones: No.

#290 Jolteon
-Tipo: Elc
-Huevo: Field
-Habilidad: Volt absorb
-Obtención: Eevee
-Status:
HP: 65
At: 65
De: 60
SA: 110
SD: 95
Ve: 130
-Evoluciones: No.

#291 Flareon
-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Flash fire
-Obtención: Eevee
-Status:
HP: 65
At: 130
De: 60
SA: 95
SD: 110
Ve: 65
-Evoluciones: No.

#341 Espeon
-Tipo: Psy
-Huevo: Field
-Habilidad: Synchronize
-Obtención: Colosseum (sólo macho), eevee
-Status:
HP: 65
At: 65
De: 60
SA: 130
SD: 95
Ve: 110
-Evoluciones: No.

#342 Umbreon
-Tipo: Drk
-Huevo: Field
-Habilidad: Synchronize
-Obtención: Colosseum (sólo macho), eevee
-Status:
HP: 95
At: 65
De: 110
SA: 60
SD: 130
Ve: 65
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #288 #289 #290 #291 #341 #342

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1 -- 1 -- 1 -- 1

Tail whip ----- 1 --- 1 --- 1 -- 1 -- 1 -- 1

```

Helping hand -- 1 --- 1 --- 1 -- 1 -- 1 -- 1
Sand-attack --- 8 --- 8 --- 8 -- 8 -- 8 -- 8
Growl ----- 16 -- - --- - --- - --- -
Water gun ----- 16 -- - --- - --- - --- -
Thundershock -- - --- - --- 16 - - --- -
Ember ----- - --- - --- - -- 16 - - ---
Confusion ----- - --- - --- - -- 16 - -
Pursuit ----- - --- - --- - -- 16 - -
Quick attack -- 23 -- 23 -- 23 - 23 - 23 - 23
Bite ----- 30 -- 30 -- - -- 30 - - ---
Double kick --- - --- - --- 30 - - ---
Swift ----- - --- - --- - -- 30 - -
Confuse ray --- - --- - --- - -- 30 - -
Baton pass ---- 36 -- - --- - --- - ---
Aurora beam --- - --- 36 -- - --- - ---
Pin missile --- - --- - --- 36 - - ---
Fire spin ----- - --- - --- - -- 36 - -
Psybeam ----- - --- - --- - -- 36 - -
Faint attack -- - --- - --- - -- 36 - -
Take down ----- 42 -- - --- - --- - ---
Haze ----- - --- 42 -- - --- - ---
Thunder wave -- - --- - --- 42 - - ---
Smog ----- - --- - --- - -- 42 - -
Psych up ----- - --- - --- - -- 42 - -
Mean look ----- - --- - --- - -- 42 - -
Acid armor ---- - --- 47 -- - --- - ---
Agility ----- - --- - --- 47 - - ---
Leer ----- - --- - --- - -- 47 - -
Psychic ----- - --- - --- - -- 47 - -
Screech ----- - --- - --- - -- 47 - -
Hydro pump ---- - --- 52 -- - --- - ---
Thunder ----- - --- - --- 52 - - ---
Flamethrower -- - --- - --- - -- 52 - -
Morning sun --- - --- - --- - -- 52 - -
Moonlight ----- - --- - --- - -- 52 - -

```

TMs & HMs:

Mov - #288 #289 #290 #291 #342 #343

```

03 -- - --- | --- - --- - - - -
04 -- - --- - --- - --- - - | - -
05 -- - --- | --- | --- | - - - -
06 -- | --- | --- | --- | - | - |
07 -- - --- | --- - --- - - - -
10 -- | --- | --- | --- | - | - |
11 -- | --- | --- | --- | - | - |
12 -- - --- - --- - --- - - - |
13 -- - --- | --- - --- - - - -
14 -- - --- | --- - --- - - - -
15 -- - --- | --- | --- | - | - |
16 -- - --- - --- - --- - - | - -
17 -- | --- | --- | --- | - | - |
18 -- | --- | --- | --- | - | - |
21 -- | --- | --- | --- | - | - |
23 -- | --- | --- | --- | - | - |
24 -- - --- - --- | --- - - - -
25 -- - --- - --- | --- - - - -
27 -- | --- | --- | --- | - | - |
28 -- | --- | --- | --- | - | - |
29 -- - --- - --- - --- - - | - |
30 -- | --- | --- | --- | - | - |

```

```

32 -- | --- | --- | --- | - | - |
33 -- - ---- - ---- - ---- - - | - -
34 -- - ---- - ---- | ---- - - - - -
35 -- - ---- - ---- - ---- | - - - - -
38 -- - ---- - ---- - ---- | - - - - -
41 -- - ---- - ---- - ---- - - - - |
42 -- | --- | --- | --- | - | - |
43 -- | --- | --- | --- | - | - |
44 -- | --- | --- | --- | - | - |
45 -- | --- | --- | --- | - | - |
48 -- - ---- - ---- - ---- - - | - -
49 -- - ---- - ---- - ---- - - - - |
50 -- - ---- - ---- - ---- | - - - - -
H1 -- - ---- - ---- - ---- - - | - |
H3 -- - ---- | ---- - ---- - - - - -
H5 -- - ---- - ---- | ---- - - | - |
H7 -- - ---- | ---- - ---- - - - - -
H8 -- - ---- | ---- - ---- - - - - -
EG Tickle, Curse, Wish, Endure, Flail, Charm

```

```

#292 Porygon
-Tipo: Nrm
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Trace
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Porygon2 (intercambio con Up-grade incluido)

```

```

#368 Porygon2
-Tipo: Nrm
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Trace
-Obtención: Porygon
-Status:
HP: 85
At: 80
De: 90
SA: 105
SD: 95
Ve: 60
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:
Movimiento ---- #292 #368
Tackle ----- 1 --- 1
Conversion ---- 1 --- 1
Conversion 2 -- 1 --- 1
Agility ----- 9 --- 9
Psybeam ----- 12 -- 12
Recover ----- 20 -- 20
Sharpen ----- 24 -- -
Defense curl -- - ---- 24
Lock-on ----- 32 -- 32
Tri attack ---- 36 -- 36
Recycle ----- 44 -- 44
Zap cannon ---- 48 -- 48

```

```

TMs & HMs:
Mov - #292 #368
06 -- | --- |
10 -- | --- |

```

11 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
23 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
46 -- | --- |
H5 -- | --- |

#293 Omanyte

-Tipo: Rck/Wtr
-Huevo: Water 1/Water 3
-Habilidad: Swift swim, Shell armor
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Omastar, lv. 40

#294 Omastar

-Tipo: Rck/Wtr
-Huevo: Water 1/Water 3
-Habilidad: Swift swim, Shell armor
-Obtención: Omanyte
-Status:
HP: 70
At: 60
De: 125
SA: 115
SD: 70
Ve: 55
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #293 #294
Constrict ----- 1 --- 1
Withdraw ----- 1 --- 1
Bite ----- 13 -- 13
Water gun ----- 19 -- 19
Mud shot ----- 25 -- 25
Leer ----- 31 -- 31
Protect ----- 37 -- 37
Spike cannon -- - --- 40
Tickle ----- 43 -- 46
Ancientpower -- 49 -- 55
Hydro pump ---- 55 -- 65

TMs & HMs:

Mov - #293 #294

03 -- | --- |
 06 -- | --- |
 07 -- | --- |
 10 -- | --- |
 13 -- | --- |
 14 -- | --- |
 15 -- - --- |
 17 -- | --- |
 18 -- | --- |
 21 -- | --- |
 27 -- | --- |
 32 -- | --- |
 37 -- | --- |
 39 -- | --- |
 42 -- | --- |
 43 -- | --- |
 44 -- | --- |
 45 -- | --- |
 46 -- | --- |
 H3 -- | --- |
 H6 -- | --- |
 H7 -- | --- |
 H8 -- | --- |

EG Bubblebeam, Haze, Slam, Rock slide, Spikes, Aurora beam, Supersonic

#295 Kabuto

-Tipo: Rck/Wtr
 -Huevo: Water 1/Water 3
 -Habilidad: Swift swim, Battle armor
 -Obtención: FR/LG
 -Evoluciones: Kabutops, lv. 40

#296 Kabutops

-Tipo: Rck/Wtr
 -Huevo: Water 1/Water 3
 -Habilidad: Swift swim, Battle armor
 -Obtención: Kabuto
 -Status:
 HP: 60
 At: 115
 De: 105
 SA: 65
 SD: 70
 Ve: 80
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#295	#296
Scratch	-----	1	1
Harden	-----	1	1
Fury cutter	---	-	1
Absorb	-----	13	13
Leer	-----	19	19
Mud shot	-----	25	25
Sand-attack	---	31	31
Endure	-----	37	37
Slash	-----	-	40
Metal sound	---	43	46
Mega drain	----	49	55
Ancientpower	--	55	65

TMs & HMs:

Mov - #295 #296

03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- - --- |
32 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- - --- |
H3 -- | --- |
H6 -- | --- |
H7 -- | --- |
H8 -- - --- |

EG Dig, Flail, Rapid spin, Bubble/Aurora beam, Knock off, Confuse ray

#297 Aerodactyl

-Tipo: Rck/Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Sturdy, Rock head

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 80

At: 105

De: 65

SA: 60

SD: 75

Ve: 130

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #297

Wing attack --- 1

Agility ----- 8

Bite ----- 15

Supersonic ---- 22

Ancientpower -- 29

Scary face ---- 36

Take down ----- 43

Hyper beam ---- 50

TMs & HMs:

02 05 06 10 11 12 15 17 18 21 23 26 27 32 35 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

H2 H4 H6

EG Steel wing, Curse, Dragonbreath, Pursuit, Whirlwind, Foresight

#298 Snorlax

-Tipo: Nrm

-Huevo: Monster

-Habilidad: Immunity, Thick fat

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 160

At: 110

De: 65

SA: 65

SD: 110

Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #298

Tackle ----- 1

Amnesia ----- 5

Defense curl -- 9

Belly drum ---- 13

Headbutt ----- 17

Yawn ----- 21

Rest ----- 25

Snore ----- 29

Body slam ----- 33

Sleep talk ---- 37

Block ----- 41

Covet ----- 45

Rollout ----- 49

Hyper beam ---- 53

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 13 14 15 17 18 21 22 24 25 26 27 29 30 31 32 34 35 37 38 39 42

43 44 45 H3 H4

EG Fissure, Double-edge, Charm, Curse, Substitute, Lick

#299 Articuno

-Tipo: Ice/Fly

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 90

At: 85

De: 100

SA: 95

SD: 125

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #299

Gust ----- 1

Powder snow --- 1

Mist ----- 13

Agility ----- 25

Mind reader --- 37

Ice beam ----- 49
Reflect ----- 61
Blizzard ----- 73
Sheer cold ---- 85

TMs & HMs:

03 05 06 07 10 11 13 14 15 17 18 21 27 32 33 37 40 42 43 44 47 H2 H6

#300 Zapdos

-Tipo: Elc/Fly
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Pressure
-Obtención: FR/LG
-Status:

HP: 90

At: 90

De: 85

SA: 125

SD: 90

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #300

Peck ----- 1

Thundershock -- 1

Thunder wave -- 13

Agility ----- 25

Detect ----- 37

Drill peck ---- 49

Charge ----- 61

Light screen -- 73

Thunder ----- 85

TMs & HMs:

05 06 10 11 15 16 17 18 21 24 25 27 32 34 37 40 42 43 44 47 H2 H5 H6

#301 Moltres

-Tipo: Fir/Fly
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Pressure
-Obtención: FR/LG
-Status:

HP: 90

At: 100

De: 90

SA: 125

SD: 85

Ve: 90

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #301

Wing attack --- 1

Ember ----- 1

Fire spin ----- 13

Agility ----- 25

Endure ----- 37

Flamethrower -- 49

Safeguard ----- 61

Heat wave ----- 73
Sky attack ---- 85

TMs & HMs:

05 06 10 11 15 17 18 20 21 27 32 35 37 38 40 42 43 44 47 50 H2 H6

#302 Dratini

-Tipo: Drg
-Huevo: Dragon/Water 1
-Habilidad: Shed skin
-Obtención: FR/LG
-Evoluciones: Dragonair, lv. 30

#303 Dragonair

-Tipo: Drg
-Huevo: Dragon/Water 1
-Habilidad: Shed skin
-Obtención: Dratini, FR/LG
-Evoluciones: Dragonite, lv. 55

#304 Dragonite

-Tipo: Drg/Fly
-Huevo: Dragon/Water 1
-Habilidad: Inner focus
-Obtención: Dragonair
-Status:

HP: 91
At: 134
De: 95
SA: 100
SD: 100
Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#302	#303	#304
Wrap	-----	1	---	1 --- 1
Leer	-----	1	---	1 --- 1
Thunder wave	--	8	---	8 --- 8
Twister	-----	15	--	15 -- 15
Dragon rage	---	22	--	22 -- 22
Slam	-----	29	--	29 -- 29
Agility	-----	36	--	38 -- 38
Safeguard	-----	43	--	47 -- 47
Wing attack	---	-	---	- --- 55
Outrage	-----	50	--	56 -- 61
Hyper beam	----	57	--	65 -- 75

Mov - #302 #303 #304

01	--	-	---	-	---	
02	--	-	---	-	---	
03	--		---		---	
05	--	-	---	-	---	
06	--		---		---	
07	--		---		---	
10	--		---		---	
11	--		---		---	
13	--		---		---	
14	--		---		---	
15	--		---		---	

17 -- | --- | --- |
 18 -- | --- | --- |
 20 -- | --- | --- |
 21 -- | --- | --- |
 23 -- | --- | --- |
 24 -- | --- | --- |
 25 -- | --- | --- |
 26 -- - ---- - ---- |
 27 -- | --- | --- |
 31 -- - ---- - ---- |
 32 -- | --- | --- |
 34 -- | --- | --- |
 35 -- | --- | --- |
 37 -- - ---- - ---- |
 38 -- | --- | --- |
 39 -- - ---- - ---- |
 40 -- - ---- - ---- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 47 -- - ---- - ---- |
 H1 -- - ---- - ---- |
 H2 -- - ---- - ---- |
 H3 -- | --- | --- |
 H4 -- - ---- - ---- |
 H6 -- - ---- - ---- |
 H7 -- | --- | --- |
 H8 -- - ---- - ---- |

EG Dragon dance/breath, Haze, Mist, Supersonic, Light screen

#305 Mewtwo

-Tipo: Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: FR/LG

-Status:

HP: 106

At: 110

De: 90

SA: 154

SD: 90

Ve: 130

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #305

Confusion ----- 1

Disable ----- 1

Barrier ----- 11

Mist ----- 22

Swift ----- 33

Recover ----- 44

Safeguard ----- 55

Psychic ----- 66

Psych up ----- 77

Future sight -- 88

Amnesia ----- 99

TMs & HMs:

01 03 04 06 07 08 10 11 12 13 14 15 16 17 18 20 21 22 23 24 25 26 27 29 30 31
32 33 34 35 37 38 39 40 41 42 43 44 48 49 H4 H5 H6

#307 Chikorita

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Cría de bayleef
-Evoluciones: Bayleef, lv. 16

#308 Bayleef

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Colosseum, chikorita
-Evoluciones: Meganium, lv. 32

#309 Meganium

-Tipo: Grs
-Huevo: Monster/Grass
-Habilidad: Overgrow
-Obtención: Bayleef
-Status:

HP: 80
At: 82
De: 100
SA: 83
SD: 100
Ve: 80

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#307	#308	#309
Tackle	-----	1	---	1 --- 1
Growl	-----	1	---	1 --- 1
Razor leaf	----	8	---	8 --- 8
Reflect	-----	12	--	12 -- 12
Poisonpowder	--	15	--	15 -- 15
Synthesis	-----	22	--	23 -- 23
Body slam	-----	29	--	31 -- 31
Light screen	--	36	--	39 -- 41
Safeguard	-----	43	--	47 -- 51
Solarbeam	-----	50	--	55 -- 61

Mov - #307 #308 #309

06	--		---		---	
09	--		---		---	
10	--		---		---	
11	--		---		---	
15	--	-	---	-	---	
16	--		---		---	
17	--		---		---	
19	--		---		---	
20	--		---		---	
21	--		---		---	
22	--		---		---	
23	--		---		---	
26	--	-	---	-	---	
27	--		---		---	
32	--		---		---	

33 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
H1 -- | --- | --- |
H4 -- - --- - --- |
H5 -- | --- | --- |
H6 -- - --- - --- |

EG Ancntpowr, Cnter, Flail, Grasswhstl, Ingrn, Lch sd, Nature power, Vine whip

#310 Cyndaquil

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Cría de quilava
-Evoluciones: Quilava, lv. 14

#311 Quilava

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Colosseum, cyndaquil
-Evoluciones: Typhlosion, lv. 36

#312 Typhlosion

-Tipo: Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Blaze
-Obtención: Quilava
-Status:
HP: 78
At: 84
De: 78
SA: 109
SD: 85
Ve: 100
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#310	#311	#312
Tackle	-----	1	---	1 --- 1
Leer	-----	1	---	1 --- 1
Smokescreen	---	6	---	6 --- 6
Ember	-----	12	--	12 -- 12
Quick attack	--	19	--	21 -- 21
Flame wheel	---	27	--	31 -- 31
Swift	-----	36	--	42 -- 45
Flamethrower	--	46	--	54 -- 60

Mov - #307 #308 #309

01 -- - --- | --- |
05 -- - --- | --- |
06 -- | --- | --- |
10 -- | --- | --- |
11 -- | --- | --- |
15 -- - --- - --- |
17 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
26 -- - --- - --- |

27 -- | --- | --- |
 28 -- | --- | --- |
 31 -- - --- | --- |
 32 -- | --- | --- |
 35 -- | --- | --- |
 38 -- | --- | --- |
 40 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 50 -- | --- | --- |
 H1 -- | --- | --- |
 H4 -- - --- | --- |
 H6 -- - --- | --- |

EG Covet, Crsh claw, Foresight, Fury swips, Howl, Qck attack, Reversal, Thrash

#313 Totodile

-Tipo: Wtr
 -Huevo: Monster/ Water 1
 -Habilidad: Torrent
 -Obtención: Cría de croconaw
 -Evoluciones: Croconaw, lv. 18

#314 Croconaw

-Tipo: Wtr
 -Huevo: Monster/ Water 1
 -Habilidad: Torrent
 -Obtención: Colosseum, totodile
 -Evoluciones: Feraligatr, lv. 30

#315 Feraligatr

-Tipo: Wtr
 -Huevo: Monster/ Water 1
 -Habilidad: Torrent
 -Obtención: Croconaw
 -Status:
 HP: 85
 At: 105
 De: 100
 SA: 79
 SD: 83
 Ve: 78
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#313	#314	#315
Scratch	-----	1	---	1 --- 1
Leer	-----	1	---	1 --- 1
Rage	-----	7	---	7 --- 7
Water gun	-----	13	--	13 -- 13
Bite	-----	20	--	21 -- 21
Scary face	----	27	--	28 -- 28
Slash	-----	35	--	37 -- 38
Screech	-----	43	--	45 -- 47
Hydro pump	----	52	--	55 -- 58

Mov - #307 #308 #309

01 -- | --- | --- |
 02 -- - --- - --- |

03 -- | --- | --- |
 05 -- - --- | --- |
 06 -- | --- | --- |
 07 -- | --- | --- |
 10 -- | --- | --- |
 13 -- | --- | --- |
 14 -- | --- | --- |
 15 -- - --- - --- |
 17 -- | --- | --- |
 18 -- | --- | --- |
 21 -- | --- | --- |
 23 -- | --- | --- |
 26 -- - --- - --- |
 27 -- | --- | --- |
 28 -- | --- | --- |
 31 -- | --- | --- |
 32 -- | --- | --- |
 40 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 H1 -- | --- | --- |
 H3 -- | --- | --- |
 H4 -- - --- | --- |
 H6 -- - --- | --- |
 H7 -- | --- | --- |
 H8 -- | --- | --- |

EG Anctpower, Crunch, Drg claw, Hydro pmp, Mud/Water sport, Rck slide, Thrash

#316 Sentret

-Tipo: Nrm
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Keen eye, Run Away
 -Obtención: Cría de furret, FR/LG
 -Evoluciones: Furret, lv. 15

#317 Furret

-Tipo: Nrm
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Keen eye, Run away
 -Obtención: Colosseum, Sentret
 -Status:
 HP: 85
 At: 76
 De: 64
 SA: 45
 SD: 55
 Ve: 90
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #316 #317
 Scratch ----- 1 --- 1
 Defense curl -- 1 --- 1
 Quick attack -- 7 --- 7
 Fury swipes --- 12 -- 12
 Helping hand -- 17 -- 19
 Slam ----- 24 -- 28
 Follow me ----- 31 -- 37

Rest ----- 40 -- 48
Amnesia ----- 49 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #316 #317

01 -- | --- |
03 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- - --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
23 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- - --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
30 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
35 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H1 -- | --- |
H3 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- - --- |

EG Assist, Dbl-edge, Focus energy, Pursuit, Reversal, Slash, Substitute, Trick

#318 Hoothoot

-Tipo: Nrm/ Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Insomnia, Keen eye
-Obtención: Cría de noctowl
-Evoluciones: Noctowl, lv. 20

#319 Noctowl

-Tipo: Nrm/ Fly
-Huevo: Flying
-Habilidad: Insomnia, Keen eye
-Obtención: Colosseum, Hoothoot
-Status:
HP: 100
At: 50
De: 50
SA: 76
SD: 96
Ve: 70
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:

Movimiento ---- #318 #319
Tackle ----- 1 --- 1
Growl ----- 1 --- 1
Foresight ----- 6 --- 6
Peck ----- 11 -- 11
Hypnosis ----- 16 -- 16
Reflect ----- 22 -- 25
Take down ----- 28 -- 33
Confusion ----- 34 -- 41
Dream eater --- 48 -- 57

TMs & HMs:

Mov - #318 #319

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
29 -- | --- |
30 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
47 -- | --- |
H2 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Featherdance, Faint/Wing/Sky attack, Mirror move, Supersonic, Whirlwind

#320 Ledyba

-Tipo: Bug/ Fly
-Huevo: Bug
-Habilidad: Early bird, Swarm
-Obtención: Cría de ledian, FR/LG
-Evoluciones: Ledian, lv. 18

#321 Ledian

-Tipo: Bug/ Fly
-Huevo: Bug
-Habilidad: Early bird, Swarm
-Obtención: Colosseum, Ledyba
-Status:
HP: 55
At: 30
De: 50
SA: 55
SD: 110
Ve: 85
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #320 #321
Tackle ----- 1 --- 1
Supersonic ----- 8 --- 8

Comet punch --- 15 -- 15
Light screen -- 22 -- 24
Reflect ----- 22 -- 24
Safeguard ----- 22 -- 24
Baton pass ---- 29 -- 33
Swift ----- 36 -- 42
Agility ----- 43 -- 51
Double-edge --- 50 -- 60

TMs & HMs:

Mov - #320 #321

01 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
20 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Silver wind, Psybeam, Bide

#322 Spinarak

-Tipo: Bug/ Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Insomnia, Swarm
-Obtención: Cría de ariados, FR/LG
-Evoluciones: Ariados, lv. 22

#323 Ariados

-Tipo: Bug/ Psn
-Huevo: Bug
-Habilidad: Insomnia, Swarm
-Obtención: Colosseum, spinarak
-Status:
HP: 70
At: 90
De: 70
SA: 60
SD: 60
Ve: 40
-Evoluciones: No.
-Movimientos:
Naturales:
Movimiento ---- #322 #323
Poison sting -- 1 --- 1

String shot --- 1 --- 1
Scary face ---- 6 --- 6
Constrict ----- 11 -- 11
Night shade --- 17 -- 17
Leech life ---- 23 -- 25
Fury swipes --- 30 -- 34
Spider web ---- 37 -- 43
Agility ----- 45 -- 53
Psychic ----- 53 -- 63

TMs & HMs:

Mov - #322 #323

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - ---- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
29 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Body slam, Disable, Psybeam, Pursuit, Signal beam, Sonicboom

#325 Togepi

-Tipo: Nrm
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Serene grace, Hustle
-Obtención: Cría de togetic, FR/LG
-Evoluciones: Togetic (amistad)

#326 Togetic

-Tipo: Nrm/ Fly
-Huevo: Flying/ Fairy
-Habilidad: Serene grace, Hustle
-Obtención: Colosseum, Togepi
-Status:
HP: 55
At: 40
De: 85
SA: 80
SD: 105
Ve: 40
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #325 #326

Growl ----- 1 --- 1
Charm ----- 1 --- 1
Metronome ----- 6 --- 6
Light screen -- 11 -- 11

Reflect ----- 16 -- 16
Safeguard ----- 21 -- 21
Baton pass ----- 26 -- 26
Swift ----- 31 -- 31
Agility ----- 36 -- 36
Double-edge --- 41 -- 41

TMs & HMs:

Mov - #325 #326

01 -- - - - - |
03 -- | - - - |
06 -- | - - - |
10 -- | - - - |
11 -- | - - - |
15 -- - - - - |
16 -- | - - - |
17 -- | - - - |
18 -- | - - - |
20 -- | - - - |
21 -- | - - - |
22 -- | - - - |
27 -- | - - - |
29 -- | - - - |
30 -- | - - - |
31 -- - - - - |
32 -- | - - - |
33 -- | - - - |
34 -- | - - - |
35 -- | - - - |
38 -- | - - - |
42 -- | - - - |
43 -- | - - - |
44 -- | - - - |
45 -- | - - - |
46 -- | - - - |
47 -- - - - - |
H2 -- - - - - |
H5 -- | - - - |
H6 -- | - - - |

EG Foresight, Future sight, Mirror move, Peck, Present, Psych up, Substitute

#327 Mareep

-Tipo: Elc
-Huevo: Field/ Monster
-Habilidad: Static
-Obtención: Cría de flaaffy/ampharos, FR/LG
-Evoluciones: Flaaffy, lv. 15

#328 Flaaffy

-Tipo: Elc
-Huevo: Field/ Monster
-Habilidad: Static
-Obtención: Mareep, Colosseum
-Evoluciones: Ampharos, lv. 30

#329 Ampharos

-Tipo: Elc
-Huevo: Field/ Monster
-Habilidad: Static
-Obtención: Flaaffy

-Status:

HP: 90

At: 75

De: 75

SA: 115

SD: 90

Ve: 55

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #327 #328 #329

Tackle ----- 1 --- 1 --- 1

Growl ----- 1 --- 1 --- 1

Thundershock -- 9 --- 9 --- 9

Thunder wave -- 16 -- 18 -- 18

Cotton spore -- 23 -- 27 -- 30

Light screen -- 30 -- 36 -- 42

Thunder ----- 37 -- 45 -- 57

Mov - #327 #328 #329

01 -- - --- | --- |

06 -- | --- | --- |

10 -- | --- | --- |

15 -- - --- - --- |

16 -- | --- | --- |

17 -- | --- | --- |

18 -- | --- | --- |

21 -- | --- | --- |

23 -- | --- | --- |

24 -- | --- | --- |

25 -- | --- | --- |

27 -- | --- | --- |

31 -- - --- | --- |

32 -- | --- | --- |

34 -- | --- | --- |

42 -- | --- | --- |

43 -- | --- | --- |

44 -- | --- | --- |

45 -- | --- | --- |

H4 -- - --- | --- |

H5 -- | --- | --- |

H6 -- - --- | --- |

#330 Sudowoodo

-Tipo: Rck

-Huevo: Mineral

-Habilidad: Rock head/ Sturdy

-Obtención: Colosseum

-Status:

HP: 70

At: 100

De: 115

SA: 30

SD: 65

Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #330

Rock throw ---- 1

Mimic ----- 1
Flail ----- 9
Low kick ----- 17
Rock slide ---- 25
Block ----- 33
Faint attack -- 41
Slam ----- 49
Double-edge --- 57

TMs & HMs:

01 04 06 10 12 17 21 26 27 28 31 32 37 39 42 43 44 45 46 H4 H6
EG Selfdestruct

#332 Hoppip

-Tipo: Grs/ Fly
-Huevo: Grass/ Fairy
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Cría de skiploom/ jumpluff, FR/LG
-Evoluciones: Skiploom, lv. 18

#333 Skiploom

-Tipo: Grs/ Fly
-Huevo: Grass/ Fairy
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Hoppip, Colosseum
-Evoluciones: Jumpluff, lv. 27

#334 Jumpluff

-Tipo: Grs/ Fly
-Huevo: Grass/ Fairy
-Habilidad: Chlorophyll
-Obtención: Skiploom
-Status:

HP: 75
At: 55
De: 70
SA: 55
SD: 85
Ve: 110

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#332	#333	#334
Splash	-----	1	---	1
Synthesis	-----	5	---	5
Tail whip	-----	5	---	5
Tackle	-----	10	--	10
Poisonpowder	--	13	--	13
Stun spore	----	15	--	15
Sleep powder	--	17	--	17
Leech seed	----	20	--	22
Cotton spore	--	25	--	29
Mega drain	----	30	--	36

Mov - #332 #333 #334

06	--		---		---	
09	--		---		---	
10	--		---		---	
11	--		---		---	
15	--	-	---	-	---	

17 -- | --- | --- |
19 -- | --- | --- |
21 -- | --- | --- |
22 -- | --- | --- |
27 -- | --- | --- |
32 -- | --- | --- |
40 -- | --- | --- |
42 -- | --- | --- |
43 -- | --- | --- |
44 -- | --- | --- |
45 -- | --- | --- |
H5 -- | --- | --- |

#335 Aipom

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Run away/ Pickup

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 55

At: 70

De: 55

SA: 40

SD: 55

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #335

Scratch ----- 1

Tail whip ----- 1

Sand attack --- 6

Astonish ----- 13

Baton pass ---- 18

Tickle ----- 25

Fury swipes --- 31

Swift ----- 38

Screech ----- 43

Agility ----- 50

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 12 17 18 21 22 23 24 25 27 28 30 31 32 34 40 42 43 44 45 46 49

H1 H4 H6

EG Beat up, Counter, Doubleslap, Pursuit, Screech, Slam, Spite

#336 Sunkern

-Tipo: Grs

-Huevo: Grass

-Habilidad: Chlorophyll

-Obtención: Cría de sunflora

-Evoluciones: Sunflora (Sun stone)

#337 Sunflora

-Tipo: Grs

-Huevo: Grass

-Habilidad: Chlorophyll

-Obtención: Sunkern, Colosseum

-Status:

HP: 75

At: 75

De: 55
SA: 105
SD: 85
Ve: 30

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #336 #337
Absorb ----- 1 --- 1
Growth ----- 6 --- 6
Mega drain ---- 13 -- 13
Ingrain ----- 18 -- 18
Endeavor ----- 25 -- 25
Sunny day ----- 30 -- 30
Synthesis ----- 37 -- 37
Giga drain ---- 42 -- 42

TMs & HMs:

Mov - #336 #337

06 -- | --- |
09 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
20 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H1 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Curse, Encore, Grasswhistle, Helping hand, Leech seed, Nature power

#338 Yanma

-Tipo: Bug/ Fly

-Huevo: Bug

-Habilidad: Speed boost/ Compoundeyes

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 65
At: 65
De: 45
SA: 75
SD: 45
Ve: 95

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #338
Tackle ----- 1
Foresight ----- 1
Quick attack -- 7

Double team --- 13
Sonicboom ----- 19
Detect ----- 25
Supersonic ---- 31
Uproar ----- 37
Wing attack --- 43
Screech ----- 49

TMs & HMs:

06 10 11 17 19 21 22 27 29 30 32 40 42 43 44 45 46 47 H5
EG Leech life, Reversal, Signal beam, Silver wind, Whilwind

#339 Wooper

-Tipo: Wtr/ Grd
-Huevo: Water 1/ Field
-Habilidad: Damp/ Water absorb
-Obtención: Cría de quagsire, Fire Red
-Evoluciones: Quagsire, lv. 20

#340 Quagsire

-Tipo: Wtr/ Grd
-Huevo: Field
-Habilidad: Damp/ Water absorb
-Obtención: Wooper, Colosseum
-Status:
HP: 95
At: 85
De: 85
SA: 65
SD: 65
Ve: 35

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #339 #340
Water gun ----- 1 --- 1
Tail whip ----- 1 --- 1
Slam ----- 11 -- 11
Mud shot ----- 16 -- 16
Amnesia ----- 21 -- 23
Yawn ----- 31 -- 35
Earthquake ----- 36 -- 42
Rain dance ----- 41 -- 49
Mist ----- 51 -- 61
Haze ----- 51 -- 61

TMs & HMs:

Mov - #339 #340

01 -- - --- |
03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |

26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
31 -- - --- |
32 -- | --- |
36 -- | --- |
37 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H3 -- | --- |
H5 -- | --- |
H6 -- | --- |
H7 -- | --- |
H8 -- | --- |

EG Ancntpwer, Bdy slam, Curse, Mud sport, Pound, Safeguard, Spit up, Stockpile

#343 Murkrow

-Tipo: Drk/ Fly

-Huevo: Flying

-Habilidad: Amnesia

-Obtención: Colosseum, Fire Red

-Status:

HP: 60

At: 85

De: 42

SA: 85

SD: 42

Ve: 91

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #343

Peck ----- 1

Astonish ----- 9

Pursuit ----- 14

Haze ----- 22

Night shade --- 27

Faint attack -- 35

Taunt ----- 40

Mean look ----- 48

TMs & HMs:

04 06 10 11 17 18 21 27 30 32 40 41 42 43 44 45 46 47 49 H2

EG Confuse ray, Drill peck, Mirror mv, Perish song, Sky/wing attack, Whirlwind

#345 Misdreavus

-Tipo: Gho

-Huevo: Amorphous

-Habilidad: Levitate

-Obtención: Colosseum, Leaf Green

-Status:

HP: 60

At: 60

De: 60

SA: 85

SD: 85

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #345
Growl ----- 1
Psywave ----- 1
Spite ----- 6
Astonish ----- 11
Confuse ray --- 17
Mean look ----- 23
Psybeam ----- 30
Pain split ---- 37
Perish song --- 45
Grudge ----- 53

TMs & HMs:

04 06 10 11 12 17 18 21 24 25 27 29 30 32 34 40 41 42 43 44 45 46 48 49 H5
EG Destiny bond, Imprison, Psych up, Screech

#346 Unown

-Tipo: Psy

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Levitate

-Obtención: FR/LG (Formas de letras de alfabeto)

-Status:

HP: 48

At: 72

De: 48

SA: 72

SD: 48

Ve: 48

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #346

Hidden power -- 1

#347 Pineco

-Tipo: Bug

-Huevo: Bug

-Habilidad: Sturdy

-Obtención: Cría de forretress, FR/LG

-Evoluciones: Forretress, lv. 31

#348 Forretress

-Tipo: Bug/ Stl

-Huevo: Bug

-Habilidad: Sturdy

-Obtención: Colosseum, pineco

-Status:

HP: 75

At: 90

De: 140

SA: 60

SD: 60

Ve: 40

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #347 #348

Tackle ----- 1 --- 1

Protect ----- 1 --- 1
Selfdestruct -- 8 --- 8
Take down ----- 15 -- 15
Rapid spin ----- 22 -- 22
Bide ----- 29 -- 29
Explosion ----- 36 -- 39
Spikes ----- 43 -- 49
Double-edge --- 50 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #347 #348

06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
19 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
26 -- - --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
37 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H4 -- | --- |
H5 -- | --- |

EG Counter, Flail, Pin missile, Reflect, Sand tomb, Swift

#349 Dunsparce

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Run away/ Serene grace

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 100

At: 70

De: 70

SA: 65

SD: 65

Ve: 45

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #349

Rage ----- 1

Defense curl -- 4

Yawn ----- 11

Glare ----- 14

Spite ----- 21

Pursuit ----- 24

Screech ----- 31

Take down ----- 34

Endeavor ----- 41

TMs & HMs:

03 06 10 11 13 14 17 18 21 22 23 24 25 26 27 28 30 32 34 35 38 39 42 43 44 45

46 H4 H6

EG Ancientpower, Astonish, Bide, Bite, Curse, Headbutt, Rock slide

#350 Gligar

-Tipo: Grd/ Fly

-Huevo: Bug

-Habilidad: Sand veil/ Hyper cutter

-Obtención: Colosseum

-Status:

HP: 65

At: 75

De: 105

SA: 35

SD: 65

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #350

Poison sting -- 1

Sand-attack --- 6

Harden ----- 13

Quick attack -- 20

Faint attack -- 28

Slash ----- 36

Screech ----- 44

Guillotine ---- 52

TMs & HMs:

06 10 11 17 18 21 23 26 27 28 30 32 36 37 39 40 42 43 44 45 46 47 H1 H4 H6

EG Counter, Metal claw, Razor wind, Sand tomb, Wing attack

#352 Snubbull

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field/ Fairy

-Habilidad: Intimidate/ Run away

-Obtención: Cría de granbull

-Evoluciones: Granbull, lv. 23

#353 Granbull

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field/ Fairy

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: Colosseum, snubbull

-Status:

HP: 90

At: 120

De: 75

SA: 60

SD: 60

Ve: 45

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #352 #353

Tackle ----- 1 --- 1

Scary face ---- 1 --- 1

Tail whip ----- 4 --- 4

Charm ----- 8 --- 8
Bite ----- 13 -- 13
Lick ----- 19 -- 19
Roar ----- 26 -- 28
Rage ----- 34 -- 38
Take down ----- 43 -- 49
Crunch ----- 53 -- 61

TMs & HMs:

Mov - #352 #353

01 -- | --- |
03 -- | --- |
05 -- - --- |
06 -- | --- |
08 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
12 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
24 -- | --- |
25 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
30 -- | --- |
31 -- | --- |
32 -- | --- |
34 -- | --- |
35 -- | --- |
36 -- | --- |
38 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
50 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Crunch, Faint attack, Heal bell, Present, Reflect, Smellingsalt, Snore

#354 Qwilfish

-Tipo: Wtr/ Psn

-Huevo: Water 2

-Habilidad: Poison point/ Swift swim

-Obtención: Colosseum, Fire Red

-Status:

HP: 65

At: 95

De: 75

SA: 55

SD: 55

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #354
Tackle ----- 1
Poison sting -- 1
Spikes ----- 1
Harden ----- 10
Minimize ----- 10
Water gun ----- 19
Pin missile --- 28
Take down ----- 37
Hydro pump ---- 46

TMs & HMs:

03 06 07 10 13 14 17 24 27 30 32 34 36 42 43 44 45 H3 H7 H8
EG Astonish, Bubblebeam, Flail, Haze, Supersonic

#356 Shuckle

-Tipo: Bug/ Rck
-Huevo: Bug
-Habilidad: Sturdy
-Obtención: Colosseum, FR/LG
-Status:
HP: 20
At: 10
De: 230
SA: 10
SD: 230
Ve: 5

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #356
Constrict ----- 1
Withdraw ----- 1
Wrap ----- 9
Encore ----- 14
Safeguard ----- 23
Bide ----- 28
Rest ----- 37

TMs & HMs:

06 10 11 17 20 21 26 27 28 32 36 37 39 42 43 44 45 H4 H5 H6
EG Sweet scent

#357 Sneasel

-Tipo: Drk/ Ice
-Huevo: Field
-Habilidad: Inner Focus/ Keen eye
-Obtención: Colosseum, Leaf Green
-Status:
HP: 55
At: 95
De: 55
SA: 35
SD: 75
Ve: 115

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #357

Scratch ----- 1
Leer ----- 1
Taunt ----- 1
Quick attack -- 8
Screech ----- 15
Faint attack -- 22
Fury swipes --- 29
Agility ----- 36
Icy wind ----- 43
Slash ----- 50
Beat up ----- 57
Metal claw ---- 64

TMs & HMs:

