Nintendo World

ESPECIAL

Pokémon

Míticos & Lendários

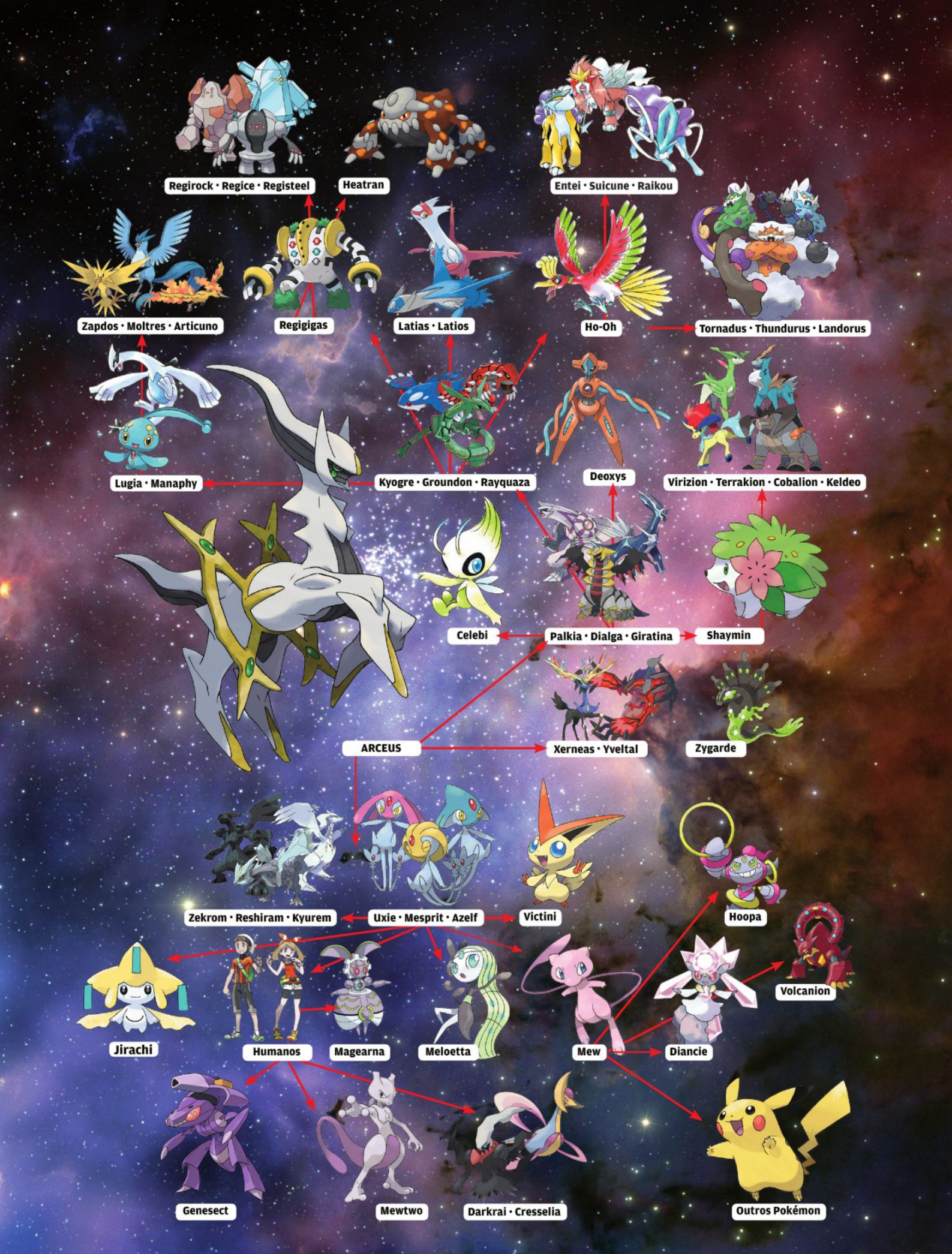
Official Nintendo Seal

TENSÕES
Entenda por que eles estão sempre em pé de guerra

ORIGENS
As mitologias que serviram de inspiração

POKÉDEX
Conheça suas formas, técnicas e habilidades

TRANSFORMAÇÃO
O que está por trás das fusões de Zygarde?


Regirock · Regice · Registeel
Heatran
Entei · Suicune · Raikou
Zapdos · Moltres · Articuno
Regigigas
Latias · Latios
Ho-Oh
Tornadus · Thundurus · Landorus
Lugia · Manaphy
Kyogre · Groundon · Rayquaza
Deoxys
Virizion · Terrakion · Cobalion · Keldeo
Celebi
Palkia · Dialga · Giratina
Shaymin
ARCEUS
Xerneas · Yveltal
Zygarde
Zekrom · Reshiram · Kyurem
Uxie · Mesprit · Azelf
Victini
Hoopa
Volcanion
Jirachi
Humanos
Magearna
Meloetta
Mew
Diancie
Genesect
Mewtwo
Darkrai · Cresselia
Outros Pokémon

LENDAS E LEGADOS

O que cria uma lenda? Geralmente nos vemos diante de uma quando um feito heróico ou fantasioso sobrevive ao tempo, após ser recontado por diferentes gerações. Em nosso mundo, os povos mais primitivos e até mesmo as primeiras sociedades mais modernas, como os gregos, tentaram personificar o comportamento da natureza e o comportamento humano por meio de deuses, que representavam não só as virtudes mas também nossos vícios.

