

# Pokemon Stadium 2 FAQ/Walkthrough (Spanish)

by linkb

Updated to v0.2 on Oct 19, 2001

Pokémon Stadium 2

Guía Estratégica

Link B.

Linkb@latinmail.com

versión 0.2

Ultima Revisión: 19 de Octubre de 2001

-----  
Tabla de Contenidos  
-----

1. Historia del FAQ
2. Elementos Básicos
  - 2.1 Como se Juega
  - 2.2 Entrenar un Pokémon
  - 2.3 TMs y HMs
3. Estratégias
  - 3.1 Tipos
  - 3.2 Bonificación de Poderes (STAB)
  - 3.3 Modificaciones del Status
  - 3.4 Poderes Combinados (Combos)
  - 3.5 Elección de los Ataques
4. El Nuevo PokéDex

-----  
Nota del Autor  
-----

Esta es una guía estratégica de como entrenar un pokémon para que puedas emplear al máximo su poder en una batalla, debe notarse sin embargo que estas estrategias, aunque no son exclusivas de Pokémon Stadium 2 sino más bien del Gold/Silver serán tomadas en cuenta tal y como funcionan en Pokémon Stadium 2 y no como funcionan el el Gold/Silver para GameBoy. (si es que hay alguna diferencia)

Otra cosa, esta guía está en español solamente, pero si suficiente gente me pide que la traduzca al inglés lo haré con todo gusto.

-----  
1. Historia del FAQ  
-----

19 de Octubre de 2001:

Actualización, Adicionado PokéRus y nuevo estilo de Pokédex

10 de Mayo del 2001:

Primera versión del FAQ, a ver como me sale.

-----  
2. Elementos Básicos

-----  
Bueno, esta sección asume que sabes jugar lo básico en Pokémon, después de todo, como esperas poder leer una guía estratégica si no sabes jugar. De todos modos hay partes básicas que si serán explicadas, estas son:

- Técnicas avanzadas de como se juega
- Como se debe "entrenar" a un Pokémon
- Utilización de TMs y HMs

Antes de empezar voy a aclarar algunos términos que utilizaré y que pueden resultar algo confusos sobre todo si has leído otros FAQs de pokémon en inglés. Primero, las "cosas" que los pokémon aprenden las llamo en general "poderes", esto incluye dos términos más "técnicas" que son poderes que sirven para beneficiarte o para perjudicar al oponente pero que de por si no quitan energía (como REST, SCREECH, SAND ATTACK, etc) y "ataques" que son los poderes que sí quitan energía, ya sea fija o basado en ataque o special (como BODY SLAM, PSYCHIC, MUD SLAP)

## 2.1 Como se Juega

-----

En Pokémon como sabrás, se tiene un equipo de 6 Pokémon que son usados para pelear contra el otro equipo de 6 del oponente, en Pokémon Stadium 2 en casi todos los modos se juega con un semi-equipo eligiendo tres de los 6 pokémon para pelear contra la la selección del oponente. Cada pokémon puede tener un máximo de 4 poderes que pueden dividirse en dos Ataques y Técnicas. Estos términos pueden no parecerse mucho a los que se usan en inglés pero me parecen adecuados, más tarde (en la sección 2.3) explicaré más acerca de ellos. Pokémon se juega por turnos, es decir, primero los entrenadores dan la orden al pokémon y luego los Pokémon ejecutan las ordenes cuando ambos lo han hecho. Dependiendo de la orden dada los pokémon utilizan sus poderes o se cambia de Pokémon.

## 2.2 Entrenar un Pokémon

-----

Toda buena estrategia empieza en el entrenamiento, y es precisamente aquí donde empezaremos nosotros, para poder ser "entrenado" un Pokémon debe ser utilizado en algún juego de Pokémon para GameBoy. Este trabajo toma MUCHO tiempo, y es mejor si logras activar el modo Dodrio de tu juego de Pokémon Stadium 2 para poder jugarlo más rápido.

El entrenamiento consiste en tres pasos: Elección, Selección y Entrenamiento propiamente dicho.

- Elección. En este paso eliges los pokémon que vas a entrenar, y me estoy refiriendo a los tipos solamente, es decir a la especie del Pokémon, debes escoger 6 para conformar tu equipo, aquí depende mucho tu gusto en Pokémon aunque un poco de juicio no vendría mal, debes elegir pokémon que te gusten pero que sean respetablemente buenos y siempre llevarlos a su máximo nivel de evolución. (Quizá el Pikachu con Light Ball sea la única excepción a esta regla).

Tu equipo debe estar diseñado para poder pelear en multitud de circunstancias, es decir, Debe poder desenvolverse contra muchos adversarios, es bueno que tengas pokémon con buenas estadísticas también. Recuerda que en esta ocasión los psíquicos no son tan buena elección como antes sin embargo recuerda también que debes tener por lo menos un tipo FLYING en tu equipo, este es el único tipo realmente esencial del juego, es también bueno tener un GROUND y un DARK pero no tan importante como el FLYING, esto es porque los FLYING siempre son combinados y cuando eliges un pokémon si dudas

por ejemplo entre Thyplosion y Charizard y no tienes FLYING deberías escoger a Charizard, lo mismo pasa con otros como Jolteon y Zapdos o con Jynx o Seel y Articuno, debes considerar sin embargo no sobrecargar tu equipo con más de dos voladores o serás muy vulnerable a los ataques electricos o de hielo.

Otro punto importante es que debes tener poderer da la mayor cantidad de tipos en tu equipo como veremos más adelante, asi que tus pokémon tienen que tener la posibilidad de aprender varios tipos de poderes respecto a su fortalezas.

Hay muchos pokémon buenos para jugar, cuando describa los tipos (sección 3) listaré los mejores de cada tipo.

- Selección. Ahora viene una parte un poco más de juego y menos de análisis, ya que tienes los 6 pokémon que vas a tener en tu equipo debes capturarlos, para esto debes jugar el juego respectivo de Pokémon en el que aparece y capturar muchos de ellos, al contrario de lo que dice la gente, es mejor capturarlos al MAYOR nivel posible, siempre que no sea demasiado alto (alrededor de 50 está bien) o que tu intención sea usarlo en una de las copas de 50 en cuyo caso debes capturarlos en 25 o 30. Como ya dije, debes capturar muchos de ellos, aunque no es necesario que te seques capturando tropecientos mil pokémon para elegir entre varios no muy diferentes, cierto? Por eso debes buscar los máximos de un pokémon salvaje (wild pokémon) al nivel que lo estás capturando, y cuando logres capturar a uno respetablemente bueno, lo entrenas. Para los pokémon que aparecen sólo una vez debes seguir esta regla, antes de enfrentarlo, guarda el juego, pelea contra él y captúralo, compara sus estadísticas contra el máximo a su nivel, si es bueno lo retienes si no APAGAS el juego SIN GRABAR y lo intentas de nuevo. ESTA ESTRATEGIA NO FUNCIONA CONTRA LOS GATOS LEGENDARIOS DEL GOLD/SILVER, sus estadísticas son SIEMPRE las mismas asi que si no tienes suerte a la primera trata mejor de conseguir un buen EEVEE para suplantarlos.

Hay una segunda forma de selección que aparece en el Gold/Silver que a veces se hace necesaria, cuando obtienes un pokémon por Breeding es más fácil que el hijo salga bueno, si los padres son buenos (en especial la madre), asi que debes hacer una selección también para elegir a los padres (recuerda que los pokémon que pueden ser hembra y macho las hembras NUNCA tienen su máximo en ataque, salvo que sean pokémon que sólo son hembras). Cuando tienes a los padres los cruzas para obtener al hijo con los poderes que deseas que tenga, a veces es necesario hacer esto cuando en el set de poderes, uno o más de ellos puede obtenerse sólo con breeding.

- Entrenamiento. Bueno, ya tienes a los Pokémon que vas a utilizar, ahora llega la parte realmente dura (pensaste que te tardaste demasiado en la selección, prepárate para lo que viene). Ahora que ya los tienes debes estabilizarlos, si tu pokémon está en un nivel MUY BAJO o no sabe buenos poderes te recomiendo que lo subas un poco de nivel sin entrenarlo, más o menos hasta nivel 15 o algo así, para hacerlo consigue el EXP. SHARE y haz que lo sostenga, después vé con un Pokémon que si esté en nivel alto y pelea varias veces con pokémon de nivel alto, la zona cerca de la cueva de RED es muy buena opción, porque ahí aparecen pokémon de nivel 40+. Luego de que los subas hasta este nivel, hazlos pelear (a los pequeños de nivel 15) con pokémon del nivel MAS BAJO POSIBLE, es decir con pokémon de nivel 2, 3 o 4 y nada más (la zona del pueblo de New Bark es excelente para esto) y mejor si no son caterpies ni Weedles sino pokémon que si valen como Rattatas y Pidgeys o Hoot-hoot cuando es de noche. Luego de MUCHAS, MUCHAS, MUCHAS, MUCHAS, MUCHAS (creo que ya

entendiste) batallas, tu pokémon estará entrenado al máximo y listo para subir sólomente de nivel, Cuantas peleas debe ganar es algo que es algo relativamente difícil de calcular, pero deben ser alrededor de 1200 o algo así y no creas que estoy exagerando el número, es así, la razón por la que peleas con pokémon de nivel bajo es precisamente porque lo vas a matar de un solo ataque y no importa el nivel de pokémon sino el tipo y el número de peleas, así que es mejor pelear 1200 peleas contra Pidgeys de nivel 2 que contra Donphan de nivel 40 ¿no?.

La otra razón es la experiencia, los pokémon de nivel 2 dan muy poca experiencia así que puedes hacer las 1200 peleas sin que tu pokémon suba más de 20 niveles.

O aún menos si lo atrapaste en nivel 50. Hay algunos pokémon que no aprenden buenos poderes cuando son pequeños, a estos debes enseñarles TMs desechables como HEADBUTT o HIDDEN POWER, es decir de los que puedes comprar por docenas.

RETURN es también un buen poder para enseñar y es gratis. Algunos buenos HMs son gran opción como STRENGTH y SURF. RECUERDA QUE DEBES HACER QUE LOS OLVIDEN ANTES DE QUE APRENDAN SU REEMPLAZO.

Un consejo, cuando entrenas, procura sólo enseñarle los poderes que aprende por nivel cuando llegue a su nivel y no le enseñes ningún TM fijo (que no vayas a sacar o que no puedas comprar) hasta que ya lo hayas terminado de entrenar.

Esto es porque los buenos poderes son técnicas (que no te sirven para entrenar) o son Ataques con muy pocos PP. Procura dejar poderes como SCRATCH o TACKLE el mayor tiempo posible hasta que ya no sea posible retenerlo más porque ha ya ha aprendido tres de sus poderes finales y está por aprender el cuarto por ejemplo. Es mejor tener 35 tackles antes de volver a un PokéCentro que tener 5 Hyper Beams (no crees).

Luego de que ya hayas peleado lo suficiente, el paso siguiente es elevar el pokémon al nivel que quieras, para esto pelea contra pokémon de nivel alto, dale RARE CANDY hasta que llegue al nivel, ya no importa lo que hagas, debes hacerlo subir sólomente, luego de muchas peleas ya no subirá más peleando así que no vale la pena seguir esforzándolo.

Actualización: Si tienes suerte de tener un pokémon con PokéRus en tu equipo, no lo desperdicies contagia a otros y guárdalos en las cajas hasta que los entrenes o hasta que entree a otros, un Pokémon con PokéRus sólo necesita la mitad de las batallas para llegar a ser completamente entrenado, eso son 600 peleas, bastante menos que sin ella.

Con esta técnica obtendrás pokémon MUCHO mejores que los que tienes actualmente si es que no la utilizas ya, y puedes compararlo, la diferencia será como 60 puntos en cualquier atributo para cuando lleguen a nivel 100.