01 04 06 07 10 11 12 13 14 17 18 21 23 27 28 30 31 32 40 41 42 43 44 45 46 49

H1 H3 H4 H6

EG Bite, Counter, Crush claw, Fake out, Foresight, Reflect, Spite

#358 Teddiursa

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Pickup

-Obtención: Cría de ursaring, FR/LG

-Evoluciones: Ursaring, lv. 30

#359 Ursaring

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Guts

-Obtención: Colosseum, teddiursa

-Status:

HP: 90

At: 130

De: 75

SA: 75

SD: 75

Ve: 55

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #358 #359

Scratch ----- 1 --- 1

Leer ----- 1 --- 1

Lick ----- 7 --- 7

Charm ----- 13 -- 13

Bite ----- 19 -- 19

Lick ----- 25 -- 25

Roar ----- 31 -- 31

Rage ----- 37 -- 37

Take down ----- 43 -- 43

Crunch ----- 49 -- 49

TMs & HMs:

Mov - #358 #359

01 -- | --- |

05 -- | --- |

06 -- | --- |

08 -- | --- |

10 -- | --- |

11 -- | --- |

12 -- | --- |

15 -- - --- |
 17 -- | --- |
 18 -- | --- |
 21 -- | --- |
 26 -- | --- |
 27 -- | --- |
 28 -- | --- |
 31 -- | --- |
 32 -- | --- |
 40 -- | --- |
 41 -- | --- |
 42 -- | --- |
 43 -- | --- |
 44 -- | --- |
 45 -- | --- |
 46 -- | --- |
 H1 -- | --- |
 H4 -- | --- |
 H6 -- | --- |

EG Counter, Crunch, Fake trs, Mtl claw, Ssmic toss, Slp talk, Yawn, Take down

#360 Swinub

-Tipo: Ice/ Grd
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Oblivious
 -Obtención: Cría de piloswine, FR/LG
 -Evoluciones: Piloswine, lv. 33

#361 Piloswine

-Tipo: Ice/ Grd
 -Huevo: Field
 -Habilidad: Oblivious
 -Obtención: Colosseum, swinub
 -Status:
 HP: 100
 At: 100
 De: 80
 SA: 60
 SD: 60
 Ve: 50
 -Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#360	#361
Tackle	-----	1	1
Odor sleuth	---	1	1
Horn attack	---	-	1
Powder snow	---	10	10
Endure	-----	19	19
Take down	-----	28	28
Fury attack	---	-	33
Endure	-----	37	42
Take down	-----	46	56
Mist	-----	57	70
Blizzard	-----	43	49
Amnesia	-----	53	61

TMs & HMs:

Mov - #360 #361
 05 -- | --- |

06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
13 -- | --- |
15 -- - --- |
16 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
26 -- | --- |
27 -- | --- |
28 -- | --- |
32 -- | --- |
33 -- | --- |
36 -- | --- |
37 -- | --- |
39 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
H4 -- | --- |
H6 -- | --- |

EG Ancientpower, Bite, Body slam, Double-edge, Mud shot, Rock slide, Take down

#362 Remoraidd

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 2
-Habilidad: Hustle
-Obtención: Colosseum, Leaf Green
-Evoluciones: Octillery, lv. 25

#363 Octillery

-Tipo: Wtr
-Huevo: Water 2
-Habilidad: Suction cups
-Obtención: Remoraidd
-Status:
HP: 75
At: 105
De: 75
SA: 105
SD: 75
Ve: 45
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#362	#363
Water gun	-----	1	--- 1
Lock-on	-----	11	-- 11
Psybeam	-----	22	-- 22
Aurora beam	-----	22	-- 22
Bubblebeam	-----	22	-- 22
Octazooka	-----	-	--- 25
Focus energy	---	33	-- 38
Ice beam	-----	44	-- 54
Hyper beam	-----	55	-- 70

TMs & HMs:

Mov - #362 #363

03 -- | --- |
06 -- | --- |
07 -- | --- |
10 -- | --- |
13 -- | --- |
14 -- | --- |
15 -- | --- |
17 -- | --- |
18 -- | --- |
21 -- | --- |
27 -- | --- |
32 -- | --- |
36 -- - --- |
40 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
H2 -- | --- |

EG Haze, Octazooka, Rock blast, Screech, Supersonic, Thunder wave

#364 Delibird

-Tipo: Fly/ Ice

-Huevo: Flying

-Habilidad: Vital Spirit/ Hustle

-Obtención: Colosseum, Fire Red

-Status:

HP: 45

At: 55

De: 45

SA: 65

SD: 45

Ve: 75

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #364

Present ----- 1

TMs & HMs:

01 03 06 07 10 13 14 17 18 21 27 32 40 42 43 44 45 46 H2

EG Aurora beam, Future sight, Ice ball, Quick attack, Rapid spin, Splash

#365 Mantine

-Tipo: Wtr/ Fly

-Huevo: Water 1

-Habilidad: Water absorb/ Swift swim

-Obtención: Colosseum, Leaf Green

-Status:

HP: 65

At: 40

De: 70

SA: 80

SD: 140

Ve: 70

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #365

Tackle ----- 1
Bubble ----- 1
Supersonic ---- 8
Bubblebeam ---- 15
Take down ----- 22
Agility ----- 29
Wing attack --- 36
Water pulse --- 43
Confuse ray --- 50

TMs & HMs:

03 06 07 10 11 13 14 17 18 21 26 27 32 40 42 43 44 45 H3 H7 H8
EG Haze, Hydro pump, Mud sport, Rock slide, Slam, Twister

#366 Houndour

-Tipo: Drk/Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Flash fire/ Early bird
-Obtención: Cría de houndoom, FR/LG
-Evoluciones: Houndoom, lv. 24

#367 Houndoom

-Tipo: Drk/Fir
-Huevo: Field
-Habilidad: Flash fire/ Early bird
-Obtención: Colosseum
-Status:
HP: 75
At: 90
De: 50
SA: 110
SD: 80
Ve: 95
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #366 #367
Leer ----- 1 --- 1
Ember ----- 1 --- 1
Howl ----- 7 --- 7
Smog ----- 13 -- 13
Roar ----- 19 -- 19
Bite ----- 25 -- 27
Odor sleuth --- 31 -- 35
Faint attack -- 37 -- 43
Flamethrower -- 43 -- 51
Crunch ----- 49 -- 59

TMs & HMs:

Mov - #366 #367

05 -- | --- |
06 -- | --- |
10 -- | --- |
11 -- | --- |
15 -- - --- |
17 -- | --- |
21 -- | --- |
22 -- | --- |
23 -- | --- |
27 -- | --- |

30 -- | --- |
32 -- | --- |
35 -- | --- |
36 -- | --- |
38 -- | --- |
41 -- | --- |
42 -- | --- |
43 -- | --- |
44 -- | --- |
45 -- | --- |
46 -- | --- |
49 -- | --- |
50 -- | --- |
H4 -- - --- |
H6 -- | --- |

EG Beat up, Counter, Fire spin, Pursuit, Rage, Reversal, Spite, Will-o-wisp

#369 Stantler

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Intimidate

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 73

At: 95

De: 62

SA: 85

SD: 65

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #369

Tackle ----- 1

Leer ----- 7

Astonish ----- 13

Hypnosis ----- 19

Stomp ----- 25

Sand-attack --- 31

Take down ----- 37

Confuse ray --- 43

Calm mind ----- 49

TMs & HMs:

04 05 06 10 11 16 17 18 21 22 23 24 25 26 27 29 30 32 33 34 42 43 44 45 46 48

H5

EG Bite, Disable, Extrasensory, Psych up, Spite, Swagger

#370 Smeargle

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field

-Habilidad: Own tempo

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 55

At: 20

De: 35

SA: 20

SD: 45

Ve: 75

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #370

Sketch ----- 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91

#376 Miltank

-Tipo: Nrm

-Huevo: Field (sólo hembra)

-Habilidad: Thick fat

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 95

At: 80

De: 105

SA: 40

SD: 70

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #376

Tackle ----- 1

Growl ----- 1

Defense curl -- 8

Stomp ----- 13

Milk drink ---- 19

Bide ----- 26

Rollout ----- 34

Body slam ---- 43

Heal bell ---- 53

TMs & HMs:

01 03 06 10 11 13 14 15 17 18 21 22 23 24 25 26 27 30 31 32 34 37 39 42 43 44
45 H3 H4 H6

EG Curse, Endure, Hlpg hand, Present, Psych up, Reversal, Ssmc toss, Slp talk

#378 Raikou

-Tipo: Elc

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 90

At: 85

De: 75

SA: 115

SD: 100

Ve: 115

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #378

Bite ----- 1

Leer ----- 1

Thundershock -- 11

Roar ----- 21

Quick attack -- 31

Spark ----- 41

Reflect ----- 51

Crunch ----- 61
Thunder ----- 71
Calm mind ----- 81

TMs & HMs:

04 05 06 10 11 15 17 18 21 23 24 25 27 28 32 33 34 37 42 43 44 H1 H4 H5 H6

#379 Entei

-Tipo: Fir

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 115

At: 115

De: 85

SA: 90

SD: 75

Ve: 100

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #379

Bite ----- 1

Leer ----- 1

Ember ----- 11

Roar ----- 21

Fire spin ----- 31

Stomp ----- 41

Flamethrower -- 51

Swagger ----- 61

Fire blast ---- 71

Calm mind ----- 81

TMs & HMs:

04 05 06 10 11 15 17 18 21 22 23 27 28 32 33 35 37 38 42 43 44 H1 H4 H5 H6

#380 Suicune

-Tipo: Wtr

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: Colosseum, FR/LG

-Status:

HP: 100

At: 75

De: 115

SA: 90

SD: 115

Ve: 85

-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #380

Bite ----- 1

Leer ----- 1

Bubblebeam ---- 11

Rain dance ---- 21

Gust ----- 31

Aurora beam --- 41

Mist ----- 51

Mirror coat --- 61
Hydro pump ---- 71
Calm mind ----- 81

TMs & HMs:

03 04 05 06 07 10 11 13 14 15 17 18 22 21 23 27 28 32 33 37 42 43 44 H1 H4 H5
H6

#381 Larvitar

-Tipo: Rck
-Huevo: Monster
-Habilidad: Guts
-Obtención: Cría de tyranitar, FR/LG
-Evoluciones: Pupitar, lv. 30

#382 Pupitar

-Tipo: Rck/ Drk
-Huevo: Monster
-Habilidad: Shed skin
-Obtención: Larvitar
-Evoluciones: Tyranitar, lv. 55

#383 Tyranitar

-Tipo: Rck/ Drk
-Huevo: Monster
-Habilidad: Sand stream
-Obtención: Colosseum, pupitar
-Status:
HP: 100
At: 134
De: 110
SA: 95
SD: 100
Ve: 61
-Evoluciones: No.

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento	----	#381	#382	#383
Bite	-----	1	---	1 --- 1
Leer	-----	1	---	1 --- 1
Sandstorm	-----	8	---	8 --- 8
Screech	-----	15	--	15 -- 15
Rock slide	-----	22	--	22 -- 22
Thrash	-----	29	--	29 -- 29
Scary face	-----	36	--	38 -- 38
Crunch	-----	43	--	47 -- 47
Earthquake	-----	50	--	56 -- 61
Hyper beam	-----	57	--	67 -- 75

Mov - #381 #382 #383

01	--	-	----	-	----	
02	--	-	----	-	----	
03	--	-	----	-	----	
05	--	-	----	-	----	
06	--		----		----	
10	--		----		----	
11	--		----		----	
12	--		----		----	
13	--	-	----	-	----	
14	--	-	----	-	----	

15 -- | --- | --- |
 17 -- | --- | --- |
 18 -- | --- | --- |
 21 -- | --- | --- |
 24 -- - --- - --- |
 25 -- - --- - --- |
 26 -- | --- | --- |
 27 -- | --- | --- |
 28 -- | --- | --- |
 31 -- | --- | --- |
 32 -- | --- | --- |
 34 -- - --- - --- |
 35 -- - --- - --- |
 37 -- | --- | --- |
 38 -- - --- - --- |
 39 -- - --- - --- |
 40 -- - --- - --- |
 41 -- | --- | --- |
 42 -- | --- | --- |
 43 -- | --- | --- |
 44 -- | --- | --- |
 45 -- | --- | --- |
 H2 -- - --- - --- |
 H3 -- - --- - --- |
 H4 -- - --- | --- |
 H6 -- | --- | --- |

EG Ancientpower, Curse, Dragon dance, Focus energy, Outrage, Pursuit, Stomp

#384 Lugia

-Tipo: Psy/ Fly

-Huevo: Ninguno

-Habilidad: Pressure

-Obtención: FR/ LG (Evento Nintendo/ Mystic Ticket)

-Status:

HP: 106

At: 90

De: 130

SA: 90

SD: 154

Ve: 110

-Evoluciones:

-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #384

Whirlwind ----- 1

Safeguard ----- 11

Gust ----- 22

Recover ----- 33

Hydro pump ---- 44

Rain dance ---- 55

Swift ----- 66

Aeroblast ----- 77

Ancientpower -- 88

Future sight -- 99

TMs & HMs:

03 04 05 06 07 10 11 13 14 15 16 17 18 19 20 21 23 24 25 26 27 29 30 32 33 34
 37 40 42 43 44 47 48 H2 H3 H4 H6 H7 H8

#385 Ho-oh

-Tipo: Fir/ Fly
-Huevo: Ninguno
-Habilidad: Pressure
-Obtención: Colosseum (Pokéball dorada en cupones/ acabar ambos modos de 100 entrenadores con party de archivo de Colosseum); FR/LG (Evento oficial Nintendo/ Mystic Ticket);
-Status:
HP: 106
At: 130
De: 90
SA: 110
SD: 154
Ve: 90
-Evoluciones: No.
-Movimientos:

Naturales:

Movimiento ---- #385
Whirlwind ----- 1
Safeguard ----- 11
Gust ----- 22
Recover ----- 33
Fire blast ---- 44
Sunny day ----- 55
Swift ----- 66
Sacred fire --- 77
Ancientpower -- 88
Future sight -- 99

TMs & HMs:

04 05 06 10 11 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 29 30 32 33 34 35 37 38
40 42 43 44 47 50 H2 H4 H5 H6

4.- Controles (pok_con)

+Siempre.

- A, B, Select, Start al mismo tiempo.- Como en todos los juegos de Game Boy, reseteas sin que se guarden los cambios hechos. No se puede si hay una animación de ataque u otros momentos breves.

+Campo abierto.

- +Control pad.- Caminas, corres; si dejas presionada una dirección contra un desnivel chico, lo saltarás, ahorrándote tiempo; no puedes subirlos o escalarlos, de todos modos.
- Botón A.- Platicas con una persona, recoges ítems, lees libros o letreros, presionas botones, etc.
- Botón B.- Cancelas acciones en el menú y en pláticas. Corres con los running shoes.
- Start.- Pausa el juego.
- Select.- Te permite usar inmediatamente algún ítem que tengas seleccionado en tu mochila.
- Botón L y R.- Si en Options eliges L=A, el botón L será como A, dejándote una posición cómoda en ciertas ocasiones.

+Mach Bike.

- +Control pad.- Manejas la bicicleta. Si dejas presionado, la bicicleta irá mucho más rápido.

+Acro Bike.

- +Control pad. Manejas la bicicleta.
- Botón B.- Si te quedas parado sin moverte, empezarás a dar saltos. Si lo presionas al mismo tiempo que el Control pad, darás un salto lateral; y si lo presionas mientras vas pedaleando, levantarás la bici para ir un poco más lento.

+Batallas.

- +Control pad.- Seleccionas comandos y mueves el selector de acciones.
- Botón A.- Eliges acciones, submenús, pokémons e ítems.
- Botón B.- Cancelas acciones y submenús.
- Start.- No se utiliza.
- Select.- Cambias el orden de los ataques de tus pokémon peleantes.
- Botones L y R.- No se utilizan.

+Surfeando.

- +Control pad.- Te mueves.
- Botón A.- Hablas, te sumerges con Dive en zonas oscuras y profundas.

+Buceando.

- +Control pad.- Te mueves.
- Botón A.- Hablas, recoges, eliges.
- Botón B.- En zonas claras, retornas a la superficie marítima.

+Berry Blender.

- Botón A.- Presiónalo cuando la flecha indicadora pase por tu lugar, para sacar una buena marca.

+Pesca (Old/ good/ super rod)

- Botón A.- Presiónalo cuando tu personaje avise que ha sentido algo jalando, y antes de que el pokémon salvaje huya; puede tomar varios intentos.

+Chat (todo pantalla en la que seleccionas texto e insertas palabras)

- Botón A/L.- Selecciona el rango que elijas.
- Select.- Cambia los campos semánticos de las palabras, y permite elegir entre minúsculas, mayúsculas y signos.
- Start.- Terminas la escritura.

+Lanette's PC.

- +Control pad.- Mueves a través de los distintos rangos.
- Botón A.- Selecciona el pokémon que marca el cursor.
- Botón B.- Cancelas.
- Select.- Automatizas el cursor para que sólo se dedique a actuar sin sacar submenús.

5.- Guía paso-a-paso (pok_gui)

-----*****-----

+5.1- Empezando - Littleroot Town. -----

-----*****-----

Slogan: "A town that can't be shaded any hue"

Traducción: "Un pueblo que no puede ser ocultado de ninguna manera"

El profesor Birch aparecerá indicándote sobre tu destino, y preguntando tu nombre y género; después de eso, aparecerás dentro de un camión de mudanza. Cuando te bajas es cuando inicia tu aventura; tu madre te estará esperando fuera, y te mostrará la nueva casa a la que se han mudado. Ahí te meterás a

tu cuarto y podrás ver tus primeras pertenencias; ahora, párate enfrente del reloj en la pared y preiona A; ahora podrás armar la hora según tus necesidades; el reloj es de manecillas, y si es que no sabes cómo leerlo, la manecilla chica indica la hora y la grande los minutos =P

Toma en cuenta que no se puede cambiar en el horario de verano, y el ambiente no cambiará como en las versiones metálicas; tal vez para castigar un poco a los sharkeros, ¿no crees?

Después de poner la hora, baja por las escaleras (¿por dónde más?) donde hallarás a tu madre que te llama para ver una pelea que están transmitiendo en la TV; cuando llegas, se acaba; era tu padre, un líder del gimnasio de la ciudad Oldale), ahora sal afuera, como ves, estás en el pueblo Littleroot (pequeña raíz); a tu derecha o izquierda, dependiendo del género de tu personaje, hallarás la casa de tu rival, que es del género opuesto; entra para hablar con su madre, la cual te dirá que su padre es el profesor Birch, y que le ayuda constantemente en sus investigaciones a campo abierto; sube para hallarte a tu rival, quien te saludará y se irá para ir a ayudar a su padre; ahora sal y ve al norte de Littleroot, donde un niño te dirá que se escuchan las voces de alguien pidiendo auxilio; entonces irás al rescate de esa persona, quien es el profesor, y está siendo atacado por un poochyena; te pedirá que agarres una pokéball de su mochila; cuando la veas, podrás elegir ahora tu pokémon

principiante; puedes elegir entre Torchic, el pollito de fuego, Mudkip, una criatura marina, y Treecko, un pokémon de madera vegetal. Elige el que más te guste y ahora empezará una pelea contra ese atacante; no te preocupes, no hay manera de perder... o si pierdes, no te afecta mucho después de todo. No existe un mejor starter, todo depende de tu habilidad en las batallas futuras.

Cuando acabes, aparecerás en el laboratorio, donde el profesor te agradecerá y te ofrecerá el pokémon que elegiste antes; ahora tendrás tu pokédex; es aquí donde empiezas; sal de Littleroot y entrarás a la ruta 101; aquí tendrás tus primeras peleas; hallarás Zigzagoons, Poochyenas y Wurmdles, los cuales te aumentarán unos pocos niveles antes de llegar a la siguiente población; aún no puedes atrapar pokémons, por tu falta de pokéballs.

---*****-----
+5.2- Oldale Town. -----
---*****-----

Slogan: "Where things start off scarce"
Traducción: "Donde las cosas comienzan escasamente"

Este pequeño poblado alberga muy pocas cosas; puedes visitar el Mart para hacerte de ítems que te ayudan un poco, e ir a conocer el Pokémon Center (que llamaremos de ahora en adelante sólo NPC); no puedes aún intercambiar ni pelear contra otros amigos; como ves, es un pueblo muy pequeño; tampoco puedes salir por el oeste, pues un tipo está molestando ve al norte para hallar la ruta 103, donde hallarás más Zigzagoons y Poochyenas, y además Wingulls que son muy buenos por el momento. Si sigues avanzando al norte, hallarás a tu rival, quien tendrá una pelea de nuevo contigo; esta es una pelea fácil, pero si pierdes puedes volver a intentar; éste es su equipo, dependiendo del starter que elegiste:

_ _ _ Pelea contra rival número 1 _ _ _

+Treecko
Torchic --- lv. 5

+Torchic
Mudkip ---- lv. 5

+Mudkip
Treecko --- lv. 5

Al ganarle, obtendrás cinco pokéballs, por lo que podrás empezar a atrapar pokémons. Regresa a Oldale para irte por la izquierda; si recuerdas, el tipo que te bloqueaba la salida estaba buscando huellas de criaturas extrañas, pero todo lo que halló fueron sus propias huellas =P. Ahora que salgas, prepárate para llegar a Petalburg City.

En la ruta 102 hallarás árboles de oran berry y pecha berry, y 6 entrenadores que te retarán a una batalla. En esta ruta hallarás una potion. Sigue hasta el oeste para llegar a:

---*****-----
+5.3- Petalburg City. -----
---*****-----

Slogan: "Where people mingle with nature"
Traducción: "Donde la gente se mezcla con la naturaleza"

Ve al NPC para recuperarte; en esta ciudad hallarás el primer gimnasio; entra al gimnasio, para hallar a tu padre Norman; al salir, podrás dirigirte al oeste de la ciudad; antes de salir, ayuda a un tímido pero gentil chico llamado Wally a atrapar su primer pokémon; él capturará a Ralts, y después dejará atrás a sus padres. Sal de la ciudad, y encamínate por la ruta 104.

En esta ruta hallarás una costa, donde hay dos entrenadores; al norte, hallarás un puerto marítimo; por el momento no puedes hacer nada ahí, así que sigue hasta el norte, si quieres recoge la oran y pecha berry plantadas, y entra a Petalburg Woods.

En Petalburg Woods, hallarás los siguientes ítems en el suelo:

+X Attack.
+Paralyze heal.
+Ether.
+Great Ball.

A la mitad del bosque, pelearás contra un miembro del Aqua/ Magma. Además hallarás a entrenadores y a un sujeto que te dará una great ball. Sal por el norte para volver a la ruta 104; si caminas hacia adelante, hallarás la Pretty Petal Flower Shop, donde podrás aprender algo de las berries; una de las encargadas te dará el Wailmer Pail, con el que podrás regar las berries para que crezcan satisfactoriamente; por último, la hermana más joven te dará una berry al azar diariamente al hablarle (ver Listas y Status).

Al salir, podrás obtener de un sujeto al sur de la tienda la TM 09; ve hacia el oeste, peleando contra las dos entrenadoras; cruza el puente, pelea si quieres contra las gemelas Gina & Mia; al oeste, una anciana te dará una chesto berry; sal por el norte, para llegar a:

---*****-----
+5.4- Rustboro City. -----
---*****-----

Slogan: "The city proving the integration of nature and science"
Traducción: "La ciudad probando la integración de la naturaleza y la ciencia"

En esta ciudad, hallarás varias casas y edificios; ve al NPC si se te

ofrece; al oeste, hallarás la casa de Mr. Cutter, quien te dará la HM 01; puedes enseñarlo a un pokémon, pero aún no puedes usarlo en el campo abierto; al este del NPC hallarás la Pokémon Trainer's School, donde aprenderás de ciertos elementos de batallas de los alumnos; habla con el profesor que dirige la clase, para que recibas su Quick Claw.

En esta ciudad también encontrarás a una chica llamada Elyssa, que quiere intercambiar su Makit (Makuhita) por un Slakoth; si intercambias, el Makit tendrá un X Attack incluido.

Al norte de la Pokémon Trainer's School, hallarás el gimnasio; entra para enfrentarte con dos entrenadores, y al final enfrentarte a Roxanne, la líder del gimnasio; ella usa los siguientes pokémon:

Geodude lv. 14 Tipo Rck-Grd

Nosepass lv. 15 Tipo Rck

Makuhita es una buena opción en esta pelea; al ganarle, obtendrás la Stone Badge, la cual elevará el poder de ataque de tus pokémon, y te permitirá usar Cut en el campo libre. Además, obtendrás la TM 39.

Antes de seguir, regresa a Petalburg Woods, para ir por el camino bloqueado con Cut y recibir una Miracle Seed de la joven, y hallar una great ball.

Regresa a la ciudad, y ve al oeste del gimnasio, ahí estará la Devon Corp., responsable de muchos inventos en Hoenn; sal y ve al camino del este; un miembro de Devon te dirá que ha sido asaltado, y te indicará la dirección del ladrón; corre por ahí, y persigue al ladrón. Entrarás a la ruta 116.

En la ruta 116 hallarás los siguientes ítems:

+Repel.

+Ether.

+HP UP.

+Blackglasses (entrar por Vendaturf en Rusturf Tunnel)

En esta ruta además hallarás la casa de un minero que quiere abrir completamente el túnel, pero no quiere usar maquinaria ni ningún aparato que altere la paz del lugar; también hallarás al Mr. Briney, que te dirá que su Peeko (Wingull) ha sido robado; entra a Rusturf Tunnel en la derecha; al norte hallarás un poké ball; si caminas por el corredor, hallarás al ladrón, que resulta ser un miembro del Team Magma/ Aqua; defiéndete con una batalla, y recibirás a Peeko y los documentos del miembro de Devon.

Ve a la Devon Corporation en la ciudad y habla con el presidente de la compañía, Mr. Stone.

Regresa a la ruta 104, en el puerto, y hallarás al Mr. Briney; cuando reciba a Peeko, te ofrecerá un paseo en su yate, ya que hace mucho que no zurraba los mares. Él te llevará a Dewford Town.

-----*****-----

+5.5- Dewford town. -----

-----*****-----

Slogan: "A tiny island in the blue sea"

Traducción: "Una pequeña isla en el mar azul"

Dewford town es una pequeña isla; en la primera casa que veas, entra y habla con la persona, y recibirás la Silk scarf; sal, y al sur hallarás el gimnasio; a la derecha encontrarás un pescador, que te dará el Old rod, con el que podrás pescar en el agua; antes de entrar al gimnasio, ve a la casa más al norte, donde además de recibir la TM 36, te darás cuenta que los habitantes son muy fáciles de convencer por los viajeros de otras partes; podrás decir al niño parado enfrente lo que está de moda en ese momento, y podrás poner dos palabras; si les gusta, luego de un tiempo será la novedad en todo Dewford;

sal por el norte, para llegar a la ruta 106; ve al oeste, y entra a la cueva; estás en Granite cave.

El primer hombre que veas, te dará la HM 05, con la que podrás iluminar cuevas y sitios oscuros; sal de la cueva y regresa a Dewford; entra al gimnasio, enfrenta a los entrenadores si quieres, y pelea con el líder Brawly, el cual se especializa en pokémon tipo Fighting; sus pokémon son:

Machop lv. 17 Ftg
Makuhita lv. 18 Ftg

Al derrotarlo, recibirás la Knuckle Badge, que te permitirá controlar a pokémon de nivel 30 o más bajo, y te permitirá usar Flash en el exterior; además obtendrás la TM 08.

Regresa a Granite cave, y al haber enseñado a un pokémon el movimiento Flash, podrás iluminar el piso inferior de la cueva; continúa hasta hallar a Steven, quien es un recolector de piedras raras, y busca algunas dentro de ese lugar; dale la carta del Mr. Stone; Steven te dará la TM 47, y desaparecerá; puedes regresar más tarde con una Mach Bike para atravesar el nivel rocoso, y hallar una poké ball y un repel.

Regresa a Dewford y habla con el Mr. Briney, y viaja a Slateport city; así atravesarás la ruta 107 y 108; al embarcar, te hallarás en una playa, que es la ruta 109; habla con el niño con salvavidas para recibir el ítem Soft sand; entra a la tienda y enfréntate a los 3 entrenadores, para recibir de Mr. Sea el grandioso premio de 6 soda pop... sí, qué alegría... ahora, sal por el norte para llegar a:

+5.6- Slateport city. -----

Slogan: "The port where people and pokémon cross paths"

Traducción: "El puerto donde la gente y los pokémon cruzan sus caminos"

Después de recuperar tu party, ve al lugar con barcas a su alrededor; ahí sabrás que el Capt. Stern, quien quiere los Devon goods, no se halla en el lugar, y que no se sabe dónde está; ahora, ¿ves a esos miembros del Team Magma/ Aqua? Entra al lugar donde se concentran; ahí pagarás \$50 por ver el interesante contenido del museo (entre los tesoros, verás agua de Jotho y Kanto), de uno de los miembros que ya habías derrotado recibirás la TM 46; en el piso de arriba hallarás al Capt. Stern; defiéndelo de los dos miembros del Team.

En el edificio rojo al norte de la ciudad, hallarás un Contest hall, donde se llevan a cabo los Hyper Rank concursos; en el edificio, una niña te dará su Pokéblock case extra, y un hombre te dará la TM 41 por escuchar sus raros diálogos; puedes venir de nuevo cuando un pokémon de los tuyos haya ganado en el Normal y el Super Rank Contests.

Al oeste del Pokémon Mart, hallarás el Pokémon Fan Club, donde el gerente te dará uno de los siguientes ítems:

+Blue scarf.
+Green scarf.
+Pink scarf.
+Red scarf.
+Soothe scarf.
+Yellow scarf.

..Por cada pokémon que le muestres que tenga una habilidad desarrollada por pokéblocks; al sudoeste de la ciudad hallarás varios tenderos; cuando recibas el TM 43, un joven estará disponible para venderte muebles para tu base secreta. Antes de irnos, compra un Harbor mail, lo necesitarás más adelante.

Sal por el norte de la ciudad para llegar a la ruta 110; en esta ruta, podrás hallar la Trick house, donde un misterioso sujeto te pondrá diversos laberintos y acertijos, en los que si pasas podrás ganar un ítem especial. Primero debes hallarlo, pero lo encontrarás por el brillo que destella al inicio; después te retará, si es que has avanzado lo suficiente en el juego como para que vaya construyendo nuevos laberintos. Cada nuevo laberinto pedirá el uso de un nuevo HM que vayas obteniendo en el juego, y se determina por las medallas. Este es el orden en el que irá instalando nuevas trampas:

Visita	----	Requerimiento	-----	Premio final
Visita 1	--	2 medallas	-----	Rare candy
Visita 2	--	3 medallas	-----	Timer ball
Visita 3	--	4 medallas	-----	Hard stone
Visita 4	--	5 medallas	-----	Smoke ball
Visita 5	--	6 medallas	-----	TM 12 (Taunt)
Visita 6	--	7 medallas	-----	Magnet
Visita 7	--	8 medallas	-----	PP Max
Visita 8	--	Entrada a Battle tower	-	Red tent (Ruby), Blue tent (Sapphire)

Regresa a la ruta, y ve por el corredor oeste; mientras vayas avanzando, hallarás un dire hit, y al avanzar al norte, tendrás una pelea con tu rival; el/ ella tendrá los siguientes pokémon, dependiendo de cual starter elegiste:

_ _ _ Pelea contra rival número 2 _ _ _

+Treecko

Wailmer --- lv. 18
Shroomish - lv. 18
Combusken - lv. 20

+Torchic

Shroomish - lv. 18
Numel ----- lv. 18
Mudkip ---- lv. 20

+Mudkip

Wailmer --- lv. 18
Numel ----- lv. 18
Grovyle --- lv. 20

Al derrotar1@ obtendrás el Itemfinder, con el que podrás identificar ítems no visibles a simple vista. Ahora sigue todo hasta el norte para llegar a:

---*****-----
+5.7- Mauville city. -----
---*****-----

Slogan: "The bright and shiny city of fun!"

Traducción: "¡La brillante y reluciente ciudad de la diversión!"

En la primera casa que veas, hallarás a una mujer que busca un Harbor mail; dale el que compraste en Slateport, y recibirás a cambio un Coin Case; lo necesitarás para jugar en el Mauville Game Corner, y en él podrás guardar las

monedas que vayas juntando.

A la derecha hallarás el Mart, y más a la derecha encontrarás una casa donde un tipo adora ver a entrenadores con algo de experiencia; al hablarle te dará la HM 06, que contiene Rock smash; no podrás usarlo en el exterior hasta ganar una nueva medalla.

Al norte hallarás un NPC, y a la derecha de éste, un departamento de bicicletas, que está a cargo de Rydel; él te dará una al escuchar que cruzaste la ruta 110; escoge una; si quieres cambiarla más tarde, habla con él para intercambiar.

Ahora con una bicicleta, puedes competir en el Cycling road en la ruta 110, pero sólo con la Mach bike; se te contará el tiempo y los choques que hiciste hasta la meta en el sur; si logras un récord, quedarás registrado en el anuncio de enfrente, y ganarás... el reconocimiento de los ciclistas.

Al noroeste de la ciudad está el Gym, pero en la puerta se halla Wally; pelea contra él para demostrarle si se ha hecho fuerte o no; al vencerlo se dará cuenta de su debilidad; ahora entra al gimnasio, donde Wattson es el líder; él tiene inclinación por los tipo Electric, así que entra con pokémon de tipos convenientes, enfrenta a los entrenadores, y al final pelea contra Wattson, que usa a:

Magnemite lv. 22 Elc-Stl
Voltorb lv. 20 Elc
Magneton lv. 23 Elc-Stl

Al ganarle obtendrás la Dynamo Badge, que te permitirá el uso de Rock smash e incrementará la velocidad de tus pokémon; también recibirás la TM 34, que es Shock Wave, un ataque con gran puntería.

Al salir, al sur del Gym hallarás el Mauville Game Corner, en el que por medio de juegos tipo casino podrás apostar y ganar coins; las coins se pueden intercambiar por los siguientes ítems:

Premio	Coins
TM 13 (Ice beam)	4000
TM 24 (Thunderbolt)	4000
TM 29 (Psychic)	3500
TM 32 (Double team)	1500
TM 35 (Flamethrower)	4000
Mudkip doll	1000
Torchic doll	1000
Trecko doll	1000

Ahora tienes tres rumbos por seguir; por ahora vayamos al oeste, a la ruta 117; sal por la izquierda de la ciudad; ahí hallarás el Day Care Center, el cual te permitirá tener crías de parejas; más tarde te servirá para peleas y obtención de ciertos pokémon; por mientras, sigue hacia el oeste, peleando contra esos entrenadores que te bloquean el paso. Los ítems que hallarás en esta ruta son:

+Great ball.
+Revive.

Y además la mayoría de los entrenadores se registrarán en tu Trainer's Eyes. Sigue todo hasta el oeste, y llegarás a:

+5.8- Vendaturf town. -----

Slogan: "The windswept highlands with the sweet fragrance of grass".

Traducción: "Las altas tierras barridas por el viento con la fragancia del pasto".

Vendaturf es conocida por su aire limpio; al mero norte hallarás al NPC y el Mart juntos, así que visítalos si requieres soporte; ahora, el edificio rojo que ves a la izquierda es donde podrás participar en tus primeros contest. Entra y habla con una niña que se halla en la sala de espera, para conseguir un Contest pass; ahora entra al lobby, y habla con la mujer para obtener la TM 45 (Attract).

Sal; al sur del edificio verás dos casas; la de mero oeste contiene a la familia del tío de Wally, donde éste está descansando por el duro viaje que ha tenido persiguiendo su sueño.

A la derecha de ésta casa, hallarás a una joven que te dirá el nivel de amistad que tienes con el primer pokémon de tu party.

Ve al norte y entra al Rusturf Tunnel; ya que tienes Rock smash, úsalo en las piedras que intervienen el camino, y así unirás la ruta y a la pareja que ansiaba verse; podrás ver a esta pareja en la casa de Wally, pues la novia resultó ser su prima.

Ya que uniste dos lugares, regresa a Mawville; si vas por la ruta de la derecha, te hallarás con dos entrenadores que se registrarán en los Trainer's Eyes, pero de ahí no podrás hacer más, así que regresa a Mawville y ve hacia el norte; en la primera casa que veas, hallarás a una familia que gusta de enfrentar a todo entrenador que los rete; si aceptas el reto, pelearás contra toda la familia Winstrate, que está formada por Vicky, Victoria, Victor y Vivi (sí, están traumatizados con la victoria); al derrotarlos obtendrás el Macho Brace, y sabrás que son parientes de alguien que en un futuro enfrentarás; ahora sólo sigue al norte de la ruta 111, destruye las rocas; verás una parte de un desierto, pero no podrás entrar debido a la tormenta que está siempre presente. Vira a la derecha entonces, enfrenta a los entrenadores y ve al norte; la entrada a un teleférico está siendo bloqueada por dos miembros del Team Magma/ Aqua, así que no intentes pasar; en vez de eso entra a la cueva al oeste, llamada Fiery Path; no es tan larga, te hallarás a ciertos pokémon de buena calidad que te serían excelentes para el futuro; sigue, sigue y sigue como el conejo Energizer hacia el norte, y sal para hallarte de nuevo yendo hacia la ruta 111 norte; aquí habla con el tipejo que está frente a un árbol, te dará la TM 43 (Secret power); ahora podrás empezar a crear tu base secreta, pero deberás hallar el lugar que más te guste.

Continúa; hallarás a una muchacha que te dará una berry del tipo 1 cada día (ve Listas y Status), y podrás plantar cuatro árboles en ese lugar; al sur de ahí hallarás una casa de descanso, donde podrás recuperarte; si tienes bajo HP en tu party, es recomendable que descanses, pues te esperan unos malditos monos con cara de confundidos que te fastidiarán sin un buen nivel.

Ve al oeste para hallar la ruta 113; como ves, es un sitio cercano a un volcán, así que hallarás ceniza lloviendo toda vez que visites el lugar. Sigue hasta la izquierda, enfrentando entrenadores y viendo como dejas tu rastro en el pasto cenizoso (¿o encenizado? No importa)

Te saldrán un montón de Spinda; como ves tienen un color único que con dificultad se asemeja a otro; si quieres tener una colección de Spindas... allá tú =P.. También te toparás con sandshrews y skarmories, y la TM 32.

Podrás hallar unos arremedos de ninjas que se camuflajan con el ambiente; uno de ellos será registrado en el Trainer's Eyes; en la única casa que alcances

a ver encontrarás a una familia de padre e hijo que trabajan fabricando objetos hechos de ceniza; habla con el padre para obtener el Soot sack; ahora por cada paso que des en el pasto cenizoso (¿o encenizado? Maldición..) se contará como un paso cenizoso (¿o ence..? Sí, ya me callaré). Podrás cambiar tus pasos cenizosos (¿¿o encenizados??) por los siguientes ítems:

Item	-----	Uso	-----	Pasos en/ceni/zosos/zados
Blue flute	----	Despierta de Sleep	-----	250
Yellow flute	--	Cura confusión	-----	500
Red flute	----	Rompe corazones atraídos	--	500
White flute	---	Aumenta pokémon salvajes	--	1000
Black flute	---	Repele molestias débiles	--	1000
Pretty chair	--	Triste silla inútil	-----	6000
Pretty desk	---	Mesa adornativa enorme	----	8000

Sigue al norte, despídete de los malditos Spinda, y llega a:

```
---*****-----  
+5.9- Fallarbor town. -----  
---*****-----
```

Slogan: "A farm community with small gardens"

Traducción: "Una comunidad granjera con pequeños jardines".