E quando a realidade ao redor nada mais é do que a pura imaginação de um time de desenvolvedores de jogos? Qualquer treinador em Pokémon pode ter criaturas antes inimagináveis. Um time de monstrinhos desbrava céus, terras e mares. No entanto, eles têm seus limites. Isso é estipulado pelos monstros chamados de lendários. Dignos de seus títulos, os filhos de Arceus desafiam todas as lógicas e ainda assim regem o planeta preservando a ordem – ou, de vez em quando, atirando-a para o espaço!

Alvo da admiração dos fãs da franquia, reunimos apenas esses verdadeiros guardiões em uma edição especial. Você vai conhecer a origem de cada um, a localização deles em *Pokémon X* e *Y (XY)* ou em *Pokémon Omega Ruby* e *Alpha Sapphire (ORAS)*, as inspirações para suas criações e a importância deles nos títulos canônicos.

Em todas as formas e tamanhos, originários das mais intrigantes mitologias, aventure-se por esse ponto instigante daquela que é a maior jornada dos videogames. No princípio era o Verbo...

Fellipe Camarossi

NESTA EDIÇÃO

04 **Amigos da natureza** — Os lendários não servem apenas para ilustrar os jogos da série.

06 **Deuses do Olimpo** — *Pokémon* reproduz as mais diferentes mitologias da nossa civilização.

10 **Casos de família** — Para defender seus objetivos, os monstrengos encaram briga épicas!

12 **Perfil** — Conheça em detalhes as principais características dessa turma peculiar.

66 **Formas e formatos** — Reunindo pequenas criaturas, Zygarde esconde um grande mistério.

GUARDIÕES DA GALÁXIA

REGENDO OS ECOSSISTEMAS, OS LENDÁRIOS SÃO MAIS ESSENCIAIS DO QUE SE IMAGINA

Flavio Ferreira

Difíceis de encontrar, as criaturas estão sempre na mira dos treinadores

No princípio só havia o nada. Até que surgiu um ovo. Da eclosão veio Arceus, que deu forma ao universo com seus mil braços. Responsável pelos Pokémon e humanos, sua importância é extrema, já que coube à divindade dar vida a certos seres que zelariam pelo equilíbrio da natureza.

PROTETORES DE TUDO

Há guardiões para quase todos os elementos, que não foram necessariamente gerados por eles, mas muitos conseguem manipulá-los para manter a paz, nem que para isso haja antes uma verdadeira guerra.

Mew é o protetor do mundo, Celebi, Groudon e Kyogre defendem a natureza e Dialga, Palkia e Giratina são responsáveis pela criação. Jirachi, Lugia e Ho-oh são venerados pelos seres humanos. Zekrom e Reshiram vieram para manter o equilíbrio, enquanto Xerneas e Yveltal representam a vida e a morte.

Muitos desses lendários concebem outros para auxiliar nas funções de proteção do planeta ou para demonstrar grandiosidade. Regigigas, que controla os continentes, dividiu sua alma em três. Delas vieram Regirock, Regice e Registeel, que simbolizam, nesa ordem, a rocha, o gelo e o metal. Tudo está minimamente encaixado.

CRENÇAS E LOCAIS

Nem sempre um mesmo monstro é adorado pela mesma relação em lugares distintos. Kyogre é responsável por todos os mares, mas sua fama em Hoenn é maior do que em Sinnoh. Lá, Manaphy, que recebeu o mesmo título, é mais idolatrado por ter nascido ali.

Kanto, apesar de ser uma região mais afastada dos grandes centros, não tem o costume de realizar cultos aos lendá-

MITOS E LENDAS

Entre os lendários existe a subclassificação Pokémon Míticos. São monstrinhos que, por ser raramente vistos, tomam conta do imaginário popular. De modo prático, os que se enquadram nessa situação são adquiridos apenas em eventos. Ou seja, através de distribuição em campeonatos oficiais, lançamentos de jogos e feiras de games. Ou então online, baixando a criatura em seu game via internet. São eles Arceus, Celebi, Darkrai, Diancie, Genesect, Hoopa, Jirachi, Magearna, Manaphy, Meloetta, Mew, Shaymin, Victini e Volcanion. Deoxys fazia parte do grupo, mas se tornou capturável nos remakes de *Ruby* e *Sapphire*.

Por causa de seus poderes ilimitados, os lendários correm o risco de destruir aquilo que protegem

rios. Mesmo assim, não deixam de lado a crença em Mew. O contrário ocorre na vizinha Johto. Os Guardiões das Torres, como são chamados Ho-Oh e Lugia, são respeitados por causa dos seus feitos ligados à prosperidade e à fertilidade.

Hoenn, por sua vez, assolado por vulcões e tempestades marinhas, tem templos dedicados a Kyogre e Groudon como gesto de agradecimento pela proteção mantida pelos dois.

São construções ainda mais comuns em Sinnoh, onde há santuários para os senhores do espaço e do tempo Dialga e Palkia. Até Cresselia e Darkrai, lendários lunares responsáveis pelos sonhos e pesadelos dos humanos, são lembrados.