### 2.3 TMs y HMs

-----

Una aclaración antes de empezar, para el Pokémon Stadium 2, un TM (technical machine) es un poder que un pokémon puede aprender ya sea subiendo de nivel o con un algún ítem, esto es muy importante porque antes los TM eran sólo los ítems y ahora son todos los poderes.

Los HM son básicamente como los TM, sólo que pueden usarse en el mapa y son vitales para avanzar, en este caso ningún pokémon (salvo GOLDEEN y SEAKING con WATERFALL) puede aprender un HM subiendo de nivel.

Sin embargo, al ser sólomente 7 HMs, no vale la pena tratarlas como un punto aparte, así que las tomaré como si fueran otros TMs.

A continuación doy una lista de los poderes que hay y que se utilizan en POKÉMON STADIUM 2 la base es si utiliza SPECIAL (SP) o ATAQUE (AT) o ninguno (--) para inflingir daño, los ataques con un \* significan que son buenos para entrenar y los que tengan un signo de admiración (!) significa que los considero muy buenos poderes.

Nombre	Tipo	PP	Fuerza	Base	Nota	Descripcion
-----	----	--	-----	----	----	-----
Absorb	Grass	20	20	SP		La mitad del daño causado cura al que lo usa.
Acid	Poison	30	40	AT	*	Puede disminuir la DEFENSA.
Acid Armor	Poison	40	--	--		Incrementa mucho la DEFENSA.
Aeroblast	Flying	5	100	AT	!	Mucha chance para ataque crítico.
Agility	Psychic	30	--	--		Incrementa mucho la VELOCIDAD.
Amnesia	Psychic	20	--	--		Incrementa mucho la DEF ESPECIAL.
Ancientpower	Rock	5	60	AT	!	Puede subir las estadísticas.
Attract	Normal	15	--	--		Enamora al oponente
Aurora Beam	Ice	20	65	SP	*	Puede disminuir el ATAQUE.
Barrage	Normal	20	15	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Barrier	Psychic	30	--	--		Incrementa mucho la DEFENSA.
Baton Pass	Normal	40	--	--	!	Intercambia y mantiene los bonus.
Beat Up	Dark	10	10	SP		Golpea una vez por cada Pokémon.
Belly Drum	Normal	10	--	--	!	Quita la mitad del HP y maximiza el ataque.
Bide	Normal	10	--	--		Espera 2 a 3 turnos y luego quita el doble.
Bind	Normal	20	15	--		Encierra al oponente durante 2 a 5 turnos.
Bite	Dark	25	60	SP	*	Puede ocasional FLINCH.
Blizzard	Ice	5	120	SP		Puede congelar al oponente.
Body Slam	Normal	15	85	AT	*!	Puede ocasionar PARALISIS.
Bone Club	Ground	20	65	AT		Puede ocasional FLINCH.
Bone Rush	Ground	10	25	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Bonemerang	Ground	10	50	AT	!	Golpea 2 veces.
Bubble	Water	30	20	SP	*	Puede reducir la velocidad.
Bubblebeam	Water	20	65	SP	*	Puede reducir la velocidad.
Charm	Normal	20	--	--		Disminuye mucho el ataque del oponente.
Clamp	Water	10	35	--		Atrapa al oponente de 2 a 5 turnos.
Comet Punch	Normal	15	18	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Confuse Ray	Ghost	10	--	--	!	Causa CONFUSION.
Confusion	Psychic	25	50	SP	*	Puede causar CONFUSION.
Constrict	Normal	35	10	AT		Puede disminuir la VELOCIDAD.
Conversion	Normal	30	--	--		Cambia tu tipo al tipo de una movida.
Conversion2	Normal	30	--	--		Cambia al tipo mas resistente.
Cotton Spore	Grass	40	--	--		Disminuye mucho la velocidad.
Counter	Fighting	20	--	--		Quita el doble para un golpe físico.
Crabhammer	Water	10	90	SP	!	Mucha chance para ataque crítico.
Cross Chop	Fighting	5	100	AT	!	Mucha chance para ataque crítico.
Crunch	Dark	15	80	SP	*!	Puede disminuir el Special Defense.
Curse	Normal	10	--	--		-VEL, +ATA + DEF, Diferente en GHOST.
Cut	Normal	30	50	--	*	Ataque.
Defense Curl	Normal	40	--	--		Incrementa la defensa, aumenta poder inicial de ROLLOUT.
Destiny Bond	Ghost	5	--	--		El oponente muere si el usuario muere.
Detect	Fighting	5	--	--		Evade un ataque ese turno, si se usa seguido, falla.
Dig	Ground	10	60	AT		Cava un turno, golpea el segundo.
Disable	Normal	20	--	--		Desabilita el ultimo ataque.

Dizzy Punch	Normal	10	70	AT	*	Puede causar CONFUSION.
Double-Edge	Normal	15	120	AT		Daña tambien al que lo usa.
Double Kick	Fighting	30	30	AT	*	Ataque de patada doble.
Doubleslap	Normal	10	15	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Double Team	Normal	15	--	--		Incrementa la EVASION.
Dragonbreath	Dragon	20	60	SP		Ataque.
Dragon Rage	Dragon	10	40	--		Siempre quita 40 HP.
Dream Eater	Psychic	15	100	--		Cura por la mitad del daño, solo si el op esta dormido.
Drill Peck	Flying	20	80	AT	*!	Ataque.
Dynamicpunch	Fighting	5	100	AT		Siempre confunde.
Earthquake	Ground	10	100	AT	!	Ataque.
Egg Bomb	Normal	10	100	AT		Ataque.
Ember	Fire	25	40	SP	*	Puede quemar al oponente.
Encore	Normal	5	--	--		El oponente repite el ultimo ataque de 2 a 6 veces.
Endure	Normal	10	--	--		Siempre queda por lo menos 1 de HP.
Explosion	Normal	5	250	AT	!	Muy poderoso pero DESMAYA al Pokémon.
Extremespeed	Normal	5	80	AT	!	Golpea primero.
Faint Attack	Dark	20	60	SP	*	Nunca Falla.
False Swipe	Normal	40	40	AT		Deja al oponente con al menos 1 HP.
Fire Blast	Fire	5	120	SP	!	Puede quemar al oponente.
Fire Punch	Fire	15	75	SP	*!	Puede quemar al oponente.
Fire Spin	Fire	15	15	SP		Atrapa al oponente por 2 a 5 turnos.
Fissure	Ground	5	--	--	!	Mata de un solo golpe.
Flail	Normal	15	--	AT		Es mayor mientras menos HP se tiene.
Flamethrower	Fire	15	95	SP	*!	Puede quemar al oponente.
Flame Wheel	Fire	25	60	SP	*	Puede quemar al oponente.
Flash	Normal	20	--	--		Disminuye la precision del oponente.
Fly	Flying	15	70	AT		Volar primer turno, atacar el siguiente.
Focus Energy	Normal	30	--	--		Raises the critical hit ratio.
Foresight	Normal	40	--	--		Ignora la reduccion de Precision.
Frustration	Normal	20	--	AT		Ataca basado en la falta de lealtad.
Fury Attack	Normal	20	15	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Fury Cutter	Bug	20	10	AT		El poder incrementa si se usa consecutivamente.
Fury Swipes	Normal	15	18	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Future Sight	Psychic	15	80	SP		Golpea 2 turnos después.
Giga Drain	Grass	5	60	SP	!	La mitad del daño causado cura al que lo usa.
Glare	Normal	30	--	--		Paraliza al oponente.
Growl	Normal	40	--	--		Disminuye el ataque del oponente.
Growth	Normal	40	--	--		Incrementa el ATAQUE ESPECIAL.
Guillotine	Normal	5	--	--		Mata de un golpe.
Gust	Flying	35	40	AT	*	Ataque.
Harden	Normal	30	--	--		Incrementa la defensa.
Haze	Ice	30	--	--		Vuelve a normal a los pokémon.
Headbutt	Normal	15	70	AT	*	Puede ocasionar FLINCH.
Heal Bell	Normal	5	--	--	!	Elimina todos los problemas de STATUS.
Hidden Power	Normal	15	--	??	*!	El poder varia con el pokémon.
Hi Jump Kick	Fighting	20	85	AT	*	Quita energia si falla.
Horn Attack	Normal	25	65	AT	*	Ataca.
Horn Drill	Normal	5	--	--		Mata de un golpe.
Hydro Pump	Water	5	120	SP		Ataque.
Hyper Beam	Normal	5	150	AT		Ataca 1er turno, recarga el segundo.
Hyper Fang	Normal	15	80	AT	*!	Puede ocasionar FLINCH.

Hypnosis	Psychic	20	--	--		Puede dormir al oponente.
Ice Beam	Ice	10	95	SP	!	Puede congelar al oponente.
Ice Punch	Ice	15	75	SP	*	Puede congelar al oponente.
Icy Wind	Ice	15	55	SP	*	Puede disminuir la velocidad.
Iron Tail	Steel	15	100	AT	*!	Puede reducir la defensa.
Jump Kick	Fighting	25	70	AT	*	Quita energia si falla.
Karate Chop	Fighting	25	50	AT	*	Mucha chance para ataque critico.
Kinesis	Psychic	15	--	--		Reduce la precision.
Leech Life	Bug	15	20	AT		La mitad del daño causado cura al que lo usa.
Leech Seed	Grass	10	--	--		Roba HP del enemigo cada turno.
Leer	Normal	30	--	--		Disminuye la defensa del oponente.
Lick	Ghost	30	20	AT		Puede causar PARALISIS.
Light Screen	Psychic	30	--	--	!	Sube la defensa especial.
Lock-On	Normal	5	--	--		Asegura el golpe en el siguiente ataque.
Lovely Kiss	Normal	10	--	--		Puede dormir al oponente.
Low Kick	Fighting	20	50	--	*	Puede ocasionar FLINCH.
Mach Punch	Fighting	30	40	AT	*	Siempre ataca primero.
Magnitude	Ground	30	--	AT	*	La fuerza es aleatoria.
Mean Look	Normal	5	--	--	!	Impide cambiar de pokemon.
Meditate	Psychic	40	--	--		Incrementa el ataque.
Mega Drain	Grass	10	40	SP	*	La mitad del daño causado cura al que lo usa.
Megahorn	Bug	10	120	AT	!	Ataque.
Mega Kick	Normal	5	120	AT		Ataque.
Mega Punch	Normal	20	80	AT	*	Ataque.
Metal Claw	Steel	35	50	AT	*	Puede incrementar el ataque.
Metronome	Normal	10	--	??		Usa un poder al azar.
Milk Drink	Normal	10	--	--	!	Recupera la mitad de la energia.
Mimic	Normal	10	--	--		Copia un movimiento del oponente.
Mind Reader	Normal	5	--	--		Asegura el golpe en el siguiente ataque.
Minimize	Normal	20	--	--		Incrementa la evasion.
Mirror Coat	Psychic	20	--	--		Quita el doble para un golpe especial.
Mirror Move	Flying	20	--	??		Contraresta con el mismo movimiento.
Mist	Ice	30	--	--		Previene cambios de Status.
Moonlight	Normal	5	--	--	!	Recupera la mitad del HP.
Morning Sun	Normal	5	--	--	!	Recupera la mitad del HP.
Mud-Slap	Ground	10	20	AT		Reduce la precision del oponente.
Nightmare	Ghost	15	--	--		Quita 1/4 del HP cada turno.
Night Shade	Ghost	15	--	--	!	Daña por el nivel del Atacante.
Octazooka	Water	10	65	SP		Puede reducir la precision.
Outrage	Dragon	15	90	SP	!	Golpea 2 a 3 turnos y luego se confunde.
Pain Split	Normal	20	--	--	!	Suma los HP, los divide a la mitad.
Pay Day	Normal	20	40	AT	*	Ataca.
Peck	Flying	35	35	AT	*	Ataca.
Perish Song	Normal	5	--	--		Ambos pokémon se desmayan en 3 turnos.
Petal Dance	Grass	20	70	SP		Golpea 2 a 3 turnos y luego se confunde.
Pin Missile	Bug	20	14	AT		Golpea de 2 a 5 veces.
Poisonpowder	Poison	35	--	--		Puede envenenar al adversario.
Poison Gas	Poison	40	--	--		Puede envenenar al adversario.
Poison Sting	Poison	35	15	AT		Puede envenenar al adversario.
Pound	Normal	35	40	AT	*	Ataca.