Fallarbor town contiene el edificio donde podrás participar en los Super Rank Contest (o sea, los segundos si es que pasas los primeros en una categoría).

De lo poco más que puedes hacer en este triste pueblucho, hallarás a la izquierda del Mart la casa de un científico llamado Cozmo, quien se ha ido a Meteor falls en busca de los restos de un meteorito.

Ahora, antes de irte de Fallarbor, visita la casa hallada hasta el mero oeste; ahí conocerás la casa del Move Tutor, quien a cambio de una Heart Scale le permitirá a un pokémon aprender un movimiento que ya olvidó con el nivel. No, ya no te dejará con Thunderbolt, Flamethrower o Ice beam como en las versiones metálicas, pero puedes obtener esas TM en el Mauville Game Corner.

¡Espera! Compra unos cuantos repel, los necesitarás en un futuro no muy lejano. Además, crea muchos pokéblocks; los usaremos en un futuro un poco más lejano que el de los repel.

Deja el deplorable pueblucho hacia el oeste, y entra a la ruta 114; lo primero que verás será la casa del Fossil Maniac; si no adivinas, es un hombre maniaco por los fósiles; si hablas con el niño en la casa, obtendrás la TM 28 (Dig).

Ahora sigue al sur, y habla con el anciano con un pokémon al lado; su Poochyena adora roer cuando ve a un enemigo, pero para colmo de su dueño espanta a los pokémon salvajes que desea atrapar; entonces te dará la TM 05, que contiene Roar.

Sigue hacia el sur, enfrentando a todo entrenador que se te interponga en el camino; hallarás otro hogar que contiene un montón de servidores y computadoras; ahí es donde vive Lanette, la inventora del sistema de almacenamiento de pokémon en Hoenn; ella te dará la Seedot doll en la versión Ruby, o la Lotad doll en la Sapphire; si esculcas en las máquinas, podrás leer un mensaje de Bill, el dueño del sistema de almacenamiento en Jotho y Kanto (nope, no es Bill Gates).

En esta ruta también hallarás un chico que te dará una berry de tipo 2 cada día que le hables; sigue hasta el norte pasando los niveles montañosos, y

llegaremos a nuestro siguiente paso en la historia del juego: Meteor falls.

En Meteor falls te hallarás con zubats y unos cuantos solrocks/ lunatons, dependiendo de la versión que tengas; en el centro, hallarás al Team Magma/ Aqua discutiendo con el Prof. Cozmo; ambos discuten el derecho de propiedad del meteorito que han hallado; al final, el equipo contrario a la versión que estás jugando aparecerá y se armará un lío. Ahí conocerás a los líderes de ambos mandos: Maxie, para el Magma, y Archie, para el Aqua.

El dirigente del equipo contrario hablará contigo, y aunque sabes que no tienes nada contra ellos, ahora tu destino será ir al Mt. Chimney; pero por lo pronto, después de ver al Team Magma/ Aqua huir con el meteorito, ve al sur de Meteor falls para bajar por los charcos de agua en hilera.

Cuando salgas te hallarás en la ruta 115; podrás hallar una Super potion y una great ball; también a dos entrenadores que se registrarán en tu Trainer's Eyes para luego pelear con ellos. Ahora, si te vas al sur, llegarás a Rustboro; ya sabiendo que el siguiente destino es Mt. Chimney, tienes la opción de regresar por donde viniste o ir por todo el camino de Rustboro a Fiery path; como sea, llega al teleférico que estaba bloqueado por los miembros del Team M/A, y déjate llevar por las alturas.

Cuando aterrizas te hallarás con miembros de los dos equipos peleando entre sí; luego de ver a sus débiles poochyenas pararse uno enfrente del otro, ve al noreste, pasando el camino bloqueado por los dos miembros del Team M/A; cuando los humilles, te hallarás más al norte con el dirigente del Team de la versión que tengas; dependiendo de con quién sea, tendrás una batalla por obtener ese mentado meteorito:

+ Maxie - Team Magma
- Mightyena lv. 24
- Golbat lv. 24
- Camerupt lv. 25

+Archie - Team Aqua
- Mightyena lv. 24
- Golduck lv. 24
- Sharpedo lv. 25

Al derrotarlos, se rendirán de sus planes, y dejarán a la paz el meteorito, que iba a causar un efecto diverso según los planes del equipo contra el que jugaste; ahora, sólo hay dos cosas opcionales por hacer:

- Opción 1 - Regresar a Fallarbor town para dejar el meteorito con el deprimido Prof. Cozmo, y obtener la TM 27 (Return).

- Opción 2 - Salir y regresar a Mt. Chimney, para hallar a una mujer que te venderá Lava Cookies por \$200, que curarán cualquier alteración negativa en la condición de tu pokémon; además hallarás a una Expert, que se registrará en tu Trainer's Eyes.

Bien, ahora ve al sur, para llegar al Jagged pass; aquí hallarás algo de pasto cenizoso (¿o encenizado? >=()), y a dos caminos divididos; toma el del sur para registrar al Camper Ethan en tu Trainer's Eyes, y sigue al sur; podrás hallar un Burn heal, y a la entrenadora Picnicker Diana, que también se registrará.

Podrás pasar por esas piedras que ves en el camino saltando con la Acro bike; si ya acabaste con todo aquí, sal por el sur para llegar a la ruta 112 oeste; ve al oeste para llegar a:

---*****-----

+5.10- Lavaridge town. -----
---*****-----

Slogan: "POKÉMON CENTER HOT SPRINGS, an excellent place for relaxing"
Traducción: "AGUAS TERMALES del NPC, un excelente lugar para relajarse".

Lo primero que verás será los clásicos Mart y NPC; éste último tiene una entrada gratis a las aguas termales, donde podrás compartir el agua con dos agradables ancianas; como verás, no sirve de nada esas aguas, y menos puedes sentir las tú, así que mejor ve al sur del NPC para hallar una tienda de polvos y hierbas medicinales; son baratas, pero son amargas; si odias o no te importa la amistad con un pokémon, úsalas a toda libertad. Ésta es la lista:

Item -----	Precio
Energypowder -	500
Energy root --	800
Heal powder --	450
Revival herb -	2800

A la izquierda podrás hallar el Gym, pero antes, ve al norte de éste y habla con la anciana detrás del sujeto enterrado en la arena; ella te dará un pokémon egg, que recibirás si tienes un espacio en tu party. Cuando culmine el acto de cuidado y atención al huevo, y luego de unos pasos, un (a) Wynaut saldrá del huevo.

Ahora sí, dirígete dentro del Gym; como ves, está cubierto en niebla, y se ve como en sus tiempos fuera Lost Woods en Legend of Zelda: Link to the past. Puedes derrotar a los entrenadores, para ganar algo de experiencia; este gimnasio se especializa en el tipo Fire. Llega con la líder Flannery:

Slugma lv. 26 Fir
Slugma lv. 26 Fir
Torkoal lv. 28 Fir (ten cuidado con su Overheat)

Al derrotarla obtendrás la Heat badge, la cual te permitirá controlar pokémon de nivel hasta 50 o menor, y te dará derecho a usar Strength fuera de batalla. También obtendrás la TM 50 (Overheat).

Cuando intentes salir, tu rival se sorprenderá por tu desempeño, y te dará los Go-Goggles, con los que podrás atravesar esa fastidiosa tormenta arenosa en la parte desértica de la ruta 111. Listo, ahora tienes dos caminos por seguir: ir a la ruta 111 o ir contra tu padre; como está más cerca la ruta 111, pues vamos a ella, ¿no?

Cuando entres te hallarás con unos entrenadores, uno de los cuales se registrará en tu Trainer's Eyes (Ruin maniac Dusty). También hallarás un Stardust, que puedes vender por buen precio. A lo que vinimos fue por un fósil; hay dos al mero noreste del desierto; el problema será que al tomar uno, se hundirá el otro; si tomas el Root Fossil, podrás obtener a Lileep, y si tomas el Claw fossil, obtendrás a Anorith.

Cuando te hayas decidido, ve a Rustboro city, a la Devon corporation, y habla con uno de los miembros en el segundo piso; él revivirá el fósil gratis si lo dejas un tiempo. Ahora que hemos concluído, vayamos a Petalburg city, a tener nuestra próxima medalla:

---*****-----
+5.11- Contra tu padre. -----
---*****-----

Ya en Petalburg city, podrás entrar al gimnasio de Norman; él se especializa en el tipo Normal, así que puede no ser fácil la batalla final; como ves, el gimnasio está dividido en varias secciones, cada una con un entrenador que usará un ítem para incrementar la característica del nombre del cuarto; incluso si quieres puedes vencer a todos los entrenadores antes de la pelea contra Norman; éste es el mapa:

Simbología:

* Puertas.

| Paredes.

```

-----
| Norman |
-----*-----*-----
|         |         |
- * - - - * - - - * - - - * -
|         |         |         |
-----*-----*-----*-----*-----
|         |         |         |
-----*-----*-----
| Entrada |

```

Norman usará los siguientes:

Slaking lv. 28 Nrm

Vigoroth lv. 30 Nrm

Slaking lv.28 Nrm

Al vencerlo, recibirás la Balance badge, que aumentará el poder defensivo de tus creaturas; además te dejará usar Surf fuera de batalla; además recibirás la TM 42 (Facade), y las admiraciones de tu padre; bien, ahora puedes usar Surf, pero acaso ¿tienes la HM Surf? No, así que vamos por ella.

Después de salir del gimnasio, dirígete a la casa de Wally, que si recuerdas está a la izquierda; ahí, sus padres te darán la HM 03 (Surf).

Ahora que tienes Surf, te abres caminos a muchos ítems y lugares; pero por lo pronto, vayamos todo el camino hasta Mauville city.

En el centro de la ciudad, hallarás a Wattson parado, que si recuerdas, es el líder del gimnasio de este lugar; toma la Basement key que te dará, y dirígete al sur de la ciudad, regresando a la ruta 110; párate a un lado del pescador que está frente al agua, y surfea hacia la derecha, volteando antes de pasar el árbol; pasarás debajo del Cycling road, y verás una entrada; métete para llegar a:

```

---*****-----
+5.12- New Mauville. -----
---*****-----

```

New Mauville no guarda gente en ella, pero sí muchos pokémon eléctricos e ítems; resuelve los fáciles acertijos con las puertas, agarra (si quieres) estos ítems que hallarás:

+Paralyze heal
+Ultra ball
+Escape rope

Muchos de los ítems son en realidad Voltorbs y Electrodes; cuando llegues a la parte más noreste del mapa, hallarás un switch, agarra antes la

Thunderstone que está a la derecha de este lugar; párate en el botón, para apagar el generador, y regresa a Mawville.

Wattson te dará la TM 24 (Thunderbolt) como recompensa. Listo, podemos proseguir con la historia; ya que estás en Mawville, vete a la izquierda donde antes no podías más que pelear con dos entrenadores, y surfea hacia el oeste; te hallarás con dos pescadores, y la pareja de entrevistantes con la que se supone peleaste en la ruta 111.

Uno de los pescadores te preguntará de tu emoción por la pesca; respóndele "Yes", para recibir un flamante Good rod, con el que podrás pescar mejores cosas que con el Old rod.

Cuando avances un poco más, te hallarás con Steven, el colector de piedras; te hará unas preguntas sobre tu entrenamiento, y luego se marchará; ahora, antes de ir al norte, ve a la izquierda, entrarás a la ruta 123, donde se halla la casa del Berry Master; como ves, tiene un grandioso jardín donde podrás plantar a diario doce árboles de berries; si hablas con él en su casa, te dará a diario dos berries del tipo 2, para que promuevas la siembra de plantas en Hoenn.

No puedes ir más allá de la casa, así que regresa a la ruta 118, y ve al norte, para entrar a la ruta 119; ahí a veces estará lloviendo, y además siempre verás un pasto crecido que no te permitirá pasar con bicicleta; si te desespera el encuentro con criaturas salvajes, usa los Repel que compramos en Fallarbor; hallarás a muchos entrenadores entre el pasto, y además, un reluciente Super repel; cuando hallas ido todo el norte por ese infierno de hierba, llegarás a niveles montañosos con un puente uniéndolos; en ese camino, podrás hallar a Pkmn Rangers (..¿serán fans de esos ya pasados de moda Power Rangers?) que se registrarán en tu Trainer's Eyes.

Las barras blancas que ves suspendidas sobre el agua, son pasadizos que podrás vencer con una Acro bike; si los pasas, hallarás un Zinc y cinco Bases secretas. En fin, sigue al norte, pasando los infiernos de hierba, y hallando una Super potion y un Elixir, para al fin llegar a un puente bloqueado por dos miembros del Team Magma/ Aqua.

El edificio en frente es el Weather Institute; entra; en el primer piso podrás descansar y hallarás una PC junto a esa cama; hallarás a varios miembros, con los que puedes pelear. Al final, en el segundo piso, acaba con todo enemigo, para que al final el Team se vaya; los científicos presentes te darán al pokémon Castform si tienes espacio, y éste tendrá cargando el ítem Mystical Water; Castform se transforma en diferentes formas y tipos según el clima.

Ahora sal y ve por el puente antes bloqueado; ahí, tendrás tu tercera pelea contra tu rival. Aquí vamos de nuevo:

_ _ _ Pelea contra rival número 3 _ _ _

+Treecko

Wailmer ---- lv. 29

Shroomish -- lv. 29

Combusken -- lv. 31

+Torchic

Shroomish -- lv. 29

Numel ----- lv. 29

Mudkip ----- lv. 31

+Mudkip

Wailmer ---- lv. 29
Numel ----- lv. 29
Grovyle ---- lv. 31

Como premio, te dará la HM 02 (Fly); podrás volar a ciudades que ya hayas visitado; y además, lo usarás para obtener a ese maldecido Feebas, que te traerá tanto problema como no te imaginas; pero espera... aún no puedes, debes obtener tu próxima medalla, que está más al norte de esta ruta en:

---*****-----
+5.13- Fortree city. -----
---*****-----

Slogan: "The treetop city that frolics with nature".

Traducción: "La ciudad de los árboles altos que juguetea con la naturaleza".

Lo primero que verás será el NPC, y al sur el Mart; en la primera casa noroeste en los árboles, una niña querrá intercambiar su Skitty por un pikachu... Pikachu puede ser hallado en la Safari Zone, de la que no estamos lejos, así que si quieres un skitty puedes intentar atrapar dos o más.

Si vas a la derecha, y entras a la siguiente casa, una mujer anciana querrá jugar contigo; si adivinas bien tres veces dónde tiene una moneda escondida, te dará la TM 10 (Hidden power).

Ahora, si vas a la derecha y bajas las escaleras, verás el Gym, pero no podrás pasar porque alguien o algo no visible está bloqueando la vista.

Ríndete y sube de nuevo, sigue a la derecha, en esa casa hallarás a un chico que está intercambiando cartas con una niña en Mossdeep city. Pero él quiere hallar a su Wingull; cuando estemos allá y veas al Wingull, y le hables de regreso al joven, él te dará el ítem Mental herb.

Si bajas las escaleras y vas más al sur, te hallarás con una tienda donde te venderán varias cosas para tu base secreta. Una de las muchachas te venderá Desks (o escritorios), mientras que la otra Chairs (... o sillas):

Item	Precio
Brick desk	9000
Camp desk	9000
Comfort desk	6000
Hard desk	9000
Heavy desk	6000
Pokémon desk	3000
Ragged desk	6000
Small desk	3000

Brick chair	2000
Camp chair	2000
Comfort chair	2000
Hard chair	2000
Heavy chair	2000
Pokémon chair	2000
Ragged chair	2000
Small chair	2000

Por ahora, sal de esta ciudad por el oeste, entrando a la ruta 120; en esta ruta, que a veces tiene clima lluvioso en el centro, hallarás de nuevo a los entrevistadores, y a dos entrenadores, uno de los cuales se registrará en tu Trainer's Eyes (Bird Keeper Robert).

Ahora, dirígete al centro del puente en esta ruta; aquí te hallarás que hay otra bloqueación invisible; ahí Steven te dará el Devon Scope, con el que identificarás a un Kecleon, que estaba camuflajeado para no ser molestado; atrápalo si quieres, pero podrás hallar otros salvajes algo raramente; ahora con el Devon Scope.. ¿regresamos a Fortree city? Vamos, Fly te va a facilitar la existencia para viajar en Hoenn, así que vamos para allá.

Antes, si surfeas hacia el sur de donde está una Nest Ball, y derrotas al Kecleon que te bloquea el paso, volteando a la derecha antes de pasar el árbol que sirve como base secreta, podrás ver una entrada; si te metes, estarás en Scorched Slab; aquí lo único que hay es la TM 11 (Sunny day); de ahí en adelante parece que no hay más..

Ahora, vamos al lugar donde no podías pasar en Fortree city.

Descubre a Kecleon, y entra al Gym; ahí reside Winona, que se especializa en el tipo Flying; como verás, hay unas barras que te impiden el paso normal, pero si has jugado Puzzles no te será difícil este laberinto; enfrenta a los entrenadores, volteando estratégicamente las barras, y finalmente llega con la pajarera llamada Winona:

Swellow lv. 31 Nrm/ Fly
Pelliper lv. 30 Wtr/ Fly
Skarmory lv. 32 Stl/ Fly
Altaria lv. 33 Drg/ Fly

Al derrotarla, obtendrás la Feather badge, que te permitirá controlar toda creatura menor del nivel 70, y te dejará usar Fly cuando quieras; además obtendrás la TM 40 (Aerial ace).

Ya puedes volar cuando quieras, pero sin embargo, Fly no es un movimiento muy recomendable en batallas profesionales, así que puedes llevarte a un Pelliper que sepa Fly y Surf para ahorrarte ambas HM.

Ahora, regresemos al puente de la ruta 120; crúzalo y ve todo hacia el sur; te hallarás a varios entrenadores en un clima lluvioso; te encontrarás con el Bug Maniac Brandon, que se registrará en tu Trainer's Eyes, y al vencerlo cinco veces te dará el ítem Silver powder. Hallarás estos ítems:

+Full heal.
+Hyper potion.
+Nugget.

Ahora sal por lo más al sur hacia el este, para entrar a la ruta 121.

En ésta al principio hallarás a dos entrenadoras, de las que la Beauty Jessica se registrará en tu TE. Si sigues al este, verás a unos miembros del Team M/A correr hacia Mt. Pyre; luego los perseguiremos. Si sigues caminando, verás el Safari Zone; antes, sigue a la derecha, enfréntate contra el Gentleman Walter para registrarlo en tu TE y agarra el ítem Carbos. Ahora, si quieres ve al este para llegar a Lilycove city, pero por el momento, entremos a:

---*****-----
+5.14- Safari zone. -----
---*****-----

Como verás, por \$500 te darán 30 Safari balls, y 500 pasos libres para ir a donde se te dé la gana; cuando se te acabe una de las dos cosas, terminará tu tiempo; aquí hallarás pokémon como Psyduck, Heracross, Girafarig (hola, Rtg) y el nunca bien ponderado pikachu.

Para atrapar, tienes disponible el acercarte, o el aventar pokéblocks; ojalá hayas hecho varios pokéblocks de distintos colores en Fallarbor, como habíamos acordado antes; si les gusta el color, se distraerán, y es más seguro que acercarte.

Si quieres unos tips, te diré que Safari zone se divide en cuatro partes principales: sureste, sudoeste, noreste y noroeste; en la lista del pokédex podrás hallar la zona específica si el pokémon se obtiene en el Safari zone; un letrero encima te avisará al entrar a otra zona; hay pasadizos que pueden ahorrarte pasos con las dos diferentes bicicletas; puedes aprovechar de atrapar un doduo, entrenarlo, y producir un grandioso skarmory con drill peck.

Hay unos contenedores en los que puedes poner pokéblocks de distintos colores; así, si caminas en el pasto cercano, te saldrán pokémon con naturalezas a las que les guste el color de ese pokéblock; además, ya no huirán tanto como si antes lo hacían; elige bien si quieres un status creciente en específico; para información, ve la sección pokéblocks de "Tips y trucos".

Otra grandiosa ventaja es el poder encontrarte con varias creaturas salvajes con sólo voltear en otras direcciones sin dar pasos; esto te ahorrará si te quedan pocos.

Ten una feliz caza.

Si ya cumpliste lo que querías en Safari zone, o quieres dejar para el final el aumento de tu pokédex, vamos ahora a la derecha, para que entres a:

```
---*****-----  
+5.15- Lilycove city. -----  
---*****-----
```

Slogan: "Where the land ends and the sea begins".

Traducción: "Donde la tierra termina y el mar empieza".

Esta ciudad es muy grande, y alberga muchas cosas; para iniciar, pasarás una casa, y a su derecha, verás el NPC. Entra y haz lo que tengas que hacer si te hace falta.

Si ves al sur del NPC, se halla otro Contest hall, un edificio rojo donde se llevan a cabo los últimos concursos; para que un pokémon pueda ser admitido, deberá tener las Normal, Super y Hyper ribbons correspondientes a la característica en que más se destaquen.

Ya que vimos este Contest hall, ve hacia el norte; ahí, verás el Lilycove Department Store, un enorme y surtido centro comercial que compite contra los de Goldenrod y Celadon de las versiones anteriores de este juego.

Pero, como ves, tu rival está en la puerta... vamos a vencerl@, ¿sí?

_ _ _ Pelea contra rival número 4 _ _ _

+Treecko

Swellow ---- lv. 31

Wailmer ---- lv. 32

Shroomish -- lv. 32

Combusken -- lv. 34

+Torchic

Swellow ---- lv. 31

Shroomish -- lv. 32
Numel ----- lv. 32
Marshtomp -- lv. 34

+Mudkip

Swellow ----- lv. 31
Numel ----- lv. 32
Wailmer ----- lv. 32
Grovyle ----- lv. 34

Después de derrotarla por última ocasión, se irá por fin de tu vista con una buena impresión..

Ya que tienes la entrada libre, puedes explorar la tienda a tu gusto; como ves, venden de casi todo, y puedes ver la lista de ítems en "Listas y Status"; los pisos se dividen en:

2do. piso.- Items de batalla.
3er. piso.- Incrementadores de status.
4to. piso.- TMs (14, 15, 25, 38, 16, 17, 20, 33)
5to. piso.- Decoraciones para tu cuarto y base secreta.
6to. piso.- Bebidas refrescantes.

Una cosa más; antes de que dejemos de hablar de esta tienda comercial, podrás hablar en el lobby (o primer piso) con una de las secretarias; ella te dirá que realizan una lotería cada día; la lotería consiste en un número al azar, que cambiará a diario; ese número, si atina con el número ID de Trainer que todas las creaturas que has capturado tienen registrados, te hará ser el/la ganador (a) de los siguientes premios:

Dos números atinados ---- PP up
Tres números atinados --- Exp. Share
Cuatro números atinados - Max revive
Todos los números ----- Master ball

Si ya cumpliste con todo en este centro, sal y ve a la izquierda; verás el Lilycove Museum; ahí verás varias cosas interesantes, y si exploras en el último piso, verás varios cuadros; en ellos serán pintados los pokémon de tu pertenencia que hayan calificado por primera vez en una característica en específico en los Master rank contest, que antes vimos en esta misma ciudad. ¿Te convendrá llenarlos todos? Te aseguro que sí.

Ahora, corre todo al este al salir de ahí; en la primera casa que veas después del Lilycove Dpt. Store, hallarás la casa del Move deleter; él borrará cualquier movimiento de cualquier pokémon que no desees que tenga, y el servicio será gratis.

Si sigues caminando a la derecha, pasando al miembro del Team Magma/ Aqua, verás a un anciano caminando; el te dará diario una berry.

De donde estás, salta los bordos que están abajo; en la casa que veas, un gordinflón perezoso te dará la TM 44 (Rest).

No podemos hacer nada más aquí, así que tenemos dos opciones a seguir; por lo pronto, regresemos a la ruta 121, iéndonos todo al oeste; ahora, al frente de Safari zone, se halla una especie de puerto; surfea hacia el sur, y sigue derecho, al topar con la pared, ve hacia la derecha hasta hallar una entrada; ahora estaremos en:

+5.16- Mt. Pyre. -----

En el primer piso, te hallarás con tres personas; la anciana te dará el ítem Cleanse Tag, que reducirá tu encuentro con criaturas salvajes; como ves, a la izquierda se halla una salida marcada con tapete rojo, pero iremos por ahí después; por lo pronto, sube por las escaleras al norte de la habitación; sube y cruza los laberintos, derrotando (si quieres) a los entrenadores y evitando caer en los hoyos; al llegar al sexto piso, te hallarás con la Hex maniac Valerie, que se registrará en tu Trainer's Eyes; al sur hallarás la TM 30 (Shadow ball); ahora, a la izquierda de este ítem verás un agujero, en el que tendrás que tirarte; caerás enfrente del ítem Lax Incense, con el que podrás producir un Wynaut al incluirlo en un (a) Wobbuffet en un Day care center. Ahora sigue a la izquierda y avientate por el hoyo de más abajo. Caerás enfrente del Sea Incense, con el que podrás tener un Azurill en el Day Care Center. Sigue tirándote todo el tiempo para regresar al primer piso.

Ahora sí, vamos por la entrada enmarcada por un tapete rojo; saldras en la parte externa del Mt. Pyre; ve dando vueltas hacia el norte; en el camino, puedes desviarte para obtener la TM 48 (Skill Swap) y una Max potion.

Al llegar al mero norte entrarás a la punta del Mt. Pyre; en ella, un camino bloqueado por tres miembros del Team M/ A te llevará a un encuentro con el líder del equipo; él tomará la Blue Orb en la versión Ruby, y la Red Orb en la versión Sapphire, y dejará atrás a sus guardianes, que eran una pareja de ancianos; al hablar con ellos, te dirán una historia sobre Hoenn, y sobre el origen de ambos Orbs; al final, sabrás que es vital que ambos estén unidos, y recibirás el Orb correspondiente a la versión; ahora tienes la misión de salvar al mundo; corre como el viento de regreso a la salida.

Si te fijas bien, al sur de la salida de Mt. Pyre sobresale una pequeña península; si aterrizas en ella, irás a la parte oeste de la ruta 123; la primera mujer que veas te dará la TM 19 (Giga drain) al hablarle; además te hallarás con una entrenadora y un Elixir. Si saltas adecuadamente los bordos, podrás o encontrar un Calcium, o pelear contra la Psychic Jacki, que se registrará en tu Trainer's Eyes. Al ir más al oeste, volveremos a ver la casa del Berry Master.

Ya que estamos aquí, lo que debemos hacer es volar hacia Slateport city, donde se halla la siguiente parte de la historia:

+5.17- El submarino robado. -----

Al aterrizar en Slateport, ve al norte y luego a la derecha; entra en el edificio; ahí volverás a ver al Team Magma/ Aqua, pero esta vez la situación será rápida: Robarán el submarino que sirve como atracción en ese edificio; el Team se alejará bajo la superficie acuática.

Y... eso fue todo en Slateport; volemos de nuevo a Lilycove city; ahora, ve todo al oeste; lo más oeste que se pueda, caminando sobre el suelo acuático de bajo nivel; párate al lado del miembro del Team M/ A, y surfea hacia el norte; verás una entrada; métete y pasemos a la siguiente etapa:

+5.18- Iendo por la Master Ball. -----

Esta es una de las guaridas del Team Magma/ Aqua, y su diseño varía con la versión que juegues. De todos modos, los miembros que peleen contra tí no serán algo difícil de vencer; en el piso hallarás unos teletransportadores que o te llevarán de regreso por donde ya pasaste o te llevarán a lugares con ítems; en el segundo piso hallarás un Max elixir, y si logras teletransportarte a la habitación central, hallarás dos Electrodes, y detrás de ellos un Nugget y la Master ball.

Ya que la tenemos, logra subir al tercer piso donde se halle un estanque con agua; cuando aterrices, te darás cuenta que el submarino empieza a desplazarse debajo del agua, con el líder del Team M/ A, y por el momento no podemos hacer nada para detenerlos.

Hemos concluído con la tarea aquí; ahora sal del escondite; la cueva luego será sellada, pero no habrá problema si conseguiste lo que querías. De nuevo en Lilycove, regresa un poco al sur, donde se hallaba el miembro del Team Magma/ Aqua bloqueando la salida, y surfea hacia la derecha; entrarás a la ruta 124.

La ruta 124 es puro viaje acuático; la primera entrenadora que veas se quedará registrada en tu Trainer's Eyes (Swimmer Jenny), al igual que una pareja de hermanos más al sur de ella (Sis and Bro Rita & Sam).

Más al sureste hallarás la casa del Diving Treasure Hunter; él aceptará Shards que encuentres en tu travesía, y los convertirá en piedras elementales; éste es el cuadro en que convertirá los Shards:

Shard ----- Piedra
Blue shard --- Water stone
Green shard -- Leaf stone
Red shard ---- Fire stone
Yellow shard - Thunderstone

En esta misma ruta, cuando obtengas Dive, podrás explorar en los niveles bajos del océano para luego obtener un Red, Yellow y Blue shard; claro, si quieres hacerlo, no será necesario.

Podrás obtener más tarde más Shards, ya sea en el campo, o atados a pokémon como Relicanth.

De la casa del Treasure Hunter, surfea a la derecha, para entrar a...

```
---*****-----  
+5.19.- Mossdeep city. -----  
---*****-----
```

Slogan: "Our slogan: Cherish POKÉMON!"
Traducción: "Nuestro slogan: ¡Adorar POKÉMON!"

En esta ciudad nos esperan varias cosas; primero, verás que por todo el lado oeste la ciudad está cubierta por suelo acuático de bajo nivel, en el que puedes caminar libremente, como el área acuática de Lilycove.

Al subir por las primeras escaleras, verás el NPC; recupérate si lo necesitas; a la derecha estará el Mart, que vende Net balls y Dive balls, que nos serán útiles para pokémon acuáticos y los que estén debajo de la superficie.

A la izquierda del NPC, se halla una casa en donde un niño adivinará dónde está tu base secreta; puede ser útil si intercambias records con un amigo y no sabes dónde está su Secret base.

Al salir e ir más adelante, si platicas con el joven que está vagando por ahí, te dará una King's Rock, al no hallarle sentido a coleccionar piedras como Steven, y no saber qué utilidad tiene.

En fin, delante de este joven, se halla la casa de Steven; si entras, verás que tiene unas piedras encapsuladas en cristal; al hablarle, te dará por fin la HM 08 (Dive), con lo que podrás bucear para expandir tu travesía; pero como siempre aún no podemos usarlo.

Al norte del NPC, se halla un lugar en el que un hombre adivinará el color de pokéblock que más le gusta al pokémon en el primer lugar de tu party. Es conveniente si quieres ganar en los contest.

Antes de entrar al Gym, ve al mero sureste, para hallarte con una Net ball; si luego vas al norte, al mero norte, encontrarás un hogar donde habita un pescador; si contestas correctamente, te dará el Super rod, la caña más fuerte del juego; puedes ahora incluso pescar pokémon que sólo salgan al bucear, y a dificultades como Feebas, pero dejemos eso para después; regresa de nuevo al sur y voltea un poco a la derecha; en la casa de hasta más al este de Mossdeep, hallarás a la niña que recibe correos de aquél chico que hallamos en Fortree city; al hablarle a la niña y al Wingull, y regresar a Fortree y platicar con el chico, recibirás una Mental herb, que en las batallas evitará el enamoramiento de un pokémon.

Más al norte hallarás el Mossdeep Space center, un lugar en el que se realizan despegues con fin de exploración espacial; además, tratan de determinar la temperatura y el clima, y averiguar más sobre el origen de los pokémon. Un hombre en el primer piso te dará una Sun stone.

Ya vimos todo; ahora vamos al Gym; al entrar, te hallarás con que el suelo está cubierto de flechas que te autoconducirán por el lugar; las flechas rojas pueden ser cambiadas de dirección al tocar los switches a lo largo del lugar; hay varios entrenadores que usan creaturas psíquicas; logra llegar al mero norte, para hallarte con que será una pelea 2-contra-2. Son las líderes Tate y Liza, y usan dos pokémon tipo Rock/ Psychic:

Lunatone lv. 42 Rck/ Psy

Solrock lv. 42 Rck/ Psy

Tal vez no haya mucho problema, tomando en cuenta que Surf abarca a ambos enemigos, pero si estás entrenando a creaturas de bajo nivel, cuidado con la combinación Sunny Day/ Flamethrower de Solrock, y Calm Mind/ Psychic de Lunatone. Al final obtendrás la Mind Badge, que incrementará el Sp. Attack y la Sp. Defense de tus pokémon; además, podrás usar Dive en el campo y recibirás la TM 04 (Calm Mind).

Para sumergirte, necesitarás presionar A en donde veas que el nivel de agua te deja ir más abajo; ya en el fondo, podrás navegar tranquilamente, siendo los límites las formaciones rocosas; para regresar a la superficie, en cualquier lugar que haya luz arriba, presiona B y elige Yes.

Ahora que puedes usar Dive, puedes bucear en la ruta 124, para hallarte esos Shards de los que hablamos, y hallar a pokémon como Relicanth o Clamperl.

Si surfeas al norte de Mossdeep, entrarás a la ruta 125; al mero norte, en el centro, se halla una entrada a una cueva; al sur de ella encontrarás al Sailor Ernest, quien se registrará en tu Trainer's Eyes; si entras a la cueva estarás en:

---*****-----
+5.20- Shoal Cave. -----
---*****-----

No es necesario venir aquí; de hecho sólo venimos para obtener el ítem Shell Bell, que será muy bueno en la Battle Tower cuando acabemos el juego.

Como ves, esta cueva cambia cada seis horas por la marea; si está alta, podrás surfeas a lugares altos, y cuando esté seco el lugar, habrá puertas accesibles al fondo. Te sugiero que revises esta cueva en ambas ocasiones, si tienes tiempo.

El anciano que está cerca de la entrada te dará la Shell Bell si le llevas cuatro Shoal Salts (que están disponibles en la marea baja) y cuatro Shoal Shells (en la marea alta).

Otros ítems que hallarás en la zona rocosa son:

+Rare candy.
+Big pearl.
+Ice heal.

Cuando la marea está baja, el único hombre dentro que halles, te dará la Focus band, que puede evitar que un pokémon sea derrotado al dejarle 1 HP en un movimiento mortal, al tenerlo pegado a él.

Cuando veas una piedra gigante, cerca de este hombre y sólo en la marea baja, empújala con Strength hacia la derecha; así te abrirás paso a una entrada al sur hacia una caverna de hielo, donde si tienes la suficiente estrategia al deslizarte sobre el piso resbaloso hallarás los ítems Nevermeltice (que incrementa los movimientos tipo Ice) y la TM 07 (Hail). También podrás hallar al pokémon Snorunt.

Lo mejor de aquí es que puedes hacer cuantos Shell Bells quieras, uno por día; los Shoal Salts y Shoal Shells se renovarán diario.

Hemos acabado aquí; si ya tienes tu Shell Bell, es hora de ir por otro ítem, que te permitirá evolucionar a Clamperl. Vuela a Dewford town, y surfea en los límites del este; cruza la ruta 107, y llega a la 108, donde en el centro hallarás la entrada a:

---*****-----
+5.21- Abandoned ship. -----
---*****-----

Mientras prograses en el barco, verás que hay muchas puertas en las que puedes entrar y encontrar ítems; además hallarás a varios entrenadores, que te harán ver que no es necesariamente un barco abandonado. Hallarás estos:

+Harbor mail.
+Revive.
+Dive ball.
+Escape rope.

Si logras llegar al segundo piso, subiendo las escaleras externas, llegarás a un cuarto donde un científico te dice que busca un Scanner para el Capitán Stern, ya que lo necesitan para continuar sus estudios y construir el barco. En este mismo cuarto hallarás la Storage Key, la cual abrirá una puerta hallada a la derecha del piso subterráneo, donde hallarás la TM 13 (Ice beam).

En el mismo piso, verás un cuarto con tres puertas al sur; en la de enmedio

se halla una zona hundida, en la que podrás usar Dive; al sumergirte, avanza todo a la izquierda, metiéndote en la entrada de adelante; en este cuarto, presiona B para regresar a la superficie, y encontrar una zona con más cuartos.

Estos cuartos despedirán brillos en el suelo cuando entres, y si los memorizas puedes hallar ítems o basura, y entre esos ítems estarán las llaves para los otros cuartos; los ítems que hallarás son:

+TM 18 (Rain dance)

+Water stone.

+Luxury ball.

Colecta las llaves que puedas, para ir consecutivamente abriendo las puertas, y en el cuarto del mero sur al centro, hallarás el Scanner.

Si ya terminaste con todo aquí, vuela a Slateport city, y ve al edificio de más al noreste, donde el Team Magma/ Aqua robó el submarino. Ahí hallarás al Cpt. Stern, quien recibirá el Scanner y a cambio te dará a elegir entre un Deepseascale y un Deepseatooth.

El Deepseatooth duplica el Special Attack de Clamperl, y lo evoluciona en Huntail al intercambiarlo con otro amigo. Y el Deepseascale duplica su Special Defense, y lo evoluciona en Gorebyss al intercambiarlo.

Ya que concluimos ambas misiones, vuela de nuevo a Mossdeep City; camina hasta lo más sur, surfea regresando a la ruta 124, y sal de ella por el lado sur. Ahora estarás en la ruta 126.

Como ves, en esta ruta acuática se halla una enorme circunferencia central de agua profunda; si buceas, verás que hay una extensa cantidad de algas marinas, y si vas a la parte de más abjo de esta circunferencia, hallarás una entrada; al meterte, estarás en un cuarto acuático donde al salir a superficie llegarás a:

```
---*****-----  
+5.22- Sootopolis city. -----  
---*****-----
```

Slogan: "The mystical city where history slumbers"

Traducción: "La mística ciudad donde la historia descansa"

Si surfeas al norte, lo primero que verás será el Gym; pero.. está cerrado.. el líder de éste, Wallace, no se halla por el momento.

Como ves, esta ciudad está rodeada por un límite de paredes blancas, pues se halla en los límites de un volcán, volcán que lleva el nombre de Cave of Origin.

Del gimnasio, verás que la ciudad se divide en dos partes; una se accesa por la izquierda, y otra por la derecha; si vas por la derecha, hallarás el NPC; en la siguiente casa al norte y a la derecha, una mujer te dará la bienvenida a Sootopolis, y te dará una Wailmer doll como souvenir.

En la siguiente casa al norte, dos hermanos estarán discutiendo sobre si Shroomish puede ser más grande que Barboach; ambos tienen un récord de 15.7 pulgadas para cada uno, y si les demuestras que hay pokémons más grandes, llevándoles un Shroomish o Barboach más grande, te darán un Elixir como recompensa... sí, un Elixir, una grandiosa recompensa -_-...

Ahora, si vas a la parte izquierda, entre otras cosas, hallarás el Mart, y en la casa de más al mero norte, un luchador te dará la TM 31 (Brick break), que contiene un movimiento que romperá barreras como Reflect y Light screen en batalla.

También podras llegar a la entrada de Cave of Origin, pero no puedes entrar por el significado que tiene para los habitantes.

Más abajo una niña te hablará sobre el nombre que le dieron sus padres, y al conversar contigo te dará dos berries del tipo 2 al azar; entre ellas, la Figy Berry.

Parece que es todo por el momento, pero más tarde regresaremos a esta ciudad para concluir con algunas cosas en el juego.

Antes de irnos, asegúrate de tener en tu party un pokémon con Strength y uno con Rock smash; si ya estás listo, vámonos.

Ahora, salgamos de Sootopolis por donde entramos, para volver a la ruta 126; sal de esta ruta por la derecha, para entrar a la 127; esta también es pura ruta acuática; justo arriba, al entrar a esta ruta, te hallarás a un entrenador, y más adelante un Zinc; al mero sudoeste de la ruta, en la pequeña zona profunda, podrás bucear para alcanzar un Carbos. En otras partes, en las profundidades, obtendrás ítems como un Heart Scale al presionar A en las piedras blancas.