Em Unova, paraíso tecnológico e ponto mais populoso do planeta, as crenças são menos exploradas. No entanto, organizações pregam a libertação dos Pokémon para garantir a boa convivência entre humanos e monstros. Como eles acreditam que ambos se completam, um não deve servir aos caprichos do outro.

Por sua vez, Kalos apresenta um conceito diferente. A vida e a morte são simbolizadas em seus templos por causa de Xerneas, Yveltal e até de Zygarde, que só aparece quando a Terra está vivendo um completo caos.

HÁ MAIS PARA DESCOBRIR!

O poder dessa turma permeia tudo o que nos rodeia. Entretanto, a obra do criador ainda não acabou. Enquanto isso, os humanos tentam copiá-lo, como é o caso das concepções de Mewtwo, Genesect e Magearna.

Em constante expansão, novos monstros especiais devem surgir com as próximas gerações. Com *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon* essa crença terá ligações sabe-se lá como com o Sol e com a Lua. Não sabemos exatamente o que Arceus nos reserva, mas o futuro a ele pertence.

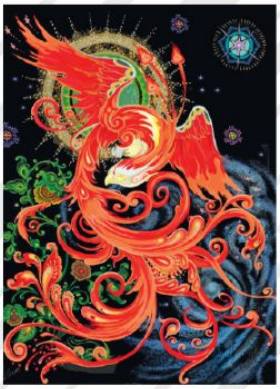
AS LENDAS POR TRÁS DAS LENDAS

A GRANDE SAGA DE ARCEUS SE BASEIA EM MITOS MILENARES DA HUMANIDADE

Bruno Cotrim Fellipe Camarossi

Pokémon sempre buscou referências na nossa realidade, começando pela concepção de seus monstrinhos e passando pela criação de suas regiões. Enquanto algumas dessas inspirações são óbvias, como dizer que Unova é Nova York. Outras exigem um olhar atento, como é o caso dos lendários, que se assemelham às divindades presentes em mitologias ao redor do planeta.

Há influência até do folclore árabe



Simurgh

PÁSSAROS LENDÁRIOS

Articuno é baseado em Simurgh, animal da mitologia iraniana que purifica a água e a terra, além de garantir a fertilidade. Já Zapdos vem de Thunderbird, pássaro da cultura indígena norte-americana que produz trovões ao bater as asas. Moltres é um misto de inúmeras aves flamejantes populares nos folclores russo, croata e húngaro, entre outros.

CÃES LENDÁRIOS

Apesar de serem chamados assim no Brasil, o correto é "bestas lendárias". Eles não são verdadeiramente cachorros. Raikou tem a mesma origem de Raiju, a fera do trovão, ser da mitologia japonesa que tem o corpo composto por raios e assume a forma de um gato, raposa, lobo e doninha. Entei é uma versão dos Leões de Foo (ou Leões de Buda), estátuas que assustam intrusos na China. De lá vem também Qilin, unicórnio que anda sobre as águas, que virou Suicune em Pokémon.

Qilin

GUARDIÕES DO MAR E DO CÉU

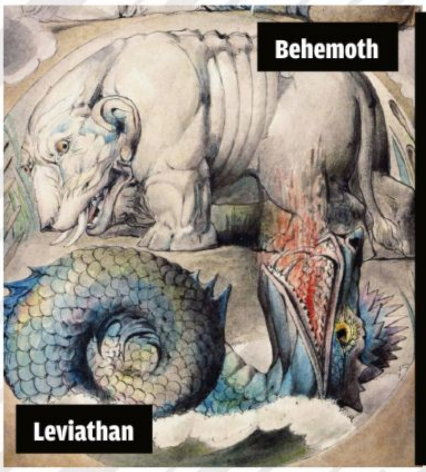
Lugia compartilha semelhanças com o dragão nipônico Ryujin, que controla as marés e vive em um palácio de coral no fundo do oceano. Já a origem de Ho-Oh vem da imortal Fênix, mas, neste caso, se aproxima da parábola asiática. Fenghuang é a representação da pureza e das virtudes.

NASCIDOS DA TERRA

Regirock, Regice, Registeel e Regigigas conversam com a lenda judaica dos golem. São criaturas feitas de argila ou outro material que ganharam vida. Não por acaso, Regigigas concebeu o trio a partir de rochas, gelo e magma, usando então sua imagem e semelhança. Isso remete à gênese cristã, na qual o homem, filho de Deus, surgiu do barro. Outra característica bacana é que os titãs de Hoenn remetem a estágios do progresso da civilização. Regirock representa a Idade da Pedra, Regice representa a Era do Gelo e Registeel representa a Idade do Ferro.

GÊMEOS NA CRIAÇÃO

Latias e Latios têm parentesco com os Aeon. São entidades etéreas emanadas a partir de Deus, geralmente em pares, que simbolizam uma série de aspectos e conceitos importantes no gnosticismo, como o espírito, a fé e o homem.