Powder Snow	Ice	25	40	SP	*	Puede congelar al oponente.
Present	Normal	15	--	--		Daña, pero puede restaurar HP al oponente.
Psybeam	Psychic	20	65	SP	*	Puede confundir al adversario.
Psych Up	Normal	10	--	--		Copia los cambios de Status del oponente.
Protect	Normal	10	--	--		Bloquea el ataque ese turno.
Psywave	Psychic	15	--	--		Ataca con poder variable.
Psychic	Psychic	10	90	SP	!	Puede disminuir la DEFENSA ESPECIAL.
Pursuit	Dark	20	40	SP	*!	Quita el doble si se intercambia pokémon.
Quick Attack	Normal	30	40	AT	*	El usuario ataca primero.
Rage	Normal	20	20	AT	*	Incrementa el ataque si el usuario es golpeado.
Rain Dance	Water	5	--	--	!	Incrementa el poder de ataques WATER.
Rapid Spin	Normal	40	20	AT		Ataca, sa libera de ataques de repetición.
Razor Leaf	Grass	25	55	SP	*!	Mucha chance para ataque crítico.
Razor Wind	Normal	10	80	AT		Carga 1er turno, ataca 2do.
Recover	Normal	20	--	--	!	Recupera la mitad del HP.
Reflect	Psychic	20	--	--	!	Incrementa la DEFENSA con una barrera.
Return	Normal	20	--	AT	*!	Ataque basado en la lealtad.
Reversal	Fighting	15	--	AT		Mas fuerte mientras menos HP tiene.
Rest	Psychic	10	--	--	!	Recupera todo el HP, duerme 2 turnos.
Roar	Normal	20	--	--		Fuerza al intercambio.
Rock Slide	Rock	10	75	AT	!	Puede ocasionar FLINCH.
Rock Smash	Fighting	15	20	AT		Puede disminuir la defensa.
Rock Throw	Rock	15	50	AT		Ataca.
Rolling Kick	Fighting	15	60	AT	*	Ataca.
Rollout	Rock	20	30	AT	*!	Ataca 5 turnos, el poder se incrementa.
Sacred Fire	Fire	5	100	SP	!	50% para quemar al oponente.
Safeguard	Normal	25	--	--	!	Previene cualquier problema de Status.
Sand-Attack	Ground	15	--	--		Reduce la precision.
Sandstorm	Rock	10	--	--		Daña cada turno.
Scary Face	Normal	10	--	--		Disminuye mucho la velocidad.
Scratch	Normal	35	40	AT	*	Ataca.
Screech	Normal	40	--	--		Disminuye mucho la defensa.
Seismic Toss	Fighting	20	--	--	!	Daño igual al NIVEL.
Selfdestruct	Normal	5	200	AT	!	Hace DESMAYAR al usuario.
Shadow Ball	Ghost	15	80	AT	*!	Puede disminuir la DEFENSA ESPECIAL.
Sharpen	Normal	30	--	--		Incrementa el ataque.
Sing	Normal	15	--	--		Duerme al oponente.
Sketch	Normal	1	--	--		Copia el movimiento del oponente permanentemente.
Skull Bash	Normal	15	100	AT		Carga 1er turno, ataca el 2do.
Sky Attack	Flying	5	140	AT		Carga 1er turno, ataca el 2do.
Slam	Normal	20	80	AT	*	Ataca.
Slash	Normal	20	70	AT	*!	Mucha chance para ataque critico.
Sleep Powder	Grass	15	--	--	!	Puede dormir al oponente.
Sleep Talk	Normal	10	--	??	!	Ataca al azar mientras esta dormido.
Sludge	Poison	20	65	AT	*	Puede envenenar al oponente.
Sludge Bomb	Poison	10	90	AT	!	Puede envenenar al oponente.
Smog	Poison	20	20	AT		Puede envenenar al oponente.
Smokescreen	Normal	20	--	--		Disminuye la precision del oponente.
Snore	Normal	15	40	AT	!	Dolo se puede usar dormido.
Softboiled	Normal	10	--	--	!	Recupera la mitad del HP.
Solarbeam	Grass	10	120	SP		Carga 1er turno, ataca el 2do.
Sonicboom	Normal	20	20	--		Siempre daña 20 HP.
Spark	Electric	20	65	SP	*	Puede paralizar.
Spider Web	Bug	10	--	--		Impide el intercambio.
Spike Cannon	Normal	15	20	AT		Golpea de 2 a 5 veces.



Spikes	Ground	20	--	--		Daña al oponente si intercambia.
Spite	Ghost	10	--	--		Disminuye el PP del ultimo movimiento.
Splash	Normal	40	--	--		No hace nada.
Spore	Grass	15	--	--		Duerme al oponente.
Steel Wing	Steel	25	70	AT	*!	Ataca.
Stomp	Normal	20	65	AT	*	Puede ocasionar FLINCH.
Strength	Normal	15	80	AT	*!	Ataca.
String Shot	Bug	40	--	--		Disminuye la velocidad del oponente.
Struggle	Normal	--	50	AT		Solo se usa si no quedan PP.
Stun Spore	Grass	30	--	--	!	Paraliza al oponente.
Submission	Fighting	25	80	AT		Daña al usuario también.
Substitute	Normal	10	--	--		Crea Substituto.
Sunny Day	Fire	5	--	--		Incrementa los poderes FIRE.
Super Fang	Normal	10	--	--	!	Disminuye a la mitad del HP.
Supersonic	Normal	20	--	--		Causa confusion.
Surf	Water	15	95	SP	*!	Ataca.
Swagger	Normal	15	--	--		Confunde al oponente y le incrementa el ataque.
Sweet Kiss	Normal	10	--	--		A move that causes confusion.
Sweet Scent	Normal	20	--	--		Reduce la evasion del oponente.
Swift	Normal	20	60	AT	*	Nunca falla.
Swords Dance	Normal	30	--	--	!	Incrementa mucho el ataque.
Synthesis	Grass	5	--	--	!	Recupera la mitad del HP.
Tackle	Normal	35	35	AT	*	Ataca.
Tail Whip	Normal	30	--	--		Disminuye la defensa.
Take Down	Normal	20	90	AT	*	También hiere al usuario.
Teleport	Psychic	20	--	--		No hace nada.
Thief	Dark	10	40	SP	*	Roba los items que tienen los Pokémon.
Thrash	Normal	20	90	AT	*	Golpea de 2 a 3 turnos luego se confunde.
Thunder	Electric	10	120	SP		Puede causar Parálisis.
Thunderbolt	Electric	15	95	SP	*!	Puede causar Parálisis.
Thunderpunch	Electric	15	75	SP	*!	Puede causar Parálisis.
Thundershock	Electric	30	40	SP	*	Puede causar Parálisis.
Thunder Wave	Electric	20	--	--	!	Paraliza al oponente.
Toxic	Poison	10	--	--	!	Envenena gravemente al oponente.
Transform	Normal	10	--	--		El usuario se transforma en el oponente.
Tri Attack	Normal	10	80	AT	!	Puede paralizar, quemar o congelar.
Triple Kick	Fighting	10	10	AT		Golpea tres veces.
Twineedle	Bug	20	25	AT		Golpea dos veces.
Twister	Dragon	20	40	SP		Ataca.
Vicegrip	Normal	30	55	AT	*	Ataca.
Vine Whip	Grass	10	35	SP	*	Ataca.
Vital Throw	Fighting	10	70	AT		Siempre golpea segundo, nunca falla.
Waterfall	Water	15	80	SP	*!	Ataca.
Water Gun	Water	25	40	SP	*	Ataca.
Whirlpool	Water	15	15	--		Atrapa al enemigo de 2 a 5 turnos.
Whirlwind	Normal	20	--	--		fuerza al intercambio.
Wing Attack	Flying	35	60	AT	*!	Ataca.
Withdraw	Water	40	--	--		Incrementa la defensa.
Wrap	Normal	20	15	--		Atrapa al enemigo de 2 a 5 turnos.
Zap Cannon	Electric	5	100	SP		Siempre paraliza.

Como regla general los ataques con bastantes PP y buena precision (la precision no esta anotada, quizás la agregue luego) son buenos para entrenar, muchos otros poderes son buenos poderes finales y hay que pensarlo muy bien si es que se los quiere hacer olvidar. Un punto a considerar es que NUNCA reemplazes un poder que

consideres bueno por otro, salvo que sea para "nivelar" al Pokémon (mas adelante explicaré este punto).

### 3. Estratégias

En general la estrategia de batalla de un equipo Pokémon consiste en hacer trabajar a todos como exactamente eso: un equipo, es decir tus Pokémon deben complementarse, deben ser buenos ellos mismos y ser mejores aún con sus compañeros, recuerda son 6 contra 6 contra un humano y 3 contra 3 contra la máquina, si están bien escogidos esos 3 pueden ser devastadores, pero cuando se trata de 6 contra 6 las cosas cambian, es muy difícil que un sólo buen pokémon pueda ganarle a un equipo bien formado, cuando hagas tu equipo siempre ten en consideración lo siguiente:

- 1) Los tipo GROUND son inmunes a los ataques ELECTRIC
- 2) Los tipo FLYING son inmunes a los ataques GROUND
- 3) Los tipo NORMAL son inmunes a los ataques GHOST
- 4) Los tipo GHOST son inmunes a los ataques NORMAL y FIGHTING
- 5) Los tipo DARK son inmunes a los ataques PSYCHIC

Esto te servirá para determinar una cosa, un pokémon con alguna inmunidad siempre tiene la ventaja de que puede ser intercambiado sin peligrar, porque el siguiente ataque no le quitará nada, siempre y cuando el ataque sea del tipo de su inmunidad.

Trata de que tu equipo sea lo más variado posible tratando siempre de ganar ventaja de tipos y de poderes, esto es esencial a la hora de "nivelar" a los pokémon, yo llamo "nivelar" al hecho de hacer a un pokémon multipropósito, es decir lo nivelamos con respecto al total de los demás, por eso un CHARIZARD con EARTHQUAKE, FLAMETROWER y WING ATTACK esta para mí nivelado (tiene bonus por sus dos ataques de su tipo mas un ataque de otro tipo que es efectivo contra él en este caso ELECTRIC y ROCK). Un THYPLOSION con FLAMETROWER, THUNDER PUNCH y HEADBUTT esta también nivelado (tiene un ataque basado en ATAQUE, uno que tiene bonus de tipo y otro que es efectivo contra WATER).

Debes tratar de nivelar a los pokémon en dos sentidos, uno contra sus debilidades y la otra opción es precisamente contra sus fortalezas, el ejemplo anterior nivela a ambos pokémon contra algunas de sus debilidades, una STARMIE con SURF, ICE BEAM y THUNDERBOLT está por ejemplo muy bien nivelada, tiene un ataque con bonus, un ataque super efectivo contra una debilidad (ICE BEAM) y otro que amplía una fortaleza THUNDERBOLT, ahora esta STARMIE es también fuerte contra otro WATER siendo que debería ser igual.