Ahora, sal por el sur, para llegar a la ruta 128; vete surfeando hasta mero abajo; hallarás a la Triathlete Katelyn, que se registrará en tu Trainer's Eyes; después de pelear con ella, sumérgete en las profundidades.

Verás un poco más adelante una entrada; al meterte, verás un submarino... ¿ya adivinaste qué vamos a hacer? Sube a la superficie, porque ahora estaremos en:

```
---*****-----  
+5.23- Seafloor cavern. -----  
---*****-----
```

Estás en Seafloor Cavern. Entra a la cueva. Ve por el camino derecho, y destruye los trozos de rocas con Rock Smash; empuja las piedras para abrirte camino al norte, donde dos miembros esperan pelear contra tí. Entra por la puerta de mero adelante.

Estarás en un cuarto con ocho bloques de rocas, que forman caminos perpendiculares, los cuales están bloqueados por piedras; hazte camino por ellas, y métete por cualquiera de las dos puertas de adelante.

Hallarás otro camino bloqueado por más rocas; mueve cada hilera para los lados para abrirte el paso; hallarás a un (a) Grunt del Team Magma/ Aqua. Al vencerlo, te dirá información de lo que estamos a punto de hacer.

Entra en la puerta del norte, para hallar más rocas; deshazte de las hileras al mover dos piedras hacia adelante y la del centro para un lado. Llegarás a un cuarto con niebla.

Camina al este para hallarte la TM 26 (Earthquake) y luego ve al sur; al llegar a mero abajo, verás una piscina de lava (Ruby)/ agua (Sapphire) donde descansa un monstruo. El líder del Team Magma/ Aqua te bloqueará el paso, y tendrás la última batalla contra este equipo.

No será difícil; al vencerlo, el Orb que llevas empezará a resplandecer, y el monstruo despertará y reaccionará al color del Orb que llevas; la niebla desaparecerá y con ella Groudon/ Kyogre.

Maxie/ Archie recibirá una llamada de sus miembros, diciéndole que la temperatura ha cambiado muy drásticamente.

Regresarás a la ruta 128. Steven, junto con Archie/ Maxie, verán el estrago causado por el despertar del monstruo. El Team se irá al ver lo que ha provocado, y Steven te dirá la cliché frase de salvar a Hoenn y el mundo; también que te espera en Sootopolis, en la entrada de Cave of Origin, y se irá volando; ahora, hay una de dos:

- En Pokémon Ruby, una música psicodélica, acompañada de un suelo destellante por los fuertes rayos del sol, inundarán todo lo que comprende de Lilycove a Sootopolis. Por cierto, la luz que emite la pantalla es muy fuerte si la ves en la noche en un Game Boy Advance SP.

- En Pokémon Sapphire, la misma música psicodélica al estilo unown se verá acompañada de una fuerte tormenta que cubrirá todo lo que va de Lilycove a Sootopolis.

En ambos juegos, corras, camines, andes en bicicleta o surfees, esa psicópata musiquita no parará, a excepción de entrar a casas o a modo de batalla.

Vayamos preparándonos para atrapar a ese monstruo y parar esa extravagante música; vuela a Sootopolis; como verás, toda casa está cerrada, y los habitantes han desaparecido por el fuerte clima. Ve a la entrada de Cave of Origin, donde Steven te estará esperando con su amigo Wallace. Por fin, entra a la cueva y prepárate porque estaremos:

```
-----  
+5.24- Atrapando a Groudon/ Kyogre. -----  
-----
```

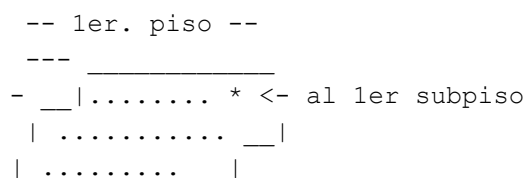
Espera... antes de seguir... necesitaremos lo siguiente:

- +Revives (cuantos quieras)
- +15 Timer balls (o cuatro, si no tienes presupuesto)
- +Un pokémon con Sleep powder/ Yawn.
- +Y opcionalmente, un pokémon fuerte con False swipe.
- +También opcionalmente, un pokémon con Haze.

Aquí hay dos opciones: o eres más fuerte o eres más débil; yo tuve pura suerte de atrapar a Groudon, y la suerte no va con la estrategia, así que ya veremos si puedes.

No necesitas Flash; los pisos son muy similares entre sí, con forma de semi-círculo; si te sirve, ahí va un diagrama:

- * Escaleras
- ° Items
- Pared
- . Piso



```

| ..... _|
| ..... |
| ..... |____
|_ ..... |____
- |_ ..... |
-- |____ ^Entrada_|

```

```

-- 1er. subpiso --
-- _____
- | ..... ^ Entrada
- | ..... |
- |____ ..... |
----- |____ ..... |
----- |____ ..... |
----- | ..... |
----- | ..... |
2do. sub - _| ..... |
| * <-| -- | ..... |
| ... |____| ..... |
| ..... |
| ..... |____|
|____ ..... _|
-- |____|

```

```

-- 2do. subpiso --
-- _____
_| ..... |_
| ..... |
| ... _| |____ ..... |
| .. | | ... |
|_ ^ Ent. | ... |
|____ | ..... |
- |____ | ..... |
| * <- 3er. subpiso . _|
|____|

```

```

-- 3er. subpiso --
-- _____
- | ° <- HM 07 . |____
_| ..... ^ Entrada
| ..... .. |
| ..... _| ----- |____|
| ... |____
| ..... |
|____ ..... |____
- | . * 4to. subpiso (Groudon/ Kyogre)
- |____|

```

Mientras avances, te darás cuenta que el monstruo va haciendo relajo al dar ciertos pasos; en el tercer piso obtendrás la HM 07 (Waterfall) y como

siempre no la podemos usar por el momento.

En el cuarto subpiso, te hallarás a Groudon en un lago de lava/ Kyogre en un lago de agua (...); al acercarte al lado sur del charco, el monstruo dará unos pasos hacia tí y empezará la pelea (con una rara música, por cierto).

Ahora, como ambos son diferentes:

```
*****  
- GROUDON -  
*****
```

Groudon, de nivel 45, y tipo Ground, tiene el siguiente moveset:

```
+Fire blast.  
+Earthquake.  
+Bulk up.  
+Slash.
```

Lo más conveniente en este caso es una Timer ball; sólo duérmelo o haz lo posible para bajarle su HP; Fire blast puede darte problemas, o su repetido uso de Bulk up (que con Haze borras por completo lo que ha logrado).

```
*****  
- KYOGRE -  
*****
```

Kyogre, de nivel 45, tipo Water, tiene este moveset:

```
+Calm mind.  
+Ice beam.  
+Hydro pump.  
+Body slam.
```

No sé realmente qué recomendarte. A diferencia de Groudon, que tiene Fire Blast, lo mejor que te recomendaría sería un Shedinja... porque Kyogre NO LE PUEDE HACER NADA. Además, Nincada aprende False Swipe por ahí de los niveles 40-45, y, si lo haces bien en el Day Care center, puede con Swords dance; sólo que trata de no eliminar a tu objetivo.

Para ambos, no es necesaria la Master Ball, y, de hecho, ni siquiera es necesario atraparlos, pero... ¿quién no querrá uno?

Listo, ya lo tienes. Y ahora, el clima y la música psicodélica ha desaparecido para nunca volver. Steven estará feliz por tí, y Wallace sabrá que con esa habilidad no será difícil obtener tu última medalla... a propósito, eso es lo que sigue:

```
---*****-----  
+5.25- La última medalla. -----  
---*****-----
```

Dirígete al antes cerrado Gym de Sootopolis.

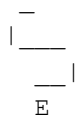
Como ves, tienes que estrellar todos los cristales en el piso, y detenerte justo enfrente de la hilera de hielo, para que aparezca una escalera.

Si pisas un cristal dos veces, te vas pa' bajo.

Si jugaste Zelda Oracle of Seasons, no habría problema, pero como algunas personas me lo han preguntado, aquí va la clave:

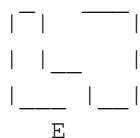
En la primera zona:

E - Entrada



(Por si no entiendes los signos) Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda. Arriba, Derecha.

En la segunda:



Izquierda (x 4), Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha (x 3), Abajo Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda hasta las escaleras.

En la última:

...Ugh.. con signos es cansado... mejor las direcciones:

De la entrada: Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Izq, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Izq, Arriba, Izq, Arriba, Arriba, Arriba (como Speedy González...) Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha

y por fin.. después de fastidiar el Control pad, habla con Wallace, el líder con experiencia en tipo Water; su equipo:

- Luvdisc, lv. 40 Wtr
- Whiscash lv. 42 Wtr/ Grd
- Sealeo lv. 40 Ice/ Wtr
- Seaking lv. 42 Wtr
- Milotic (suertudo) lv. 43 Wtr

Cuidado con Attract, Water pulse y Earthquake.

Al vencerlo, obtendrás la Rain Badge, la última Badge que te permitirá usar Waterfall, y controlar cualquier pokémon; también recibirás la TM 03 (Water pulse) que puede confundir al enemigo.

Ya con esta medalla, podemos usar Waterfall para acceder a nuevas áreas. Ve de nuevo a Rustboro o Fallarbor, y llega a Meteor Falls de nueva cuenta, para ir:

```

---*****-----
+5.26- Por un Dragon Fang. -----
---*****-----

```

En el primer piso, donde discutieron el profesor Cozmo y el Team Aqua/ Magma, verás un nivel de agua donde puedes surfear; házlo, y ve al norte; sube la cascada con Waterfall y métete a la entrada.

Aparecerás en un cuarto donde sólo puedes bajar unas escaleras; ya abajo, ve por el oeste y luego al norte, y sube de nuevo las escaleras. Estarás en

frente de una pareja de ancianos (Old couple John & Jay) quienes se registrarán en tu Trainer's Eyes. Ahora, sube los niveles, para llegar con otro entrenador de rojo, y es el Dragon tamer Nicolas, quien también quedará registrado. Si lo vences cinco veces al acudir cuando te pida batalla, habla con él para recibir el Dragon fang. Las cinco veces debe tener pokémon más fuertes o nuevos.

Lo único que nos queda es bajar las escaleras que estaban más al sur de donde está la pareja de ancianos. Al estar de nuevo en el piso de abajo, surfea para el norte, donde verás otra entrada, que te dará acceso a la TM 02 (Dragon claw). Sal de nuevo y surfea al sur para hallar una salida donde hallarás un PP Up.

Hemos hecho todo aquí. Sal de Meteor Falls. Regresa a Mossdeep city.

¿Recuerdas el lugar donde estaba el submarino que robó el Team Aqua/ Magma? Sí, en la ruta 128. Bueno, regresa ahí, sin entrar y ve al sur, para entrar en la ruta 129.

Esta ruta es pura agua, y ni siquiera es importante; solo hallarás a cuatro tristes nadadores que pelearán contra tí. Sigue hacia la izquierda.

Ahora estarás en la ruta 130; verás que es más y más agua, con dos infelices entrenadores que te retarán, pero esta ruta puede a veces tener una isla muy extraña, de la que hablaremos en dos capítulos.

Sigue a la izquierda, y estarás en la ruta 131; ¿adivinas? Es más agua. Pero esta vez hay cuatro entrenadores más, y una pareja de hermanos. Si sigues a la izquierda, después de tanta agua, llegarás a:

```
---*****-----  
+5.27- Pacifidlog town. -----  
---*****-----
```

Slogan: "Where the morning sun smiles upon the waters"
Traducción: "Donde el sol mañanero sonríe sobre las aguas"

Esta pequeña población está formada por varios islotes de madera, unidos por puentes hundibles al caminar en ellos; al centro hallarás el NPC.

La casa del sudoeste alberga al hermano menor del presidente del Pokémon Fan Club (en Slateport city), quien al hablarle checará al pokémon en primer lugar de tu party, y si ve que está muy atraído a tí, te dará la TM 27 (Return) que tiene un poder mucho mayor con un pokémon identificado con su entrenador. En cambio, si ve que te odia, te dará la TM 21 (Frustration) que es lo contrario de Return.

El hombre te dará una de estas TMs por semana, así que puedes volver por más.

La casa al sur, en el centro, pertenece a una mujer cuya ansiedad es tener un Bellossom, y te ofrecerá su Corsola (que tiene un Tropic mail) por él. Corsola no es tan difícil de ver como gastar una Sun stone en Bellossom, pero es tu desición.

Finalmente, la casa del sureste es donde un señor te avisará diario si ve la misteriosa Mirage Island; según los habitantes de Pacifidlog, la isla se ve cuando la luna está triste (?). Pero, también se dice que se ve por pura suerte, o porque se sumerge en el mar indefinidamente.

Pero en realidad, cada día el juego le asigna a cada uno de tus pokémon un número al azar que no es posible conocer. Si ese número es idéntico al asignado al señor, la isla estará disponible. Si tienes la suerte de

+5.30- Victory road. -----
---*****-----

Este lugar está algo difícil; si quieres evitarte problemas, necesitarás Waterfall y Flash, pero no son muy necesarios que digamos. Lo que sí será de importancia será Surf, Strength y Rock Smash.

De la entrada, vete al norte, hasta topar con un segundo bloque de piedra, que puede subirse por unas escaleras. Luego, cruza el puente a la izquierda. Sube derrotando a la entrenadora, y baja las escaleras.

En este piso, mueve primero la piedra de la izquierda, pasa el corredor y luego empuja la de abajo; si rompes las piedras de arriba, moviendo las piedras para abrirte paso y sigues tu camino, llegarás a un PP Up; pero si quiebras la de abajo, irás por el camino correcto. Sube las escaleras y cruza el puente a la derecha; si vas para arriba, y usas Strength en ambas piedras, podrás hallar un Full restore; pero vete para el sur; hasta lo más abajo, baja esa escalera.

En este piso, el más bajo de Victory road, ve al norte, derrotando a la entrenadora, y surfea; si no tienes Waterfall, ve al norte y cruza toda la sección del puente, y luego déjate llevar por la cascada para subir las escaleras en el centro del agua.

Pero si sí traes Waterfall, monta la cascada; si aterrizas en la tierra de arriba te hallarás un Full heal y... ¿recuerdas que vencimos a la familia de la V de Victoria al norte de Mauville? Bueno, pues aquí hallarás al que falta de ser vencido de esa familia. Al derrotar a Vito, podrás decir que has derrotado al clan Winstrate; ahora baja y sube las escaleras del centro.

Estarás de nuevo en el piso intermedio. Ve al sur, y rompe la piedra de más arriba, empuja la roca hacia abajo, y rompe la piedra de abajo. Ve al norte y sube las escaleras.

Finalmente, cruza el puente y vete todo al norte... verás la salida de Victory road, pero el aclamado Wally se te aparecerá y te retará a una última batalla; ya tiene a su Ralts evolucionado a Gardevoir, y lo acompaña de varios otros pokémon, pero no será difícil después de todo lo que has hecho.

Al ganarle, Wally se quedará ahí parado; sal de la cueva...

Estarás de nuevo en Ever Grande city; todo lo que queda es ir al norte, pasando los arcos en la estructura, y verás un edificio enorme al llegar.

Dentro se hallan juntos un Mart y un lugar para recuperar la salud de tu party; son las clásicas últimas reparaciones en toda versión de Pokémon.

Ahora en el mapa podrás volar a las dos partes de Ever Grande city; Pokémon Center será para ir a la entrada de Victory road, y Pokémon League para volar a esta parte.

Regresando a donde estamos, dos sujetos en el centro checarán que tengas las ocho medallas, y se apartarán al comprobarlo. Ahora serás libre para enfrentar a la Pokémon League.

---*****-----
+5.31- Enfrentando a la Pokémon League. -----
---*****-----

Siendo la primera vez que nos enfrentamos a esta elite, te puedo decir que tendrás un gran reto si tienes tu party entre los niveles 45-50, por si quieres guardar participantes para la Battle Tower.

No es imposible ni muy difícil, pero Ice beam te facilitará muchísimo las cosas en la antepenúltima pelea; dejemos de hablar, vamos a la elite.

Cuando entres, sube las escaleras intermedias; entra en la puerta y llegarás frente al primer retador. Él tiene una party especializada en el tipo Dark. Su nombre es:

//////////
- Sidney -
//////////

Sidney es el primer contrincante; se especializa en el tipo Dark; Blaziken ganaría mucha experiencia en esta batalla; también los tipo Bug tienen una gran ventaja por su multiplicador en Shiftry y Cacturne. En fin, su equipo es:

+ Mightyena, lv. 46

Ataques:

Sand-attack
Roar
Take down
Crunch

+ Shiftry, lv. 48

Ataques:

Fake out
Swagger
Double team
Extrasensory

+ Cacturne, lv. 46

Ataques:

Cotton spore
Needle arm
Faint attack
Leech seed

+ Sharpedo, lv. 48

Ataques:

Swagger
Slash
Surf
Crunch

+ Absol, lv. 49

Ataques:

Snatch
Aerial ace
Swords dance
Slash

Al ganarle, se abrirán las puertas a tu siguiente oponente:

//////////
- Phoebe -
//////////

Parece que a esta le gustó mucho Lilo & Stitch, ¿verdad? Esta mujer se especializa en los tipo Ghost, por lo que será útil pokémon tipo Normal y Dark, aunque los ataques Normal no les hará daño; Dusclops tiene una alta defensa,

y el segundo posee Earthquake y Ice beam.

+ Dusclops, lv. 48

Ataques:

Future sight

Curse

Confuse ray

Shadow punch

+ Banette, lv. 49

Ataques:

Spite

Will-o-wisp

Shadow ball

Faint attack

+ Sableye, lv. 50

Ataques:

Psychic

Shadow ball

Faint attack

Attract

+ Banette, lv. 49

Ataques:

Psychic

Toxic

Shadow ball

Skill swap

+ Dusclops, lv. 51

Ataques:

Ice beam

Shadow ball

Confuse ray

Earthquake

Al vencerla, procederás a la siguiente pelea:

//////////

- Glacia -

//////////

Esta tipa parece una Heidi versión crecida, ¿no crees? =D; se especializa en el tipo Ice, y Blizzard puede ser peligroso y a la vez motivo de risa.

+ Glalie, lv. 50

Ataques:

Hail

Light screen

Ice beam

Crunch

+ Sealeo, lv. 50

Ataques:

Surf

Ice ball

Hail

Body slam

+ Sealeo, lv. 52

Ataques:

Hail
Blizzard
Attract
Dive

+ Glalie, lv. 52

Ataques:

Hail
Shadow ball
Ice beam
Crunch

+ Walrein, lv. 53

Ataques:

Surf
Body slam
Blizzard
Sheer cold

Al vencer a esta tipa, seguirá:

//////////
- Drake -
//////////

Este ex-capitán fluvial posee un equipo que puede debilitarte mucho si tu equipo anda apenas por los niveles 50, y más sin movimientos Ice o Dragon. Este es, pues, el grupo que maneja, que es muy vulnerable a Ice Beam y Blizzard:

+ Shelgon, lv. 52

Ataques:

Rock tomb
Dragon claw
Protect
Crunch

+ Altaria, lv. 54

Ataques:

Dragon dance
Dragonbreath
Take down
Refresh

+ Flygon, lv. 53

Ataques:

Sandstorm
Dig
Dragonbreath
Fly

+ Flygon, lv. 53

Ataques:

Dragonbreath
Flamethrower
Sand-attack
Crunch

+ Salamence, lv. 55

Ataques:

Dragon claw
Crunch
Flamethrower
Fly

Al derrotarlo, seguirá, como siempre, el campeón de la Liga:

//////////

- STEVEN -

//////////

No es que sorprenda mucho, pero, ¿te lo esperabas?

El colector de piedras te pide demostrar la habilidad que mostraste con Groudon/ Kyogre, y te invita a esta última pelea, contra su equipo basado en... bueno, en realidad, algo variado como Gary en la versión Red y Red en las versiones metálicas:

+ Skarmory, lv. 57

Ataques:

Toxic
Steel wing
Aerial ace
Spikes

+ Claydol, lv. 55

Ataques:

Light screen
Ancientpower
Reflect
Earthquake

+ Aggron, lv. 56

Ataques:

Earthquake
Thunder
Dragon claw
Solarbeam

+ Cradily, lv. 56

Ataques:

Confuse ray
Sludge bomb
Ancientpower
Giga drain

+ Armaldo, lv. 56

Ataques:

Slash
Ancientpower
Aerial ace
Water pulse

+ Metagross, lv. 58

Ataques:

Earthquake
Meteor mash
Psychic
Hyper beam

Ahora sí, has ganado; tu rival, al final de la pelea, irá a avisarte algo sobre el campeón, pero cerrará la boca cuando vea que la pelea ya ha concluido. El profesor Birch también irá a decirte un rollo psicológico, y a calificar tu pokédex. Luego, Steven y tú pasarán al Hall of Fame, un salón con azulejos reflejantes (que quisiera unos en mi casa) donde la party que derrotó al campeón es registrada. Verás a tu equipo salir en pantalla, y para celebrar caerá algo del internacionalmente famoso confeti.

Ahorá verás los créditos rodar, en una pantalla que se ve bien animada; se ve que sí quisieron evolucionar en la presentación del juego. Algunos pokémon registrados en tu pokédex saldrán en el proceso.

Al acabar, y ver el "The End" en pantalla negra, el juego será reseteado, y si vuelves a jugar, aparecerás en tu casa; al bajar, Norman, tu padre, hablará contigo y te dará un ticket para viajar en el "lujoso" crucero S.S. Tidal. Es un regalo de Mr. Briney, el anciano que te llevó a Dewford town y Slateport city; luego, Norman regresará a su gimnasio; en la televisión, avisarán que fue visto un pokémon raro, pero no dicen la localización, así que no importa.

Ahora sí, se puede decir que acabaste el juego, literalmente. Ahora tendrás una estrella en tu Trainer's Card. ¿Qué? ¿Acaso dijiste...?

```
---*****-----  
+5.32- ¡Ya gané! Y ahora... ¿qué? -----  
---*****-----
```

Bien, quedarían varias cosas, como las secciones que siguen ahorita, y las de la próxima actualización, pero aquí hay unas cuantas cosas menores, que tal vez pasarías desapercibidas si no te las dijera:

+ Televisión +

Siempre que veas, en un hogar, que la televisión da flashazos, es porque hay algo que puedes ver; ya que eres el/la campeón/campeona, no sólo saldrán al aire informes de tí ganando un Contest o tu desempeño ante la pareja de entrevistadores. Estos son los siguientes programas que pueden salir, no dejes de ver la tele si ves que hay algo en ella:

- "POKÉMON NEWS", es un programa que informará que una colonia grande de pokémon raros han llegado a una ruta en especial; puede dar provecho si no has logrado capturar un Skitty o Ralts. Lo malo es que no aplica pokémon del Safari Zone, ni al siempre maldecido y difícil Feebas. El tiempo que tienes es casi una hora para aprovechar.

- Comerciales, del Energy Guru en Slateport, que venderá sus productos (Protein, Calcium, etc.) a mitad de precio.

- Comerciales, del Mauville Game Corner, los premios por ganar serán de mayor valor monetario.

- Y más comerciales (como los canales de televisión abierta de la vida real) de la tienda departamental de Lilycove; venderán varios ítems en el techo con ofertas.

+ Base secreta +

Si tienes amig@s con el juego, al usar Mix Records, en el interior de la base secreta que fue intercambiada podrás jugar contra esa persona, con la party que tenía en el momento de intercambiar contigo.

+ Lilycove Motel +

En Lilycove se halla un hotel, en el que si bien antes estaba ya casi en bancarrota, ahora ha sido elevado a esperanzas por un grupo que se hace llamar "GAME FREAK"; como te imaginas, sí, es como los desarrolladores del juego en Celadon city de las versiones Red y Blue. Podrás "conocer" a algunas personas que hablarán del juego, y en especial, como en el pasado, un hombre te dirá que tiene un premio para tí si llenas tu pokédex con al menos 200 pokémon... y adivina.. sí, es un diploma muy bien adornado.

+ Tu (reducido) club de fans +

De nuevo en Lilycove, en otro lugar, hallarás un centro donde se reúnen admiradores de entrenadores fuertes y populares.

¿Qué? ¿Esperabas tener tantos como Linkin Park o Uff (vaya diferencia..)? No, son sólo tres-cinco tipos que te admirarán por haber derrotado a Steven; sin embargo, otras personas arriba admirarán más a líderes de gimnasio... vaya incrédulos, ¿no? =)

No, no recibes nada, pero al menos.. ¡ya tienes fans! Cualquiera persona es feliz al saber que otros lo admiran (como yo al hacer esta guía ;D)

+5.33- Iendo por Lati@s. -----

Bueno, ahora sí, esto va a estar casi tan desesperante como Feebas, pero con paciencia lo lograremos, ¿ok? Primero, necesitas volar lo menos posible; luego cambia y cambia de ruta y aprovecha para buscar algún pokémon que nunca te detuviste a buscar (menos en el Safari Zone); Latios/as saldrá al azar, y, de hecho, a la manera de Entei, Suicune y Raikou en las versiones metálicas por lo que también te recomiendo usar Repels teniendo a un pokémon nivel 39-43, capaz de hacerle daño o dormirlo o evitar que escape. Puede salir en el pasto normal, mientras surfeas, en la arena de la ruta 111, y mientras buceas con Dive.

Latios o Latias estarán al nivel 40. Si el pokémon en tu tope es muy rápido, tendrás oportunidad de dañarlo lo más que puedas, sin eliminarlo.

Una vez que pelees contra él/ella, y que hayan huído de batalla, podrás ver su localización en el pokédex. PERO, el truco es que siempre que cambies de ruta o ciudad, él también cambiará, generalmente a un lugar cercano.

Te pondré un ejemplo:

Digamos que este es un mapa representativo de Mauville city:

```
- -| | - -  
___| |___  
___ o ___  
- -| | - -  
- -| | - -
```

Mauville es la o, y sus cuatro salidas son las barras a los lados; digamos que Lati@s ves que está en la ruta de arriba de Mauville; NO VUELAS a la ciudad, corres o llegas en bicicleta (no te preocupes, si lo persigues vas a llegar a esta posibilidad).

Cuando ya estás en la ruta de arriba, y vuelves a ver el pokédex.. ¡sorpresa! cambió a la ruta de abajo de Mauville (que es la 110)

Ahora bien, como ya sabes que iendo sólo vas a perder el tiempo, dirígete a cualquier otra de las dos rutas que quedan, y ve el pokédex; si está donde tú ¡felicidades! Ya puedes ver una vez más a Lati@s.

Pero si se aleja de tí, persíguele, y juega con él/ella regresando una y

otra vez entre rutas, para ver si le atinas.

En fin, tal vez necesites hallarl@ tres veces, para hacerle False Swipe (mejor con Zangoose), y luego dormirl@ con Sleep powder o Hypnosis o Sing o lo que sea; sólo asegúrate de que el usuario sea más rápido que tu presa.

Básicamente es eso; sólo aparece una vez; si l@ eliminas, desvaneces toda esperanza de tenerl@; claro, si es que grabas al eliminarl@.

+5.34- La esposa del Berry Master. -----

La esposa de este señor (en la ruta 123) te pide que le digas una frase remarcable de dos palabras; aunque puedes poner cualquier cosa, si dices algo exactamente te dará berries muy raras. Ya que ganaste la POKÉMON League, tienes nuevas palabras en tu vocabulario. Esta es la lista:

- Spelon Berry --- Great Battle
- Pamtre Berry --- Challenge Contest
- Watmel Berry --- Overwhelming Latias
- Durin Berry ---- Cool Latios
- Belue Berry ---- Super Hustle
- Azar de varias - Casi cualquier frase con sentido

(gracias, julio933)

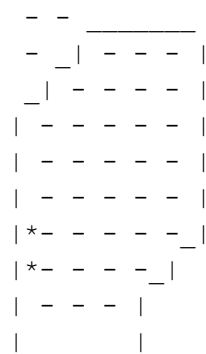
Claro, para poner Latios o Latias, necesitarás haberlos al menos visto. Otra berry especial sería la Lum Berry, y puedes también obtenerla en Lilycove con el anciano que está por el centro departamental.

+5.35- Sealed Chamber. -----

Esta es la cueva donde abres las puertas que bloquean tu paso a los Regis. Para llegar a ella, necesitas primero estar en Pacifidlog Town. Ya ahí, surfea al este para entrar a la ruta 132; antes de entrar a las corrientes fuertes (que te guían aunque no quieras), vete a las de más abajo.

Llegarás a una islita con un karateca entrenador; luego, surfea de nuevo por la derecha, y llegarás a un islote de suelo acuático con más agua en el centro; ahí puedes hallar a Horsea; pero no vinimos por él.

Ahora, vete a la esquina de más abajo a la derecha, y surfea de nuevo; pasarás por un pequeño corredor, que te llevará a una zona muerta con dos nadadoras; ve de nuevo a la derecha, para llegar a más rocas; de ahí, ve de nuevo por la derecha a surfear, para entrar a un pequeño islote de agua, y desierto. Así es como creo debería estar:



Los asteriscos son los dos lugares de los que puedes aventarte a surfear; llegarás a una zona donde puedes bucear, usa Dive y vete todo, todo al sur, hasta que veas una pequeña zona con puntitos; enfrente de ellos, sube a la superficie; estarás en Sealed Chamber; como ves, hay columnas de piedra; cuando presionas A, ves unos puntos en pantalla; es el alfabeto Braille, y puedes hallar una lista en esta guía más abajo. En fin, el abecedario está colocado así:

ABC - DEF - , (coma)
GHI - JKL - . (punto)
MNO - PQRS
TUVW - XYZ

Puedes usar eso como guía; al mero norte de este cuarto, se hallan más puntos, y al descifrarlos nos dice que usemos Dig en ese lugar. Usa Dig, para que se abra un agujero, y entra...

¡O_o! Ahora verás más montones de piedra, regados en un cuarto a manera de círculo. Juntas te dan un mensaje; podrías usar la lista que ya mencioné de "Listas y Status".

En resumen todas esas lápidas sólo te dicen que debes llevar un Relicanth en el primer lugar de tu party, y un Wailord en el último; ahora, toca la lámina del mero frente, y al quitarse el suelo temblará un poco, y te dirá que algo se ha abierto.

Has abierto las cuevas en Hoenn que albergan a los tres Regis, es hora de ir por ellos; difíciles no están, cabe decir.

---*****-----
+5.36- Ancient tomb. -----
---*****-----

Este lugar está en el sur de la ruta 120, cerca del Bug Maniac de tu Trainer's Eyes. Al entrar, verás que otra puerta con más alfabeto Braille te bloquea el paso; si traducimos lo que dice, en resumen te indica que vayas al punto central del cuarto donde estás; ya que estés ahí parad@, usa Fly, y la puerta se abrirá; ahora pasa y toca a Registeel, para apalearlo o atraparlo, según deseas.

---*****-----
+5.37- Island cave. -----
---*****-----

Para llegar aquí debes surfear y pasar un corredor de arena en el oeste medio de la ruta 105; al llegar, verás de nuevo más bloqueo Braille. Para abrir la puerta, sólo lee los puntos y quítalos presionando B, y vuelve de nuevo a abirlos inmediatamente; sólo espera ahí hasta que se quiten sólo; después de aproximadamente 1 minuto la puerta se abrirá sola; ahora destroza o atrapa a Regice.

---*****-----
+5.38- Desert ruins. -----
---*****-----

Finalmente, en el sur de la zona desértica de la zona 111, cerca del Ruin Maniac Dusty, se halla este lugar; al entrar, el código Braille te dice que des un paso a la derecha, otro a la derecha, uno abajo, y de nuevo otro abajo, y entonces uses Strength. Haz lo que quieras con Regirock.

+5.39- S.S. Tidal. -----

Una vez que has acabado el juego, y que el submarino fue hallado, podrás subir a este crucero, que recuerda al S.S. Anne. Lo hallas en el semipuerto de Slateport city, al noreste. Si eliges ir a Lilycove, darás un paseo dentro del barco. En el cuarto número 2 hallarás tu cama; al descansar 2 veces podrás salir del crucero. Aparte de hallar varios entrenadores, que por cierto no vuelven a pelear contigo si los derrotas, podrás hallar el ítem Leftovers en un bote de basura, en un piso con dos hermanos dedicados al servicio de limpieza. Puedes bajar ahora, y usar el barco de nuevo si por casualidad persigues a Lati@s.

+5.40- Battle tower. -----

Si en el S.S. Tidal elegiste ir a Battle tower, llegarás por primera vez a este edificio grande al muy sur de Hoenn. Después podrás regresar usando Fly, si gustas.

En esta torre librarás batallas contra entrenadores en una ronda de siete peleas; hay dos opciones solamente a elegir: competir en una ronda con pokémon y contrincantes al nivel 50, o al nivel máximo.

Las reglas son:

+Solamente puedes pelear con tres pokémon. En la recepción podrás elegir a los tres, sin importar si llevas más de ese número en tu equipo.

+Los tres deben ser diferentes.

+Si vas a entrar a la categoría de nivel 50, los tres no deben rebasar ese límite; en la categoría del nivel 100 no hay restricciones.

+Algunos pokémon no pueden entrar (Groudon, Kyogre, etc.)

+Tus pokémon pueden cargar ítems, mas no deben repetirse; no puedes usar por tu cuenta ítems en la batalla.

+Una edecán restaurará a tu equipo al término de cada pelea; también te preguntará si deseas grabar para abandonar el juego.

+Al terminar la ronda de siete peleas, aparecerás en la recepción para recibir tu premio.

+No ganas experiencia en las peleas.

+Al pelear contra pokémon no registrados en tu pokédex, no serán grabados en tu pokédex.

Después de cada ronda, recibirás tu premio; si logras completar peleas sucesivamente con éxito, serán mejores los premios. Esta es la lista:

+PRIMERO A CUARENTAYNUEVEAVO ENTRENADOR+

HP Up
Protein
Iron
Carbos
Calcium
Zinc

+CINCIENTAVO EN ADELANTE+

Bright powder
White herb
Quick claw
Mental herb
Choice band
King's rock

Focus band
Scope lens
Leftovers

+GANAR A 50 ENTRENADORES+

Medalla conmemorativa a los tres pokémon

Silver shield (Recibido de un señor parado detrás de la recepción)

+GANAR A 100 ENTRENADORES+

Gold shield (Recibido del mismo señor del Silver Shield)

Si apagas tu GBA en medio de la pelea, el juego interpretará que has perdido y reseteará tus ganadas sucesivas. Sin embargo, la dificultad no es alta, al contrario de la versión Crystal, pues aquí ganas más premios.

En la misma recepción podrás hallar a un sujeto que te permitirá armar una frase que dirás al ser retado; al usar Mix Records con tus amigos, puede que aparezcan como oponentes en tu Battle tower, y aparecerán diciendo la frase que hayan puesto.

```
---*****-----  
+5.41- Sky pillar. -----  
---*****-----
```

Ya que has vencido a la Pokémon League, un nuevo pokémon único espera por tí en la punta de este edificio.

Para llegar, surfea al este de Pacifidlog town, entrando a la ruta 131; busca una salida al norte en un camino limitado por piedras, y al ir avanzando al norte llegarás a una entrada cavernosa; al entrar, dirígete al norte y sal por la otra puerta. Luego verás un alto edificio en el que al entrar te verás en un cuarto grande con un agujero en el centro.

Este es el mapa de los cuartos:

1er. cuarto

```
_____ ^ Salida  
|           |  
|           |  
|           |  
|           |  
|_ Entrada _|
```

2do. cuarto

```
_____ Entr|  
| Sal      |  
| °°      °°°| - - Para pasar esas roturas, necesitas pasar con la Mach Bike  
| °°°     | - - a la máxima velocidad. Te toma dos espacios continuos  
| °°      °°°| - - acelerar bien la bicicleta; necesitas algo de habilidad  
| ° °°°   °° | - - con el control; mas no está difícil.  
|_____ |
```

3er. cuarto

```
_____ Sali |  
| Ent **  |  
|         |  
|         | - - El lugar indicado con ** aquí es la puerta por la que  
|         | - - debes entrar para poder ir por tu presa, pero necesitas  
|         | - - ir hacia arriba primero
```

| _____ |
4to. cuarto (¿?)

| ** ** Entrad|
| °° | - - Los dos lugares que indican los ^^ son en los que debes
| ° °° ° | - - detenerte para caer en la puerta media del piso de abajo;
| ^^ °° | - - puede que tengas problemas llegando a ese diminuto
| °°° °°° ° | - - corredor, pero recuerda que nada es imposible.
| _____ |

5to. cuarto

| Ent Sal |
| | - - Aquí sólo sal por la derecha, para llegar a tu objetivo.
| _____ |

En el sexto piso hallarás a Rayquaza; es de nivel 70, y su moveset es Outrage, Fly, Rest y Extremespeed; va estar duro, sobre todo porque o es muy fuerte para tí Ó es muy débil; te recomiendo si acaso una Timer ball (si logras mantenerlo quieto por muchos turnos) o de plano usar ya esa Master Ball que hemos guardado por mucho.

---*****-----
+5.42- Southern Islands. -----
---*****-----

Para llegar a estas islas, necesitarás usar Mistery Events escaneando el Eon Ticket. Ya así, podrás hallar a Latios (en Sapphire) o Latias (en Ruby); la diferencia es que éstos pokémon no pueden escapar como los normales, y tendrán el ítem Soul dew incluido.

¡Felicidades! Has completado la historia del juego; es todo lo que se puede hacer por el momento; ahora, disfruta con tus amigos en las peleas y la mezcla de récords, pues ya no queda nada por hacer. ¡Disfrútalo!

6.- Listas y status (pok_lis)

6.1- *TIPOS* (pok_tps)

En la siguiente lista hallarás los tipos, y debajo las debilidades y ventajas de cada uno sobre los otros:

ACOTACIONES

No - Normal Fi - Fire Fl - Flying Gd - Ground Dn - Dragon Ic - Ice
Gr - Grass Pn - Poison Fg - Fighting Ro - Rock Dk - Dark El - Electric
Wa - Water Py - Psychic Gh - Ghost Bg - Bug St - Steel

XX - No tiene efecto VV - Poco efectivo OO - Súper efectivo

Tipo de pokémon defensor	-v	_____																
Ataque	No	Gr	Wa	Fi	El	Pn	Py	Fl	Ic	Fg	Gh	Gd	Ro	Bg	Dn	Dk	St	
Normal											XX	VV					VV	
Grass		VV	OO VV	VV	VV						OO	OO VV	VV				VV	
Water		VV	VV OO									OO	OO	VV				
Fire		OO	VV VV					OO				VV	OO VV				OO	
Electr		VV	OO	VV			OO			XX		VV						
Poison		OO			VV					VV	VV VV						XX	
Psychic					OO	VV		OO									XX	VV
Flying		OO		VV				OO			VV	OO					VV	
Ice		OO	VV VV				OO	VV		OO		OO		OO			VV	
Fight	OO				VV	VV VV	OO	XX		OO	VV	OO	OO				OO	
Ghost	XX						OO			OO							VV	VV
Ground		VV		OO	OO OO	XX						OO	VV				OO	
Rock				OO				OO	OO VV	VV		OO					VV	
Bug		OO	VV	VV	OO VV	VV	VV										OO	VV
Dragon																	OO	VV
Steel			VV	VV VV				OO				OO					VV	

```

*****
*****
*****
6.2- *HABILIDADES* (pok_hab)
*****
*****
*****

```

-NOTA- Toda habilidad toma parte exclusivamente en una batalla, excepto por Illuminate y Stench. No puedes elegir cuándo usarla.