TERRA, ÁGUA E AR

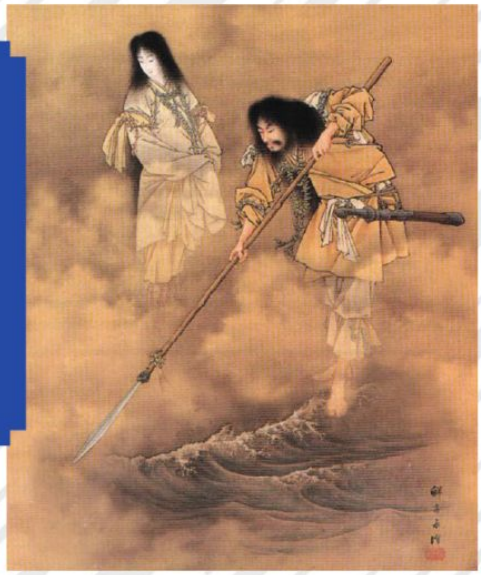
Hoenn é marcada pelo confronto entre Groudon, Kyogre e Rayquaza. Os gigantes encontram suas raízes na narrativa do Antigo Testamento. Behemoth domina a terra, sendo colossal e de força descomunal. Leviathan é gigantesco como uma baleia, apesar de ser retratado também como um dragão, e os oceanos são seu território. Ziz é um monstrengo alado, tipo um grifo, que rege os céus. Nenhuma semelhança é mera coincidência.

REGALIAS IMPERIAIS

Desde o ano 690 é tradição no Japão apresentar Os Três Tesouros Sagrados ao imperador ao assumir o trono. Conhecidos também como Regalias Imperiais, são o espelho Yata no Kagami, a joia Yasanaki no Magatama e a espada Kusanagi no Tsurugi. Os itens são ícones das qualidades que a majestade deve ter: sabedoria, benevolência e valor. Os guardiões dos lagos de Sinnoh são uma homenagem a tais artefatos.

TEMPO E ESPAÇO

Dialga e Palkia são idolatrados como os protetores de Sinnoh. Ocorre o mesmo os irmãos Izanagi e Izanami, deuses da mitologia xintoísta. Juntos criaram o arquipélago japonês.



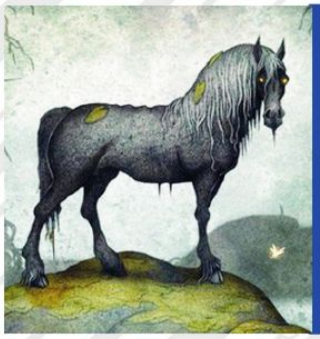
O PAI E O FILHO

Arceus tem clara ligação com o Deus cristão, apesar de sua história seguir os passos de Gaia, divindade que nasceu do Caos e concebeu os titãs e os primeiros deuses da mitologia grega, como Cronos, pai de Zeus.

Giratina, terceiro dos filhos do Deus Pokémon, sendo forte o suficiente para ser o contraposto de Dialga e Palkia, foi banido por causa da sua violência. É um certo anjo rebelde que caiu do céu, entende?

SENHOR DOS SONHOS

As habilidades de Darkrai o aproximam de Morfeus (imagem ao lado), que assumia diferentes contornos ao aparecer nos sonhos dos humanos. No entanto, sua melhor correspondência é seu irmão. Ícelo é responsável pelos pesadelos. O pai deles é Hipnos, deus do sono na mitologia grega. O Pokémon, ao atormentar crianças, também pode ser comparado com bicho-papão, cuca, boitatá ou qualquer outra criatura do imaginário infantil.



UM POR TODOS

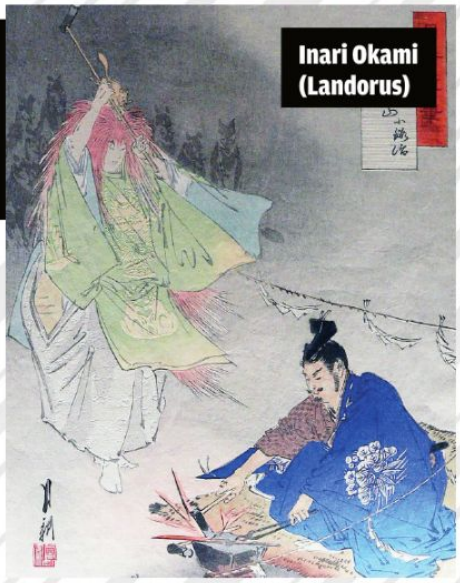
Cobalion, Terrakion, Virizion são, obviamente, Athos, Porthos e Aramis, protagonistas do romance francês *Os Três Mosqueteiros*. A história fala sobre um trio de cavaleiros mais experientes e um quarto membro que almeja ser como seus superiores, servindo também às missões do rei Luís XIII. Keldeo passa pelo mesmo teste no filme *Kyurem Contra a Espada da Justiça*. Além disso, seu visual tem Kelpie como referência, um tipo de cavalo que vivia em lagoas, de acordo com a mitologia celta.

DIVINDADES NIPÔNICAS

Os deuses nipônicos Izanami e Izanagi deram vida a regentes da natureza. Dois deles são Fujin e Raijin, responsáveis pelos ventos e raios. Deles temos Tornadus e Thundurus. Já Landorus vem de Inari Okami (ou Oinari), o extremamente cultuado guardião da fertilidade, do arroz e das raposas.