Yo recomiendo en general este set de poderes para un Pokémon cualquiera, por supuesto hay algunas excepciones que mencionaré más adelante.

Todo Pokémon debe tener:

- 1) Un poder basado en SPECIAL
- 2) Un poder basado en ATAQUE
- 3) Otro poder cualquiera PARA APOYO (Para NIVELAR al Pokémon)
- 4) Una técnica de soporte

Basado en este set se pueden hacer maravillas, los pokémon que mencione antes cumplen con este set (STARMIE es excepción, su SPECIAL es tan bueno en comparacion de su ataque que es mejor tener otro ataque especial en lugar del físico).

#### 3.1 Tipos

Mucha de la estrategia utilizada en Pokémon depende de ventajas y desventajas de los tipos.

Estas ventajas y desventajas no siempre son tan obvias como uno desearia y es más, no siempre son tan "Ventajas".

A continuación voy a hacer una descripción de cada tipo que contendrá, resistencias, debilidades, inmunidades, mejores ataques, mejores técnicas y mejores Pokémon.

### 3.1.1 Normal

Los pokémon tipo normal son buenos como pokémon iniciales, no tienen muchas desventajas ni en ataque ni en defensa, y además pueden aprender toda clase de poderes elementales lo que los hace una caja de sorpresas, nunca sabes lo que va a tener ese TAUROS!

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: Ninguna.

Debilidades: STEEL, ROCK.

Inmunidades: GHOST.

Defensa:

Inmunidades: GHOST.

Ventajas: Ninguna.

Debilidades: FIGHTING.

Mejores Ataques:

BODY SLAM, EXPLOSION, TRI ATTACK, HYPER FANG, SUPER FANG, EXTREMESPEED, SLEEP TALK, HIDDEN POWER (!).

Mejores Técnicas:

MEAN LOOK, BATON PASS, BELLY DRUM, cualquier técnica de recuperación de energía, SWORDS DANCE, DOUBLE TEAM, SCREECH, SAFEGUARD.

Mejores Pokémon:

SNORLAX, TAUROS, MILTANK, BLISSEY, URSARING, CLEFABLE.

### 3.1.2 Fire

Un pokémon FIRE es casi obligatorio en un buen grupo, sus ventajas son claras y sus desventajas no son tanto, con un buen ataque de soporte pueden defenderse perfectamente de muchos enemigos. Son en general rápidos así que no temen a mucho.

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: GRASS, BUG, ICE, STEEL.

Desventajas: WATER, FIRE, ROCK, DRAGON.

Defensa:

Ventajas: FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL.

Desventajas: WATER, ROCK, GROUND.

Mejores Ataques:

FLAMETHROWER, SACRED FIRE, FIRE PUNCH.

Mejores Técnicas:

SUNNY DAY (la única)

Mejores Pokémon:

CHARIZARD (+FLYING), ARCANINE, HOUNDOOM (+DARK), THYPLOSION, HO-OH (+FLYING)

### 3.1.3 Water

Todo equipo que se precie de serlo debe tener un WATER, ya sea puro o mezclado con otro tipo, mi favorito personal es STARMIE, aunque no use su parte PSYCHIC. Sus ventajas sobre los FIRE son sobresalientes y como casi nadie usa GRASS...

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: FIRE, GROUND, ROCK.

Desventajas: WATER, GRASS, DRAGON.

Defensa:

Ventajas: WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Desventajas: GRASS, ELECTRIC.

Mejores Ataques:

SURF (y es HM!), CRABHAMMER, HYDRO PUMP.

Mejores Técnicas:

RAIN DANCE.

Mejores Pokémon:

STARMIE (+PSYCHIC), LAPRAS (+ICE), VAPOREON, SUICUNE,  
QUAGSIRE (+GROUND), GYARADOS (+FLYING), KABUTOPS (+ROCK),  
KINGDRA (+DRAGON), TENTACRUEL(+POISON)

#### 3.1.4 Grass

La verdad el único GRASS que usaría es a EXEGGUTOR y sólo por su parte PSYCHIC, la verdad es que estos tienen demasiadas debilidades y muy pocas ventajas, aunque es la verdad una buena alternativa contra el WATER, sigo prefiriendo los primeros.

Tienen sin embargo buen SPECIAL, no los recomiendo mezclados con POISON porque son extremadamente débiles ante muchos ataques.

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: WATER, GROUND, ROCK.

Desventajas: FIRE, GRASS, POISON, FLYING, BUG, DRAGON, STEEL.

Defensa:

Ventajas: WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC.

Desventajas: FIRE, ICE, POISON, FLYING, BUG.

Mejores Ataques:

SOLARBEAM, GIGA DRAIN, RAZOR LEAF.

Mejores Técnicas:

SYNTHESIS, STUN SPORE, SLEEP POWDER.

Mejores Pokémon:

MEGANIUM, BELLOSSOM, EXEGGUTOR (+PSYCHIC).

#### 3.1.5 Electric

Ha habido una gran discusión acerca de Pokémon eléctricos y poderes eléctricos en Internet, la verdad es que el eléctrico es muy buen pokémon, sólo tienen una debilidad que aunque es muy grande no es tan crítica como piensan. Es verdad que un pokémon eléctrico no es indispensable (aunque si lo son los poderes eléctricos) pero un Jolteon con un HIDDEN POWER de 70 WATER va a liquidar a cualquier RHYDON que se le ponga enfrente.

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: WATER, FLYING.

Desventajas: GRASS, ELECTRIC, DRAGON.

Inmunidades: GROUND.

Defensa:

Ventajas: ELECTRIC, FLYING, STEEL.

Desventajas: GROUND.

Mejores Ataques:

THUNDERBOLT, THUDERPUNCH.

Mejores Técnicas:

TUNDER WAVE (la unica)

Mejores Pokémon:

JOLTEON, ZAPDOS (+FLYING), RAIKOU, MAGNETON (+STEEL)

#### 3.1.6 Ice

Los ICE están muy devaluados, no hay pokémon ICE puro, tienen muchas desventajas y muy pocas ventajas, además la mayoría de sus ventajas pueden ser cubiertas por otro tipo de Pokémon que es más necesario, sin embargo en este grupo hay muy buenos pokémon que tienen otro tipo y que aprovecharán muy bien el bonus sobre ICE BEAM y ICE PUNCH.

Ataque Basado en SPECIAL:

Ventajas: GRASS, GROUND, FLYING, DRAGON.

Desventajas: FIRE, WATER, ICE, STEEL.

Defensa:

Ventajas: ICE.

Desventajas: FIRE, FIGHTING, ROCK, STEEL.

Mejores ataques:

ICE BEAM, ICE PUNCH

Mejores Técnicas:

HAZE

Mejores Pokémon:

LAPRAS (+WATER), ARTICUNO (+FLYING), JYNX (+PSYCHIC),  
PILOSWINE (+GROUND), SNEASEL (+DARK)

### 3.1.7 Fighting

Los tipo FIGHTING eran de lo peor en pokémon RBY, casi no tenía SPECIAL ni defensa y su fuerza no podía defenderlos del mundo exterior, ahora sin embargo son muy útiles sus debilidades ante el PSYCHIC y GHOST han pasado a un segundo plano contra sus claras ventajas sobre los nuevos tipo DARK y STEEL, sin embargo aún no son indispensables aunque ahora por lo menos no se descartan antes de comenzar.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: NORMAL, ICE, ROCK, DARK, STEEL.

Desventajas: POISON, FLYING, PSYCHIC, BUG.

Inmunidades: GHOST.

Defensa:

Ventajas: BUG, ROCK, DARK.

Desventajas: PSYCHIC, FLYING.

Mejores Ataques:

CROSS CHOP, SEISMIC TOSS, HI JUMP KICK, COUNTER.

Mejores Técnicas:

DETECT.

Mejores Pokémon:

HITMONLEE, HITMONTOP, HERACROSS (+BUG), MACHAMP.

### 3.1.8 Poison

Alguien en Nintendo debió de morir envenenado porque este es (para mí) el peor tipo de todos, muchas desventajas, casi ninguna ventaja sobresaliente (salvo sobre FIGHTING) lo hacen prácticamente innecesario, su mejor poder y su mejor técnica son TMs así que para que molestar?, un equipo sin embargo puede defenderse bastante bien SIN ataques POISON.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: GRASS.

Desventajas: POISON, GROUND, ROCK, GHOST.

Inmunidades: STEEL.

Defensa:

Ventajas: POISON, FIGHTING, GRASS, BUG (En Gold/Silver).

Desventajas: GROUND, PSYCHIC.

Mejores Ataques:

SLUDGE BOMB, SLUDGE.

Mejores Técnicas:

TOXIC, POISON POWDER

Mejores Pokémon

GENGAR(+GHOST), WEEZING, TENTACRUEL(+WATER).

### 3.1.9 Ground

Los tipo GROUND son muy importantes en un equipo, fuera de que EARTHQUAKE es uno de los mejores ataques en el juego, la importancia de un equipo GROUND o por lo menos de un poder GROUND ha sido cuestionada por la ausencia que se ha dado en los ELECTRIC, siempre es bueno sin embargo tener un MAROWAK bajo la manga cuando aparezca JOLTEON.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: FIRE, ELECTRIC, POISON, STEEL, ROCK.

Desventajas: GRASS, BUG.

Inmunidades: FLYING.

Defensa:

Inmunidades: ELECTRIC

Ventajas: POISON, ROCK.

Desventajas: WATER, GRASS, ICE.

Mejores Ataques:

EARTHQUAKE, BONEMERANG, FISSURE, MAGNITUDE.

Mejores Técnicas:

SPIKES.

Mejores Pokémon

MAROWAK!!, RHYDON (+ROCK), SANDSLASH, DONPHAN, GLIGAR (+FLYING).

### 3.1.10 Flying

La verdad es que los FLYING son muy necesarios, no tanto por sus ventajas y desventajas de tipos (aunque la Inmunidad al GROUND ayuda mucho) sino que muchos de los mejores Pokémon del juego (sobre todo ahora) son FLYING, los FLYING/NORMAL son buenos, pero no llegan al nivel de las AVES

LEGENDARIAS: ARTICUNO, ZAPDOS, CHARIZARD, LUGIA y HO-OH.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: GRASS, FIGHTING, BUG.

Desventajas: ELECTRIC, ROCK, STEEL.

Defensa:

Inmunidades: GROUND.

Ventajas: FIGHTING, GRASS, BUG.

Desventajas: ELECTRIC, ROCK, ICE.

Mejores Ataques:

AEROBLAST, DRILL PECK, WING ATTACK, FLY.

Mejores técnicas:

MIRROR MOVE

Mejores Pokémon:

LUGIA (+PSYCHIC), HO-OH (+FIRE), CHARIZARD (+FIRE), ARTICUNO (+ICE), ZAPDOS (+ELECTRIC), DRAGONITE (+DRAGON), AERODACTYL (+ROCK)

### 3.1.11 Psychic

Los monarcas de RBY, ya no son tan espectaculares como solían ser, ya no son los reyes indestructibles del juego, sin embargo siguen siendo muy buenas adiciones a cualquier equipo, los ataques elementales añadidos al PSYCHIC son su mejor arma, sin duda de lo mejor que se puede pedir.

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: FIGHTING, POISON.

Desventajas: PSYCHIC, STEEL.

Inmunidades: DARK.

Defensa:

Ventajas: FIGHTING, PSYCHIC.

Desventajas: GHOST, DARK, BUG.

Mejores Ataques:

PSYCHIC, DREAM EATER, FUTURE SIGHT, MIRROR COAT.

Mejores Técnicas:

REFLECT, LIGHT SCREEN, REST, AGILITY, AMNESIA, BARRIER.