- Air lock ----- Previene el ser afectado por el clima, es decir, todas las ventajas y desventajas que ciertos movimientos y habilidades puedan tener al haber un clima específico contra el usuario.
- Arena trap --- Previene el escape del oponente; no sirve contra tipos Flying y habilidad Levitate.
- Battle armor - Protege de critical hits.
- Blaze ----- Multiplica el poder de ataques de fuego por 1.5 al tener un tercio de HP.
- Chlorophyll -- Dobra la velocidad cuando el clima es soleado fuerte.
- Clear body --- Previene que el oponente baje niveles de status al usuario.
- Cloud nine --- Previene la influencia del clima EN TODO POKÉMON en pantalla, sea cual sea, apartando todas las ventajas y desventajas que ciertas habilidades y movimientos puedan tener.
- Color change - Cambia el tipo del pokémon por el tipo de ataque reciente. Sin embargo, debe causarle daño el ataque para cambiar; por ejemplo, con Toxic no se convertirá al tipo Poison ni con Confuse ray al tipo Ghost. Le da las ventajas y desventajas al usuario de pertenecer a ese tipo.
- Compoundeyes - Incrementa la puntería en 30%.
- Cute charm --- Atrae al oponente el 30% de veces que use ataques directos.
- Damp ----- Previene en todo pokémon EN PANTALLA usar Explosion o Selfdestruct.
- Drizzle ----- Cambia el clima a lluvioso, por toda la pelea hasta que otro pokémon lo cambie a su voluntad. Si un pokémon con Drought sale a la pelea, mientras el usuario sigue en pie, el clima pasará a soleado.
- Drought ----- Cambia el clima a soleado fuerte por toda la pelea hasta que otro pokémon lo cambie a su gusto.
- Early bird --- Causa la recuperación más temprana de Sleep; generalmente, despierta al siguiente turno, incluyendo al movimiento Rest.
- Effect spore - Provoca Sleep, Paralyze, o Poison al oponente el 10% de las

veces que lo ataque directamente.

Flame body --- Provoca burn al oponente el 30% de veces cuando el usuario es atacado con ataques directos.

Flash fire --- Previene daño de ataques de fuego; al ser atacado con uno de éstos, se activará la habilidad, incrementando el poder de ataques de fuego del usuario por 1.5 veces.

Forecast ----- Cambia el tipo del usuario según el clima; a Water en lluvia, a Ice en granizo y a Fire en clima soleado; en el momento en que el clima regresa a la normalidad, el usuario retorna al tipo Normal, al igual que si es cambiado a Sandstorm.

Guts ----- Multiplica el poder de ataque por 1.5 cuando hay una alteración de condición (paralyze, burn, poison, etc).

Huge power --- Incrementa el poder de ataque del usuario. No sirve si por casualidad el oponente copia la habilidad.

Hustle ----- Multiplica el poder de ataque por 1.5, pero baja puntería 80%.

Hyper cutter - Previene baja de poder de ataque del usuario.

Illuminate --- Incrementa el hallazgo de pokémon salvajes al estar en el primer lugar de party.

Immunity ----- Previene alteración Poison.

Inner focus -- Previene Flinch.

Insomnia ----- Previene alteración Sleep, pero... previene que uses Rest!

Intimidate --- Reduce el poder de ataque de oponente cuando sales en batalla.

Keen eye ----- Previene reducción de puntería.

Levitate ----- Previene todo daño de ataques Ground.

Lightningrod - Protege de todo ataque eléctrico recibido, anulándolo. En una batalla 2-2, sustrae todos los ataques eléctricos hechos al usuario y a su aliado.

Liquid Ooze -- Causa daño al oponente cuando le es usurpado HP al usuario, incluyendo el movimiento Leech seed.

Limber ----- Previene el ser Paralizado.

Magma armor -- Previene alteración Freeze.

Magnet pull -- Previene oponentes tipo Steel de huir de batalla.

Marvel scale - Multiplica defensa por 1.5 al tener alteración.

Minus ----- Multiplica Sp. At. por 1.5 al haber un pokémon cargado positivamente como compañero (batallas 2-2) (Es decir, si Plusle es aliado)

Natural cure - Cura toda alteración cuando se cambia de pokémon.

Oblivious ---- Previene al usuario de ser atraído por otro pokémon.

Overgrow ----- Multiplica por 1.5 el poder de ataques tipo Grass al tener menos de un tercio de HP.

Own tempo ---- Previene confusión.

Pickup ----- Recoge ítems después de una batalla contra creaturas salvajes. Estos ítems pueden ser.. Super potion, Vitaminas, Rare Candy, PP Up, King's rock y Nugget.

Plus ----- Multiplica Sp. At. por 1.5 al haber alguien negativamente cargado como compañero (2-2) (es decir, si Minun está de aliado)

Poison point - Causa alteración Poison 30% de veces que oponente ataque dir.

Pressure ----- Reduce en dos el PP del movimiento contrario que dañe al usuario directamente.

Pure power --- Incrementa poder de ataque, eliminándose al ser intercambiada o copiada esta habilidad por otro pokémon.

Rain dish ---- Recupera HP cada turno que esté lloviendo.

Rock head ---- Previene daño causado por "recoil" (Submission, Double-Edge, Take Down) al atacar a un oponente.

Rough skin --- Daña al oponente cuando se ataca al usuario directamente.

Run away ----- Permite escapar fácilmente de creaturas salvajes.

Sand steam --- Provoca una tormenta arenosa sin fin, hasta que otro pokémon modifique el clima.

Sand veil ---- Aumenta evasión durante una tormenta arenosa.

Serene grace - Promueve los efectos agregados a los ataques (Psychic causa la baja de la Sp. Defense del oponente, etc.).

Shadow tag --- Previene escape del oponente, o cambio.
 Shed skin ---- Recupera de las condiciones Paralyze, Sleep y Poison el 30% de las veces cada turno.
 Shell armor -- Protege al usuario de critical hits.
 Shield dust -- Previene al usuario de efectos adversos al ser atacado.
 Soundproof --- Libera de todo movimiento que use el sonido como medio de daño, que son Grasswhistle, Growl, Heal bell, Hyper voice, Metal sound, Roar, Perish song, Screech, Sing, Snore, Supersonic y Uproar.
 Speed boost -- Incrementa velocidad de usuario cada turno.
 Static ----- Causa Paralyze al oponente el 30% de veces que es atacado directamente.
 Stench ----- Reduce peleas salvajes al estar en primer lugar en la party.
 Sticky Hold -- Previene el robo de ítem del usuario.
 Sturdy ----- Defiende contra ataques de one-hit KO.
 Suction cups - Previene los efectos de Whilwind y Roar.
 Swarm ----- Multiplica poder de ataques tipo Bug por 1.5 al tener 1/3 de HP el usuario, o menos.
 Swift swim --- Dobla velocidad del usuario durante un clima lluvioso.
 Synchronize -- Si el oponente le causa alteración (Burn, Paralyze, Poison) al usuario, ambos compartirán la misma suerte, sin importar el tipo. De todos modos, no se regresan alteraciones secundarias (confusión, etc.) y Toxic no se comparte con el mismo efecto de aumentarse cada turno.
 Thick fat ---- Reduce a la mitad el daño de ataques tipo Ice y Fire.
 Torrent ----- Multiplica poder de ataques tipo Water por 1.5 al tener 1/3 de HP o menos.
 Trace ----- Copia la habilidad que el oponente al frente tiene.
 Truant ----- Causa que el propio usuario no pueda moverse al siguiente turno para al siguiente sí poder.
 Vital Spirit - Previene caer dormido. Imposibilita que uses Rest.
 Volt absorb -- Restaura HP al usuario cuando es atacado eléctricamente.
 Water absorb - Todo ataque recibido tipo Water recobrará 1/4 de HP al usuario.
 Water veil --- Previene alteración Burn.
 White smoke -- Previene la reducción de status por movimientos contrarios.
 Wonder guard - Previene de TODO DAÑO que no sea de golpes SÚPER EFECTIVOS, confusiones, alteraciones de status (Burn, Poison, Curse, confuse), Spikes en el campo, Hail, Sandstorm, Leech Seed, Destiny bond, Perish song, etc.

```

*****
*****
*****
6.3- *NATURALEZAS* (pok_nat)
*****
*****
*****

```

Las naturalezas afectan de la siguiente manera el crecimiento de los effort values, haciendo que los "max status" sean 10% mayores al promedio en el último nivel en cuanto a los +, pero 10% menores en el - ; en el caso de las que no afectan, los "max status" serán normales al final, sin incrementos ni bajas.

También a la derecha verás primero el sabor de berry que prefiere un pokémon de esa naturaleza, y el odiada a su derecha igual; puedes ver los sabores en la ventana del Pokéblock Case:

Naturaleza - Efecto ----- Preferido - Odiado

Adamant ---- Ataque + / Esp. at. - ---- Spicy ----- Dry
 Bashful ---- No afecta
 Bold ----- Defensa + / Ataque - ----- Sour ----- Spicy
 Brave ----- Ataque + / Vel. - ----- Spicy ----- Sweet

Calm ----- Esp. def. + / Ataque - --- Bitter ---- Spicy
 Careful ---- Esp. def. + / Esp. at. - - Bitter ---- Dry
 Docile ----- No afecta
 Gentle ----- Esp. def. + / Def. - ----- Bitter ---- Sour
 Hardy ----- No afecta
 Hasty ----- Vel. + / Def. - ----- Sweet ----- Sour
 Impish ----- Def. + / Esp. at. - ----- Sour ----- Dry
 Jolly ----- Vel. + / Esp. at. - ----- Sweet ----- Dry
 Lax ----- Def. + / Esp. def. - ----- Sour ----- Bitter
 Lonely ----- At. + / Def. - ----- Spicy ----- Sour
 Mild ----- Esp. at. + / Def. - ----- Dry ----- Sour
 Modest ----- Esp. at. + / At. - ----- Dry ----- Spicy
 Naive ----- Vel. + / Esp. def. - ----- Sweet ----- Bitter
 Naughty ---- At. + / Esp. def. - ----- Spicy ----- Bitter
 Quiet ----- Esp. at. + / Vel. - ----- Dry ----- Sweet
 Quirky ----- No afecta
 Rash ----- Esp. at. + / Esp. def. - - Dry ----- Bitter
 Relaxed ---- Def. + / Vel. - ----- Sour ----- Sweet
 Sassy ----- Esp. def. + / Vel. - ----- Bitter ---- Sweet
 Serious ---- No afecta
 Timid ----- Vel. + / At. - ----- Sweet ----- Spicy

6.4- *MOVIMIENTOS* (pok_mov)

Los movimientos están clasificados en tipos; a la derecha, hallarás su ataque base, luego su puntería, sus PP, su rango en las batallas 2-en-2, y su descripción.

Para el rango de batalla 2-en-2 se usará éste código:

- 1 - Que afecta sólo al pokémon seleccionado para atacar.
- 2 - Que afecta a los dos contrincantes enfrente.
- 3 - Que dañará a enemigos y aliado por igual.
- S - Que afecta exclusivamente al pokémon usuario.
- R - Que el atacado será elegido al azar entre los oponentes y el aliado.

-NORMAL-

Nombre ----- AB -- Pun - PP - 2 - Descripción

Assist ----- - --- 100 - 20 - - - Usa movimiento al azar de un pokémon no presente en la batalla.

Attract ----- - --- 100 - 15 - 1 - Enamora a un oponente de sexo distinto, evitándole moverse con 50% de probabilidad.

Baton pass --- - --- - --- 40 - S - Permite el cambio de pokémon sin cambio de status modificados.

Belly drum --- - --- - --- 10 - S - Corta HP a la mitad, pero aumenta TODO lo posible el ataque del usuario; no es posible usarlo cuando el HP está por debajo de la mitad.

Bide ----- - --- 100 - 10 - S - Dobra todo daño recibido en dos turnos; el usuario no puede moverse durante ese tiempo.

Bind ----- 15 -- 75 -- 20 - 1 - Daña independientemente por 2 a 5 turnos; el atacado no puede salir o escapar de batalla.

Block ----- - --- 100 - 5 -- 1 - Previene escape de oponente.

Body slam ---- 85 -- 100 - 15 - 1 - 30% de veces causa parálisis.

Camouflage --- - --- 100 - 20 - S - Cambia el tipo del pokémon (Grass en pasto Ground en arena, Water en agua, Rock en cuevas, y otros, Normal)

Charm ----- - --- 100 - 20 - 1 - Baja ataque de usuario 2 niveles.

Comet punch -- 18 -- 85 -- 15 - 1 - Ataca de 2 a 5 veces en el mismo turno.

Constrict ---- 10 -- 100 - 35 - 1 - 10% de bajar velocidad.

Conversion --- - --- - --- 30 - S - El tipo del usuario cambia al del tipo de uno de sus ataques.

Conversion2 -- - --- - --- 30 - S - El tipo del usuario cambia a alguno que resista el tipo del ataque previamente recibido.

Covet ----- 40 -- 100 - 40 - 1 - Toma el ítem del oponente (si tiene).

Crush claw --- 75 -- 95 -- 10 - 1 - 50% de bajar defensa 1 nivel.

Cut ----- 50 -- 95 -- 35 - 1 - Corta pequeños árboles en aire libre.

Defense curl - - --- - --- 40 - S - Aumenta defensa 1 nivel.

Disable ----- - --- 55 -- 20 - 1 - Inhabilita el último movimiento usado por el oponente por varios turnos.

Dizzy punch -- 70 - 100 -- 10 - 1 - 20% de causar confusión.

Double team -- - -- - ---- 15 - S - Incrementa evasión 1 nivel.

Double-edge -- 120 - 100 -- 10 - 1 - Daña al usuario con un tercio del daño hecho al oponente.

Doubleslap --- 15 - 85 --- 10 - 1 - Ataca de 2 a 5 veces en un turno.

Encore ----- - -- 100 -- 5 -- 1 - Provoca que oponente repita el último movimiento hecho de 3 a 6 turnos.

Endeavor ----- - -- 100 -- 5 -- 1 - Daño resulta del Hp de tu oponente menos el HP del usuario.

Endure ----- - -- - ---- 10 - S - Deja con 1 HP si el oponente te causa un daño mortal; el éxito baja con el uso.

Explosion ---- 250 - 100 - 5 -- 3 - El usuario acaba con su HP; es el más poderoso movimiento del juego.

Extremespeed - 80 -- 100 - 5 -- 1 - Ataca primero siempre; si varios hacen el mismo movimiento a la vez, lo logrará el más veloz.

Facade ----- 70 -- 100 - 20 - 1 - Doble de poder con Poison, Burn, o Paralyz

Fake out ----- 40 -- 100 - 10 - 1 - Causa Flinch; pero sólo tiene efecto en el primer turno del usuario, pues si se hace posteriormente no hará ni siquiera el daño.

False swipe -- 40 -- 100 - 40 - 1 - Deja al oponente con 1 HP, incluso si el movimiento lo deja inconsciente; bueno para capturar pokémon salvajes.

Flail ----- - --- 100 - 15 - 1 - Mucho más poderoso con HP bajo de usuario.

Flash ----- - --- 70 -- 20 - 1 - Baja puntería de oponente 1 nivel.

Focus energy - - --- - --- 30 - S - Aumenta frecuencia de critical hits.

Follow me ---- - --- 100 - 20 - S - Dirige los ataques de los oponentes hacia el usuario (pelea 2-2). Sin embargo, no defiende al aliado contra un ataque de rango de más de 1.

Foresight ---- - --- 100 - 40 - 1 - Regresa evasión de oponente a 0; expone a tipos Ghost a ataques Normal y Fighting.

Frustration --- - --- 100 - 20 - 1 - Mayor daño si usuario odia a su Trainer.

Fury attack -- 15 -- 85 -- 20 - 1 - Ataca de 2 a 5 veces en un turno.

Fury swipes -- 18 -- 80 -- 15 - 1 - Ataca de 2 a 5 veces por turno.

Glare ----- - --- 75 -- 30 - 1 - Paraliza oponente.

Growl ----- - --- 100 - 40 - 2 - Baja ataque 1 nivel.

Growth ----- - --- - --- 40 - S - Sube Sp. At. 1 nivel.

Guillotine --- - --- 30 -- 5 -- 1 - One-hit KO; elimina al oponente de menor nivel que el del usuario; pero no funciona con niveles más altos.

Harden ----- - --- - --- 30 - S - Sube defensa 1 nivel.

Headbutt ---- 70 - 100 -- 15 - 1 - 30% de causar Flinch.

Heal bell ---- - --- - --- 5 -- S - Cura toda alteración en la party entera.

Helping hand - - -- 100 -- 20 - S - Aumenta poder de aliado en batallas 2-2.

Horn attack -- 65 - 100 -- 20 - 1 - Sólo daña.

Horn drill --- - --- 30 -- 5 -- 1 - One-hit KO. Elimina al usuario de golpe.

Howl ----- - --- - --- 40 - S - Aumenta ataque 1 nivel.

Hyper beam --- 150 - 90 -- 5 -- 1 - Inmovilidad el siguiente turno.

Hyper fang --- 80 -- 90 -- 15 - 1 - 10% de causar Flinch.

Hyper voice -- 90 - 100 -- 10 - 2 - Sólo daña.

Leer ----- - -- 100 -- 30 - 2 - Baja defensa de enemigos 1 nivel.

Lock-on ----- - -- 100 -- 5 -- 1 - El siguiente movimiento no fallará.

Lovely kiss -- - --- 75 -- 10 - 1 - Duerme al oponente.

Mean look ---- - -- 100 -- 5 -- 1 - El oponente no escapará hasta que usuario salga de batalla.

Metronome ---- - -- - --- 10 -- - - Casi cualquier mov. existente sale al azar

Mimic ----- - -- 100 - 10 -- 1 - Copia el último movimiento del oponente sólo por esa batalla; funciona sólo después del ataque contrario.

Mind reader -- - -- 100 - 5 --- 1 - El siguiente movimiento no fallará.

Minimize ----- - -- - --- 20 -- S - Aumenta evasión 1 nivel.

Moonlight ---- - -- - --- 5 --- S - Restaura HP según clima (soleado= 2/3, normal= 1/2, lluvia, tormenta arenosa o granizo= 1/4)

Morning sun -- - -- - --- 5 --- S - Ver Moonlight.

Nature power - - -- 95 -- 20 -- - - Ataca con movimiento basado en el suelo.

Odor sleuth -- - -- 100 - 40 -- 1 - Retorna evasión de oponente a normal; expone a tipos Ghost a ataques normales.

Perish song -- - -- - --- 5 --- S - Causa que tú y el oponente pierdan todo el HP en 3 turnos; cambia para evitarlo; el oponente puede hacer lo mismo.

Pound ----- 40 - 100 - 35 -- 1 - Sólo daña.

Protect ----- - -- - --- 10 -- S - Protege contra cualquier ataque; su éxito baja con el uso sucesivo.

Psych up ----- - -- - --- 10 -- 1 - Duplica modificación de status de enemigo, para aplicarlas al usuario.

Quick attack - 40 - 100 - 30 -- 1 - Ataca primero; si ambos lo usan, ataca primero el que tenga mayor velocidad.

Rage ----- 20 - 100 - 20 -- 1 - Va incrementando su daño base si el usuario es golpeado, y aún más si es usado sucesivamente.

Rapid spin --- 20 - 100 - 40 -- 1 - Libera de Wrap, Leech seed, Bind y Spikes.

Razor wind --- 80 - 100 - 10 -- 2 - Prepara en primer turno, ataca en segundo; tiene un alto chance de critical hit.

Recover ----- - -- - --- 20 -- S - Restaura la mitad del HP total.

Recycle ----- - -- 100 - 20 -- S - Reusa un ítem en batalla ya expirado.

Refresh ----- - -- 100 - 20 -- S - Alivia Burn, Poison y Paralyze.

Return ----- - -- 100 - 20 -- 1 - Mayor daño si usuario ama a su Trainer.

Roar ----- - -- 100 - 20 -- 1 - Termina batallas salvajes; obliga al Trainer contrario a cambiar de pokémon actual.

Safeguard ---- - -- - --- 25 -- S - Previene alteraciones de condición a pokémon de tu party.

Scary face --- - -- 90 -- 10 -- 1 - Reduce speed 2 niveles.

Scratch ----- 40 - 100 - 35 -- 1 - Nadamás daña.

Screech ----- - -- 85 -- 40 -- 1 - Baja defensa 2 niveles.

Secret power - 70 - 100 - 20 -- 1 - 30% de efecto basado en el suelo.

Selfdestruct -200 - 100 - 5 --- 3 - El usuario pierde todo su HP.

Sharpen ----- - -- - --- 30 -- S - Aumenta ataque 1 nivel.

Sing ----- - -- 55 -- 15 -- 1 - Causa Sleep.

Sketch ----- - -- - --- 1 --- 1 - Copia permanentemente el último movimiento usado por el oponente; diversas complicaciones o condiciones podrían pasar.

Skull bash ---100 - 100 - 15 -- 1 - Aumenta defensa 1 nivel y prepara en el primer turno; en el segundo, provoca daño.

Slack off ---- - -- - --- 10 -- S - Restaura mitad de HP del usuario.

Slam ----- 80 - 75 -- 20 -- 1 - Sólo daña.

Slash ----- 70 - 100 - 20 -- 1 - Alta oportunidad de critical hit.

Sleep talk --- - -- - --- 10 -- - - Usa un mov. al azar al estar dormido.

Smellingsalt - 60 - 100 - 10 -- 1 - Doble daño a oponentes paralizados; luego los desparaliza.

Smokescreen -- - -- 100 - 20 -- 1 - Baja puntería 1 nivel.

Snore ----- 40 - 100 - 15 -- 1 - Sólo si tienes Sleep; 30% de causar Flinch

Softboiled --- - - - - --- 10 -- S - Recupera mitad del HP total del usuario.
Sonicboom ---- - - - 90 -- 20 -- 1 - Siempre bajará 20 HP.
Spike cannon - 20 - 100 - 15 -- 1 - Ataca de 2 a 5 veces en un turno.
Spit up -----100 - 100 - 10 -- 1 - Daño depende de lo juntado por Stockpile.
Splash ----- - - - - --- 40 -- S - 400 + 3124^56 x 0 de eliminar al oponente.
Stockpile ---- - - - - --- 10 -- S - Guarda poder para Spit Up y Swallow; puede usarse hasta tres veces para dar mucho más poder a estos movimientos.
Stomp ----- 65 - 100 - 20 -- 1 - 30% de causar Flinch.
Strength ----- 80 - 100 - 15 -- 1 - Nadamás daña.
Substitute --- - - - - --- 10 -- S - Crea un muñeco que puede romperse con cierto daño, y protege a su usuario; cuesta 1/4 del HP total.
Super fang --- - - - 90 -- 10 -- 1 - Baja HP actual de oponente a la mitad.
Supersonic --- - - - 55 -- 20 -- 1 - Confunde al oponente.
Swagger ----- - - - 90 -- 15 -- 1 - Confunde; aumenta ataque de oponente en 2 niveles, provocándole un daño peor al autoatacarse.
Swallow ----- - - - - --- 10 -- S - Restaura HP según el poder juntado por Stockpile.
Sweet scent -- - - - 100 - 20 -- 2 - Retira 1 nivel de evasión; atrae pokémon salvajes en el exterior.
Swift ----- 60 - - - - 20 -- 1 - Ignora evasión del oponente.
Swords dance - - - - - --- 30 -- S - Aumenta ataque 2 niveles.
Tackle ----- 35 - 95 -- 35 -- 1 - Nadamás daña.
Tail whip ---- - - - 100 - 30 -- 2 - Baja 1 nivel la defensa.
Take down ---- 90 - 85 -- 20 -- 1 - Daña al usuario con 1/4 de daño hecho.
Teeter dance - - - - 100 - 20 -- 3 - Provoca confusión general.
Thrash ----- 90 - 100 - 20 -- R - Dura 2-3 turnos; te confundirás al final.
Tickle ----- - - - 100 - 20 -- 1 - Baja ataque y defensa 1 nivel.
Transform ---- - - - - --- 10 -- S - El usuario clona al blanco en apariencia, tipo, status y movimientos (sólo 5 PP en cada uno).
Tri attack --- 80 - 100 - 10 -- 1 - 30% de provocar Burn, Freeze o Paralyze.
Uproar ----- 50 - 100 - 10 -- R - Dura 2-5 turnos; ningún pokémon en pantalla puede caer dormido durante ese período.
Vicegrip ----- 55 - 100 - 30 -- 1 - Nadamás daña.
Weather ball - 50 - 100 - 10 -- 1 - Doble daño en cambios de clima específicos
Whirlwind ---- - - - 100 - 20 -- 1 - En una pelea salvaje, ahuyenta al enemigo; en batalla contra entrenador obliga cambio de pokémon.
Wish ----- - - - 100 - 10 -- S - Restaura mitad del HP total en el turno siguiente; el efecto queda pendiente aún si cambias de pokémon.
Wrap ----- 15 - 85 -- 20 -- 1 - Daña independientemente por 2-5 turnos; el oponente no puede escapar hasta que acabe.
Yawn ----- - - - 100 - 10 -- 1 - Causará que el oponente duerma el turno siguiente, si es que no consigue antes otra alteración, como Paralyze.

-FIRE-

Blast burn ---150 - 90 -- 5 --- 1 - Primer turno ataca, el segundo descansa.
Blaze kick --- 85 - 90 -- 10 -- 1 - Alto chance critical hit; 10% de causar Burn.
Ember ----- 40 - 100 - 25 -- 1 - 10% de causar Burn.
Eruption -----150 - 100 - 5 --- 2 - Menos daño si tu HP está bajo.
Fire blast ---120 - 85 -- 5 --- 1 - 10% de causar Burn.
Fire punch --- 75 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar Burn.
Fire spin ---- 15 - 70 -- 15 -- 1 - Daño independiente por 2-5 turnos; el oponente no puede escapar hasta su culminación.
Flamethrower - 95 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar Burn.
Overheat -----140 - 90 -- 5 --- 1 - Baja tu Sp. At. en 2 niveles.
Sacred fire --100 - 95 -- 5 --- 1 - 50% de causar Burn.
Sunny day ---- - - - - 5 --- - - Causa clima soleado por 5 turnos, causando aumento en ataques Fire, Solarbeam de un sólo turno, y negación de Freeze.
Empeora la puntería de Thunder.

Will-o-wisp -- - -- 75 -- 15 -- 1 - Causa automáticamente Burn.

-WATER-

Bubble ----- 20 - 100 - 30 -- 2 - 10% de bajar velocidad 1 nivel.
Bubblebeam --- 65 - 100 - 20 -- 1 - 10% de bajar velocidad 1 nivel.
Clamp ----- 35 - 75 -- 10 -- 1 - Daña independientemente 2-5 turnos; el oponente no podrá huir hasta que se acabe.
Crabhammer --- 90 - 85 -- 10 -- 1 - Alto rango de critical hit.
Dive ----- 60 - 100 - 10 -- 1 - Evade ataques en primer turno, y ataca en el segundo; en mundo exterior, permite sumergir en el agua. El único ataque que afecta en el primer turno es Surf.
Hydro cannon -150 - 90 -- 5 --- 1 - Primer turno ataca; segundo, descansa.
Hydro pump ---120 - 85 -- 5 --- 1 - Sólo daña.
Muddy water -- 95 - 85 -- 10 -- 2 - 30% de bajar puntería de oponente 1 nivel.
Octazooka ---- 65 - 85 -- 10 -- 1 - Baja la puntería del oponente.
Rain dance --- - -- - --- 5 --- - - Provoca lluvia por 5 turnos, aumentando poder de ataques Water, Thunder sin falla y debilitando ataques Fire.
Surf ----- 95 - 100 - 15 -- 2 - Sólo daña; permite surfear en el exterior.
Water gun ---- 40 - 100 - 25 -- 1 - Sólo daña.
Water pulse -- 60 - 100 - 20 -- 1 - 20% de causar confusión.
Water sport -- - -- 100 - 15 -- 1 - Baja el poder de los ataques Fire, siempre que el usuario siga en batalla.
Water spout --150 - 100 - 5 --- 2 - Menos daño si tu HP está bajo.
Waterfall ---- 80 - 100 - 15 -- 1 - Sólo daña; permite subir montañas.
Whirlpool ---- 15 - 70 -- 15 -- 1 - Daña independientemente por 2-5 turnos; el oponente no puede escapar mientras el ataque dure.

-GRASS-

Absorb ----- 20 - 100 - 20 -- 1 - Restaura HP con la mitad del daño hecho.
Aromatherapy - - -- - --- 5 --- S - Cura toda alteración en la party entera.
Bullet seed -- 10 - 100 - 30 -- 1 - Ataca de 2 a 5 veces por turno.
Cotton spore - - -- 85 -- 40 -- 1 - Baja 2 niveles velocidad de oponente.
Frenzy plant -150 - 90 -- 5 --- 1 - Primer turno ataca; segundo descansa.
Giga drain --- 60 - 100 - 5 --- 1 - Restaura HP con mitad de daño hecho.
Grasswhistle - - -- 55 -- 15 -- 1 - Provoca Sleep en oponente.
Ingrain ----- - -- 100 - 20 -- S - Retorna HP cada turno; pero el usuario no podrá salir de batalla hasta que sea derrotado.
Leaf blade --- 70 - 100 - 15 -- 1 - Alto chance de critical hit.
Leech seed --- - -- 90 -- 10 -- 1 - Algo de HP del oponente será dado al usuario o cualquier pokémon que sustituya su lugar cada turno.
Magical leaf - 60 - - --- 20 -- 1 - Ignora evasión de oponente.
Mega drain --- 40 - 100 - 10 -- 1 - Restaura HP igual a la mitad de daño hecho
Needle arm --- 60 - 100 - 15 -- 1 - 30% de causar Flinch.
Petal dance -- 70 - 100 - 20 -- R - Se repite 2-3 turnos; al final, el usuario será confundido.
Razor leaf --- 55 - 95 -- 25 -- 2 - Alto chance de critical hit.
Sleep powder - - -- 75 -- 15 -- 1 - Causa Sleep en oponente.
Solarbeam ----120 - 100 - 10 -- 1 - Prepara primero; luego ataca en segundo turno; no hay espera si hay clima soleado; menos poder si está lloviendo.
Spore ----- - -- 100 - 15 -- 1 - Causa Sleep en oponente.
Stun spore --- - -- 75 -- 30 -- 1 - Causa paralización de oponente.
Synthesis ---- - -- - --- 5 --- S - Restaura HP según clima (soleado= 2/3, normal=1/2, lluvia, tormenta de arena o granizo= 1/4).

-ELECTRIC-

Charge ----- - -- 100 - 20 -- S - Doblará el poder del ataque eléctrico usado en el siguiente turno.

Shock wave --- 60 - - --- 20 -- 1 - Ignora evasión de oponente.
 Spark ----- 65 - 100 - 20 -- 1 - 30% de causar parálisis.
 Thunder -----120 - 70 -- 10 -- 1 - 100% de puntería en lluvia, 30% en soleado
 tiene 30% de posibilidad de paralizar oponente.
 Thunder wave - - -- 100 - 20 -- 1 - Causa parálisis.
 Thunderbolt -- 95 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar parálisis.
 Thunderpunch - 75 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar parálisis.
 Thundershock - 40 - 100 - 30 -- 1 - 10% de causar parálisis.
 Zap cannon ---100 - 50 -- 5 --- 1 - 30% de causar parálisis.

-ROCK-

Ancientpower - 60 - 100 - 5 --- 1 - 10% de elevar los cinco status 1 nivel.
 Rock blast --- 25 - 80 -- 10 -- 1 - Ataca 2-5 veces por turno.
 Rock slide --- 75 - 90 -- 10 -- 2 - Causa Flinch.
 Rock throw --- 50 - 90 -- 15 -- 1 - Sólo daña.
 Rock tomb ---- 50 - 80 -- 10 -- 1 - Baja velocidad 1 nivel.
 Rollout ----- 30 - 90 -- 20 -- 1 - Se repite 5 turnos, y si no pierde, su
 poder irá aumentando; doble de daño después de usar defense curl.
 Sandstorm ---- - - - --- 10 -- - - Causa una tormenta de arena, que dañará
 por 5 turnos independientemente a todo que no sea tipo Rock, Ground o Steel.

-GROUND-

Bone club ---- 65 - 85 -- 20 -- 1 - Puede causar Flinch.
 Bone rush ---- 25 - 80 -- 10 -- 1 - Ataca de 2 a 5 veces en el mismo turno.
 Bonemerang --- 50 - 90 -- 10 -- 1 - Ataca 2 veces en el mismo turno.
 Dig ----- 60 - 100 - 10 -- 1 - El usuario previene todo daño en el primer
 turno (menos con el fatal Earthquake), y ataca en el segundo.
 Earthquake ---100 - 100 - 10 -- 3 - Doble daño si oponente usa Dig.
 Fissure ----- - -- 30 -- 5 --- 1 - One-hit KO. Elimina al instante, si atina.
 Magnitude ---- - -- 100 - 30 -- 3 - Daño varía entre 10, 30, 50, 70, 90, 110
 y 150.
 Mud shot ---- 55 - 95 -- 15 -- 1 - Baja velocidad de oponente 1 nivel.
 Mud sport ---- - -- 100 - 15 -- S - Baja poder de ataques eléctricos mientras
 usuario siga en pie.
 Mud-slap ---- 20 - 100 - 10 -- 1 - Baja puntería 1 nivel.
 Sand tomb ---- 15 - 70 -- 15 -- 1 - Daña independientemente por 2-5 turnos; el
 oponente no podrá escapar durante ese tiempo.
 Sand-attack -- - -- 100 - 15 -- 1 - Baja puntería 1 nivel.
 Spikes ----- - - - --- 20 -- 2 - Dañará a todo oponente que reemplace a los
 actuales; durará toda la batalla; vuelve a usar para incrementar daño.

-POISON-

Acid ----- 40 - 100 - 30 -- 1 - 10% de bajar defensa 1 nivel.
 Acid armor --- - - - --- 40 -- S - Aumenta defensa 2 niveles.
 Poison fang -- 50 - 100 - 15 -- 1 - 30% de causar Poison.
 Poison gas --- - -- 55 -- 40 -- 1 - Causa Poison.
 Poison sting - 15 - 100 - 35 -- 1 - 30% de causar Poison.
 Poison tail -- 50 - 100 - 25 -- 1 - Daño varía entre 10, 30, 50, 70, 90, 110
 y 150; 10% de causar Poison.
 Poisonpowder - - -- 75 -- 35 -- 1 - Causa condición Poison.
 Sludge ----- 65 - 100 - 20 -- 1 - 30% de causar Poison.
 Sludge bomb -- 90 - 100 - 10 -- 1 - 30% de causar Poison.
 Smog ----- 20 - 70 -- 20 -- 1 - 40% de causar Poison.
 Toxic ----- - -- 85 -- 10 -- 1 - Causa Poison; el HP bajado por el veneno
 incrementará en 1/16 cada turno, reseteándose al cambiar de pokémon.

-BUG-

Fury cutter -- 10 - 95 -- 20 -- 1 - Si atina, su daño irá incrementando al usarse sin cesar.
 Leech life --- 20 - 100 - 15 -- 1 - Restaura HP con la mitad de daño hecho.
 Megahorn -----120 - 85 -- 10 -- 1 - Sólo daña.
 Pin missile -- 14 - 85 -- 20 -- 1 - Ataca 2-5 veces por turno.
 Signal beam -- 75 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar confusión.
 Silver wind -- 60 - 100 - 5 --- 1 - 10% de subir los cinco status esenciales.
 Spider web --- - -- 100 - 10 -- 1 - El oponente no escapará hasta que usuario salga de batalla.
 String shot -- - -- 95 -- 40 -- 2 - Baja velocidad 1 nivel.
 Tail glow ---- - -- 100 - 20 -- S - Aumenta Sp. At. 1 nivel.
 Twineedle ---- 25 - 100 - 20 -- 1 - Ataca 1-2 veces por turno; 20% de Poison.

-FIGHTING-

Arm thrust --- 15 - 100 - 20 -- 1 - Ataca 2-5 veces por turno.
 Brick break -- 75 - 100 - 15 -- 1 - Rompe barreras Reflect y Light Screen.
 Bulk up ----- - -- - --- 20 -- S - Aumenta defensa y ataque 1 nivel.
 Counter ----- - -- 100 - 20 -- - - Regresará al doble todo daño físico que sea recibido durante el turno. En batalla 2-2, sólo regresará si el último en golpear al usuario hizo un ataque físico.
 Cross chop ---100 - 80 -- 5 --- 1 - Alto chance de critical hit.
 Detect ----- - -- - --- 5 --- S - Anula todo daño recibido; su éxito va en decadencia con el uso continuo.
 Double kick -- 30 - 100 - 30 -- 1 - Ataca dos veces por turno.
 Dynamicpunch -100 - 50 -- 5 --- 1 - Confunde al enemigo.
 Focus punch --150 - 100 - 20 -- 1 - Siempre al final de cada turno; te causa Flinch si el oponente daña con un ataque directo.
 Hi jump kick - 85 - 90 -- 20 -- 1 - Te golpea con 1/4 del daño si no le atina.
 Jump kick ---- 70 - 95 -- 25 -- 1 - Te golpea con 1/8 del daño si no le atina.
 Karate chop -- 50 - 100 - 25 -- 1 - Alto chance de critical hit.
 Low kick ----- - -- 100 - 20 -- 1 - Gran daño si tu oponente es más pesado.
 Mach punch --- 40 - 100 - 30 -- 1 - Siempre ataca primero; si ambos, primero atacará el de mayor velocidad.
 Revenge ----- 60 - 100 - 10 -- 1 - Incrementa su daño el siguiente turno si el usuario es golpeado.
 Reversal ----- - -- 100 - 15 -- 1 - Gran daño si tu HP está muy bajo.
 Rock smash --- 20 - 100 - 15 -- 1 - 50% de bajar 1 nivel la defensa.
 Rolling kick - 60 - 85 -- 15 -- 1 - 30% de causar Flinch a oponente.
 Seismic toss - - -- 100 - 20 -- 1 - Siempre causará el mismo daño que tu nivel.
 Sky uppercut - 85 - 90 -- 15 -- 1 - Daña mejor a los tipo Flying.
 Submission --- 80 - 80 -- 25 -- 1 - Te bajará 1/4 del daño hecho al oponente.
 Superpower ---120 - 100 - 5 --- 1 - Te bajará ataque y defensa 1 nivel.
 Triple kick -- 10 - 100 - 10 -- 1 - Ataca entre 1 y 3 veces en el mismo turno.
 Vital throw -- 70 - 100 - 10 -- 1 - Ignora evasión de oponente, final de turno

-PSYCHIC-

Agility ----- - -- - --- 30 -- S - Eleva velocidad 2 niveles.
 Amnesia ----- - -- - --- 20 -- S - Eleva Sp. Def. en 2 niveles.
 Barrier ----- - -- - --- 30 -- S - Eleva defensa en 2 niveles.
 Calm mind ---- - -- - --- 20 -- S - Eleva Sp. At. y Sp. Def. en 1 nivel.
 Confusion ---- 50 - 100 - 25 -- 1 - 10% de confusión a oponente.
 Cosmic power - - -- - --- 20 -- S - Eleva Sp. At. y Sp. Def. en 1 nivel.
 Dream eater --100 - 100 - 15 -- 1 - Recupera HP por mitad de daño hecho, sólo sirviendo si el oponente está dormido.
 Extrasensory - 80 - 100 - 30 -- 1 - 10% de causar Flinch.
 Future sight - 80 - 90 -- 15 -- 1 - Al tercer turno ataca independientemente.
 Hypnosis ----- - -- 60 -- 20 -- 1 - Duerme al oponente.