Raijin (Thundurus)

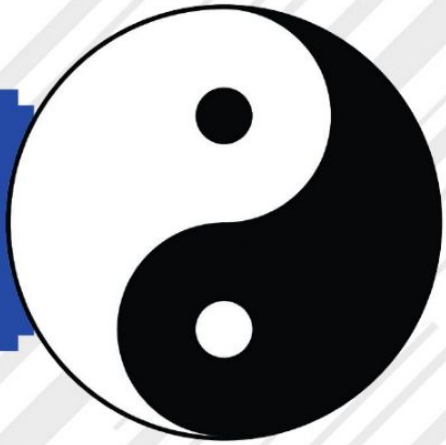
Fujin (Tornadus)



Inari Okami (Landorus)

LUZ E ESCURIDÃO

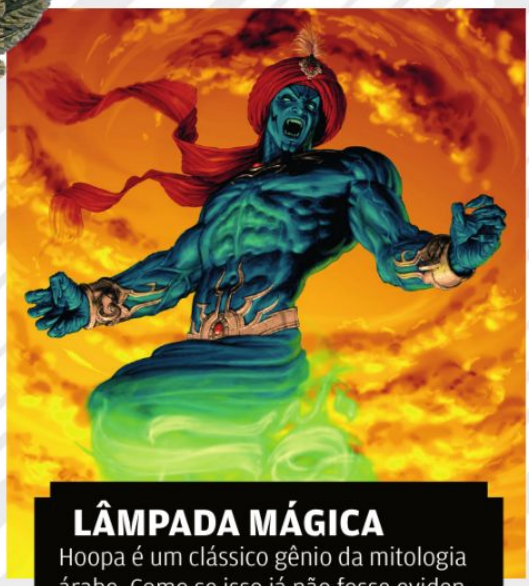
Reshiram e Zekrom se equiparam a Yin e Yang, conceito do taoísmo que diz que o bem possui um pouco de mal, enquanto o mal carrega um pouco do bem. A inversão de seus títulos na Pokédex representa seus visuais. O dragão branco é a luz de Yang, mas também apresenta um aspecto visual mais feminino, característico de Yin, e o oposto acontece no dragão negro. Onde entra Kyurem? Ele é o Wuji, vazio sem limites que só atinge o perfeito equilíbrio quando é preenchido.



ARAUTO DA VITÓRIA

Victini tem muitas figurinhas para trocar com Nice, deusa grega da vitória, força e velocidade. Em inglês, se chama Nike (agora tudo faz sentido!). Apesar de não ser tão popular, é lembrada durante os Jogos Olímpicos.

Jörmungandr (Zygarde)



LÂMPADA MÁGICA

Hoopa é um clássico gênio da mitologia árabe. Como se isso já não fosse evidente, sua forma confinada ainda tem aquela cauda translúcida de quem, a qualquer momento, começará a cantar "Você nunca teve um amigo assim".

Eikþyrnir (Xerneas)

Hræsvelgr (Yveltal)

ÁRVORE DE KALOS

Eikþyrnir, Hræsvelgr e Jörmungandr têm em comum o fato de serem a base dos lendários de Kalos. O primeiro é um cervo que reside em Yggdrasil, a Árvore da Vida. O segundo é um pássaro "engolidor de cadáveres" que fica no topo da planta. Por fim, Jörmungandr é uma serpente cujo corpo dá a volta no mundo e é filha de Loki.

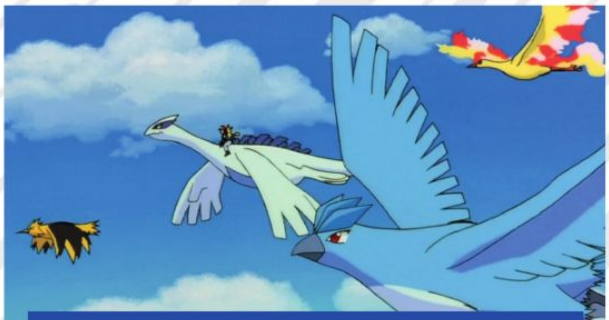
As demais formas de Zygarde se assemelham a outros herdeiros do deus da trapaça. Fenrir é o lobo destinado a matar Odin, principal divindade nórdica, no Ragnarök (apocalipse). Já Hel é uma criatura que está metade viva e metade morta.

BARRACOS DE FAMÍLIA

TODO GRUPO TEM SUAS RIXAS. ISSO NÃO SERIA DIFERENTE NO UNIVERSO DE POKÉMON

Mateus Lôbo

Os monstros mais poderosos são os que mais se metem em encrencas (em dobro!). Alguns lutam por conta de suas naturezas opostas, enquanto outros se estressam diante de algum mal-entendido. No final da discussão, eles retornam para seus refúgios pensando o que fazer em uma provável revanche.



ARTICUNO vs. ZAPDOS vs. MOLTRES vs. LUGIA

Os pássaros convivem em paz, mas durante o filme *Pokémon 2000* essa harmonia foi quebrada por um humano que queria usá-los para capturar Lugia. Com isso, Articuno, Zapdos e Moltres lutaram incansavelmente entre si. A desunião causou mudanças climáticas, tempestades e maremotos. A quarta ave interveio, dando um corretivo no trio.

MEW vs. MEWTWO

Um é brincalhão e inocente. O outro, no ápice da sua raiva, quis se vingar da raça humana. Para evitar uma tragédia, Mew enfrentou Mewtwo, e o choque da energia dos dois chegou a transformar Ash Ketchum em pedra, como mostra o longa-metragem *Mewtwo Contra Ataca!* A compaixão do treinador mais famoso de Pallet tocou o coração da criatura clonada, que fez as pazes com seus sentimentos.

Entre tapas e beijos!