Mejores Pokémon:

LUGIA (+FLYING), MEW, MEWTWO, ALAKHAZAM, CELEBI (+GRASS), JYNX (+ICE), STARMIE (+WATER), EXEGGUTOR (+GRASS), ESPEON.

### 3.1.12 Bug

El BUG era un Pokémon muy poco apreciado en el RBY, ahora vienen con más fuerza, una de sus principales desventajas era la falta de poderes de su tipo con los que puedan aprovechar su bonus, los nuevos ataques y técnicas BUG realmente van a cambiar un poco esto, aunque no demasiado. De todos modos los viejos PINSIR y SCYTHER así como los nuevos SCYZOR y HERACROSS son pokémon bastante buenos.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: GRASS, PSYCHIC, DARK.

Desventajas: FIRE, FIGHTING, POISON, FLYING, GHOST, STEEL.

Defensa:

Ventajas: GRASS, FIGHTING, GROUND.  
Desventajas: FIRE, POISON, FLYING, ROCK.  
Mejores Ataques:  
MEGAHORN, TWINNEEDLE.  
Mejores Técnicas:  
SPIDER WEB.  
Mejores Pokémon:  
HERACROSS (+FIGHTING), SCYZOR (+STEEL), PINSIR, SCYTHER (+FLYING).

#### 3.1.13 Rock

Los ataques ROCK son realmente muy buenos, todos son ataques asombrosos, además estos son pokémon bastante buenos. Su punto fuerte son los ataques de ATTACK, lo malo es que su SPECIAL no siempre es de lo mejor. A veces son necesarios para enfrentarse a esos molestos tipo FIRE (Sobre todo CHARIZARD y HO-OH).

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: FIRE, ICE, FLYING, BUG.

Desventajas: FIGHTING, GROUND, STEEL.

Defensa:

Ventajas: NORMAL, FIRE, POISON, FLYING.

Desventajas: WATER, GRASS, GROUND, FIGHTING, STEEL.

Mejores Ataques:

ROCK SLIDE, ROLLOUT, ANCIENT POWER.

Mejores Técnicas:

SAND STORM.

Mejores Pokémon:

RHYDON (+GROUND), TYRANITAR (+DARK), KABUTOPS (+WATER),

OMASTAR (+WATER), AERODACTYL (+FLYING).

#### 3.1.14 Ghost

El tipo GHOST es el menos común de todos sólo 4 pokémon en total tienen este tipo y aunque sus ataques son muy buenos el que sean basados en ATTACK no ayuda mucho, ya que ninguno tiene muy alto este atributo, sin embargo el ataque GHOST si es bueno cuando un pokémon de otro tipo lo tiene, porque puede sorprender muy fácilmente a los imponentes tipo PSYCHIC.

Ataque basado en ATTACK(?):

Ventajas: PSYCHIC, POISON, GHOST.

Desventajas: DARK, STEEL.

Inmunidades: NORMAL.

Defensa:

Inmunidades: NORMAL, FIGHTING.

Ventajas: POISON, BUG,

Desventajas: GHOST, DARK.

Mejores Ataques:

SHADOW BALL, NIGHT SHADE, NIGHTMARE.

Mejores Técnicas:

DESTINY BOND, CONFUSE RAY.

Mejores Pokémon:

GENGAR (+POISON), MISDREAVUS. (Acaso hay mas?)

#### 3.1.15 Dragon

Los tipo DRAGON siempre son una carta de triunfo, DRAGONITE es espectacular salvo por ese miedo horrible que siente por el frío, KINGDRA por otro lado casi no tiene debilidades. ¿Cual piensas que es mejor?

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: DRAGON.

Desventajas: STEEL.

Defensa:

Ventajas: FIRE, WATER, GRASS, ELECTRIC.

Desventajas: ICE, DRAGON.  
Mejores Ataques:  
OUTRAGE, DRAGON BREATH.  
Mejores Técnicas:  
No hay ninguna técnica tipo DRAGON.  
Mejores Pokémon:  
DRAGONITE (+FLYING), DRAGONAIR, KINGDRA (+WATER).

#### 3.1.16 Dark

DARK es uno de los nuevos pero no se quedará atrás de nadie, los DARK tienen fortalezas importantes y una inmunidad es siempre bien recibida, y más si es sobre PSYCHIC. Además no es siempre necesario usar el tipo DARK para pelear, el otro tipo que pueda tener este pokémon puede servir para la lucha y usar el DARK como un escudo.

Ataque basado en SPECIAL:

Ventajas: PSYCHIC, GHOST, POISON.

Desventajas: FIGHTING, DARK, STEEL.

Defensa:

Inmunidades: PSYCHIC.

Ventajas: GHOST, DARK.

Desventajas: FIGHTING, BUG.

Mejores Ataques:

CRUNCH, BITE, PURSUIT, FAINT ATTACK.

Mejores Técnicas:

No hay ninguna técnica tipo DARK.

Mejores Pokémon:

TYRANITAR (+ROCK), UMBREON, HOUNDOOM (+FIRE), SNEASEL (+ICE).

#### 3.1.17 Steel

STEEL es el Tipo a usar... para defenderse, es resistente a casi todo lo que no es súper efectivo contra el, SKARMORY es bueno porque defiende dos de sus debilidades con su otro tipo (FLYING), SCYZOR logra lo mismo.

Ataque basado en ATTACK:

Ventajas: ROCK, ICE.

Desventajas: FIRE, WATER, ELECTRIC, STEEL.

Defensa:

Inmunidades: POISON.

Ventajas: NORMAL, GRASS, FLYING, PSYCHIC, ICE, BUG, ROCK, GHOST, DRAGON,  
DARK, STEEL.

Desventajas: FIRE, GROUND, FIGHTING.

Mejores Ataques:

IRON TAIL, STEEL WING.

Mejores Técnicas:

No hay ninguna técnica tipo STEEL.

Mejores Pokémon.

SCYZOR (+BUG), MAGNETON (+ELECTRIC), SKARMORY (+FLYING).

Como punto adicional cabe aclarar que cuando un poder ataca a un pokémon con dos tipos la efectividad se multiplica (1 normal, 2 super efectivo, 0.5 no muy efectivo, 0 falla) es decir que si ataco con EARTHQUAKE (Ataque GROUND) a ZAPDOS que es ELECTRIC/FLYING, el daño será  $2 \times 0 = 0$  o sea que no recibe daño. Si a Zapdos lo ataco con THUNDER (ataque ELECTRIC) el daño será  $0.5 \times 2 = 1$  o sea el daño será normal (ni super efectivo ni débil). Tomemos ahora otro ejemplo, si ataco a CHARIZARD (FIRE/FLYING) con MEGAHORN (ataque BUG) el daño será  $0.5 \times 0.5 = 0.25$  o sea que será ULTRA DÉBIL porque sólo quitará la cuarta parte, si ataco al mismo CHARIZARD con ROCK SLIDE (ataque ROCK) el daño será  $2 \times 2 = 4$  o sea ULTRA EFECTIVO.

Es importante considerar esto porque algunos pokémon pueden proteger algunas de sus debilidades usando su otro tipo (aunque pueden dar lugar a otras).



### 3.2 Bonificación de Poderes

-----

Este punto (de vital importancia en Pokémon) es llamado comúnmente en internet como STAB (Same Type Attack Bonus) o Bonus por ataques del mismo tipo.

Aclararé aquí algunos puntos básicos acerca de esto porque es muy importante a la hora de elegir los pokémon y sus poderes.

Todo pokémon que utilice ataques de su tipo tiene una bonificación de 50% de fuerza adicional.

Es decir que la fuerza de ataque del poder se multiplica por 1.5, este Bonus es increíblemente útil para la mayoría de los Pokémon. SNORLAX por ejemplo quita más con BODY SLAM que es ataque NORMAL más que el DRAGONITE que a pesar de tener más fuerza que él, no lo es.

Es por eso que debes tener muy en cuenta varias cosas a la hora de elegir los poderes que le vas a dar entre otras:

- 1) CASI SIEMPRE es necesario un poder que gane STAB.
- 2) Si el pokémon tiene 2 tipos verifica a cuál de los dos te conviene darle el STAB, mejor si es a ambos, pero puede ser también sólo a uno.
- 3) CALCULA el poder del daño con STAB y comparalo con el de otros poderes, a veces no se justifica el STAB sobre algunas cosas porque no puede aprender los mejores poderes que su tipo tiene que ofrecer.

### 3.3 Modificaciones del Status

-----

Otro punto de importancia en Pokémon es el de las modificaciones del STATUS. En pokémon hay TRES tipos de modificaciones en el STATUS que son importantes.

- 1) Cambios GRAVES de STATUS
- 2) Cambios LEVES de STATUS
- 3) Modificaciones estadísticas de STATUS.

#### 3.3.1 Cambios GRAVES de STATUS.

En esta categoría están aquellos cambios que no se quitan cuando un pokémon es intercambiado, son en general perjudiciales en extremo y muchas veces pueden provocar la derrota.

Éstos son:

SLEEP. Durante este estado el pokémon no puede atacar (Salvo con SLEEP TALK y SNORE), y está casi a merced del oponente, dura entre 1 y 8 turnos.

Hay varias técnicas que provocan dormir, SPORE y SLEEP POWDER son las mejores de ellas. La técnica defensiva REST cura de todos los problemas GRAVES de STATUS y recupera toda la energía pero duerme por EXACTAMENTE dos turnos al pokémon.

PARALYZED. Cuando un pokémon está paralizado, su velocidad se reduce a la mitad, además hay un 50% de probabilidades de que el pokémon no pueda atacar. STUN SPORE y THUNDER WAVE son algunas técnicas que inducen a la parálisis, BODY SLAM, y los ataques ELECTRIC por ejemplo son poderes que lo hacen también.

BURNED. Cuando un pokémon está quemado, su ATAQUE y su DEFENSA son recortados a la mitad, además el pokémon pierde 1/16 de su energía cada turno. Ninguna técnica produce quemaduras pero éstas se pueden conseguir de los ataques FIRE.

FROZEN. Un pokémon congelado no puede atacar (Salvo con SACRED FIRE y FLAME WHEEL) hasta que sea descongelado, los movimientos antes mencionados descongelan al pokémon a la vez que atacan ellos mismos. Un pokémon puede ser descongelado si es impactado por un poder de fuego. Una vez más ninguna técnica congela pero CASI todos los poderes ICE tienen este efecto.

POISON. Un pokémon envenenado pierde 1/16 de su energía cada turno. Es el cambio más común fuera de la parálisis, la técnica POISON POWDER y muchos ataques de tipo POISON llevan a este efecto. Los pokémon tipo

POISON son inmunes a este STATUS.

FAINT. El pokémon está desmayado y no puede pelear. Ocurre cuando un pokémon tiene 0 de energía.

Como nota interesante debemos decir que el ataque normal TRI ATTACK tiene un 30% de probabilidad de PARALIZAR, CONGELAR o QUEMAR al oponente.

Los cambios GRAVES de STATUS pueden ser removidos usando REST, HEAL BELL o un BERRY apropiado.

Además, pueden prevenirse utilizando SAFEGUARD.

Los cambios graves no son acumulables, una vez un pokémon tiene un cambio grave no puede ser reemplazado por otro, excepto FAINT que sobrepone cualquier otro STATUS.

### 3.3.2 Cambios LEVES de STATUS.

Estos cambios de STATUS, todos desfavorables, se quitan al intercambiar de pokémon, aunque son en su mayoría muy molestos. Son:

CONFUSED. Un pokémon confundido tiene un 50% de probabilidad de atacarse a sí mismo cuando se le dá una orden, el golpe es de 40 de fuerza, sin tipo y nunca es crítico. La confusión dura entre 2 y 8 turnos. CONFUSE RAY es una de las técnicas que producen confusión, PSYBEAM y DIZZY PUNCH son poderes que también lo hacen.