Imprison ----- - -- 100 - 10 -- S - Provoca que el oponente no use ninguno de los cuatro movimientos que el usuario sabe.

Light screen - - - - - 30 -- S - Baja a la mitad todo ataque especial hecho; el efecto dura 5 turnos, incluso sustituyendo al usuario.

Luster purge - 70 - 100 - 5 --- 1 - 50% de bajar Sp. Def. de oponente 1 nivel.

Magic coat --- - -- 100 - 15 -- - - Regresa Leech Seed y todo ataque que cause Poison, Paralyze, Sleep y confusión al oponente.

Meditate ----- - - - - - 40 -- S - Eleva ataque 1 nivel.

Mirror coat -- - - -- 100 - 20 -- - - Regresará al doble todo daño especial que sea recibido durante el turno. En batalla 2-2, sólo regresará si el último en golpear al usuario hizo un ataque especial.

Mist ball ----- 70 - 100 - 5 --- 1 - 50% de bajar el Sp. At. del oponente.

Psybeam ----- 65 - 100 - 20 -- 1 - 10% de causar confusión.

Psychic ----- 90 - 100 - 10 -- 1 - 10% de bajar defensa 1 nivel.

Psycho Boost -140 - 90 -- 5 --- 1 - El Sp Att del usuario baja 2 niveles.

Psywave ----- - -- 80 -- 15 -- 1 - Daño basado en un multiplicador al azar (.5 a 1.5) por tu nivel.

Reflect ----- - - - - - 20 -- S - Corta a la mitad todo daño físico hecho al usuario y sus aliados por 5 turnos.

Rest ----- - - - - - 10 -- S - Restaura todo HP y alteración, y usuario duerme por 3 turnos. Diversos efectos según algunas habilidades.

Role play ---- - - -- 100 - 10 -- 1 - Copia la habilidad del oponente.

Skill swap --- - - -- 100 - 10 -- 1 - Usuario y oponente intercambian habilidad.

Teleport ----- - - - - - 20 -- S - Huye de peleas salvajes; transporta al último PoC visitado en el exterior.

Trick ----- - - -- 100 - 10 -- 1 - Usuario y oponente intercambian ítems.

-FLYING-

Aerial ace --- 60 - - --- 20 -- 1 - Ignora evasión de oponente.

Aeroblast ----100 - 95 -- 5 --- 1 - Alto chance de critical hit.

Air cutter --- 55 - 95 -- 25 -- 2 - Alto chance de critical hit.

Bounce ----- 85 - 85 -- 5 --- 1 - Evita en primer, y ataca en segundo turno; 30% de causar parálisis.

Drill peck --- 80 - 100 - 20 -- 1 - Sólo daña.

Featherdance - - -- 100 - 15 -- 1 - Baja Attack del oponente 2 niveles.

Fly ----- 70 - 95 -- 15 -- 1 - Evita en 1er (menos con Thunder) y ataca en 2do turno.

Gust ----- 40 - 100 - 35 -- 1 - Doble daño si oponente usa Fly.

Mirror move -- - - - - 20 -- - - Usa el mismo movimiento hecho al último.

Peck ----- 35 - 100 - 35 -- 1 - Sólo daña.

Sky attack ---140 - 90 -- 5 --- 1 - Prepara en primer, ataca en segundo turno; 30% de causar Flinch.

Wing attack -- 60 - 100 - 35 -- 1 - Sólo daña.

-ICE-

Aurora beam -- 65 - 100 - 20 -- 1 - 10% de bajar ataque 1 nivel.

Blizzard -----120 - 70 -- 5 --- 2 - 10% de causar Freeze.

Hail ----- - - - - - 10 -- - - Causa granizo, dañando a todo que no sea del tipo Ice al final de 5 turnos siguientes.

Haze ----- - - - - - 30 -- S - Regresa todo status de todos a cero.

Ice ball ----- 30 - 90 -- 20 -- 1 - Se repite 5 turnos hasta perder; cada turno el daño se incrementa; daño doble después de usar Defense curl.

Ice beam ----- 95 - 100 - 10 -- 1 - 10% de causar Freeze.

Ice punch ---- 75 - 100 - 15 -- 1 - 10% de causar Freeze.

Icicle spear - 10 - 100 - 30 -- 1 - Ataca de 2 a 5 veces el mismo turno.

Icy wind ----- 55 - 95 -- 15 -- 2 - Baja velocidad 1 nivel.

Mist ----- - - - - - 30 -- S - Previene toda reducción de status.

Sheer cold --- - -- 30 -- 5 --- 1 - One-hit KO; elimina mejor si oponente es

de nivel más bajo; no sirve contra los de nivel mayor que tú.

-GHOST-

Astonish ----- 30 - 100 - 15 -- 1 - 30% de causar Flinch.
Confuse ray -- - -- 100 - 10 -- 1 - Causa confusión.
Destiny bond - - - - - 5 --- S - Si usuario es desmayado, oponente también
Grudge ----- - -- 100 - 5 --- S - Eliminará todos los PP del movimiento que
elimine al usuario en ese turno.
Night shade -- - -- 100 - 15 -- 1 - Siempre hará el mismo daño que tu nivel.
Shadow ball -- 80 - 100 - 15 -- 1 - 20% de bajar Sp. Def. 1 nivel.
Shadow punch - 60 - - --- 20 -- 1 - Ignora evasión de oponente.
Spite ----- - -- 100 - 10 -- 1 - Baja de 2 a 5 PP del último movimiento
usado por el oponente.

-DRAGON-

Dragon claw -- 80 - 100 - 15 -- 1 - Sólo daña.
Dragon dance - - - - - 20 -- S - Aumenta defensa y velocidad 1 nivel.
Dragon rage -- - -- 100 - 10 -- 1 - Siempre bajará sólo 40 HP.
Dragonbreath - 60 - 100 - 20 -- 1 - 30% de causar parálisis.
Outrage ----- 90 - 100 - 15 -- R - Se repite 2-3 turnos; confusión al final.
Twister ----- 40 - 100 - 20 -- 2 - 20% de Flinch; doble al que use Fly.

-DARK-

Beat up ----- 10 - 100 - 10 -- 1 - Golpea al oponente con toda tu party.
Bite ----- 60 - 100 - 25 -- 1 - 30% de causar Flinch.
Crush ----- 80 - 100 - 15 -- 1 - 20% de bajar Sp. def. del oponente 1 nivel
Faint attack - 60 - - --- 20 -- 1 - Ignora evasión de oponente.
Fake tears --- - -- 100 - 20 -- 1 - Baja Sp. def. en 2 niveles.
Flatter ----- - -- 100 - 15 -- 1 - Confunde y aumenta ataque en 1 nivel al
oponente, algo igual a Swagger.
Knock off ---- 20 - 100 - 20 -- 1 - Tira el ítem del oponente; es regresado al
final de la batalla.
Memento ----- - -- 100 - 10 -- 1 - El usuario se autoelimina, bajándole al
blanco críticamente el Att. y Sp. Att.
Pursuit ----- 40 - 100 - 20 -- 1 - Doble daño si oponente es intercambiado.
Snatch ----- - -- 100 - 10 -- - - Roba y usa el efecto especial del ataque
que use el oponente (o los oponentes).
Taunt ----- - -- 100 - 20 -- 1 - Obliga al oponente, por el actual y el
siguiente turno, a usar movimientos ofensivos, y no defensivos o curativos.

-STEEL-

Doom desire --120 - 85 -- 5 --- 1 - Al tercer turno ataca independientemente.
Iron defense - - - - - 15 -- S - Aumenta defensa 2 niveles.
Iron tail ----100 - 75 -- 15 -- 1 - 30% de bajar 1 nivel defensa de oponente.
Metal claw --- 50 - 95 -- 35 -- 1 - 10% de aumentar ataque 1 nivel.
Metal sound -- - -- 85 -- 40 -- 1 - Baja Sp. def. 2 niveles.
Meteor mash --100 - 85 -- 10 -- 1 - 10% de aumentar ataque 1 nivel.
Steel wing --- 70 - 90 -- 25 -- 1 - 10% de aumentar defensa 1 nivel.

-???

Curse ----- - - - - - 10 -- 1 - Sube defensa y ataque 1 nivel, a cambio de
bajar velocidad 1 nivel; en tipos Ghost, corta a la mitad el HP del usuario y
daña una considerable cantidad cada turno al oponente.
Hidden power - - - -- 100 -- 15 - 1 - Tipo y daño base varían con el usuario.
Shadow rush -- ? -- ? ---- ? -- ? - Exclusivo de Pokémon Colosseum; no es

posible en R/S. Similar a Take down, pero no toma en cuenta ningún tipo.
 Struggle ----- 50 - 100 -- 1 -- 1 - Daña al usuario con 1/4 del daño hecho al oponente; disponible en todo pokémon que ha terminado con todos sus PP.

```
*****
*****
*****
6.5- *ITEMS* (pok_itm)
*****
*****
*****
```

Los ítems que obtienes a lo largo del juego te ayudan en tu travesía; muchos los obtienes al aire libre, otros en edificios, en tiendas, y otros unidos a ciertos pokémon salvajes. El máximo de ítems que puedes llevar es de 99 por cada uno, excepto si cometes alguna alteración en el juego con decodificadores. Aquí hallarás el nombre, efecto y precio (o lugar, si es que no se puede comprar en cualquier parte) que tienen en batallas y status, pero por clasificaciones:

NOTA TRICK significa Trick house; VARIOS pues.. varios lugares, y tantos que el conseguir el ítem no es problema, aunque sea por tiempo limitado.

+SALUD+ Para recuperar HP, PP o restaurar alteraciones.

Antidote		100	Quita todo efecto de veneno en un pokémon.	
Awakening		250	Despierta de status sleep.	
Blue Flute	Ruta 113		Despierta.	
Burn heal		250	Alivia la alteración de status burn.	
Elixir	Varios		Restaura 10 PP a todos los ataques de un pkmn	
Energy root		800	Restaura 200 HP, pero sabe amargo.	
Energypowder		500	Restaura 50 HP, amargo.	
Ether	Varios		Recobra 10 PP a un ataque.	
Fresh Water		200	Restaura 50 HP.	
Full Heal		600	Cura toda alteración de status.	
Full Restore		3000	Cura toda alteración y recobra todo HP.	
Heal Powder	Lavaridge		Cura cualquier alteración, amargo.	
Hyper potion		1200	Restaura 200 HP.	
Ice heal		250	Cura alteración freeze.	
Lava Cookie		200	Cura toda alteración.	
Lemonade		350	Restaura 80 HP.	
Max Elixir	Varios		Restaura todo PP a todos los movimientos.	
Max Ether	Varios		Restaura todo PP a un movimiento.	
Max Potion		2500	Restaura todo HP a un pokémon	
Max Revive	Varios		Revive con todo HP.	
MooMoo Milk	FR/LG		Restaura 100 HP y aumenta amistad.	
Parlyze heal		200	Cura alteración paralyze.	
Potion		300	Restaura 20 HP.	
Red flute	Ruta 113		Restaura alteración attract.	
Revival Herb		2800	Revive hasta todo HP, pero amarga.	
Revive		1500	Revive hasta la mitad del HP.	
Soda pop		300	Restaura 60 HP.	
Super potion		700	Restaura 50 HP.	
Yellow flute	Ruta 113		Cura alteración confuse.	

+BALLS+ Para capturar pokémon.

Dive Ball		1000	Mejor debajo de la superficie marítima	
Great Ball		600	Mejor que una poké ball.	
Luxury Ball	Ab. Ship y en		Lo que sea capturado, será amigable desde	
	Master Contest		ese momento.	

Master Ball	(No ilimitada)	Atrapa cualquier pokémon 100% de las veces.
Nest Ball	1000	Mejor con pokémon de más bajo nivel.
Net Ball	1000	Mejor contra tipos Bug y Water.
Poké Ball	200	Bola básica; atrapa pokémoms de bajo nivel.
Premier Ball	Comprando 10 poké balls	Lo mismo que una poké ball, pero con un diseño diferente.
Repeat Ball	1000	Mejor contra ya registrados en pokédex.
Safari Ball	500	Se te dan 30 para el Safari Zone.
Timer Ball	1000	Mejor éxito si pasan muchos turnos.
Ultra Ball	1200	Mejor que una great ball.

+AYUDA+ Para soportarte en tu travesía.

Black flute	Glass Work.	Repele pokémon débiles.
Escape rope	550	Escape de cuevas y edificios.
Fluffy Tail	1000	Escape de batallas salvajes.
Max Repel	700	Repele por 250 pasos.
Poké doll	FR/LG	Escape de batallas salvajes.
Repel	350	Repele por 100 pasos.
Super Repel	500	Repele por 200 pasos.
White flute	Glass Work.	Frecuenta peleas salvajes.

+INCREMENTADORES DE STATUS+ Para subirlos temporal o permanentemente. Generalmente éstos los hallas con el Energy Guru y en la tienda de Lilycove.

Calcium	9800	Aumenta el Sp. Att. de un pokémon permanentemente.
Carbos	9800	Aumenta Speed permanentemente.
Dire Hit	600	Aumenta chance de critical hits por una batalla.
Fire Stone	-	Evoluciona ciertos pokémon. Ubicada en Fiery Path, en la ruta 124 y con el Treasure Hunter por Red Shard.
Guard Spec.	700	Protege contra ataques especiales por una batalla.
HP Up	9800	Aumenta un poco el HP permanentemente.
Iron	9800	Aumenta defensa permanentemente.
Leaf Stone	-	Hallada en la ruta 124 y 129, y por un Green Shard.
Moon Stone	-	Hallada en Meteor falls y en Lunatone salvajes.
PP Max	Trick	Aumenta al máximo el PP de un ataque permanentemente.
PP Up	-	Aumenta el PP de un movimiento permanentemente; en ruta 104, 109, Meteor falls y Victory road.
Protein	9800	Aumenta ataque permanentemente.
Rare Candy	-	Aumenta el nivel de un pokémon en uno permanentemente. Hallado en Rts. 106, 110, 114, 119, 120, 123, 132
Sun Stone	-	Hallada en Mossdeep y Solrock salvajes.
Thunderstone	-	Hallada en ruta 124 y New Mauville, y por Yellow shard
Water Stone	-	En ruta 124 y Abandoned ship, o por un Blue shard.
X Accuracy	950	Aumenta puntería por una batalla.
X Attack	550	Aumenta el ataque por una batalla.
X Defend	500	Aumenta defensa por una batalla.
X Special	350	Aumenta status especiales por una batalla.
X Speed	350	Aumenta velocidad por una batalla.
Zinc	9800	Aumenta la Sp. Defense permanentemente.

+IMPORTANTES+ Para entrar a diversas zonas, y obtener algo en especial. Son llamados KEY ITEMS en la sección de tu mochila, y no pueden ser tirados.

Acro bike	Mauville	Permite cruzar piedras y puentes delgados (ver Controles); también aumenta tu velocidad.
Blue orb	Mt. Pyre	Contiene energía antigua (sólo Sapphire).
Claw fossil	Rt. 111	Convertido en Anorith en Rustboro.
Coin Case	Mauville	Sostiene monedas para el Mauville Game Corner.
Contest pass	Vendaturf	Permite entrar a los Contest.

Devon goods	Rust Tun	Hechos por el capitán Stern.	
Devon scope	Rt. 120	Permite hallar pokémon invisibles.	
Go-goggles	Lavaridge	Permite entrar a la zona desética de Rt. 111.	
Good rod	Rt. 118	Permite la pesca en mejor grado que el Old rod.	
Itemfinder	Rt. 110	Ayuda a encontrar ítems ocultos en el suelo.	
Letter	Rustboro	Una carta para Steven.	
Mach bike	Mauville	Permite cruzar por caminos montañosos y frágiles	
		(sólo en velocidad máxima) (ver Controles)	
Meteorite	Chimney	Contiene poder cósmico.	
Old rod	Dewford	Permite la pesca de ciertos pokémon.	
Pokéblock case	Slateport	Almacena pokéblocks (hablar con niña en Con Hall)	
Red orb	Mt. Pyre	Contiene energía ancestral (sólo Ruby).	
RM. 1 Key	-	Usado para entrar al cuarto 1 del Abandoned ship.	
RM. 2 Key	-	Para el cuarto 2 del Abandoned ship.	
RM. 6 Key	-	Para el cuarto 6 del Abandoned ship.	
Root fossil	Rt. 111	Se transforma en Lileep al desfosilizarlo.	
Scanner	Abandoned	Puede intercambiarse por Deepseatooth o	
	Ship	Deepseascale, con el Capitán Stern, en Slateport.	
Soot sack	Rt. 113	Reúne ceniza caminando en pasto en/ceni/zoso/zado	
S.S. Ticket	Littleroot	Permite el paso al S.S. Tidal.	
Storage key	Aban Ship	Para entrar al Storage room de este barco.	
Super rod	Mossdeep	Pesca mejores pokémon que toda otra caña.	
Undergroundkey	Mauville	Para entrar a New Mauville.	
Wailmer pail	Rt. 104	Usado para regar semillas de berries.	

+SOSTENIBLES+ Para que sean adheridos a los pokémon en batalla o aire libre.
 (cuando veas en la localización "nombre pokémon" S es porque puede ser hallado en ese pokémon en su estado salvaje [mas no en todo salvaje])

Amulet coin	Littleroot	Dobra ganancia monetaria al participar en una	
		batalla el pokémon con este ítem.	
Black belt	Rt. 115	(Después de 5 batallas con el Blackbelt Nob)	
		Incrementa el poder de ataques tipo Fighting.	
Blackglasses	Rt. 116	Incrementa poder de movimientos tipo Dark.	
Blue scarf	Slateport	Incrementa Beauty durante Contest.	
Bright powder	Bat Tower	Baja la puntería del oponente.	
Charcoal	Lavaridge	Incrementa movimientos Fire.	
Choice band	Bat Tower	Aumenta por 1.5 el movimiento elegido primero,	
		mas evita que muevas con ataque diferente luego.	
Cleanse Tag	Mt. Pyre	Repele pokémon salvajes.	
Deepseascale	Slateport	Dobra la Sp. Def. de Clamperl; lo evoluciona en	
		intercambios (debes dar Scanner al capitán Stern)	
Deepseatooth	Slateport	Ver arriba, pero éste aumenta su Sp. Att. y lo	
		elovuciona además en Huntail en intercambios.	
Dragon fang	Met falls	(luego de 5 batallas con el Dragon Tamer Nicolas)	
		Incrementa poder de movimientos Dragon.	
Dragon scale	Horsea S	Evoluciona a Seadra en intercambios.	
Everstone	-	En Geodude, Graveler salvajes. Previene evolución	
Exp. share	Rustboro	Da la mitad de la experiencia ganada en una pelea	
	y Bt Tower	al pokémon sosteniéndolo.	
Focus band	Shoal cave	Puede prevenir el desmayo del usuario.	
Green scarf	Slateport	Aumenta la condición Smart en concursos.	
Hard stone	-	Hallado en Trick House y Aron, Lairon salvajes.	
		Aumenta poder de mov. tipo Rock.	
King's rock	Mossdeep	Hallado además en Hariyama salvajes; aumenta el	
		chance de causar Flinch al oponente.	
Lax incense	Mt. Pyre	Baja puntería de oponente; anima a una Wobbuffet	
		a dar a luz (en un huevo?) a un Wynaut.	
Leftovers	Bat Tower	Restaura 1/16 de HP aproximadamente cada turno.	
Light ball	Pikachu S	Dobra el Sp. Att. de Pikachu.	

Lucky egg	FR/LG	Da el doble de experiencia en una batalla.
Lucky punch	FR/LG	Aumenta el número de critical hits de Chansey.
Macho brace	Rt. 111	Dobla Effort points obtenidos, mas reduce a la mitad Speed en batalla.
Mental herb	Fortree	Previene el romance del usuario.
Metal coat	MagnemiteS	Incrementa poder de ataques Steel.
Metal powder	FR/LG	Incrementa Defense de un ditto.
Miracle seed	PetalburgW	Aumenta en 1.5 el poder de movimientos Grass.
Mystic water	WeatherIns	Incrementa en 1.5 poder de movimientos Water.
Nevermeltice	Shoal cave	Aumenta en 1.5 poder de movimientos Ice.
Pink scarf	Slateport	Aumenta condición Cute en Contest.
Poison barb	Cacnea, Roselia S	Aumenta en 1.5 el poder de movimientos Poison.
Quick claw	Rustboro, SandshrewS	Incrementa posibilidad de atacar primero en una batalla, independientemente de Speed.
Red scarf	Slateport	Aumenta condición Cool en Contest.
Scope lens	Bat Tower	Incrementa posibilidad de critical hits.
Sea Incense	Mt. Pyre	Incrementa 1.5 el poder de ataques Water; anima a una Marill a dar a luz un azurill.
Sharp beak	Dod/uo/rio	Aumenta 1.5 poder de ataques Flying.
Shell bell	Shoal cave ver Histor	Restaura HP igual a 1/8 del daño hecho al oponente al final del turno.
Silk scarf	Dewford	Incrementa 1.5 el poder de ataques Normal.
Silver powder	Rt. 120	(después de 5 batallas con Bug Maniac Brandon) Aumenta 1.5 el poder de movimientos Bug.
Smoke ball	Trick hou, Koffing S	Aumenta la posibilidad de escapar de peleas contra pokémon salvajes.
Soft sand	Rt. 109	Además en Trapinch; aumenta poder de mov. Ground.
Soothe Bell	Slateport	Acelera la amistad con el entrenador.
Soul dew	Southern	Sube Sp. Att y Sp. Def. a Lati@s.
Spell tag	FantasmaS	<(Menos sableye) aumenta 1.5 poder de at. Ghost.
Stick	FR/LG	Incrementa radio de critical hit de un farfetch'd
Thick club	FR/LG	Dobla el Attack de un cubone o un marowak.
Twistedspoon	Abra S	Aumenta en 1.5 poder de ataques Psychic.
Up-grade	FR/LG	Evoluciona a porygon en porygon2 en intercambio.
White herb	Rt. 104	Cura cualquier baja de status en batalla.
Yellow scarf	Slateport	Aumenta condición Though en Contest.

+INTERCAMBIO+ Para obtener algo en cambio.

Blue Shard	Rt. 124, Clamperl S	Cambia por una Water Stone con el Diving Treasure Hunter en la Rt. 124.
Green Shard	Rt. 126, RelicanthS	También se cambia con el Hunter, pero por una Leaf Stone.
Heart Scale	Luvdisc S	A cambio, el Move Tutor enseñará un movimiento antes aprendido por el pokémon.
Red Shard	Rt. 124	Y en Corsola S; ver Blue, pero por Fire Stone.
Shoal Salt	Shoal Cave	Da cuatro, más cuatro Shoal Shells al hombre de Shoal Cave para obtener el Shell Bell.
Shoal Shell	Shoal Cave	Sumado a los Shoal Salt, para obtener Shell Bell.
Yellow Shard	Rt. 124	Y en Chinchou S; ver Blue, pero por Thunderstone.

+ALTO PRECIO+ Para obtener respaldo económico.

Big Mushroom	FR/LG	En paras y parasects.
Big Pearl	Shoal Cave	(Y en gulpin) Vende a alto precio.
Nugget	Rt. 112 120	(Y en grimer) Ver arriba.
Pearl	124 126 128	(Usar Dive) Ver arriba.
Star piece	Rt. 133	(Y en staryu) Lo mismo.
Stardust	Rt. 111	(Y en staryu) Lo mismo.

+CORREO+ Para escribir mensajes casi-libres a tus intercambiadores.

Bead mail	Trick house	Imagen del que lo sostiene.	
Dream mail	FR/LG	Imagen del que lo sostiene.	
Fab mail	FR/LG	Imagen.. sorpresa	
Glitter mail	TH, Fortree	Tiene a Pikachu impreso.	
Harbor mail	Slateport, TH	Wingull impreso en él.	
Mech mail	Lilycove, TH	Magnemite impreso.	
Orange mail	Petalburg, TH	Zigzagoon impreso.	
Retro mail	FR/LG	Los tres starters de FR/LG.	
Shadow mail	Sootopolis TH	Duskkull en él.	
Tropic mail	Pacifidlog TH	Bellossom impreso.	
Wave mail	Lilycove, TH	Wailmer impreso.	
Wood mail	Fortree, TH	Slakoth en él.	

+TMs+ Para enseñar un movimiento; se desechan después de su uso. (pok_tm)

TM ----- Lugar ----- Precio

- 01- Focus Punch -- Rt. 115
- 02- Dragon Claw -- Meteor Falls
- 03- Water Pulse -- Sootopolis Gym
- 04- Calm Mind ---- Mossdeep Gym
- 05- Roar ----- Rt. 114
- 06- Toxic ----- Fiery Path
- 07- Hail ----- Shoal Cave
- 08- Bulk Up ----- Dewford Town
- 09- Bullet Seed -- Rt. 104
- 10- Hidden Power - Slateport, Fortree City --- \$3000
- 11- Sunny Day ---- Scorched Slab
- 12- Taunt ----- Trick house
- 13- Ice Beam ----- Mauville Game Corner ----- 4000 coins (\$80000!)
- 14- Blizzard ----- Lilycove Dpt. Store ----- \$5500
- 15- Hyper beam --- Lilycove Dpt. Store ----- \$7500
- 16- Light screen - Lilycove Dpt. Store ----- \$3000
- 17- Protect ----- Lilycove Dpt. Store ----- \$3000
- 18- Rain Dance --- Abandoned Ship
- 19- Giga Drain --- Rt. 123
- 20- Safeguard ---- Lilycove Dpt. Store ----- \$3000
- 21- Frustration --- Pacifidlog Town
- 22- Solarbeam ---- Safari Zone
- 23- Iron tail ---- Meteor Falls
- 24- Thunderbolt -- Mauville Game Corner ----- 4000 coins
- 25- Thunder ----- Lilycove Dpt. Store ----- \$5500
- 26- Earthquake --- Seafloor Cavern
- 27- Return ----- Fallarbor, Pacifidlog Town
- 28- Dig ----- Rt. 114 (casa Fossil Maniac)
- 29- Psychic ----- Mauville GC, Victory Road - 3500 coins
- 30- Shadow Ball -- Mt. Pyre
- 31- Brick Break -- Sootopolis City
- 32- Double team -- Mauville Game Corner ----- 1500 coins
- 33- Reflect ----- Lilycove Dpt. Store ----- \$3000
- 34- Shock Wave --- Mauville Gym
- 35- Flamethrower - Mauville Game Corner ----- 4000 coins
- 36- Sludge Bomb -- Dewford Town
- 37- Sandstorm ---- Rt. 111
- 38- Fire blast --- Lilycove Dpt. Store ----- \$5500
- 39- Rock tomb ---- Rustboro Gym

- 40- Aerial Ace --- Fortree Gym
- 41- Torment ----- Slateport City
- 42- Facade ----- Petalburg Gym
- 43- Secret power - Slateport City, Rt. 111 --- \$3000
- 44- Rest ----- Lilycove City
- 45- Attract ----- Vendaturf Town
- 46- Thief ----- Slateport City
- 47- Steel Wing --- Granite Cave
- 48- Skill Swap --- Mt. Pyre
- 49- Snatch ----- S.S. Tidal
- 50- Overheat ----- Lavaridge Gym

+HMs+ Para aprender movimientos; se usan en campo abierto; no se acaban.

- 01 - Cut ----- Rustboro (Mr. Cutter)
- 02 - Fly ----- Rt. 119 (rival)
- 03 - Surf ----- Petalburg (padres de Willy, después de ganarle a Norman)
- 04 - Strength --- Rusturf Tunnel
- 05 - Flash ----- Granite Cave
- 06 - Rock Smash - Mauville city
- 07 - Waterfall -- Cave of Origin
- 08 - Dive ----- Mossdeep City (Steven)

+DECORACIÓN+ Para decorar tu base secreta, y tu cuarto. Los ítems no tienen descripción, para que los descubras por tí mism@; al lado del nombre estará el lugar de obtención y precio (que será en yens, coins y pasos de ceniza de la Glasswork Shop).

-ESCRITORIOS. En ellos insertas muñecos.

- Brick desk ---- Fortree ----- \$9000
- Camp desk ----- Fortree ----- \$9000
- Comfort desk -- Fortree ----- \$6000
- Hard desk ----- Fortree ----- \$9000
- Heavy desk ---- Fortree ----- \$6000
- Pretty desk --- Rt. 113 ----- 8000 pasos en/ceni/zosos/zados
- Pokémon desk -- Fortree ----- \$3000
- Ragged desk --- Fortree ----- \$6000
- Small desk ---- Fortree ----- \$3000

-SILLAS. Al pararte en ellas, parece que te sientas (...)

- Brick chair ---- Fortree ---- 2000
- Camp chair ----- "" ----- 2000
- Comfort chair -- "" ----- 2000
- Hard chair ----- "" ----- 2000
- Heavy chair ---- "" ----- 2000
- Pretty chair --- Rt. 113 ---- 6000 pasos en/ceni/zosos/zados
- Pokémon chair -- Fortree ---- 2000
- Ragged chair --- "" ----- 2000
- Small chair ---- "" ----- 2000

-PLANTAS. Para traer la naturaleza a tu lugar (Pretty Petal Flower Shop).

- Big plant ----- Rt. 104 --- 5000
- Colorful plant -- "" ----- 5000
- Gorgeous plant -- "" ----- 5000
- Pretty flower --- "" ----- 3000
- Red plant ----- "" ----- 3000
- Tropical plant -- "" ----- 3000

-ORNAMENTAS. Muebles, aparatos y chácharas para decorar el lugar.

Blue balloon	----	Slateport City	---	500
Blue brick	-----	"	-----	500
Blue tent	-----	Trick House (sólo Sapphire)		
Breakable door	--	Lilycove Dpt.	----	3000
Cute TV	-----	"	-----	4000
Fence light	-----	"	-----	500
Fence width	-----	"	-----	500
Glass ornament	--	"	-----	500
Gold shield	-----	Battle Tower		
Mud ball	-----	Lilycove Dpt.	----	200
Red balloon	-----	Slateport City	---	500
Red brick	-----	"	-----	500
Red Tent	-----	Trick House (sólo Ruby)		
Round TV	-----	Lilycove Dpt.	----	4000
Sand ornament	---	"	-----	3000
Silver shield	---	Battle Tower		
Slide	-----	Lilycove Dpt.	----	8000
Solid Board	-----	"	-----	3000
Stand	-----	"	-----	7000
Tire	-----	"	-----	800
TV	-----	"	-----	3000
Yellow balloon	--	Slateport City	---	500
Yellow brick	----	"	-----	500

-NOTAS. Para darle ánimo a tus pasos, pero sólo en la base secreta.

A note mat	-----	Slateport	----	500
Attract mat	-----	Lilycove Dpt.	-	4000
B note mat	-----	Slateport	----	500
C high note mat	--	"	-----	500
C low note mat	---	"	-----	500
D note mat	-----	"	-----	500
E note mat	-----	"	-----	500
Fire blast mat	---	Lilycove Dpt.	-	4000
Fissure mat	-----	"	-----	4000
F note mat	-----	Slateport	----	500
Glitter note mat	-	Lilycove Dpt.	-	2000
G note mat	-----	Slateport	----	500
Jump mat	-----	Lilycove Dpt.	-	2000
Powder snow mat	--	"	-----	4000
Spikes mat	-----	"	-----	4000
Spin mat	-----	"	-----	2000
Surf mat	-----	"	-----	4000
Thunder mat	-----	"	-----	4000

-POSTERS. Para recordar esos momentos predeterminados de la vida...

Ball poster	---	Lilycove Dpt.	--	1000
Blue poster	---	"	-----	1000
Cute poster	---	"	-----	1000
Green poster	--	"	-----	1000
Long poster	---	"	-----	1500
Pika poster	---	"	-----	1500
Red poster	----	"	-----	1000
Sea poster	----	"	-----	1500
Sky poster	----	"	-----	1500

-MUÑECOS. Para enternecer con peluches tu lugar privado.

Azurill doll ----- Slateport, Lylicove Dpt. -- 3000
Baltoy doll ----- Lilycove Dpt. ----- 3000
Duskull doll ----- "" ----- 3000
Gulpin doll ----- "" ----- 3000
Jigglypuff doll -- "" ----- 3000
Kecleon doll ----- "" ----- 3000
Lotad doll ----- Rt. 114 (sólo Sapphire)
Marill doll ----- Slateport, Lilycove Dpt. -- 3000
Mudkip doll ----- Mauville Game Corner ----- 1000 coins
Pichu doll ----- Lilycove Dpt. ----- 3000
Pikachu doll ----- "" ----- 3000
Seedot doll ----- Rt. 114 (sólo Ruby)
Skitty doll ----- Slateport, Lilycove Dpt. -- 3000
Swablu doll ----- Lilycove Dpt. ----- 3000
Torchic doll ----- Mauville Game Corner ----- 1000 coins
Treecko doll ----- "" ----- 1000 coins
Wailmer doll ----- Sootopolis, Lilycove Dpt. - 10000
Wynaut doll ----- Lilycove Dpt. ----- 3000

-ALMOHADAS. Para apoyar la cabeza mientras sueñas en tus deseos privados.

Ball cushion ----- Lilycove Dpt. -- 2000
Diamond cushion -- "" ----- 2000
Fire cushion ----- "" ----- 2000
Grass cushion ----- "" ----- 2000
Pika cushion ----- "" ----- 2000
Round cushion ----- "" ----- 2000
Spin cushion ----- "" ----- 2000
Water cushion ----- "" ----- 2000
Zigzag cushion --- "" ----- 2000

6.6- *BERRIES* (pok_ber)

Para soporte en la batalla y la creación de pokéblocks.

Después del nombre, hallarás el efecto y/o uso que poseen en la siguiente lista; por cierto, los sabores de los pokéblocks los hallarás resumidos en "Tips y trucos".

Dividí a las berries en tres tipos. Las del tipo 1 serán usadas por los pokémon en medio de una batalla al cumplir ciertas condiciones; las del tipo 2 son usadas exclusivamente para la creación de Pokéblocks, y las del tipo 3, aunque se parecen a la 1, no son obtenibles en Ruby/Sapphire.

-Tipo 1-

Generalmente, curan alteraciones y restauran HP.

Aguav berry --- Elimina alteración Sleep, pero confunde al usuario que le desagrada el sabor Bitter.

Aspear berry -- Elimina alteración Freeze.

Cheri berry --- Elimina alteración Paralyze.

Chesto berry -- Elimina alteración Sleep.

Figy berry ---- Restaura HP cuando está a la mitad o más bajo, pero confunde al que le desagrada el sabor Spicy.

Iapapa berry -- Ver arriba; confunde al usuario que desagrada del sabor sour.
Leppa berry --- Restaura 10 PP de un mov. cuando llega a cero.
Lum berry ----- Cura cualquier alteración.
Mago berry ---- Restaura HP cuando está a la mitad o menos; confunde al que
disguste del sabor Sweet.
Oran berry ---- Restaura 10 HP cuando está a la mitad o menos.
Pecha berry --- Elimina alteración Poison.
Persim berry -- Elimina confusión.
Rawst berry --- Elimina la condición Burn.
Citrus berry -- Restaura 30 HP cuando está a la mitad o menos.
Wiki berry ---- Restaura HP cuando está a la mitad o menos, pero confunde al
que le desagrada el sabor Dry.

-Tipo 2-

Su único propósito es la creación de pokéblocks. Las marcadas con * es porque son raras y debes hacer algo en especial para conseguirlas.

Belue berry *
Bluck berry
Cornn berry
Durin berry *
Grepa berry
Hondew berry
Kelpsy berry
Magost berry
Nana berry
Nomel berry
Pamtre berry *
Pinap berry
Pomeg berry
Qualot berry
Rabuta berry
Razz berry
Spelon berry *
Tamato berry
Watmel berry *
Wepear berry

-Tipo 3-

No son obtenibles legalmente en Ruby/Sapphire, pero al conseguir unas puedes plantarlas y tener retoños.

Apicot berry -- Eleva la Special defense al tener menos de 1/3 del HP total.
Descargable de Colosseum.
Enigma berry -- Obtenible por E-Reader.
Ganlon berry -- Eleva Defense al tener menos de 1/3 de HP total. Obtenible con
el Bonus Jirachi en la versión Sapphire, y descargable de Colosseum.
Liechi berry -- Aumenta Attack cuando el HP está abajo de 1/3. Mirage Island.
Salac berry --- Eleva Speed al tener menos de 1/3 de HP total. Obtenible con
el Bonus Jirachi en la versión Ruby, y descargable de Colosseum.
Petaya berry -- Eleva el Sp Attack al tener menos de 1/3 de HP. Descargable
de Colosseum.

-NOTA- Diariamente, en las rutas 115 y 123, podrás recibir una berry al azar de las del tipo 2; en la ruta 115, habla con un niño al norte de la entrada de Meteor Falls, y te dará una de estas berries:

+Bluk.
+Nanab.
+Pinap.

+Razz.
+Wepear.

Diario te dará una al azar; por su parte, en la ruta 123, el Berry Master te dará dos de casi todas las berries del tipo 2 al azar diariamente, y además podrás usar su extenso jardín para plantar doce berries.

En cambio, en la ruta 104, al sur de Rustboro City, recibirás una berry diaria de las del tipo 1, en la Pretty Petal Flower Shop, igual que con una joven en el mero norte de la ruta 111.

```
*****
*****
*****
6.7- Trainer's Eyes (pok_eye)
*****
*****
*****
```

En tu POKÉNAV, en la sección Trainer's Eyes, se irán registrando ciertos entrenadores y entrenadoras representantes de su tipo, para que constantemente, al ir cambiando de lugar o retornar a donde ellos están, te pidan una revancha para demostrar que no se han sentado a ver cómo triunfas. En el tiempo que no pelean, puede que sus pokémon eleven su nivel, evolucionen, o incluso que se aventuren a atrapar más.

En esta lista hallarás los entrenadores y entrenadoras que hallas en el juego, pero legalmente, ya que no sé si haya un entrenador oculto como dicen ciertas personas por ahí. El diagrama en esta lista es así:

#Número, Nombre

Localización: Dónde lo hallas; si está difícil, lo hago más detalladamente.

Estrategia: Datos del POKÉNAV.

Pokémon: Datos del POKÉNAV.

Autointroducción: Datos del POKÉNAV.

Curiosidad: Algunos tendrán esta opción, por si tienen algo a parte.

#1 Aroma Lady Rose

Localización: Ruta 118

Estrategia: Calmar las emociones violentas.

Pokémon: Fragantes pokémon Grass.

Autointroducción: Los aromas calmantes hacen cuerpo y mente saludables.

#2 Ruin maniac Dusty

Localización: Sur de zona desértica de la ruta 111.

Estrategia: ¡Sobrecargar con poder!

Pokémon: Rocosos pokémon Rock.

Autointroducción: En la búsqueda de lo antiguo, viaje por el mundo.

#3 Tuber Lola

Localización: En la playa de la ruta 109, al sur de Slateport.

Estrategia: ¡Voy a darle duro!

Pokémon: Buenos POKÉMON nadadores.

Autointroducción: Desaría poder nadar sin usar mi salvavidas.

#4 Tuber Ricky

Localización: Junto de su hermana, Lola.

Estrategia: No sé. A darle con todo.

Pokémon: Los POKÉMON Water son buenos compañeros.

Autointroducción: No es que no pueda nadar. Es que me encanta mi salvavidas.

#5 Sis & Bro Rita & Sam

Localización: En la ruta 124, debajo de la Swimmer Jenny

Estrategia: Nos dividimos el trabajo.

Pokémon: Nos gustan los POKÉMON amigables.

Autointroducción: Disfrutamos de los POKÉMON juntos como hermanos.

#6 Cooltrainer Brooke

Localización: Al norte de la zona desértica de la ruta 111.