GROUDON vs. KYOGRE vs. RAYQUAZA

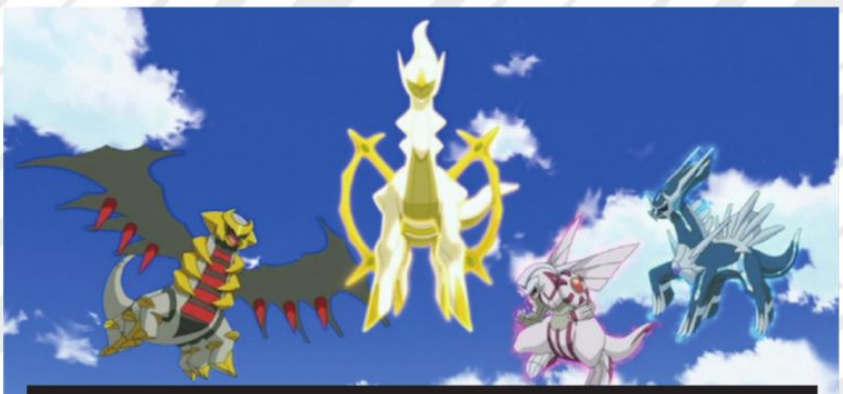
Eles são, provavelmente, os lendários que menos se entendem, pois a essência de um é a oposta da outra. Basta que Groudon e Kyogre estejam acordados para que se estabeleça uma guerra climática. Aí Rayquaza entra em ação. A arena desse espetáculo são os jogos *Ruby*, *Sapphire* e *Emerald* e suas remasterizações. Isso serviu de estímulo para a fundação de dois grupos criminosos que, assim como as feras, são antagônicos. A Equipe Aqua deseja expandir os oceanos, já a Equipe Magma sonha em ampliar os domínios terrestres. Se a briga entre os Pokémon é ruim, imagine quando organizações mal-intencionadas estão envolvidas...

CELEBI vs. SUICUNE

Celebi e Suicune se dão muito bem. Enquanto um protege a natureza, o outro purifica rios e lagos. Um belo trabalho em equipe, não? Infelizmente essa parceria foi interrompida por um curto período quando um agente especial da Equipe Rocket usou uma Dark Ball para corromper Celebi. Suicune fez de tudo para proteger os outros Pokémon e até atacou seu amigo, mas não teve sucesso. No entanto, graças à intervenção de Ash, o pequeno recobrou a consciência. Essa é a trama de *Viajantes do Tempo*, quarto filme da franquia.

RAYQUAZA vs. DEOXYS

Vagando ao redor da Terra, Rayquaza pressentiu o perigo e correu atrás de Deoxys, que entrou no planeta junto de um meteoro. Depois de alguns incidentes, foi descoberto que houve um "certo problema de comunicação". As pazes foram feitas, mas o enrosco que integra o filme *Alma Gêmea* foi reeditado em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*.



DIALGA vs. PALKIA vs. GIRATINA vs. ARCEUS

É conturbada a relação entre Arceus e os filhos. O rebelde Giratina foi isolado em uma dimensão paralela. Dialga e Palkia se uniram para criar o universo, mas de vez em quando trocam farpas. Em um desses casos os efeitos de seus poderes alteraram a realidade onde vive Giratina, que quis tomar satisfações. Os três, no entanto, já uniram seus talentos para abafar um ataque de fúria do pai. Os imbróglios estão nas animações *O Pesadelo de Darkrai, Giratina e o Cavaleiro do Céu* e *Arceus e a Joia da Vida*.

CRESSELIA vs. DARKRAI

Os monstrinhos influenciam todos os aspectos de nossas vidas, mesmo se estivermos dormindo. Cresselia , com toda a sua beleza, traz bons sonhos. Darkrai, com sua aparência sombria, causa pesadelos. Em *Diamond* e *Pearl* e no anime, os cidadãos de Canalave, em Sinnoh, sofrem por causa dessa inimizade.

THUNDURUS vs. TORNADUS vs. LANDORUS

Nem sempre um motivo digno dita um arranca-rabo. *Black* e *White* e *Black 2* e *White 2* não contextualizaram, mas sabemos que Thundurus e Tornadus estavam destruindo Unova com raios e tempestades até Landorus tomar uma providência. Seu esforço não foi esquecido pelos habitantes da região, que ergueram um templo para agradecê-lo. Como os gênios usaram suas formas alternativas durante a peleja, acredita-se que o santuário guarde o item responsável pela transformação.

RESHIRAM vs. ZEKROM

A tensão dos dragões explica o nascimento deles. Havia um Pokémon que obedecia a dois irmãos. Quando seus mestres começaram a discordar, ele se dividiu. Reshiram se aliou com aquele que sonhava com uma era cunhada na verdade, enquanto Zekrom juntou forças com aquele que queria um mundo liderado por ideais.

YVELTAL vs. XERNEAS

Mais um caso de colisão de obstinações, Yveltal absorve vidas, enquanto Xerneas compartilha a força vital. No longa-metragem *Diancie e o Casulo da Destruição*, o alado é despertado e entra em frenesi, petrificando quem estava no seu caminho. O cervo apareceu para contê-lo.