BADLY POISON. Un pokémon gravemente envenenado adquiere este STATUS al mismo tiempo que el de POISON, éste se consigue utilizando la técnica TOXIC sobre el enemigo. Los pokémon de tipo POISON son inmunes a este cambio de STATUS.

LEECH SEED. 1/16 de la energía se pierde y se utiliza para curar al oponente, se produce mediante la técnica LEECH SEED. Los pokémon tipo GRASS son inmunes a este cambio de STATUS.

INFATUATED. Un cambio propio sólo del Gold/Silver se consigue mediante la técnica ATTRACT, un pokémon con este cambio tiene un 50% de probabilidad de no atacar, se pierde cuando CUALQUIERA de los dos pokémon es intercambiado y sólo se puede provocar en pokémon de sexo contrario al del pokémon que lo ejecuta.

DISABLE. Provocada por el la técnica del mismo nombre este deshabilita un poder impidiendo su uso durante unos 2 a 8 turnos.

CHARGE/RECHARGE. Inducida por ataques propios, algunos ataques como SKY ATTACK, SOLARBEAM o HYPER BEAM deben cargar el primer o segundo turnos antes de atacar lo que deja a los oponentes libres para atacar en su lugar.

FLINCH. Algunos movimientos (como HEADBUTT) provocan este mal, el oponente debe golpear primero y si ocurre durante ese turno el pokémon no puede atacar. Sólo dura el turno en el que es usado.

CURSED. Solo inducido por tipo GHOST usando CURSE o durante este mal, el pokémon pierde 1/4 de su energía cada turno hasta ser intercambiado.

PERISH SONG. Ambos pokémon adquieren este mal al mismo tiempo, así ambos pokémon se desmayarían cuando el contador llegue a 0. El contador empieza siempre en 3 y disminuye 1 cada turno.

Los cambios LEVES son acumulables entre ellos y con un cambio GRAVE, esto quiere decir que se puede tener a un Pokémon DESHABILITADO, CONFUNDIDO y PARALIZADO a la vez (Este combo es asesino).

### 3.3.3 Modificaciones Estadísticas de STATUS

Estas pueden ser de dos tipos, las que benefician y las que perjudican (obvio, no?), prácticamente todos los atributos de un pokémon tienen sus poderes o técnicas que pueden aumentar, aumentar grandemente, reducir o reducir grandemente. Tienes que tener en cuenta que hay una escala que solo se puede avanzar hasta 6 o hasta -6 para cualquier atributo, y que después del 2do nivel el incremento es mucho menor. Confundido?, no me extraña, esto puede ser bastante confuso, lo explicaré de otra manera. Cada pokémon tiene un cierto valor para cada atributo, ésta es su puntuación, por ejemplo tengo una

SANDSLASH con 215 de ATTACK, el daño que cause normalmente vá a estar directamente relacionado con este número, si yo ejecuto SWORDS DANCE (que sube 2 niveles el ataque) entonces quitará el doble de lo normal, si lo ejecuto una vez más no quitará 4 veces sino el TRIPLE de lo normal.

Los poderes que modifican estas estadísticas son muchos, las hay para modificar ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPECIAL ATTACK, SPECIAL DEFENSE y EVADE tanto para subir la propia como para disminuir la del adversario, hay una técnica que sube un atributo del adversario (SWAGGER) que lo confunde y le sube 2 niveles el ataque.

Hay otro tipo de cambio que puede sufrir un pokémon, pero que no pude clasificar en ninguna de estas tres, es la de estar atrapado (ya sea por un ataque de repetición o por una técnica que impida el intercambio) durante la duración de esta técnica o ataque el pokémon no puede ser intercambiado.

### 3.4 Poderes combinados (combos)

-----

Hay ocasiones en que un ataque o técnica no es muy bueno, pero que sin embargo cambia de manera drástica cuando se utiliza en combinación de otro, aquí mostraremos algunas guías de combinación de poderes y/o técnicas.

Ataque de Repetición+TOXIC. Un combo muy interesante, primero se atrapa al pokémon con un ataque de repetición y luego, como ya no puede escapar se lo envenena gravemente. Difícilmente sobreviva tres turnos más, no es efectivo contra tipos POISON sin embargo.

Atrapar pokémon+PERISH SONG. Atraparlo mediante cualquier técnica que impida el intercambio y luego PERISH SONG, cuando esté por acabar se intercambia y se salva tu pokémon.

PARALIZAR+CONFUNDIR. No hay mucho que decir..., si te pasa, cambia de pokémon. De todos modos vá a perder :). Hay una versión aún más devastadora de este combo y es añadir el ATTRACT a los dos anteriores, esto es  $.5 \times .5 \times .5 = .125$  de probabilidades de atacar, como está paralizado, usa HEADBUTT u otro ataque que provoque FLINCH y no te vá a tocar siquiera.

Modificaciones Positivas+BATON PASS. Este movimiento permite cambiar de Pokémon y conservar todas las modificaciones positivas sobre el pokémon, o sea los BARRIER, AMNESIAS, ETC. Así haces unos cuantos AGILITY y luego cambias por otro pokémon (un SNORLAX con 2 AGILITY, solo queda decir, ups!).

MIND READER+FISSURE. Un solo pokémon puede aprender este combo y es POLIWHIRL y su familia, aprenden FISSURE en RBY y luego MIND READER en G/S, ya que MIND READER garantiza que el siguiente golpe es 100% efectivo..., no afecta sin embargo a voladores.

SUNNY DAY+SOLARBEAM. Este movimiento, que usualmente tarda dos turnos en ejecutarse lo hará en solo uno si se usa SUNNY DAY, la contra es que un adversario que coloque un tipo fuego te dejará en desventaja.

SUNNY DAY+MOONLIGHT/SYNTHESIS/MORNING SUN. Estos movimientos de recuperación recuperarán TODA la energía si son usados mientras SUNNY DAY está activo.

RAIN DANCE+THUNDER. Thunder es 100% efectivo si se usa mientras RAIN DANCE está activo.

BELLY DRUM+REST+SNORE. Cualquier pokémon que logre hacer BELLY DRUM y REST es de por sí asesino, si encima puede atacar en dormido..., se puede reemplazar SNORE por SLEEP TALK.

SAFEGUARD+OUTRAGE. El SAFEGUARD impide la confusión, son tres golpes y puedo seguir contando...

Si alguien tiene alguna sugerencia para otra combinación FAVORABLE de poderes, por favor haganmela saber, se los agradecere.

### 3.5 Elección de los Ataques

-----

Hay algunos puntos claves que debes tomar en cuenta para elegir los poderes de un pokémon.

- 1) Sus estadísticas. O sea, sus valores para ATTACK, DEFENSE, etc. En particular ATTACK, SPEED y SPECIAL ATK. Esto es muy importante porque te indica que poderes vas a enseñarle, si tiene mucho ATTACK, poderes físicos, si mucho SPC ATK. poderes especiales, etc.  
Las habilidades también se eligen de esta manera. Si es lento quizá THUNDER WAVE sea buena idea, cosas por el estilo.
- 2) Su tipo. los ataques del mismo tipo del pokémon ganan STAB, esto es un muy buen punto a considerar a la hora de elegir los mejores poderes, recuerda el aumento del 50% cuando calcules que poder es mejor.
- 3) Poderes que aprende solo. Es mejor si puedes enseñarle TODO su set de poderes utilizando sus propios poderes esto no siempre es posible pero te facilitará mucho las cosas, pues te ahorrará los TMs para otro pokémon. Los HMs y los TMs que se pueden comprar sin embargo son muy buena ayuda para completar un pokémon.
- 4) COMBOS. Si deseas que tu pokémon tenga un COMBO también debes hacerle espacio con los poderes, recuerda que la mayoría son dos espacios que tendrás con técnicas y eso disminuye mucho la posibilidad de Nivelar al pokémon.

Como ya lo dije antes, yo recomiendo un set de poderes con un ataque físico, uno especial, uno de nivelación y uno de modificación de status, esto puede sin embargo cambiar por cualquiera de los puntos mencionados atrás.

RECUERDA, si el pokémon puede aprender un buen poder, no se lo cambies, déjalo así, gasta los TMs en otros pokémon menos afortunados, es mejor tener 6 buenos pokémon que uno super bueno y los demás en nada.

-----  
4. Nuevo estilo de PokéDex  
-----

En esta sección, la cual cambió mucho desde la versión anterior, voy a hacer una revisión de los pokémon uno por uno, pero no de los 251, no tendría sentido revisar a los pequeños, sólo a los importantes (que son sólo 138).

Nombre: VENUSAUR

Tipo: GRASS/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, FLYING, PSYCHIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, ELECTRIC, FIGHTING.

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 82, 83, 80, 100, 100.

Sets Recomendados:

RAZOR LEAF, BODY SLAM, SYNTHESYS, GROWTH

Nombre: CHARIZARD

Tipo: FIRE/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, FIGHTING, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, BUG

Inmunidades (Sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
78, 84, 78, 100, 109, 85.

Sets Recomendados:

STANDARD: FLAMETHROWER, WING ATTACK, EARTHQUAKE, SUNNY DAY.

CRITICO: FLAMETHROWER, SLASH, EARTHQUAKE, REFLECT.

FIRE KILLER: FLAMETHROWER, ROCK SLIDE, EARTHQUAKE, SWORDS DANCE.

Nombre: BLASTOISE

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
79, 83, 100, 78, 85, 105.

Sets Recomendados:

ALL ATTACK: SURF, EARTHQUAKE, ICE BEAM, BITE

COATED: SURF, EARTHQUAKE, MIRROR COAT, ICE BEAM

Nombre: BUTTERFREE

Tipo: BUG/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC, POISON, ICE, FLYING

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Inmunidades (sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
60, 45, 50, 70, 80, 80.

Nombre: BEEDRILL

Tipo: BUG/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ROCK, FLYING, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 80, 40, 75, 45, 80.

Nombre: PIDGEOT

Tipo: NORMAL/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GHOST, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
83, 80, 75, 91, 70, 70.

Nombre: RATICATE

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 81, 60, 97, 50, 70.

Sets Recomendados:

STANDARD: SUPERFANG, HYPER FANG, SHADOW BALL, QUICK ATTACK

Nombre: FEAROW

Tipo: NORMAL/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GHOST, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 90, 65, 100, 61, 61.

Nombre: ARBOK

Tipo: POISON

Debilidades (Daño 2x):

GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, FIGHTING, GRASS, BUG

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 85, 69, 80, 65, 79.

Nombre: RAICHU

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 90, 55, 100, 90, 80.

Nombre: SANDSLASH

Tipo: GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, ROCK

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 100, 110, 65, 45, 55.

Nombre: NIDOQUEEN

Tipo: POISON/GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ICE, GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

ROCK, FIGHTING, BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

POISON

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
90, 82, 87, 76, 75, 85.

Nombre: NIDOKING

Tipo: POISON/GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ICE, GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

ROCK, FIGHTING, BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

POISON

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

81, 92, 77, 85, 85, 75.

Nombre: CLEFABLE

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 70, 73, 60, 85, 90.

Sets Recomendados:

FIRE ELEMENTAL: SUNNY DAY, FIRE BLAST, MOONLIGHT, BODY SLAM.

SUNNY CLEFABLE: SUNNY DAY, FIRE BLAST/FLAMETHROWER, SOLARBEAM, MOONLIGHT

PARALYZING: THUNDER WAVE, RETURN, MOONLIGHT, (ELEMENTAL PUNCH/ATTACK)

Nombre: NINETALES

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

73, 76, 75, 100, 81, 100.

Nombre: WIGGLYTUFF

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

140, 70, 45, 45, 75, 50.

Nombre: VILEPLUME

Tipo: GRASS/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, FLYING, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, ELECTRIC, FIGHTING.