Estrategia: Explotar la debilidad del oponente.

Pokémon: El balance es crucial.

Autointroducción: Mi meta es llegar a ser la campeona.

#7 Cooltrainer Wilton

Localización: Cerca de su tocalla Brooke, en la ruta 111.

Estrategia: Enfurecer al oponente.

Pokémon: El tipo no importa.

Autointroducción: Soy un genial estudiante de la Trainer's School.

#8 Hex Maniac Valerie

Localización: En el último piso del Mt. Pyre, adentro.

Estrategia: Lento y fructuoso sufrimiento.

Pokémon: Tenebrosos al verlos de noche.

Autointroducción: Veo cosas que otros no.

#9 Lady Cindy

Localización: Ruta 104, antes de cruzar el puente.

Estrategia: Hacer cualquier cosa para ganar.

Pokémon: ¡El tipo Maravilloso!

Autointroducción: Tengo una alberca en casa especialmente para mis POKÉMON.

#10 Beauty Jessica

Localización: Ruta 121, la segunda entrenadora al entrar por el oeste.

Estrategia: Te guiaré por el mal camino.

Pokémon: Tiernos, claro.

Autointroducción: Adoro la Zona Safari. Terminaré ahí al final.

#11 Rich Boy Winston

Localización: Ruta 104, antes de entrar por el sur de Petalburg Woods.

Estrategia: ¿Estrategia? ¿Quién la necesita?

Pokémon: ¡Gasté mucho en él!

Autointroducción: Yo, siendo rico, duermo en una habitual cama POKÉMON.

#12 Pokémaniac Steve

Localización: Ruta 114, en una zona de pasto.

Estrategia: Pelear con puro poder.

Pokémon: Me tomó toda la noche atraparlos...

Autointroducción: Los POKÉMON grandulones, burlescos y rudos son de lo mejor.

#13 Swimmer <-o Tony

Localización: Es el cuarto entrenador al nadar desde el oeste en la ruta 107.

Estrategia: ¡Atacar a pura velocidad!

Pokémon: ¡Los padrísimos tipo Water!

Autointroducción: Si no estoy nadando, estaré levantando pesas.

#14 Black Belt Nob

Localización: En la ruta 115, al salir de Meteor Falls.

Estrategia: ¡Enorme avalancha golpeadora!

Pokémon: Tipo Fighting.

Autointroducción: No es para presumir, pero ¡puedo romper diez tejas!

Curiosidad: Después de la quinta vencida puedes robarle de su machamp un Black Belt.

#15 Guitarist Dalton

Localización: Ruta 118, al salir por el este de Mauville city.

Estrategia: ¡Te electrificaré!

Pokémon: Son ELECTRIC.

Autointroducción: Quiero que la gente lllore con mis canciones que vienen del corazón.

#16 Kindler Bernie

Localización: Ruta 114, en el nivel rocoso, antes de Meteor Falls.

Estrategia: ¡Incendiarlo todo!

Pokémon: ¡POKÉMON inducien a quemar!

Autointroducción: Cuando enciendas una fogata, asegúrate de que haya agua a la mano.

#17 Camper Ethan

Localización: Jagged Pass, al sur.

Estrategia: ¡Engancharme y ser tenaz!

Pokémon: Entrenaré cualquier POKÉMON

Autointroducción: ¡Los POKÉMON entrenados en lo salvaje crecen fuertes!

#18 Old couple John & Paul

Localización: Meteor Falls, en el segundo piso, cerca de Nicolas.

Estrategia: El amor nos hace prevalecer.

Pokémon: Los hemos tenido por años.

Autointroducción: Casados 50 años, hemos entrenado devotamente nuestros POKÉMON

#19 Bug Maniac Brandon

Localización: Ruta 120, después de pasar la zona lluviosa.

Estrategia: ¡Atacar en hordas!

Pokémon: Los POKÉMON Bug son bien padres.

Autointroducción: Voy al bosque a diario a atrapar POKÉMON Bug.

Curiosidad: Después de derrotarlo 5 veces, podrás robarle un Silver Powder de su masquerain; PERO, esas cinco veces debe tener pokémon más crecidos.

#20 Psychic Cameron

Localización: Ruta 123, al este; necesitas usar Cut en un arbolito.

Estrategia: ¡Amenazar y confundir!

Pokémon: Unos con poderes sobrenaturales.

Autointroducción: Puedo ver exactamente lo que piensas.

#21 Psychic Jacki

Localización: Ruta 123, al este de la casa del Berry Master.

Estrategia: Pelear con pleno poder.

Pokémon: Unos repletos de misterio.

Autointroducción: Cuando hablé contigo, en realidad estaba usando telepatía.

#22 Gentleman Walter

Localización: Ruta 121, al este de la Safari Zone.

Estrategia: Calmar y esperar.

Pokémon: POKÉMON distinguidos.

Autointroducción: Disfrutamos de una tacita de té a diario. Es importado.

#23 School Kid Karen

Localización: Ruta 116, necesitas usar Cut en un arbolito.

Estrategia: Uso mi cabeza para pelear.

Pokémon: ¡Adoro cualquier tipo!

Autointroducción: Mi papi me da recompensa monetaria cada vez que apruebo un examen.

#24 School Kid Jerry

Localización: Ruta 116, cerca de su compañera Karen.

Estrategia: ¡Mi inteligencia rulea/rockanrolea/manda!

Pokémon: ¡Cualquier POKÉMON inteligente!

Autointroducción: Quiero ser un científico POKÉMON en el futuro.

#25 Sr. and Jr. Anna & Meg

Localización: 117, al sur del Day Care center.

Estrategia: Primero discutimos.

Pokémon: Los que a ambas nos gusten.

Autointroducción: ¡Somos estudiantes en busca de POKÉMON!

#26 Pokéfan Isabel

Localización: Ruta 110, al sur de la Trick House.

Estrategia: ¡Vamos, querubines!

Pokémon: No tengo gustos ni disgustos.

Autointroducción: Mientras compro en el super, también peleo.

#27 Pokéfan Miguel

Localización: Ruta 103, al lado oeste del agua.

Estrategia: ¡Peleo con amor!

Pokémon: ¡POKÉMON entrenados con mucho, mucho amor!

Autointroducción: Es importante crearle confianza a tus POKÉMON!

#28 Expert Timothy

Localización: Ruta 115, surfea de la salida de Met Falls hacia el norte.

Estrategia: ¡Veo a través de tus movimientos!

Pokémon: La esencia del tipo Fighting

Autointroducción: ¡No estoy listo para rendirme ante alguien joven aún!

#29 Expert Shelby

Localización: Mt. Chimney.

Estrategia: Atacar mientras defiendo.

Pokémon: El tipo Fighting

Autointroducción: Aún anciana, tengo mi propio estilo de pelear.

#30 Youngster Calvin

Localización: Ruta 102, de los primeros.

Estrategia: Hago lo que puedo.

Pokémon: Uso diferentes tipos.

Autointroducción: Seguiré luchando hasta vencer a un líder de Gym.

#31 Fisherman Elliot

Localización: Antes de Granite Cave, ruta 106.

Estrategia: Peleo pacientemente.

Pokémon: ¡POKÉMON Water!

Autointroducción: Soy el primer tipo en el mundo en atrapar un POKÉMON enorme!

#32 Triathlete Abigail (bicicleteira)

Localización: Ruta 110, en el Cycling Road.

Estrategia: La defensa es crucial.

Pokémon: Mi POKÉMON es sólido.

Autointroducción: Empecé esto como una dieta, pero luego me traumé.

#33 Triathlete Benjamin (bicicleteiro)

Localización: Ruta 110, Cycling Road, da vuelta en círculos.

Estrategia: ¡Pedalear y pedalear de nuevo!

Pokémon: La resistencia del tipo Steel.

Autointroducción: Si estás sudando, métete fluidos regularmente.

#34 Triathlete Isaiah (nadador)

Localización: Ruta 128, donde buceas al escondite del Team Magma/ Aqua.

Estrategia: Explotar el ambiente.

Pokémon: ¡Todo indica que el tipo Water!

Autointroducción: No seré vencido por un simple nadador playero.

#35 Triathlete Katelyn (nadadora)

Localización: Ruta 128, donde entras al escondite del Team Magma/ Aqua.

Estrategia: ¡Todo a la defensiva!

Pokémon: ¡El tipo Water rulea!

Autointroducción: Debo nadar más de 6 millas diariamente.

#36 Triathlete Maria (atlética)

Localización: Ruta 117, la que corre por la orilla de un charco.

Estrategia: ¡Velocidad sobre lo demás!

Pokémon: Uso un POKÉMON rápido.

Autointroducción: Una maratón es un reto contra tí mism@.

#37 Triathlete Dylan (atlético)

Localización: Ruta 117, el que está corriendo de un lado a otro.

Estrategia: Golpear antes de ser golpeado.

Pokémon: ¡Un POKÉMON que corre rápido!

Autointroducción: Si corres y corres, te fusionas con el viento.

#38 Dragon Tamer Nicolas

Localización: Meteor Falls, en segundo piso, usando Waterfall.

Estrategia: ¡Todo sobre poder pokémon!

Pokémon: ¡Ve el poder de los dragones!

Autointroducción: ¡Un día seré tan legendario como el más fuerte!

Curiosidad: Al derrotarlo cinco veces (ojo, que esas cinco veces sea cada vez más fuerte o no cuentan) podrás robarle un Dragon Fang de su último pokémon.

#39 Bird Keeper Robert

Localización: Ruta 120, antes de entrar a la zona lluviosa.

Estrategia: ¡Te mostraré mi técnica!

Pokémon: Aves elegantemente rápidas.

Autointroducción: ¡Avecillas mías, denle mi amor a esa chica!

#40 Ninja Boy Lao

Localización: Ruta 113, al este de la tienda; debes saltar unos bordes.

Estrategia: ¡Sufrirás con el veneno!

Pokémon: POKÉMON venenosos.

Autointroducción: Me entreno para llegar a ser un ninja.

#41 Battle Girl Cindy

Localización: Ruta 115, al salir de Meteor Falls.

Estrategia: ¡El primer golpe gana!

Pokémon: Tipo Fighting rápidos.

Autointroducción: ¡Si mis POKÉMON pierden, me meteré en la pelea!

#42 Parasol Lady Madeline

Localización: Ruta 113, al este de la Glass Workshop.

Estrategia: ¡Vayan, vayan, mis POKÉMON!

Pokémon: Entrenaré cualquiera.

Autointroducción: Los rayos ultravioleta son enemigos de tu piel. Protégete.

#43 Swimmer +-o Jenny

Localización: Ruta 124, al entrar por el este.

Estrategia: ¡Sin perdón!

Pokémon: Los tiernos tipo Water.

Autointroducción: Tengo muchos fans. Me entrevistaron en TV.

#44 Picknicker Diana

Localización: Jagged Pass, al final.

Estrategia: Pienso sobre esto y aquello.

Pokémon: Me gustan todos los POKÉMON

Autointroducción: ¿Qué habrá tras esa colina?

#45 Twins Amy & Liv

Localización: Ruta 103, en la parte este del lago.

Estrategia: ¡Pelemos juntas!

Pokémon: ¡Entrenamos juntas!

Autointroducción: Nos gustan los mismos POKÉMON, pero no los mismos postres.

#46 Sailor Ernest

Localización: Ruta 123, antes de entrar a Shoal Cave.

Estrategia: ¡Forzar todo con poder!

Pokémon: Tipos Water y Fighting.

Autointroducción: ¡Los marineros son espíritus fuertes! ¿Alguna queja?

#47 Collector Edwin

Localización: A la mitad de la ruta 110, debajo del Cyclind road.

Estrategia: Protejo a todo POKÉMON del maltrato.

Pokémon: Adoro los POKÉMON raros.

Autointroducción: Quiero tener a todos los POKÉMON raros del mundo.

#48 PKMN Breeder Lydia

Localización: Ruta 117.

Estrategia: Confío en el poder.

Pokémon: Los POKÉMON son mis niños.

Autointroducción: Requiere inteligencia y amor el entrenamiento.

#49 PKMN Breeder Isaac

Localización: Ruta 117, al mero oeste.

Estrategia: ¡Ataque pleno!

Pokémon: Cualquiera, lo entrenaré.

Autointroducción: Les doy PoKéBLOCKS para ir a Contests.

#50 PKMN Ranger Catherine

Localización: Ruta 119, antes del puente.

Estrategia: Creo en mis POKÉMON

Pokémon: Me gustan los más fuertes.

Autointroducción: Estoy entrenando a mis pokémon para hacer labor de rescate.

#51 PKMN Ranger Jackson

Localización: Ruta 119, después de cruzar el puente donde está su tocalla.

Estrategia: Ataco en conjunto.

Pokémon: Diferentes tipos.

Autointroducción: Esos que destruyen la Naturaleza.. ¡no deben nunca ser perdonados!

#52 Lass Haley

Localización: Ruta 104 norte, después de Petalburg Woods.

Estrategia: ¡Te mostraré algunas tripas!

Pokémon: ¡Los POKÉMON tiernos son mis favoritos!

Autointroducción: Después de pelear, siempre me baño con mis POKÉMON.

#53 Bug catcher James

Localización: Petalburg Woods, antes de entrar a la ruta 104 norte.

Estrategia: ¡Atacar a la velocidad de la luz!

Pokémon: ¡Los tipo Bug son #1!

Autointroducción: Si quieres atrapar POKÉMON Bug, despiértate temprano.

#54 Hiker Trent

Localización: Ruta 112, antes de entrar a Fiery Path.

Estrategia: Pelear con poder.

Pokémon: POKÉMON duros de roer.

Autointroducción: He estado planeando la trepada de hoy por un mes.

#55 Young couple Lois & Hal

Localización: Abandoned Ship, en el piso de abajo.

Estrategia: Estrategia megasuperamorosa.

Pokémon: POKÉMON megasuperamorosos.

Autointroducción: ¡Somos megasuperamorosos! ¡Por siempre megasuperamorosos!

#56 PKMN Trainer Wally

Localización: Victory road, en la salida.

Estrategia: Dejamos que todo salga.

Pokémon: El primer POKÉMON que capturé.

Autointroducción: Mis POKÉMON y yo hemos crecido juntos muy fuertes.

Curiosidad: Para registrar a Wally, necesitas pasar la POKÉMON League y volver a pelear con Wal en la salida de Victory Road.

#57 Gym Leader Roxanne

Localización: Rustboro city

Estrategia: Atacando poderosamente con el tipo Rock.

Pokémon: Los tipo Rock son sólidamente buenos.

Autointroducción: A través de la batalla, quiero aprender todo sobre POKÉMON

#58 Gym Leader Brawly

Localización: Dewford town

Estrategia: ¡Acción físicamente directa!

Pokémon: ¡Los Fighting rulean!

Autointroducción: El mundo me espera como la siguiente nueva onda.

#59 Gym Leader Wattson

Localización: Mauville city.

Estrategia: Elijo electrocutar.

Pokémon: ¡Paralízate con electricidad!

Autointroducción: ¡Wahahahaha! ¡El secreto para la salud es la risa!

#60 Gym Leader Flannery

Localización: Lavaridge town.

Estrategia: Pelear agresivamente.

Pokémon: ¡Los que queman con pasión!

Autointroducción: ¡Lava la fatiga diaria completamente en las aguas termales!

#61 Gym Leader Norman

Localización: Petalburg city.

Estrategia: Adapto flexiblemente mi estilo.

Pokémon: Crecidos de manera balanceada.

Autointroducción: Los POKÉMON son mi vida. El camino que elegí es tan duro...

#62 Gym Leader Winona

Localización: Fortree city.

Estrategia: Tomo ventaja de la velocidad.
Pokémon: Bailarines aéreos con gracia.
Autointroducción: Puedo ver el flujo y reflujo de los vientos.

#63 Gym Leaders Tate & Liza

Localización: Mossdeep city.

Estrategia: Peleamos en cooperación.

Pokémon: Siempre POKÉMON amigables.

Autointroducción: Nos entendemos entre nosotras, y entendemos a los otros.

#64 Gym Leader Wallace

Localización: Sootopolis city.

Estrategia: Dignidad y respeto.

Pokémon: Prefiero POKÉMON con gracia.

Autointroducción: Las ilusiones acuáticas van mejor con mi distintiva elegancia.

#65 Elite Four Sidney

Localización: Primer oponente de POKÉMON LEAGUE

Estrategia: Ofensiva sobre defensiva

Pokémon: Las bellezas del lado DARK

Autointroducción: Puedes hablar todo lo que quieras.. ¡puedes tener razón!

#66 Elite Four Phoebe

Localización: Segunda oponente de POKÉMON LEAGUE

Estrategia: Confundir y confrontar.

Pokémon: No hay nada definido.

Autointroducción: Me pregunto.. ¿cómo le irá a mi abuela en Mt. Pyre?

#67 Elite Four Glacia

Localización: Tercera oponente de POKÉMON LEAGUE

Estrategia: Uso ítems para ayudar.

Pokémon: ¡Pasión flameante en hielo helado!

Autointroducción: Los tipos ICE se entrenan mejor en esta caliente tierra.

#68 Elite Four Drake

Localización: Cuarto oponente de POKÉMON LEAGUE

Estrategia: Abusar de habilidades fuertes.

Pokémon: ¡El feroz poder de los dragones!

Autointroducción: Vivo para pelear todos los días y aprender sobre los POKÉMON

#69 Champion Steven

Localización: Último oponente de POKÉMON LEAGUE

Estrategia: Aprovechar la debilidad del oponente.

Pokémon: Los mejores POKÉMON tipo Steel.

Autointroducción: Cuando nos adentramos en esto, ¡soy aún el más fuerte!

6.8- Alfabeto Braille (pok_bra)

El alfabeto Braille es usado en el juego para descubrir a los "Regis"; el lugar donde abres la primera entrada de las cavernas es Sealed Chamber, a la que entras en la ruta 134. El alfabeto que debes descifrar, por si no lo sabías, es justo el que los ciegos usan con sus dedos para leer.

Si no entiendes o tienes flojera de escribir todo esto en papel, aquí está el abecedario, por si quieres cortarlo, pegarlo e imprimirlo.

* Los "o" son puntos grandes, y los "-" son puntos chicos *

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
o -	o -	o o	o o	o -	o o	o o	o -	- o	- o	o -	o -	o o
- -	o -	- -	- o	- o	o -	o o	o o	o -	o o	- -	o -	- -
- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	- -	o -	o -	o -

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
o o	o -	o o	o o	o -	- o	- o	o -	o -	- o	o o	o o	o -
- o	- o	o -	o o	o o	o -	o o	- -	o -	o o	- -	- o	- o
o -	o -	o -	o -	o -	o -	o -	o o	o o	- o	o o	o o	o o

,	.
- -	- -
o -	o o
- -	- o

Si de todos modos ya resolviste los misterios de este alfabeto.. bueno, ya aprendiste básicamente otro abecedario! Puedes escribirle cartas a los ciegos, para que tengas amigos de todo tipo. Claro, en vez de pluma, usarás un picahielos ;)

6.9- Combos (pok_com)

Muchos movimientos forman combos y sacan un gran bonus si se realizan con seguimiento en un concurso o Contest; siempre que un movimiento vaya a hacer un combo, al próximo turno será marcado en rosa; para la siguiente lista, primero haces el movimiento en mayúsculas y luego uno de los que estén debajo de ese mismo movimiento, para recibir un bonus grande:

BELLY DRUM
+Rest

CALM MIND
+Confusion
+Dream eater
+Future sight
+Light screen
+Luster purge
+Meditate
+Mist ball
+Psybeam
+Psychic
+Psywave
+Reflect

CHARGE
+Shockwave
+Spark
+Thunder

+Thunder wave
+Thunderbolt
+Thunderpunch
+Thundershock

CHARM
+Flatter
+Growl
+Rest
+Sweet kiss
+Tail whip

CONFUSION
+Future sight
+Kinesis
+Psychic
+Teleport

CURSE
+Destiny bond
+Grudge
+Mean look
+Spite

DEFENSE CURL
+Rollout
+Tackle

DIVE
+Surf

DOUBLE TEAM
+Agility
+Quick attack
+Teleport

DRAGON DANCE
+Dragon claw
+Dragon rage
+Dragonbreath

DRAGON RAGE
+Dragonbreath
+Dragon claw
+Dragon dance

DRAGONBREATH
+Dragon rage
+Dragon claw
+Dragon dance

EARTHQUAKE
+Eruption
+Fissure

ENDURE
+Flail
+Reversal

FAKE OUT

+Arm thrust
+Faint attack
+Knock off
+Seismic toss
+Vital throw

FIRE PUNCH
+Ice punch
+Thunderpunch

FOCUS ENERGY
+Arm thrust
+Brick break
+Cross chop
+Double-edge
+Dynamicpunch
+Focus punch
+Headbutt
+Karate chop
+Sky uppercut
+Take down

GROWTH
+Absorb
+Bullet seed
+Giga drain
+Magical leaf
+Mega drain
+Petal dance
+Razor leaf
+Solarbeam

HAIL
+Blizzard
+Powder snow
+Weather ball

HARDEN
+Double-edge
+Protect
+Rollout
+Tackle
+Take down

HORN ATTACK
+Fury attack
+Horn drill

HYPNOSIS
+Dream eater

ICE PUNCH
+Thunderpunch
+Fire punch

KINESIS
+Confusion
+Future sight
+Psychic
+Teleport

LEER

- +Bite
- +Faint attack
- +Glare
- +Horn attack
- +Scary face
- +Scratch
- +Stomp
- +Tackle

LOCK-ON

- +Superpower
- +Thunder
- +Tri attack
- +Zap cannon

MEAN LOOK

- +Destiny bond
- +Perish song

METAL SOUND

- +Metal claw

MIND READER

- +Dynamicpunch
- +Hi jump kick
- +Submission
- +Superpower

MUD SPORT

- +Mud-slap
- +Water gun
- +Water sport

MUD-SLAP

- +Mud sport
- +Sand-attack

PECK

- +Drill peck
- +Fury attack

POUND

- +Doubleslap
- +Faint attack
- +Slam

POWDER SNOW

- +Blizzard

PSYCHIC

- +Confusion
- +Future sight
- +Kinesis
- +Teleport

RAGE

- +Leer
- +Scary face

+Thrash

RAIN DANCE

+Bubble

+Bubblebeam

+Clamp

+Crabhammer

+Dive

+Hydro pump

+Muddy water

+Surf

+Thunder

+Water gun

+Water pulse

+Water sport

+Water spout

+Waterfall

+Weather ball

+Whirlpool

REST

+Sleep talk

+Snore

ROCK THROW

+Rock slide

+Rock tomb

SAND-ATTACK

+Mud-slap

SANDSTORM

+Mud-slap

+Sand tomb

+Sand-attack

+Weather ball

SCARY FACE

+Bite

+Crunch

+Leer

SCRATCH

+Fury swipes

+Slash

SING

+Perish song

+Refresh

SLUDGE

+Sludge bomb

SLUDGE BOMB

+Sludge

SMOG

+Smokescreen

STOCKPILE

+Spit up
+Swallow

SUNNY DAY
+Blaze kick
+Ember
+Eruption
+Fire blast
+Fire punch
+Fire spin
+Flamethrower
+Heat wave
+Moonlight
+Morning sun
+Overheat
+Solarbeam
+Synthesis
+Weather ball
+Will-o-wisp

SURF
+Dive

SWEET SCENT
+Poisonpowder
+Sleep powder
+Stun spore

SWORDS DANCE
+Crabhammer
+Crush claw
+Cut
+False swipe
+Fury cutter
+Slash

TAUNT
+Counter
+Detect
+Mirror coat

THUNDERPUNCH
+Fire punch
+Ice punch

VICEGRIP
+Bind
+Guillotine

WATER SPORT
+Mud sport
+Refresh
+Water gun

YAWN
+Rest
+Slack off

Con estos combos y los pokéblocks que alimentos de una característica especial, ten por seguro que podrás ganar las cinco categorías (o Ranks) de

los Contests; si ganas hasta el Master, el pokémon será retratado en el museo de Lilycove, y al llenar todos los cuadros, ganarás un aumento en el color de tu Trainer card.

```
*****
*****
*****
6.10- Movimientos Contest (pok_mco)
*****
*****
*****
```

En esta lista hallarás los efectos un poco más detallados de los movimientos en los Contest; ya sabes de los combos que puse allí arriba, ahora combínalos con los efectos que pondré aquí.

La lista se divide en el nombre del movimiento, su tipo, los corazones (C) que ganas por el movimiento, los corazones que les quitas a los demás (J) si es que el movimiento ataca, el rango de ataque a los demás (R) si es que ataca a los demás también, y su efecto.

El rango de ataque se clasifica en:

- A = Ataca al pokémon que tuvo su turno antes que tú.
- B = Ataca a todos los pokémon después del tuyo.
- C = Molesta a todos los pokémon anteriores al tuyo.
- D = Molesta a ciertos pokémon anteriores al tuyo.

Movimiento	---	Tipo	---	C	-	J	-	R	-	Efecto
Absorb	-----	Smart	--	2	-	3	-	A	-	Remueve puntos del último oponente.
Acid	-----	Smart	--	1	-	4	-	A	-	Remueve puntos del último oponente.
Acid armor	----	Though	-	1	-	0	-	-	-	Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
Aerial ace	----	Cool	---	2	-	0	-	-	-	Triples puntos si mueves primero.
Aeroblast	-----	Cool	---	3	-	0	-	-	-	Mejor si al último movimiento le fue bien
Agility	-----	Cool	---	3	-	0	-	-	-	Causa que muevas primero el sig. turno.
Air cutter	----	Cool	---	2	-	1	-	D	-	Remueve 4 puntos extra a los que hayan hecho un movimiento del mismo tipo.
Amnesia	-----	Cute	---	1	-	0	-	-	-	Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
Ancientpower	--	Tough	--	1	-	0	-	-	-	Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
Arm thrust	----	Tough	--	2	-	1	-	D	-	Remueve 4 puntos extra de todo el que tenga la atención del juez.
Aromatherapy	--	Smart	--	2	-	0	-	-	-	Protege de un ataque contrario ese turno.
Assist	-----	Cute	---	1	-	0	-	-	-	Da puntos al azar (1, 2, 4, 6 u 8)
Astonish	-----	Smart	--	2	-	3	-	A	-	Remueve puntos del último oponente.
Attract	-----	Cute	---	2	-	0	-	B	-	Puede poner nerviosos a los que siguen.
Aurora beam	---	Beauty	-	2	-	1	-	D	-	Remueve 4 puntos extra a los que hayan hecho un movimiento Beauty.
Barrier	-----	Cool	---	1	-	0	-	-	-	Protege de todo, el resto del turno.
Baton pass	----	Cute	---	2	-	0	-	B	-	Puede poner nerviosos a los que siguen.
Beat up	-----	Smart	--	2	-	1	-	C	-	Remueve mitad de pts a enemigos anter.
Belly drum	----	Cute	---	1	-	0	-	-	-	Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
Bide	-----	Tough	--	1	-	0	-	-	-	Protege de todo, el resto del turno.
Bind	-----	Tough	--	3	-	0	-	-	-	Para excitación del público en ese turno.
Bite	-----	Tough	--	1	-	3	-	C	-	Remueve puntos de todos los anteriores.
Blast burn	----	Beauty	-	4	-	4	-	C	-	Remueve pts de todos, pero te inmoviliza para el siguiente turno.
Blaze kick	----	Beauty	-	4	-	0	-	-	-	No hay efecto.
Blizzard	-----	Beauty	-	4	-	0	-	-	-	No hay efecto.
Block	-----	Cute	---	2	-	0	-	B	-	Puede poner nerviosos a los que siguen.
Body slam	-----	Tough	--	1	-	4	-	A	-	Remueve puntos del último oponente.
Bone club	-----	Tough	--	2	-	3	-	A	-	Remueve puntos del último oponente.
Bone rush	-----	Tough	--	4	-	0	-	-	-	Sin efecto.

Bonemerang ---- Tough -- 4 - 0 - - - Sin efecto.
 Bounce ----- Cute --- 1 - 0 - - - Protege de todo, el resto del turno.
 Brick break --- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Bubble ----- Cute --- 2 - 2 - C - Remueve puntos de todos los anteriores.
 Bubblebeam ---- Beauty - 1 - 3 - C - Remueve puntos de todos los anteriores.
 Bulk up ----- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
 Bullet seed --- Cool --- 2 - 1 - C - Remueve la mitad de puntos de anteriores.
 Calm mind ----- Smart -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque contrario ese turno.
 Camouflage ---- Smart -- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó
 menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.
 Charge ----- Smart -- 2 - 0 - - - Triples pts si oponente anterior hizo
 un movimiento tipo Smart.
 Charm ----- Cute --- 2 - 1 - D - Remueve 4 puntos extra a los que hayan
 hecho un movimiento del mismo tipo.
 Clamp ----- Tough -- 3 - 0 - - - Para excitación del público en ese turno.
 Comet punch --- Tough -- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un
 ataque tipo Tough.
 Confuse ray --- Smart -- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.
 Confusion ----- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Constrict ----- Tough -- 2 - 3 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Conversion ---- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si el oponente anterior hizo
 un ataque tipo Beauty.
 Conversion2 --- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si el oponente anterior hizo
 un ataque tipo Beauty.
 Cosmic power -- Cool --- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
 Cotton spore -- Beauty - 2 - 1 - D - Remueve 4 puntos extra de todo el que
 tenga la atención del juez (por prevenir un combo).
 Counter ----- Tough -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque contrario ese turno.
 Covet ----- Cute --- 1 - 0 - - - Gana la mitad del anterior oponente.
 Crabhammer ---- Tough -- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó
 menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.
 Cross chop ---- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó
 menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.
 Crunch ----- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Crush claw ---- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Curse ----- Tough -- 3 - 0 - - - Permite al usuario ocupar el cuarto lugar
 el siguiente turno.
 Cut ----- Cool --- 2 - 1 - C - Remueve la mitad de pts de antecesores.
 Defense curl -- Cute --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo.
 Destiny bond -- Smart -- 8 - 0 - - - No podrás moverte más en sig. turnos.
 Detect ----- Cool --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo.
 Dig ----- Smart -- 1 - 0 - - - No se te molesta todo el turno.
 Disable ----- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.
 Dive ----- Beauty - 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo.
 Dizzy punch --- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve puntos del último oponente.
 Doom desire --- Cool --- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Double kick --- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si último oponente hizo un
 movimiento tipo Cool.
 Double team --- Cool --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo.
 Double-edge --- Tough -- 6 - 0 - - - Pierdes dobles pts al ser atacado.
 Doubleslap ---- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan
 la atención del juez.
 Dragon claw --- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra a los que movieron con
 un ataque tipo Cool.
 Dragon dance -- Cool --- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
 Dragon rage --- Cool --- 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar; 2 si en
 segundo, 3 si en tercero y 6 si estás en cuarto lugar.
 Dragonbreath -- Cool --- 1 - 3 - C - Remueve pts de enemigos anteriores.
 Dream eater --- Smart -- 2 - 2 - C - Remueve pts de enemigos anteriores.
 Drill peck ---- Cool --- 4 - 0 - - - Sin efecto.

Dynamicpunch -- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Earthquake ---- Tough -- 1 - 3 - C - Remueve pts de enemigos anteriores.

Ember ----- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Encore ----- Cute --- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Endeavor ----- Tough -- 2 - 0 - - - Triples pts si estás en cuarto lugar.

Endure ----- Tough -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo.

Eruption ----- Beauty - 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar; 2 si en segundo, 3 si en tercero y 6 si estás en cuarto lugar.

Explosion ----- Beauty - 8 - 0 - - - No podrás moverte más en sig. turnos.

Extrasensory -- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve puntos del último oponente.

Extremespeed -- Cool --- 3 - 0 - - - Causa que muevas primero el sig. turno.

Facade ----- Cute --- 2 - 0 - - - Triples pts si estás en cuarto lugar.

Faint attack -- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si estás en primer lugar.

Fake out ----- Beauty - 2 - 1 - D - Remueve 4 extra a los que movieron con un ataque tipo Beauty.

Fake tears ---- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si estás en cuarto lugar.

False swipe --- Cool --- 1 - 3 - C - Remueve pts de enemigos anteriores.

Featherdance -- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si estás en cuarto lugar.

Fire blast ---- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Fire punch ---- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Fire spin ----- Beauty - 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Fissure ----- Tough -- 2 - 1 - C - Remueve la mitad de pts de antecesores.

Flail ----- Cute --- 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar; 2 si en segundo, 3 si en tercero y 6 si estás en cuarto lugar.

Flamethrower -- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Flash ----- Beauty - 3 - 0 - D - Remueve la atención del juez de los demás

Flatter ----- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Fly ----- Smart -- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Focus energy -- Cool --- 1 - 3 - C - Remueve pts de enemigos anteriores.

Focus punch --- Tough -- 3 - 0 - - - Permite al usuario ocupar el cuarto lugar el siguiente turno.

Follow me ----- Cute --- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Foresight ----- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de antecesores.

Frenzy plant -- Cool --- 4 - 4 - C - Remueve pts de todos, pero te inmoviliza para el siguiente turno.

Frustration ---- Cute --- 1 - 0 - - - Siempre eleva excitamiento de público.

Fury attack --- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Fury cutter --- Cool --- 3 - 0 - - - No se penaliza el uso repetido.

Fury swipes --- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Future sight -- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Giga drain ---- Smart -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Glare ----- Tough -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Grasswhistle -- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Growl ----- Cute --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Growth ----- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Grudge ----- Tough -- 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar, 2 si en segundo, 4 si en tercero, 6 si en cuarto.

Guillotine ---- Cool --- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Gust ----- Smart -- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Hail ----- Beauty - 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Harden ----- Tough -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.

Haze ----- Beauty - 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Headbutt ----- Tough -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.

Heal bell ----- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Heat wave ----- Beauty - 4 - 0 - - - No hay efecto.

Helping hand -- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Hi jump kick -- Cool --- 6 - 0 - - - Doble daño en todo ataque que recibas.
 Hidden power -- Smart -- 3 - 0 - - - No se penaliza el uso repetido.
 Horn attack --- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.
 Horn drill ---- Cool --- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.
 Howl ----- Cool --- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
 Hydro pump ---- Beauty - 4 - 0 - - - No hay efecto.
 Hyper beam ---- Cool --- 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, pero no
 te podrás mover el siguiente turno.
 Hydro blast --- Beauty - 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, pero no
 te podrás mover el siguiente turno.
 Hyper fang ---- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve pts del último oponente.
 Hyper voice --- Cool --- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Hypnosis ----- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Ice ball ----- Beauty - 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Ice beam ----- Beauty - 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que hizo mov. Beauty.
 Ice punch ----- Beauty - 4 - 0 - - - No hay efecto.
 Icicle spear -- Beauty - 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de los que hayan hecho
 un movimiento tipo Beauty.
 Icy wind ----- Beauty - 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Imprison ----- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella a los que tengan.
 Ingrain ----- Smart -- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.
 Iron defense -- Tough -- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.
 Iron tail ----- Cool --- 1 - 4 - A - Quita pts al anterior oponente.
 Jump kick ----- Cool --- 6 - 0 - - - Doble daño en todo ataque que recibas.
 Karate chop --- Tough -- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó
 menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.
 Kinesis ----- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Knock off ----- Smart -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Leaf blade ---- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el último oponente ganó
 menos de 3 puntos. Cero si ganó más.
 Leech life ---- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Leech seed ---- Smart -- 2 - 2 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Leer ----- Cool --- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Lick ----- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Light screen -- Beauty - 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.
 Lock-on ----- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Lovely kiss --- Beauty - 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Low kick ----- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Luster purge -- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Mach punch ---- Cool --- 3 - 0 - - - Moverás primero el sig. turno.
 Magic coat ---- Beauty - 1 - 0 - - - No se te dañará por todo el turno.
 Magical leaf -- Beauty - 2 - 0 - - - Triples pts si mueves primero.
 Magnitude ----- Tough -- 1 - 0 - - - Puntos según excitamiento (0=10, 1=20,
 2=20, 3=30, 4=60)
 Mean look ----- Beauty - 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.
 Meditate ----- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.
 Mega drain ---- Smart -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.
 Megahorn ----- Cool --- 8 - 0 - - - No podrás mover por todo lo que resta.
 Memento ----- Tough -- 8 - 0 - - - No podrás mover por todo lo que resta.
 Metal claw ---- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.
 Metal sound --- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.
 Meteor mash --- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un
 ataque tipo Cool.
 Metronome ----- Cute --- 3 - 0 - - - No se penaliza el uso repetido.
 Mimic ----- Cute --- 1 - 0 - - - Mismos puntos que tuvo anterior oponente.
 Mind reader --- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.
 Minimize ----- Cute --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.
 Mirror coat --- Beauty - 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.
 Mirror move --- Smart -- 1 - 0 - - - Mismos puntos que tuvo anterior oponente.
 Mist ----- Beauty - 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Mist ball ----- Smart -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Moonlight ----- Beauty - 1 - 0 - - - Puntos al azar (1, 2, 4, 6 u 8)

Morning sun --- Beauty - 1 - 0 - - - Puntos al azar (1, 2, 4, 6 u 8)

Mud shot ----- Tough -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Mud sport ----- Cute --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Mud-slap ----- Cute --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Muddy water --- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Nature power -- Beauty - 1 - 0 - - - Puntos según excitamiento (0=10, 1=20, 2=20, 3=30, 4=60)

Needle arm ---- Smart -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Night shade --- Smart -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que hayan hecho un movimiento Smart.

Octazooka ----- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de los que tienen la atención del juez.

Odor sleuth --- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Outrage ----- Cool --- 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, mas no podrás moverte en el siguiente turno.

Overheat ----- Beauty - 6 - 0 - - - Doble daño en ataques que recibas.

Peck ----- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Perish song --- Beauty - 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Petal dance --- Beauty - 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, mas no podrás mover el siguiente turno.

Pin missile --- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que tengan la atención del juez.

Poison fang --- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Poison gas ---- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Poison sting -- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.

Poison tail --- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Poisonpowder -- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que posean.

Pound ----- Tough -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Powder snow --- Beauty - 4 - 0 - - - No hay efecto.

Protect ----- Cute --- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Psybeam ----- Beauty - 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Psych up ----- Smart -- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Smart.

Psychic ----- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Psycho Boost -- Smart -- 6 - 0 - - - Doble daño en ataques que recibas.

Psywave ----- Smart -- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Pursuit ----- Smart -- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Quick attack -- Cool --- 3 - 0 - - - Causa que muevas primero el sig. turno.

Rage ----- Cool --- 3 - 0 - - - No se penaliza el uso repetido.

Rain dance ---- Tough -- 1 - 0 - - - Puntos según excitamiento (0=10, 1=20, 2=20, 3=30, 4=60)

Rapid spin ---- Cool --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.

Razor leaf ---- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.

Razor wind ---- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.

Recover ----- Smart -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de todos los que hayan hecho un movimiento Smart.

Recycle ----- Smart -- 3 - 0 - - - Su repetición no se penaliza.

Reflect ----- Smart -- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Refresh ----- Cute --- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Rest ----- Cute --- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.

Return ----- Cute --- 1 - 0 - - - Siempre provoca excitamiento.

Revenge ----- Tough -- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.

Reversal ----- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Roar ----- Cool --- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Rock blast ---- Tough -- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Tough.

Rock slide ---- Tough -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Rock smash ---- Tough -- 1 - 0 - - - Da 30 pts por cada estrella.

Rock tomb ----- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Role play ----- Cute --- 1 - 0 - - - Mitad de pts de anterior oponente.

Rolling kick -- Cool --- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Rollout ----- Tough -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Sacred fire --- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Safeguard ----- Beauty - 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Sand tomb ----- Smart -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Sand-attack --- Cute --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de los que tienen la atención del juez.

Sandstorm ----- Tough -- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Scary face ---- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra de los que tienen la atención del juez.