ARTICUNO

AVE COM CORAÇÃO DE GELO

Número: 144
Tipo: Ice/Flying
Habilidade: Pressure e Snow Cloak (Hidden Ability)
Localização: lugares aleatórios em Kalos, se o jogador escolher Chespin (XY)

Ataques aprendidos: Mist, Ice Shard, Mind Reader, Ancient Power, Agility, Ice Beam, Reflect, Hail, Tailwind, Blizzard, Sheer Cold, Roost, Hurricane

O primeiro dos três pássaros lendários controla o gelo. Costuma aparecer para as pessoas que se perdem em montanhas glaciais e resfria o ar apenas com as batidas de suas asas, que são feitas de granizo puro. Dizem que, ao voar, um rastro de neve o persegue. Esta seria uma das características de sua habilidade.

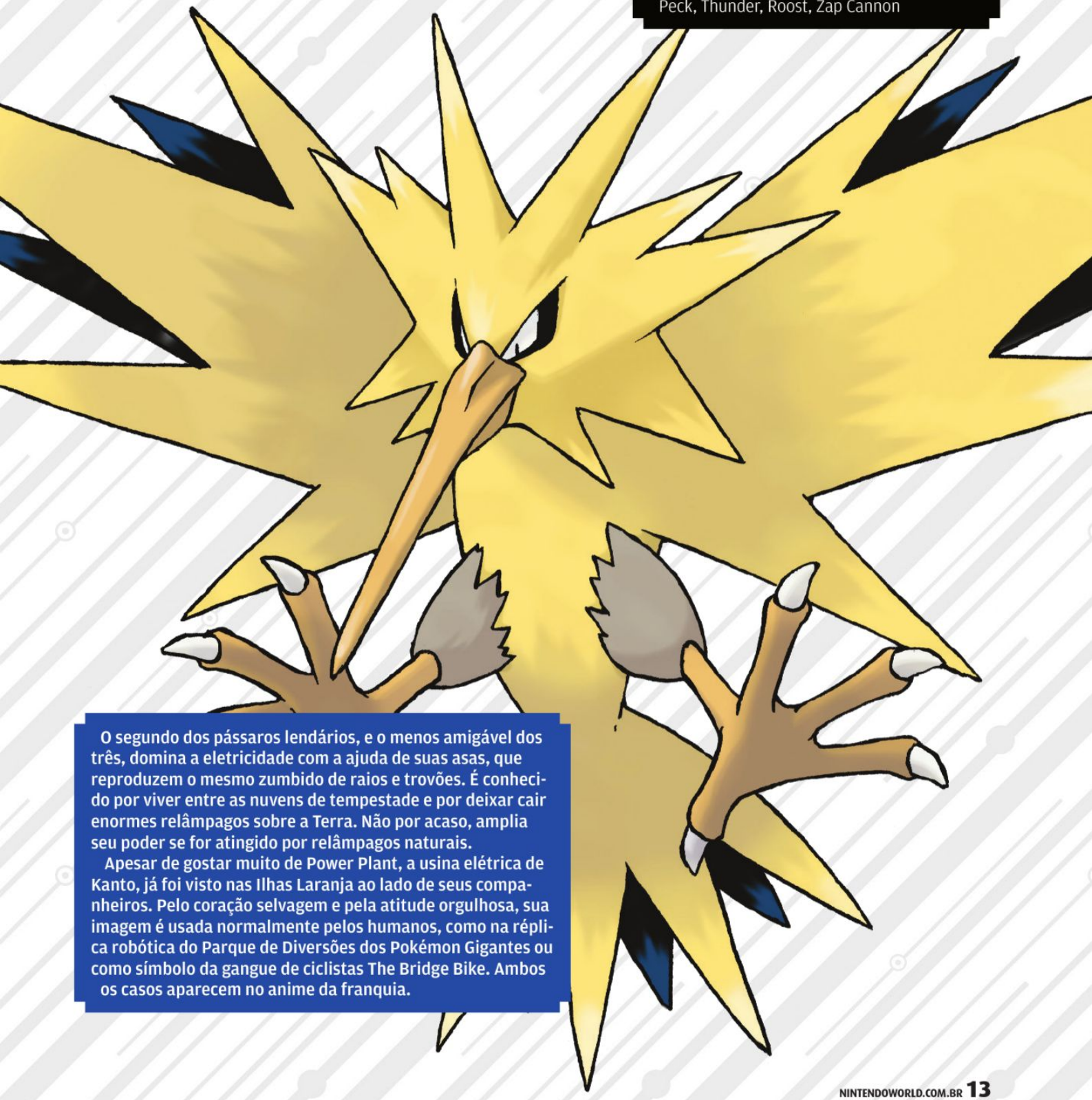
É um dos pouquíssimos a aprender naturalmente um One Hit K.O., golpe que nocauteia o alvo em um único acerto. Em Kanto, sua região de origem, pode ser visto sobrevoando as Seafoam Islands por meio dos binóculos dos portões de Fuchsia. Já foi encontrado nas Ilhas Laranja [Orange Archipelago] junto daqueles com os quais forma um trio perigoso, que só é encarado pelas forças de Lugia.