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 80, 85, 50, 100, 90.

Nombre: PARASECT

Tipo: BUG/GRASS

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FIRE, POISON, FLYING

Debilidades (Daño 2x):

BUG, ROCK, ICE

Fortalezas (Daño 2x):

WATER, FIGHTING, ELECTRIC

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 95, 80, 30, 60, 80.

Nombre: VENOMOTH

Tipo: BUG/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ROCK, FLYING, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

70, 65, 60, 90, 90, 75.

Nombre: DUGTRIO

Tipo: GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, ROCK

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

35, 80, 50, 120, 50, 70.

Nombre: PERSIAN

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 70, 60, 115, 65, 65.

Nombre: GOLDDUCK

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 82, 78, 85, 95, 80.

Nombre: PRIMEAPE

Tipo: FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):



PSYCHIC, FLYING

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, ROCK, DARK

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 105, 60, 95, 60, 70.

Nombre: ARCANINE

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 110, 80, 95, 100, 80.

Nombre: POLIWHRATH

Tipo: WATER/FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC, PSYCHIC, FLYING

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, BUG, ROCK, DARK, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 85, 95, 70, 70, 90.

Nombre: ALAKAZAM

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 50, 45, 120, 135, 85.

Nombre: MACHAMP

Tipo: FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

PSYCHIC, FLYING.

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, ROCK, DARK.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 130, 80, 55, 65, 85.

Nombre: VICTREEBEL

Tipo: GRASS/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, FLYING, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, ELECTRIC, FIGHTING.

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 105, 65, 70, 100, 60.

Nombre: TENTACRUEL

Tipo: WATER/POISON

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FIGHTING, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 70, 65, 100, 80, 120.

Nombre: GOLEM

Tipo: GROUND/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS, WATER

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING, GROUND, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FIRE, FLYING, ROCK

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

POISON

Inmunidades (Sin Daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 110, 130, 45, 55, 65.

Nombre: RAPIDASH

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 100, 70, 105, 80, 80.

Nombre: SLOWBRO

Tipo: WATER/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC, GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FIGHTING, PSYCHIC, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 75, 110, 30, 100, 80.

Nombre: MAGNETON

Tipo: ELECTRIC/STEEL

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GROUND

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, GRASS, ELECTRIC, ICE, PSYCHIC, BUG, ROCK, GHOST, DRAGON, DARK

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FLYING, STEEL

Inmunidades:

POISON

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

50, 60, 95, 70, 120, 70.

Nombre: FARFETCH'D

Tipo: NORMAL/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GHOST, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

52, 65, 55, 60, 58, 62.

Nombre: DODRIO  
Tipo: NORMAL/FLYING  
Debilidades (Daño 2x):  
ELECTRIC, ICE, ROCK  
Fortalezas (Daño 0.5x):  
BUG, GRASS  
Inmunidades (Sin Daño):  
GHOST, GROUND  
Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
60, 110, 70, 100, 60, 60.

Nombre: DEWGONG  
Tipo: WATER/ICE  
Debilidades (Daño 2x):  
GRASS, ELECTRIC, FIGHTING, ROCK  
Fortalezas (Daño 0.5x):  
WATER  
Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):  
ICE  
Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
90, 70, 80, 70, 70, 95.

Nombre: MUK  
Tipo: POISON  
Debilidades (Daño 2x):  
GROUND, PSYCHIC  
Fortalezas (Daño 0.5x):  
POISON, FIGHTING, GRASS, BUG  
Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
105, 105, 75, 50, 65, 100.

Nombre: CLOYSTER  
Tipo: WATER/ICE  
Debilidades (Daño 2x):  
GRASS, ELECTRIC, FIGHTING, ROCK  
Fortalezas (Daño 0.5x):  
WATER  
Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):  
ICE  
Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
50, 95, 180, 70, 85, 45.

Nombre: GENGAR  
Tipo: GHOST/POISON  
Debilidades (Daño 2x):  
GROUND, PSYCHIC, GHOST, DARK  
Fortalezas (Daño 0.5x):  
GRASS  
Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):  
POISON, BUG  
Inmunidades (Sin Daño):  
NORMAL, FIGHTING  
Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
60, 65, 60, 110, 130, 75.

Nombre: HYPNO  
Tipo: PSYCHIC  
Debilidades (Daño 2x):  
GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

85, 73, 70, 67, 73, 115.

Nombre: KINGLER

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 130, 115, 75, 50, 50.

Nombre: ELECTRODE

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 50, 70, 140, 80, 80.

Nombre: EXEGGUTOR

Tipo: GRASS/PSYCHIC

Grandes Debilidades (Daño 4x):

BUG

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, DARK, GHOST

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC, FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 95, 85, 55, 125, 65.

Nombre: MAROWAK

Tipo: GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, ROCK

Inmунidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 80, 110, 45, 50, 80.

Nombre: HITMONLEE

Tipo: FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

PSYCHIC, FLYING.

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, ROCK, DARK.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

50, 120, 53, 87, 35, 110.

Nombre: HITMONCHAN

Tipo: FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

PSYCHIC, FLYING.

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, ROCK, DARK.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
50, 105, 79, 76, 35, 110.

Nombre: LICKITUNG

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
90, 55, 75, 30, 60, 75.

Nombre: WEEZING

Tipo: POISON

Debilidades (Daño 2x):

GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, FIGHTING, GRASS, BUG

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 90, 120, 60, 85, 70.

Nombre: RHYDON

Tipo: GROUND/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS, WATER

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING, GROUND, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FIRE, FLYING, ROCK

Grandes Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON

Inmunidades (Sin Daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
105, 130, 120, 40, 45, 45.

Nombre: TANGELA

Tipo: GRASS

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 55, 115, 60, 100, 40.

Nombre: KANGASKHAN

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
105, 95, 80, 90, 40, 80.

Nombre: SEAKING

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 92, 65, 68, 65, 80.

Nombre: STARMIE

Tipo: WATER/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC, GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FIGHTING, PSYCHIC, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 75, 85, 115, 100, 85.

Sets Recomendados:

ELEMENTAL STARMIE: SURF, ICE BEAM, THUNDERBOLT, RECOVER.

PSYCHIC STARMIE: SURF, PSYCHIC, THUNDERBOLT/ICE BEAM, RECOVER

ELECTRIC STARMIE: SURF, THUNDERBOLT, THUNDER WAVE, RECOVER. (mi favorito personal)

DEATH STAR: SURF, THUNDER WAVE, CONFUSE RAY, RECOVER.

Nombre: MR. MIME

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

40, 45, 65, 90, 100, 120.

Sets Recomendados:

PSEUDO PASSER: PSYCHIC, REFLECT, LIGHT SCREEN, BODY SLAM.

FULLY PSEUDO PASSER: PSYCHIC, REFLECT, LIGHT SCREEN, SAFEGUARD.

BATON PASSER: PSYCHIC, BARRIER, MEDITATE, BATON PASS.

Nombre: JYNX

Tipo: ICE/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ROCK, GHOST, DARK, BUG, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

ICE, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 50, 35, 95, 115, 95.

Nombre: ELECTABUZZ

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 83, 57, 105, 95, 85.

Nombre: MAGMAR

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 95, 57, 93, 100, 85.

Nombre: PINSIR

Tipo: BUG

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, FLYING, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, FIGHTING, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 125, 100, 85, 55, 70.

Nombre: TAUROS

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 100, 95, 110, 40, 70.

Sets Recomendados:

GAMBLER: FISSURE, HORN DRILL, REST, SLEEP TALK (como lo vi en Internet).

Nombre: GYARADOS

Tipo: WATER/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, FIGHTING, BUG, STEEL

Inmunidades (Sin daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 125, 79, 81, 60, 100.

Nombre: LAPRAS

Tipo: WATER/ICE

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC, FIGHTING, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

ICE

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

130, 85, 80, 60, 85, 95.

Sets Recomendados:

ELECTRIC: SURF, BODY SLAM, THUNDERBOLT, CONFUSE RAY.

DEFENSIVE: SURF, BODY SLAM, CONFUSE RAY, SAFEGUARD.

ELECTRIC GS: SURF, THUNDER, RAIN DANCE, CONFUSE RAY.

HYDRO LAPRAS: Reemplazar SURF por HYDRO PUMP en cualquiera de los anteriores.

Nombre: DITTO

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

48, 48, 48, 48, 48, 48.

Sets Recomendados:

TRANSFORM (Como si pudiera elegir otro)

Nombre: VAPOREON

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

130, 65, 60, 65, 110, 95.

Sets Recomendados:

RESTER: SURF/HYDRO PUMP, REST, SLEEP TALK, BITE.

OFFENSIVE: SURF/HYDRO PUMP, BITE, QUICK ATTACK, HAZE.

Nombre: JOLTEON

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 65, 60, 130, 110, 95.

Sets Recomendados:

HIDDEN JOLTEON: THUNDERBOLT, THUNDER WAVE, HIDDEN POWER (espero que WATER o GRASS), REFLECT.

DARK JOLTEON: THUNDERBOLT, THUNDER WAVE, BITE, REFLECT/HIDDEN POWER (si es WATER o GRASS DEBE tenerlo).

Nombre: FLAREON

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 130, 60, 65, 95, 110.

Nombre: OMASTAR

Tipo: WATER/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, GROUND, FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, ICE, POISON, FLYING

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIRE

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

70, 60, 125, 55, 115, 70.

Nombre: KABUTOPS

Tipo: WATER/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, GROUND, FIGHTING



Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, ICE, POISON, FLYING

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIRE

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 115, 105, 80, 65, 70.

Nombre: AERODACTYL

Tipo: ROCK/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ELECTRIC, ROCK, ICE, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FIRE, POISON, BUG, FLYING

Inmunidades (Sin Daño)

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 105, 65, 130, 60, 75.

Sets Recomendados:

QUAKER!: WING ATTACK, ANCIENT POWER, EARTHQUAKE, SCARY FACE.

Nombre: SNORLAX

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

160, 110, 65, 30, 65, 110.

Sets Recomendados:

LAZY SLAM: BELLY DRUM, BODY SLAM, SNORE, REST. (lo puede aprender todo solo)

LAZY GROUND: BELLY DRUM, EARTHQUAKE, SNORE, REST. (para aéreos usa SNORE)

SLEEP TALKER: BODY SLAM, EARTHQUAKE, REST, SLEEP TALK.

Nombre: ARTICUNO

Tipo: ICE/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, BUG

Inmunidades (Sin Daño)

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 85, 100, 85, 95, 125.

Nombre: ZAPDOS

Tipo: ELECTRIC/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ROCK, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, FIGHTING, FLYING, BUG, STEEL

Inmunidades (Sin Daño)

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 90, 85, 100, 125, 90.

Sets Recomendados:

RAINY: THUNDER, THUNDER WAVE, RAIN DANCE, DRILL PECK.

DEFENSIVE: THUNDER, THUNDER WAVE, LIGHT SCREEN, DRILL PECK.

Nombre: MOLTRES

Tipo: FIRE/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, FIGHTING, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, BUG

Inmunidades (Sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 100, 90, 90, 125, 85.

Nombre: DRAGONITE

Tipo: FLYING/DRAGON

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ICE

Debilidades (Daño 2x):

ROCK, DRAGON

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, WATER, FIGHTING, BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

91, 134, 95, 80, 100, 100.

Nombre: MEWTWO

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

106, 110, 90, 130, 154, 90.

Sets Recomendados:

ELEMENTAL RBY: PSYCHIC, THUNDERBOLT, ICE BEAM, AMNESIA.

DEFENSIVE: PSYCHIC, RECOVER, BARRIER, AMNESIA.

RISKY: PSYCHIC, BLIZZARD, THUNDER, RECOVER.