Scratch ----- Tough -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Screech ----- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Secret power -- Smart -- 1 - 0 - - - Gana 30 pts por cada estrella que tengas.

Seismic toss -- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que movió con Tough.

Selfdestruct -- Beauty - 8 - 0 - - - No podrás moverte más en el contest.

Shadow ball --- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que la posean.

Shadow punch -- Smart -- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves primero.

Shadow rush --- ?????? -- ? - ? - ? - No es posible.

Sharpen ----- Cute --- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Sheer cold ---- Beauty - 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Shock wave ---- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves primero.

Signal beam --- Beauty - 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Silver wind --- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Sing ----- Cute --- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Sketch ----- Smart -- 1 - 0 - - - Mismos puntos que anterior oponente.

Skill swap ---- Smart -- 1 - 0 - - - Gana mitad de pts de anterior oponente.

Skull bash ---- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Sky attack ---- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el último oponente ganó menos de 3 puntos. Cero si ganó más.

Sky uppercut -- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que movió con Cool.

Slack off ----- Beauty - 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar, 2 si en segundo, 4 si en tercero, 6 si en cuarto.

Slam ----- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que movió con Tough.

Slash ----- Cool --- 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.

Sleep powder -- Smart -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Sleep talk ---- Cute --- 3 - 0 - - - No se penaliza el uso repetido.

Sludge ----- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Sludge bomb --- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que tenga atención.

Smellingsalt -- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.

Smog ----- Tough -- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Smokescreen --- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que la posean.

Snatch ----- Smart -- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Snore ----- Cute --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Softboiled ---- Beauty - 4 - 0 - - - Sin efecto.

Solarbeam ----- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Sonicboom ----- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Cool.

Spark ----- Cool --- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Spider web ---- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Spike cannon -- Cool --- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que tenga atención.

Spikes ----- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Spit up ----- Tough -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Spite ----- Tough -- 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar; 2 si en segundo, 3 si en tercero y 6 si estás en cuarto lugar.

Splash ----- Cute --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Spore ----- Beauty - 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Steel wing ---- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Cool.

Stockpile ----- Tough -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.

Stomp ----- Tough -- 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Strength ----- Tough -- 2 - 1 - D - Remueve 4 extra del que movió con Tough.

String shot --- Smart -- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.

Struggle ----- - ----- - - - - - Imposible de hacer en un Contest.

Stun spore ---- Smart -- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Submission ---- Cool --- 6 - 0 - - - Doble daño en todo ataque que recibas.

Substitute ---- Smart -- 2 - 0 - - - Protege de un ataque enemigo en el turno.

Sunny day ----- Beauty - 1 - 0 - - - Puntos según excitamiento (0=10, 1=20, 2=20, 3=30, 4=60)

Super fang ---- Tough -- 2 - 1 - C - Remueve mitad de ptos a antecesores.

Superpower ---- Tough -- 6 - 0 - - - Doble daño en todo ataque que recibas.

Supersonic ---- Smart -- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Surf ----- Beauty - 3 - 0 - - - Dobles pts si el anterior enemigo ganó menos de 3 puntos; cero pts si sacó mayor de eso.

Swagger ----- Cute --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves primero.

Swallow ----- Tough -- 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Sweet kiss ---- Cute --- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Sweet scent --- Cute --- 1 - 3 - C - Remueve puntos de antecesores.

Swift ----- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves primero.

Swords dance -- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Synthesis ----- Smart -- 1 - 0 - - - Puntos al azar (1, 2, 4, 6 u 8)

Tackle ----- Tough -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Tail glow ----- Beauty - 1 - 0 - - - Da 1 estrella; 10% menos de nerviosismo.

Tail whip ----- Cute --- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Take down ----- Tough -- 6 - 0 - - - Doble daño en todo ataque que recibas.

Taunt ----- Smart -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Teeter dance -- Cute --- 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, pero no podrás mover el siguiente turno.

Teleport ----- Cool --- 1 - 0 - - - Protege de todo daño en el turno.

Thief ----- Tough -- 1 - 0 - - - Mitad de pts de anterior oponente.

Thrash ----- Tough -- 4 - 4 - C - Remueve puntos de antecesores, mas no podrás mover el siguiente turno.

Thunder ----- Cool --- 2 - 2 - C - Remueve puntos de antecesores.

Thunder wave -- Cool --- 2 - 1 - C - Remueve mitad de pts a enemigos anter.

Thunderbolt --- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Thunderpunch -- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Thundershock -- Cool --- 2 - 0 - - - No hay efecto.

Tickle ----- Cute --- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que la posean.

Torment ----- Tough -- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Toxic ----- Smart -- 3 - 0 - D - Remueve 1 estrella de los que la posean.

Transform ----- Smart -- 3 - 0 - - - Puede repetirse sin penalización.

Tri attack ---- Beauty - 2 - 2 - C - Remueve puntos de antecesores.

Trick ----- Smart -- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Smart.

Triple kick --- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Twineedle ----- Cool --- 2 - 3 - A - Remueve del último oponente puntos.

Twister ----- Cool --- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Uproar ----- Cute --- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Vicegrip ----- Tough -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Vital throw --- Cool --- 3 - 0 - - - Causa que muevas al último el sig. turno.

Water gun ----- Cute --- 4 - 0 - - - Sin efecto.

Water pulse --- Beauty - 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Water sport --- Cute --- 4 - 0 - - - Sin efecto.

Water spout --- Beauty - 1 - 0 - - - 1 punto si estás en primer lugar; 2 si en segundo, 3 si en tercero y 6 si estás en cuarto lugar.

Waterfall ----- Tough -- 2 - 0 - - - Triples pts si mueves al último.

Weather ball -- Smart -- 4 - 0 - - - No hay efecto.

Whirlpool ----- Beauty - 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Whirlwind ----- Smart -- 3 - 0 - - - Altera el orden de puestos el sig. turno.

Will-o-wisp --- Beauty - 1 - 4 - A - Remueve del último oponente puntos.

Wing attack --- Cool --- 2 - 0 - - - Triples pts si el último oponente hizo un ataque tipo Cool.

Wish ----- Cute --- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Wrap ----- Tough -- 3 - 0 - - - Detiene excitamiento todo el turno.

Yawn ----- Cute --- 2 - 0 - B - Puede poner nerviosos a sig. oponentes.

Zap cannon ---- Cool --- 4 - 0 - - - No hay efecto.

7.- Tips y trucos (pok_tip)

--- ***** ---

-- ***** --

7.1- *BÁSICOS*

-- ***** --

--- ***** ---

-Para tener mayores oportunidades de atrapar a una criatura salvaje, los mejores status que puedes provocarle son Sleep o Freeze; bájale todo el HP posible (sin eliminar a tu objetivo), y tira la bola que corresponda de tu gusto, y si no resulta vuelve a intentar hasta lograrlo.

-En la batalla, si un pokémon hace un ataque del mismo tipo al que pertenece, éste será multiplicado por 1.5; incluso mejor, si el contrincante pertenece a un tipo débil al ataque, éste será multiplicado por 2; o hasta más dañino, si el pokémon es de doble tipo, y ambos son débiles al ataque, serán multiplicados por 4! Y con un objeto específico que aumente el poder de los ataques por sólo ser mantenidos por un pokémon, se multiplicará por 1.5 de nuevo! $1.5 \times 2 = 3 \times 4 = 12 \times 1.5 = 18!$ Wow! 18 veces el poder del ataque original, sin contar el poder de ataque del pokémon y las probabilidades de un critical hit (que se multiplicaría de nuevo por 2)! Toma en cuenta esto para las batallas. Ejemplo:

Un sandslash con el ítem Soft Sand sostenido ataca a un magneton con poison sting:

Poison sting es tipo Poison, que es nulo contra Steel, así que no sucede nada; como si hubiera sido un turno en vano.

Luego, sandslash usa slash:

Slash es un ataque normal, y Steel es duro contra ese tipo, así que resulta en un daño insignificante que no se multiplica por nada en ningún sentido; es más, se reduce a la mitad por la poca efectividad.

Sandslash ahora usa rock smash:

Rock smash es tipo fighting, a lo que Steel es débil; el ataque se multiplica por 2, haciendo algo de daño, pero de ahí no sucede otra cosa.

Finalmente, sandslash deja la ignorancia a un lado y usa earthquake, y hasta es un critical hit:

Con todo lo que dije arriba, el ataque se multiplica por 18, eliminando al magneton por completo, además de haber bajado su defensa con el anterior rock smash.

Y así acaba esa pelea; claro, pueden influir cambios de status como aumento de defensa o de evasión, pero lo dejaremos así por el momento.

-Al contrario de lo que dije arriba, si el tipo de ataque es poco efectivo, se reducirá a la mitad su poder.

-Para lograr una evolución por amistad, debes apegarte mucho al pokémon que quieres que evolucione; evitar que pierda, llevarlo a peleas, darle ítems y pokéblocks que sean de su gusto y pasar tiempo con él; así podrás evolucionarlo en pocos niveles. El apegamiento también le dará un gran poder al ataque return así puedes obtener un crobat muy temprano en el juego.

-Algo que es muy básico de saber es la diferencia entre ataque y defensa, y ataque y defensa especiales; la defensa protege contra los ataques físicos, y la defensa especial protege contra ataques especiales; esto es importante de saber para cuando realices movimientos como light screen y reflect, pues ambos se parecen pero no son lo mismo.

-Si estás seguro de que tu oponente usará un movimiento fatal (Fissure, etc) porque usó movimientos aseguradores como Mind reader en el anterior turno, puedes defenderte con Protect, Detect, Dig, Fly, Bounce, etc.

```
---- ***** ----
--- ***** ---
7.2-  *POKÉBLOCKS*
--- ***** ---
---- ***** ----
```

-Para crear pokéblocks, usa el Berry Blender; está en cualquier centro de concursos; mientras más personas participen, será mejor el resultado del ganador; para crear pokéblocks con tus amigos, usa el Berry Blender de Lilycove City.

-Para usar un pokéblock, en la sección Key Items de tu mochila abre el Pokéblock Case, que se supone recogimos en Slateport city, y revisa y da los pokéblocks a los que desees en tu party.

-Los sabores de los pokéblocks afectan más a ciertas características de la siguiente manera:

Spicy: Cool
Dry: Beauty
Sour: Tough
Sweet: Cute
Bitter: Smart

Los pokéblocks de colores elementarios (red, blue, etc) afectan un sólo campo, mientras que los colores compuestos (liteblue, purple, etc) aumentan dos-tres; los sabores puedes verlos en un cuadro anexo en la pantalla, junto con el nivel, que será la cantidad que aumente.

-Mientras más bajo sea el "feel" (sentimiento) de un pokéblock, será mejor.

-Cada vez que le das a un pokémon un pokéblock, aumentará una de sus características usadas en los concursos (cute, cool, though, beauty, smart). A continuación te pondré los sabores favoritos y odiados de cada naturaleza, dependiendo del pokéblock. El favorito será con el que saldrá más beneficiado; si el pokéblock tiene tres sabores, le subirá tres de sus características. Puedes ver los sabores directamente en el cuadro inferior

izquierdo del pokéblock case.

Naturaleza - Favorito - Menos favorito

Adamant ---- Spicy ---- Dry
Bashful
Bold ----- Sour ----- Spicy
Brave ----- Spicy ---- Sweet
Calm ----- Bitter --- Spicy
Careful ---- Bitter --- Dry
Docile
Gentle ----- Bitter --- Sour
Hardy
Hasty ----- Sweet ---- Sour
Impish ----- Sour ----- Dry
Jolly ----- Sweet ---- Dry
Lax ----- Sour ----- Bitter
Lonely ----- Spicy ---- Sour
Mild ----- Dry ----- Sour
Modest ----- Dry ----- Spicy
Naive ----- Sweet ---- Bitter
Naughty ---- Spicy ---- Bitter
Quiet ----- Dry ----- Sweet
Quirky
Rash ----- Dry ----- Bitter
Relaxed ---- Sour ----- Sweet
Sassy ----- Bitter --- Sweet
Serious
Timid ----- Sweet ---- Spicy

---- ***** ----
--- ***** ---
7.3- *CRIANZA*
--- ***** ---
---- ***** ----

-Para tener crías, lleva dos pokémon macho y hembra al Pokémon Day Care.
-Todo pokémon pertenece a un grupo de huevo, con el que determina las parejas con las que puede tener crías; para ello deberás juntar a dos pokémon que pertenezcan al mismo tipo, uno macho y otra hembra; el pokémon ditto te daba la libertad de sustituir a la hembra, y pasar los ataques del padre al hijo, pero por el momento ditto no es legalmente obtenible.
De todos modos, es posible que aún dos pokémon de la misma especie no se atraigan ni den nada entre sí.
Los grupos son los siguientes:

+Amorphous.
+Bug.
+Dragon.
+Fairy.
+Field.
+Flying.
+Grass.
+Human-like.
+Mineral.
+Monster.
+Ninguno.
+Water 1.
+Water 2.
+Water 3.

En el pokédex podrás ver los tipos en esta guía; el "Ninguno" nunca dará crías, sea como sea que intentes.

-La cría será el mismo pokémon que sea la hembra; los movimientos saldrán de acuerdo a ciertos criterios:

+Movimientos que padre y madre conozcan al subir de nivel.

+Movimientos que el padre haya obtenido por TM o HM.

+Movimientos que el padre aprenda naturalmente (egg moves).

+Movimientos predeterminados básicos de bajos niveles.

Unamos un spinda y una delcatty. Ejemplo:

+Spinda.

Movimientos: Hypnosis, Double-Edge, Psych Up, Dig (TM).

+Delcatty.

Movimientos: Sing, Covet, Heal Bell, Double-Edge.

La cría podría ser ésta, sea macho o hembra:

+Skitty.

Movimientos: Growl (Básico), Double-Edge (padres), Psych Up (padre), Dig (TM).

-La habilidad de la cría será al azar (si es que puede tener más de una).

-Los status serán influenciados por los del padre; la naturaleza será elegida al azar.

-Cuando dejes a la pareja en el Day Care, habla con el anciano; él te dirá la condición en que se halla la pareja; los mensajes y su significado son:

They're very friendly... ----- Muy rápida producción de cría.

The two seem to get along... ----- Medio rápida producción.

They don't seem to like each... ----- Lenta producción.

The two prefer to play with other... - Ninguna oportunidad.

-Para obtener un azurill, la marill necesitará poseer un Sea Incense al dejarla en el Day care center.

-Y para un wynaut, la wobbuffet necesitará tener el Lax Incense en el Day Care center, aunque también puedas obtener de a borbotones en Mirage Island...

--- ***** ---

-- ***** --

7.4- *CONCURSOS* (contest)

-- ***** --

--- ***** ---

-Los concursos se dividen en dos etapas; primero se juzga la apariencia física; los espectadores mostrarán su afecto por medio de corazones; esta etapa es impotante porque puede darte ventaja al final. Los aplausos van de acuerdo a como haya subido la característica de acuerdo a los pokéblocks dados al concursante.

La segunda es la realización de "appeals" (movimientos en sí); según tu influencia, el juez te dará corazones, que irán determinando el lugar en los 5 turnos de esta etapa. Al final, aparecerán los cuatro contrincantes serán juzgados por su influencia en las dos etapas, y el que más rápido llene la barra, será el ganador; el premio será una ribbon, que influirá en cierto campo en el juego.

-Hay cuatro categorías de concursos: Normal, Super, Hyper y Master.

Para el Normal, necesitarás el Contest Pass, y podrá entrar cualquier pokémon, pero en los siguientes, se pedirá que el pokémon en específico cuenta con la ribbon de la anterior categoría.

-Los concursos se dividen en cinco tipos:

- +Cool.
- +Cute.
- +Smart.
- +Beauty.
- +Though.

En cada uno, se te dará un aplauso y corazones bonus por hacer un movimiento de acuerdo al concurso; sin embargo, también se te quitaran si realizas ciertos tipos de movimientos. Ésta es la lista de movimientos a evitar en cada concurso:

- Cool: Evita Cute y Smart.
- Cute: Evita Cool y Though.
- Smart: Evita Cool y Beauty.
- Beauty: Evita Smart y Thogh.
- Though: Evita Cute y Beauty.

-Los bonus de corazones que recibirás serán los siguientes:

+Exitamiento.

La emoción del público comenzará en cero, y si se hacen movimientos del mismo tipo de acuerdo al concurso, irá subiendo, y cada vez que uno lo suba, irá ganando un corazón; si te toca aumentarlo hasta cinco en tu turno, recibirás un agradable bonus.

+Condición.

Cuando hagas un appeal que eleve tu status, recibirás una estrella, que aumentará tu rendimiento en la segunda etapa. Cada estrella te dará 1 corazón.

+Combo.

Los combos aparecen enlistados más arriba en esta guía. Te dan una considerable ventaja, y más si los movimientos pertenecen a una misma característica.

```
----- ***** -----  
---- ***** ---  
7.5-  *TRAINER CARD*  
--- ***** ---  
----- ***** -----
```

-Tu Trainer card es normal al inicio; es decir, no tiene nada de especial; mientras más juegues contra tus amigos, y avances en el juego, irá cambiando gradualmente.

-Los colores a los que cambiará tu Trainer card irán en este orden:

- +Bronce
- +Cobre
- +Plata
- +Oro

Irá cambiando cuando cumplas estas cuatro tareas:

+Llegar a ser el campeón (o campeona) de la Pokémon League.

+Completar tu pokédex.

+Vencer Trainers en la Battle Tower.

+Ganar una Ribbon en cada categoría Master de TODAS las categorías de los Contests (Though, Cute, Smart, Cool, Beauty)

-Hay un hombre en el NPC de Petalburg city que te pedirá ver tu Trainer card; ahí podrás ponerle cuatro palabras a tu profile (o perfil) para distinguirte de los demás.

-NOTA- Si como las cuatro palabras pones lo siguiente:

MISTERY EVENT
IS EXCITING

Así, te identificará como miembro del Mystery Event, que tiene algo que ver con las tarjetas que venían incluidas en tu juego; necesitarás dos GBAs y un E-reader; al leer la tarjeta en el E-reader en el otro GBA, ve a la casa de Mossdeep en tu juego con una puerta cerrada y un anciano en ella (al sur del Poké Mart) después de haber cargado desde el menú al entrenador correspondiente en la opción Mystery Events de tu versión.

```
---- ***** ----  
--- ***** ---  
7.6-  *TRICK HOUSE*  
--- ***** ---  
---- ***** ----
```

-Aunque ya estaba mencionado, algo de gente siguió preguntando, así que aquí va de nuevo el orden en que el Trick Master irá renovando los laberintos/ acertijos, basándose en las medallas que hallas ganado, y los premios que ganarás al final:

Visita	Requerimiento	Premio final
Visita 1	-- 2 medallas	----- Rare candy
Visita 2	-- 3 medallas	----- Timer ball
Visita 3	-- 4 medallas	----- Hard stone
Visita 4	-- 5 medallas	----- Smoke ball
Visita 5	-- 6 medallas	----- TM 12 (Taunt)
Visita 6	-- 7 medallas	----- Magnet
Visita 7	-- 8 medallas	----- PP Max
Visita 8	-- Entrada a Battle tower	- Red tent (Ruby), Blue tent (Sapphire)

No tienes que ir al cumplir el número de medallas; puedes esperar incluso a ganar la Pokémon League y resolver uno tras otro laberinto.

-Cada visita consiste básicamente en cuatro etapas:

+Hallar al Trick Master en el primer cuarto (revelado por un brillo al entrar)
+Entrar por el rollo y hallar el código secreto ("Trick Master is cool"..)
+Derrotar (si quieres) entrenadores, hallar un mail y la puerta de salida.
+Insertar el código, y hablar con el Master, para ganar premio y salir.

-Cada uno de los ocho laberintos es diferente:

+1ero.- Sólo necesitas Cut; haz tu camino por los entrenadores y el código; puedes hallar el Orange mail.

+2do.- Sólo consiste en presionar botones, para activar unos puentes y tapar los agujeros que evitan el paso. Nada difícil; hallarás el Wave mail y el Harbor mail.

+3ro.- Como el segundo, pero en éste necesitarás del Rock Smash, para eliminar

piedras que te impiden presionar los botones, para esta vez abrir puertas. Hallarás un Shadow y Wood mail.

+4to.- Necesitarás Strength, para mover las rocas de modo que te dejen llegar al código y a la puerta. Aquí se halla un Mech mail.

+5to.- Este no será un laberinto; sólo hay cinco sujetos que te impiden el paso y te preguntan información del juego; si fallas en una, regresarás al inicio. Si necesitas algo de ayuda, sólo puedo decirte que Roxanne usó un geodude hembra, que Nincada sabe Scratch, y que una Super potion es más cara que una poké ball.

+6to.- Este te recordará al Gym de Fortree city; tienes que voltear las barras para abrirte paso por los entrenadores; algunos implicarán que los retornes a su posición original para luego poder pasar. Hallarás el Glitter mail.

+7mo.- Este te recordará al Gym de Mossdeep city; mientras viajes por las flechas, las de color rojo te desviarán del verdadero camino, y tendrás que activar unos switches y regresar al inicio para volver por el camino correcto. Hallarás el Tropic mail.

+8vo.- Este, más que un gimnasio, te recordará a la Ice cave en GSC, o ciertos lugares en los juegos de Golden Sun. Te deslizarás por ese piso brillante, que parece de oro (...maldito avaro) para llegar al código y la puerta. Hallarás el Bead mail.

8.- FAQs (Frecuentemente Alguien Quiere Saber) (pok_faq)

GENERAL

P- ¿Cómo obtengo a Jirachi?

S- Aparte de eventos oficiales, con el Bonus Disc que estaba disponible (al menos en Estados Unidos) al apartar con 5 dólares Pokémon Colosseum. De ese disco puedes darle un Jirachi a cada uno de tus amigos. Si vives en Durango, México, puedes obtenerlo conmigo.

P- ¿Puedo intercambiar pokémon de versiones anteriores a Ruby/ Sapphire?

S- No, no se puede de ninguna manera.

P- ¿Puedo intercambiar pokémon con Pokémon Pinball R/S?

S- No.

P- ¿Puedo intercambiar pokémon con Pokémon Channel?

S- No; en Europa sí (Jirachi), pero es más bien pasar, no intercambiar.

P- ¿Puedo intercambiar pokémon con Pokémon Dash?

S- No, pero el usar estos cartuchos en el DS al jugar Dash abre ciertas cosas

P- ¿Puedo intercambiar pokémon con Pokémon Colosseum?

S- Sí, pero al acabar el modo Adventure.

P- ¿Cómo conecto Ruby/Sapphire a Colosseum?

S- Necesitas un cable Game Boy Advance GameCube Cable, suponiendo que ya tienes todo lo demás (GBA, GC, Colosseum, versión y archivo en Memory Card). Necesitarás guardar en un Pokémon Center para poder intercambiar con Colosseum y esperar a que guarde luego de esto.

P- ¿Puedo intercambiar con las versiones Fire Red/Leaf Green?

S- Claro; excepto con el Wireless Link, que sólo es posible entre esas versiones. Al intercambiar con éstas, el pokédex de Ruby/Sapphire se verá modificado a como estaba originalmente.

P- ¿Cuál es la diferencia entre el Team Magma y el Team Aqua?

S- Son básicamente lo mismo, pero no en colores y propósitos; el Team Magma quiere ampliar la tierra, disminuyendo las aguas, para así lograr tener una mayor cantidad de espacio para los humanos dónde vivir, y aumentar el tamaño de zonas arquitectónicas; en cambio, el Team Aqua quiere la ampliación de los mantos acuíferos para preservar la vida que hay en él, pues ahí fue donde se originó la vida.

P- ¿Hay alguna diferencia entre el día y la noche?

S- No; tan sólo las evoluciones inducidas con amistad de eevee.

P- ¿Qué son los Trainer's Eyes?

S- Es una opción del Pokénav que te permite ver la filosofía y característica principal de específicos entrenadores que has derrotado; el Pokénav te dirá cuando ellos quieran una revancha, y al pelear contra ellos su equipo habrá evolucionado e incrementado a nuevos niveles; sin embargo, también hay un límite; los entrenadores están en lugares específicos, así que para tenerlos a todos registrados, necesitarás pelear contra cada contrincante que halles, pues puede que sea el representante de un tipo de entrenador.

P- ¿Para qué me sirve esa tarjeta que venía en la caja incluida?

S- En ambas versiones, estas tarjetas difieren; su uso se da a conocer si tienes un E-Reader, y podrás tener los dos pokémon mostrados, y el misterioso si abres el mystery event; sin embargo, aún con el E-Reader necesitas otro Game Boy Advance.

P- ¿Sirve de algo tener una base secreta?

S- No; sólo sirve para tener algo de diversión en el juego; puedes adornarla como quieras, y hay tantas como para satisfacer a cualquiera; algunos de los objetos no puedes ponerlos en tu cuarto, así que puedes crear toda una obra de arte en tu base. Claro, hay un límite, sólo puedes poner 16 muebles, y sólo una base.

P- Hay unos huecos en mi base secreta, y no los puedo pasar; ¿cómo me libero de ellos?

S- Esos huecos aparecen generalmente en bases ubicadas detrás de zonas rocosas; para taparlos puedes usar algunos un ítem llamado Solid board, que venden en Lilycove City luego de vencer a la Pokémon League (si sale en los comerciales). También con un tapete largo.

P- Ve este cuadro de Numel y Camerupt:

```
Movimiento ---- #102 #103
Growl ----- 1 --- 1
Tackle ----- 1 --- 1
Ember ----- 11 -- 11
Magnitude ---- 19 -- 19
Focus energy -- 25 -- 25
Take down ---- 29 -- 29
Amnesia ----- 31 -- 31
Rock slide ---- - --- 33
Earthquake ---- 35 -- 37
Flamethrower -- 41 -- -
```

...¿cómo se supone que Camerupt va a aprender, por ejemplo, Magnitude, si a ese nivel Numel no ha evolucionado y Camerupt no es salvaje?

S- Así está escrito por causa del Move tutor; por ejemplo, si quieres que Camerupt aprenda Growl porque ya lo olvidó (¿alguien querrá?), vas con el tipo ese, y le enseñará Growl por un Heart scale; PERO ve, por ejemplo, Flamethrower: no lo podrá aprender de nuevo CAMERUPT si lo olvida; es decir, si lo dejas como Numel, no aprenderá Rock slide, hasta aprender Flamethrower, luego lo evolucionas a Camerupt, lo llevas con el Move tutor, le enseñas Rock slide, y asunto arreglado, qué bien, ¿no?

P- ¿Qué pokémon son exclusivos para cada versión?

S- Ruby: Zangoose, Seedot, Nuzleaf, Shiftry, Solrock, Mawile, Latios, Groudon
Sapphire: Lotad, Lombre, Ludicolo, Seviper, Lunatone, Sableye, Latias, Kyogre

P- ¿Se puede ir a Jotho, Kanto o el espacio?

S- No.

P- ¿Qué es un pokémon shiny?

S- Es un pokémon de color diferente al que normalmente tiene su especie; son muy raros de encontrar. Van desde ojos a cuerpo completo.

P- ¿Puedo borrarle a un pokémon un movimiento aprendido por HM?

S- En la mitad del aprendizaje de un movimiento, no puedes; pero sí puedes hacerlo en cualquier momento con el Move deleter en Lilycove city.

P- ¿Dónde hallo al Move Deleter?

S- En la casa ubicada a la derecha del Lilycove Department Store.

P- A veces escucho sonidos de pokémon mientras camino por una ruta, ¿qué significa eso?

S- Es puro adorno; a veces espanta un poco el sonido de un machop en el Jagged Pass cuando no estás acompañad@... pero no, no tiene utilidad alguna.

P- ¿Cómo salto los "tubos de cañería" que están a lo largo de Hoenn?

S- Los "tubos de cañería", son las líneas suspendidas en el aire a las que no puedes pasar caminando, y te dan acceso a nuevas áreas. Necesitas la Acro bike, para saltar lateralmente.

P- ¿Cómo consigo a Feebas?

S- Luego de tener modificada la frase de moda de Dewford town (una frase que tenga sentido.. como Get Feebas) ve a la ruta 119, entrando por donde quieras. Ahora, surfea y ve al espacio más escondido; ahora pesca; pescarás entre 3 y 4 veces en CADA espacio de agua; saldrán muchos Carvanha, mas para eso existe la opción Run. Eventualmente llegarás a un punto donde te aburrirás de tanto Feebas que te saldrá en algún punto.

P- ¿Y Mew y Celebi?

S- No son posibles de obtener por el momento.

ITEMS

P- Le inserto a cada rato a mi pokémon un *inserta nombre de ítem aquí*, pero nunca lo usa en la batalla, ¿por qué?

S- Tal vez porque el ítem que le uniste no es compatible con el efecto que quieres anular; o porque no es un ítem que los pokémon puedan usar por juicio propio. Ve en listas y status, hallarás los ítems que puedes darles a sostener para que tengan efecto, y a esa lista agrégale la mayoría de las berries.

P- Siempre gasto muchas poké/ great/ ultra/ repeat/ timer/ etc/ balls en atrapar a un pokémon salvaje; ¿cómo lo evito?

S- Debes tratar primero de bajarle la mayor parte de HP posible, y/o altera su status para facilitar su atrapamiento (Preferentemente Sleep y Freeze).

P- ¿Qué es un pokéblock?

S- Son combinaciones de berries hechas en el Berry Blender; al jugar contra otros jugadores, obtienes un pokéblock de algún color en específico; esos colores dependen de las berries y del lugar que quedaste en el juego. Los pokémon aman los blocks, pues son como dulces para ellos; al dárselos, les aumentarás una o dos categorías para los concursos que se realizan, además de tal vez favorecer el aumento en un status específico. Hay ciertos colores que desagradan a pokémon de cierta naturaleza y no benefician mucho que digamos, así que ten en cuenta eso. Ve en "Tips y trucos" la lista de esta compatibilidad.

P- ¿Ayuda en algo el tener llena la barra de una característica de Contest en una batalla?

S- No.

BATALLA

P- ¿Hasta qué nivel puedo elevar a mi pokémon?

S- Hasta el 100.

P- ¿Cuál es el mejor lugar para entrenar?

S- Con la Pokémon League, los entrenadores del Trainer's Eyes, Y tus amigos registrados en Mix records con sus bases, tienes suficiente para llegar al nivel 100 en menos tiempo del que imaginas.

P- ¿Cuántos tipos de evoluciones existen?

S- Cinco:

- + Por nivel.
- + Por piedra elemental.
- + Por amistad.
- + Por intercambio.
- + Al azar.

P- ¿Ataques físicos? ¿Ataques especiales? ¿Cuáles son?

S- El tipo del ataque que recibas afectará tanto como sea tu defensa; los ataques físicos afectarán según tu defensa física, y los especiales la def especial. Estos son los tipos pertenecientes a cada clasificación:

+Físicos:

- Normal.
- Rock.
- Ground.
- Poison.
- Ghost.
- Flying.
- Fighting.
- Steel.
- Bug.

+Especiales:

- Fire.
- Water.
- Grass.
- Electric.
- Ice.
- Psychic.
- Dark.
- Dragon.

P- ¿Cómo afecta la naturaleza de un pokémon en sus status?

S- Afecta el crecimiento de ciertos status, unos lentamente y otros más rápido; ve la tabla en la sección "Listas y Status" - "Pokéblocks" para ver cómo afectan las diferentes naturalezas.

P- ¿Cómo afectan las alteraciones en el status a un pokémon?

S- De la siguiente manera:

- +Attract.- El enamorado no puede moverse 50% del tiempo. Para curar, cambia de pokémon, o usa el ítem mental herb o red flute.
- +Burn.- Pierde HP cada turno y poder de ataque. Para curar, usa burn heal, o rawst berry, principalmente; o sino usa Rest, Refresh o Heal Bell.
- +Confuse.- Algunas veces autoataque; lo peor es tener un alto nivel de ataque y perder mucho HP en un turno; puedes usar Persim Berry o Yellow Flute; o sino cambiar de pokémon en la batalla, o esperar varios turnos.
- +Faint.- Desmayo; aquí el pokémon se vuelve nulo; usa Revive, Max Revive o Revival Herb.
- +Flinch.- No puedes moverte por ese turno; no hay cura, espera al siguiente ataque.
- +Freeze.- No puedes atacar o moverte; usa Ice heal o Aspear Berry; o sino espera a que el oponente use un ataque de fuego (menos Will-o-Wisp o Sunny Day), o espera (varios) turnos hasta que se quite.
- +Paralyze.- No te puedes mover el 25% de las veces, reduce horriblemente la velocidad. Usa Cheri Berry, o Paralyze heal; o sino usa los movimientos Heal Bell, Smellingsalt, Rest o Refresh.
- +Poison.- Pierde HP cada turno; con Toxic te daña cada turno 1/16 más de HP; usa Antidote, Pecha Berry, o Rest, HB, Refresh.
- +Sleep.- No puedes moverte; excepto con Sleep Talk y atacando con Snore; usa Awakening, Blue Flute, Chesto Berry, o espera a que se quite.

P- ¿Con qué puedo elevar un status específico, a parte de las batallas?

S- Con los siguientes ítems que puedes comprar en tiendas de ciudades grandes, o con un vendedor de Slateport city:

- + Protein - Sube ataque - Cuesta 9800
- + Iron - Sube defensa - Cuesta 9800
- + Carbos - Sube velocidad - Cuesta 9800
- + HP UP - Sube cantidad de HP - Cuesta 9800
- + Zinc - Aumenta def. especial - Cuesta 9800
- + Calcium - Aumenta at. especial - Cuesta 9800

P- Cuando estaba peleando contra el CPU, usé el ataque Nature power, y me salió Earthquake; pero cuando me enfrenté a mi amigo, sólo me salió Swift, ¿qué pasó?

S- Nature power basa su ataque en el suelo en el que estés; siempre saldrá Earthquake cuando estés peleando sobre la arena, que es en playas y desiertos; pero, cuando peleas contra tu (tus) amigo(s), el suelo no es arenoso, así que esa sería la posible razón.

Lo irónico es que en suelos de cuevas te saldrá Shadow ball; tienes muchas posibilidades si no usas a un pokémon con este movimiento en peleas profesionales.

P- ¿Qué sentido tiene usar Grudge si es mejor Destiny bond?

S- Es por la estrategia; si es que hay alguien muy experto en estos lugares, sacrificaría a un pokémon con Grudge, para luego sacar a un baton passer que no corriera el peligro de recibir el mismo movimiento y ser eliminado.

No sólo se aplica a Grudge, también Skill swap, Will-o-wisp, Memento, etc.

P- Usé Ice beam y Earthquake contra un shedinja.. ¡y no le hizo daño! ¿acaso está sharkeado?

S- Nope; es debido a su habilidad Wonder Guard; lo defenderá de cualquier

daño causado por ataques que no sean "super efectivos" contra sus dos tipos. Si no lo sabes, es Ghost/ Bug. Ahora, si crees que es grandioso, todo se vendrá abajo al saber que muchos le enseñan Flamethrower al enemigo. De hecho, sólo le dañan ataques tipo Fire, Ghost, Dark, Rock y Flying. Sandstorm, Hail le harán daño; y toma en cuenta su HP... y si lo confunden... envenenan... queman... usan Spikes... en fin...

P- ¿Qué son los IVs?

S- Son las siglas para Individual Values; esta cifra va de 0 a 31 y son los puntos que el pokémon perdió de sus Base Status (ve el Pokédex) al llegar al nivel máximo. Esto lo digo por lo que me contaron, mas no puedo confirmarlo.

OCIO

P- ¿Dónde hallo el Eon Ticket?

S- En un evento de Nintendo, y en cualquier lugar donde Pokémon aún tenga seguidores congregados.

P- ¿Me recomiendas Pokémon Colosseum?

S- La verdad no mucho; tiene buena música, pero se siente que algo no está completo como la mayoría de los otros juegos de pokémon; quizá porque Game Freak no lo desarrolló. Machop/Machoke y Golduck se ven como fraude en un juego de Gamecube (incluso comparándolo con... digamos, Cubivore o Animal Crossing) y no es muy divertido gastar en cables sólo para jugar de cuatro personas. Pero bueno, pruébalo y decide por tu cuenta.

P- ¿Me recomiendas las versiones Fire Red/Leaf Green?

S- Están muy bien hechas y tienen muchas novedades; sin embargo, si no tienes amigos los aditamentos como el chat, la conexión inalámbrica y los minijuegos no son accesibles para nada. Además el gameplay es el mismo, a pesar de que veas muchas renovaciones a lo de hace años. En fin, sí las recomiendo si no te has cansado, y si quieres juntar a los pokémon de la primera generación.

P- ¿Es cierto que puedo obtener a Mew legalmente?

S- Sí, pero en las versiones monocromáticas; se descubrió hace meses. Y no es en la inútil camioneta cerca del S.S. Anne.

P- ¿Qué es un Pokémon TCG?

S- Son las iniciales de Pokémon Trading Card Game.

P- ¿Es bueno hacer trampa con aparatos decodificadores?

S- Eso depende del uso que se le den, y de tu propia opinión. Recuerda que todo mundo es libre de hacer lo que quiera.

P- ¿Puedo atrapar a Pikablu/Kirby/Zoidberg/Gus Rodríguez?

S- No.

P-¿Y a Missingno?

S- No estoy seguro; pero de lo que sí estoy seguro es de que no es el mismo glitch que podía arruinar antes tu archivo.

P- ¿Puedo calificar esta guía?

S- Sí, pero sólo en GameFaqs; en la ventana donde eliges la guía que vas a abrir, clickeas en Rate para decir si te sirvió o no.

P- No hallo algo que quiero, ¿dónde?

S- BUSCA BIEN; no vale la pena enviar un mail si ni siquiera lees lo que corresponde. Por favor, lee, o de todos modos, no te voy a responder si tu pregunta puede ser respondida leyendo lo de arriba.

11.- Legalizando (pok_der)

****CRÉDITOS****

Quisiera agradecer a las siguientes personas:

- Yo - Por haberla escrito, claro (¡viva yo!)
- Nintendo, Game Freak y Creatures - Por seguir mejorando los juegos a pesar del repudio de gente inmadura y prejuiciosa en todo el mundo.
- Mi familia - Que aunque no es muy unida, me da soporte y cariño diario, necesario para sobrevivir cada día.
- Pals (pals789) - Amigo en el messenger.
- Kornkid - Por haber ofrecido su ayuda, aunque nunca la haya recibido.
- Serebii.net - Por ser el mejor sitio de pokémon en la red, de donde pude sacar la manera de llegar a Mirage Island, y básicamente toda la lista de los pokémon en Colosseum.
- Azumarill (marill_kirby_mariolinkbanjofriends) por darme varios tips y datos, como el atrapamiento de Feebas, una página con los Max Stats y otras cosas muy variadas.
- Shinji, Fer, Elmo, Jasás, Rafa y otros amigos míos duranguenses.
- Julio Arredondo (julio933) por una lista de berries obtenidas por la esposa del Berry Master.
- Todas las personas que me felicitaron.
- Daniel Aviles.
- Y a tí... que por más raro que se lea y aunque técnicamente no hayas ayudado en el soporte de la guía, sin tu lectura todas las guías del sitio serían un bonche de literatura inútil.

****DERECHOS DE AUTOR****

Ésta ha sido la primera guía creada por Carlos Montes (slow) para beneficio de otros jugadores y amigos; si osas copiar sin autorización o robas injustamente cosas de esta guía, te verás en aprietos legales y económicos en los que no te conviene estar presente. Muchas páginas tienen derecho a la publicación de este texto, mas deseo que primero veas WWW.GAMEFAQS.COM como la prioridad ante todas ellas. Otras incluyen a comunidades de MSN, Pokémex o Sector N.

Pokémon, y todo nombre del juego y concepto es marca registrada de Nintendo, 1995, 1996 - 2005, y Game Freak.

Gracias por leer.