ALL ATTACK: PSYCHIC, SHADOW BALL, SUBMISSION, RECOVER.

Nombre: MEW

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 100, 100, 100, 100, 100.

Sets Recomendados:

DANCER: BODY SLAM, SWORDS DANCE, SOFTBOILED, PSYCHIC

ANCIENT: ANCIENT POWER, SOFTBOILED, PSYCHIC, EARTHQUAKE

SLAMMER: BODY SLAM, SOFTBOILED, PSYCHIC, ROCK SLIDE

ALL ATTACK: PSYCHIC, SHADOW BALL, SUBMISSION, SOFTBOILED

Nombre: MEGANIUM

Tipo: GRASS

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

80, 82, 100, 80, 83, 100.

Nombre: TYPHLOSION

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

78, 84, 78, 100, 109, 85.

Nombre: FERALIGATR

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

85, 105, 100, 78, 79, 83.

Nombre: FURRET

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

85, 76, 64, 90, 45, 55.

Nombre: NOCTOWL

Tipo: NORMAL/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GHOST, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 50, 50, 70, 76, 96.

Nombre: LEDIAN

Tipo: BUG/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC, FLYING, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Inmunidades (sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
55, 35, 50, 85, 55, 110.

Nombre: ARIADOS

Tipo: BUG/POISON

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ROCK, FLYING, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

70, 90, 70, 40, 60, 60.

Nombre: CROBAT

Tipo: POISON/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, PSYCHIC, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING, BUG

Inmunidades (Sin daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

85, 90, 80, 130, 70, 80.

Nombre: LANTURN

Tipo: WATER/ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FLYING

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

125, 58, 58, 67, 76, 76.

Nombre: TOGETIC

Tipo: NORMAL/FLYING

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, GRASS

Inmunidades (Sin Daño):

GHOST, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 40, 85, 40, 80, 105.

Nombre: XATU

Tipo: FLYING/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ROCK, ICE, GHOST, DARK

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, PSYCHIC

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIGHTING

Inmunidades (Sin daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 75, 70, 95, 95, 70.

Nombre: AMPHAROS

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 75, 75, 55, 115, 90.

Nombre: BELLOSSOM

Tipo: GRASS

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 80, 85, 50, 90, 100.

Nombre: AZUMARILL

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 50, 80, 50, 50, 80.

Nombre: SUDOWOODO

Tipo: ROCK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, GROUND, FIGHTING, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FIRE, POISON, FLYING

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

70, 100, 115, 30, 30, 65.

Nombre: POLITOED

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 75, 75, 70, 90, 100.

Nombre: JUMPLUFF

Tipo: GRASS/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ICE

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, POISON, FLYING, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIGHTING

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Inmunidades (sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
75, 55, 70, 110, 55, 85.

Nombre: AIPOM

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmунidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
55, 70, 55, 85, 40, 55.

Nombre: SUNFLORA

Tipo: GRASS

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
75, 75, 55, 30, 105, 85.

Nombre: YANMA

Tipo: BUG/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC, ICE, FLYING

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, FIGHTING

Inmунidades (sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 65, 45, 95, 75, 45.

Nombre: QUAGSIRE

Tipo: WATER/GROUND

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS

Debilidades (Daño 2x):

Ninguna

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, POISON, ROCK, STEEL.

Inmунidades (sin Daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
95, 85, 85, 35, 65, 65.

Nombre: ESPEON

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 65, 60, 110, 130, 95.

Nombre: UMBREON

Tipo: DARK

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

GHOST, DARK

Inmунidades (Sin Daño)

PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 65, 110, 65, 60, 130.

Nombre: MURKROW

Tipo: FLYING/DARK

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ICE, ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, GHOST, DARK

Inmунidades (Sin Daño)

GROUND, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 85, 42, 91, 85, 42.

Nombre: SLOWKING

Tipo: WATER/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC, GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FIGHTING, PSYCHIC, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 75, 80, 30, 100, 110.

Nombre: MISDREAVUS

Tipo: GHOST

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, BUG

Inmунidades (Sin Daño)

NORMAL, FIGHTING

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

60, 60, 60, 85, 85, 85.

Nombre: UNOWN

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

48, 72, 48, 48, 72, 48.

Nombre: WOBBUFFET

Tipo: PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

GHOST, DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

190, 33, 58, 33, 33, 58.

Nombre: GIRAFARIG

Tipo: NORMAL/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

DARK, BUG

Fortalezas (Daño 0.5x):

PSYCHIC

Inmунidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

70, 80, 65, 85, 90, 65.

Nombre: FORRETRESS

Tipo: BUG/STEEL

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FIRE

Debilidades (Daño 2x):

Ninguna

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, PSYCHIC, BUG, ICE, GHOST, DRAGON, DARK, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Inmунidades (Sin Daño)

POISON

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 90, 140, 40, 60, 60.

Nombre: DUNSPARCE

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmунidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 70, 70, 45, 65, 65.

Nombre: GLIGAR

Tipo: GROUND/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ICE

Debilidades (Daño 2x):

WATER

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, FIGHTING, BUG

Inmунidades (Sin Daño)

ELECTRIC, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 75, 105, 85, 35, 65.

Nombre: STEELIX

Tipo: STEEL/GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, FIRE, GROUND, FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, GRASS, FLYING, PSYCHIC, BUG, ROCK, GHOST, DRAGON, DARK, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

ROCK

Inmунidades (Sin Daño)

POISON, ELECTRIC



Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
75, 85, 200, 30, 55, 65.

Nombre: GRANBULL

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmунidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
90, 120, 75, 45, 60, 60.

Nombre: QWILFISH

Tipo: WATER/POISON

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, GROUND, PSYCHIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, FIGHTING, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
65, 95, 75, 85, 55, 55.

Nombre: SCIZOR

Tipo: BUG/STEEL

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FIRE

Debilidades (Daño 2x):

Ninguna

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, PSYCHIC, BUG, ICE, GHOST, DRAGON, DARK, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS

Inmунidades (Sin Daño)

POISON

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
70, 130, 100, 65, 55, 80.

Nombre: SHUCKLE

Tipo: BUG/ROCK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, POISON

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
20, 10, 230, 5, 10, 230.

Nombre: HERACROSS

Tipo: BUG/FIGHTING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FLYING

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, PSYCHIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, GROUND, FIGHTING, BUG, DARK.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
80, 125, 75, 85, 40, 95.

Nombre: SNEASEL

Tipo: ICE/DARK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ROCK, BUG, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

ICE, GHOST, DARK

Inmunidades (Sin Daño)

PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 95, 55, 115, 35, 75.

Nombre: URSARING

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 130, 75, 55, 75, 75.

Nombre: MAGCARGO

Tipo: FIRE/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

WATER, GROUND

Debilidades (Daño 2x):

ROCK, FIGHTING, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, POISON, BUG, FLYING, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIRE

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

50, 50, 120, 30, 80, 80.

Nombre: PILOSWINE

Tipo: GROUND/ICE

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, WATER, GRASS, FIGHTING, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 100, 80, 50, 60, 60.

Nombre: CORSOLA

Tipo: WATER/ROCK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

GRASS

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, ICE, POISON, FLYING

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIRE

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 55, 85, 35, 65, 85.

Nombre: OCTILLERY

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 105, 75, 45, 105, 75.

Nombre: DELIBIRD

Tipo: ICE/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, BUG

Inmунidades (Sin Daño)

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

45, 55, 45, 75, 65, 45.

Nombre: MANTINE

Tipo: WATER/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

ROCK

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, FIGHTING, BUG, STEEL

Inmунidades (Sin daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 40, 70, 70, 80, 140.

Nombre: SKARMORY

Tipo: FLYING/STEEL

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FLYING, PSYCHIC, GHOST, DRAGON, DARK, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, BUG

Inmунidades (Sin daño):

POISON, GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

65, 80, 140, 70, 40, 70.

Nombre: HOUNDOOM

Tipo: FIRE/DARK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND, FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, GHOST, DARK, STEEL

Inmунidades (Sin daño):

PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 90, 50, 95, 110, 80.

Nombre: KINGDRA

Tipo: WATER/DRAGON

Debilidades (Daño 2x):

DRAGON

Fortalezas (Daño 0.5x):

STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIRE, WATER

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

75, 95, 95, 85, 95, 95.

Nombre: DONPHAN

Tipo: GROUND

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, ICE

Fortalezas (Daño 0.5x):

POISON, ROCK

Inmunidades (Sin daño):

ELECTRIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 120, 120, 50, 60, 60.

Nombre: PORYGON2

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

85, 80, 90, 60, 105, 95.

Nombre: STANTLER

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

73, 95, 62, 85, 85, 65.

Nombre: SMEARGLE

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

55, 20, 35, 75, 20, 45.

Nombre: HITMONTOP

Tipo: FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

PSYCHIC, FLYING.

Fortalezas (Daño 0.5x):

BUG, ROCK, DARK.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

50, 95, 95, 70, 35, 110.

Nombre: MILTANK

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

95, 80, 105, 100, 40, 70.

Nombre: BLISSEY

Tipo: NORMAL

Debilidades (Daño 2x):

FIGHTING

Fortalezas (Daño 0.5x):

Ninguna

Inmunidades (Sin Daño)

GHOST

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

255, 10, 10, 55, 75, 135.

Nombre: RAIKOU

Tipo: ELECTRIC

Debilidades (Daño 2x):

GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

ELECTRIC, FLYING, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

90, 85, 75, 115, 115, 100.

Nombre: ENTEI

Tipo: FIRE

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ROCK, GROUND

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, GRASS, ICE, BUG, STEEL

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

115, 115, 85, 100, 90, 75.

Nombre: SUICUNE

Tipo: WATER

Debilidades (Daño 2x):

GRASS, ELECTRIC.

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, FIRE, ICE, STEEL.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 75, 115, 85, 90, 115.

Nombre: TYRANITAR

Tipo: ROCK/DARK

Grandes Debilidades (Daño 4x):

FIGHTING

Debilidades (Daño 2x):

WATER, GRASS, GROUND, BUG, STEEL

Fortalezas (Daño 0.5x):

NORMAL, FIRE, POISON, FLYING, GHOST, DARK

Inmunidades (Sin daño):

PSYCHIC.

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)  
100, 134, 110, 61, 95, 100.

Nombre: LUGIA

Tipo: FLYING/PSYCHIC

Debilidades (Daño 2x):

ELECTRIC, ROCK, ICE, GHOST, DARK

Fortalezas (Daño 0.5x):

GRASS, PSYCHIC

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

FIGHTING

Inmunidades (Sin daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

106, 90, 130, 110, 90, 154.

Nombre: HO-OH

Tipo: FIRE/FLYING

Grandes Debilidades (Daño 4x):

ROCK

Debilidades (Daño 2x):

WATER, ELECTRIC

Fortalezas (Daño 0.5x):

FIRE, FIGHTING, STEEL

Grandes Fortalezas (Daño 0.25x):

GRASS, BUG

Inmunidades (Sin Daño):

GROUND

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

106, 130, 90, 90, 110, 154.

Nombre: CELEBI

Tipo: GRASS/PSYCHIC

Grandes Debilidades (Daño 4x):

BUG

Debilidades (Daño 2x):

FIRE, ICE, POISON, FLYING, DARK, GHOST

Fortalezas (Daño 0.5x):

WATER, GRASS, GROUND, ELECTRIC, FIGHTING, PSYCHIC

Estadísticas Base (HP, ATTACK, DEFENSE, SPEED, SPC. ATK, SPC. DEF)

100, 100, 100, 100, 100, 100.

5. Agradecimientos.

-----

Gracias a:

- Nintendo por todos los juegos de Pokémon.
- Rubén, Patrick, David y Marcelo por las batallas pokémon.
- Toda la comunidad Pokémon en Internet.