ZAPDOS

ASAS QUE INVOCAM AS TEMPESTADES

Número: 145
Tipo: Electric/Flying
Habilidade: Pressure e Static (Hidden Ability)
Localização: lugares aleatórios em Kalos, se o jogador escolher Fennekin (*XY*)

Ataques aprendidos: Thunder Wave, Detect, Pluck, Ancient Power, Charge, Agility, Discharge, Rain Dance, Light Screen, Drill Peck, Thunder, Roost, Zap Cannon



O segundo dos pássaros lendários, e o menos amigável dos três, domina a eletricidade com a ajuda de suas asas, que reproduzem o mesmo zumbido de raios e trovões. É conhecido por viver entre as nuvens de tempestade e por deixar cair enormes relâmpagos sobre a Terra. Não por acaso, amplia seu poder se for atingido por relâmpagos naturais.

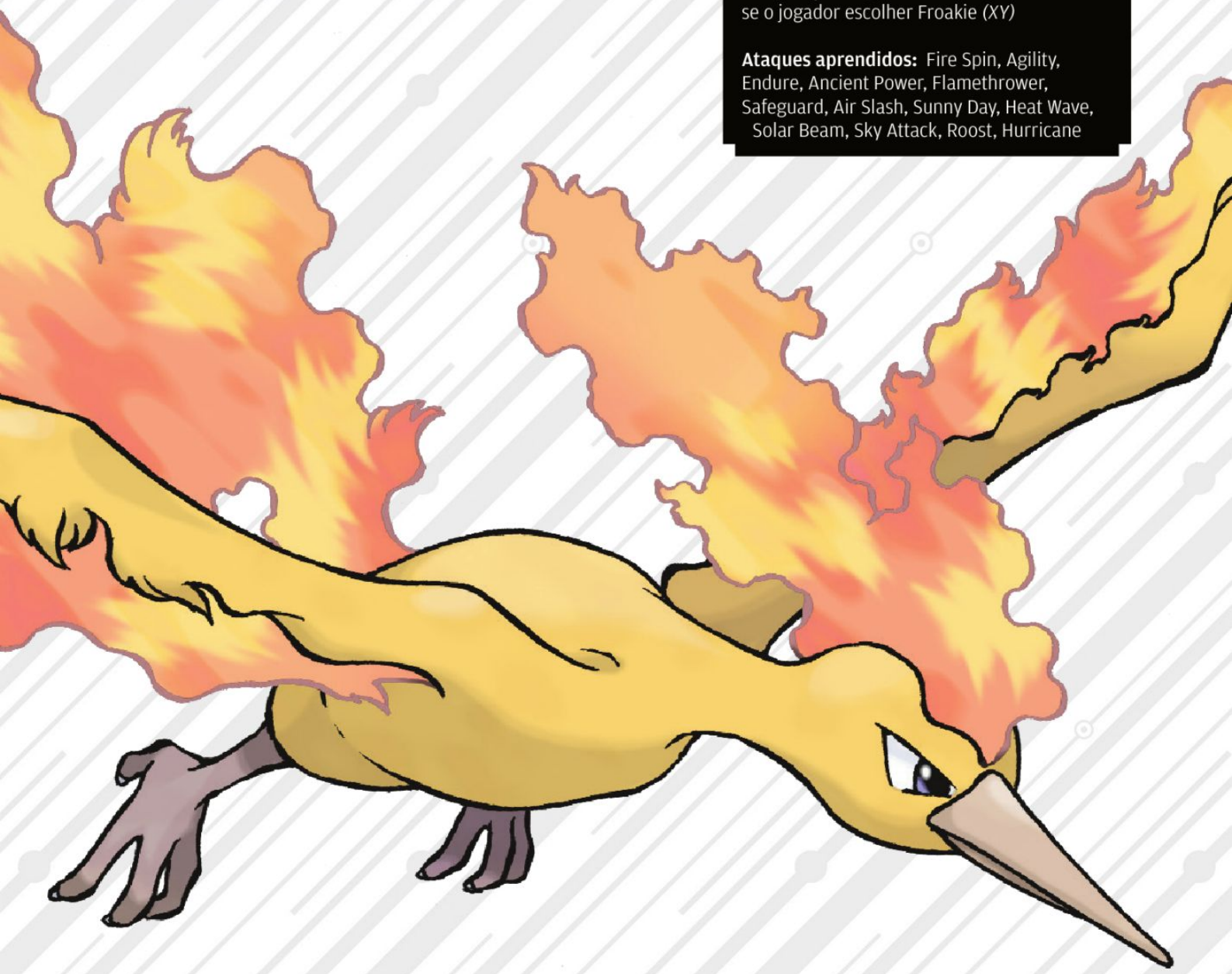
Apesar de gostar muito de Power Plant, a usina elétrica de Kanto, já foi visto nas Ilhas Laranja ao lado de seus companheiros. Pelo coração selvagem e pela atitude orgulhosa, sua imagem é usada normalmente pelos humanos, como na réplica robótica do Parque de Diversões dos Pokémon Gigantes ou como símbolo da gangue de ciclistas The Bridge Bike. Ambos os casos aparecem no anime da franquia.

MOLTRES

INCENDIANDO A ALMA DOS TREINADORES

Número: 146
Tipo: Fire/Flying
Habilidade: Pressure e Flame Body (Hidden Ability)
Localização: lugares aleatórios em Kalos, se o jogador escolher Froakie (*XY*)

Ataques aprendidos: Fire Spin, Agility, Endure, Ancient Power, Flamethrower, Safeguard, Air Slash, Sunny Day, Heat Wave, Solar Beam, Sky Attack, Roost, Hurricane



A ave manipula livremente o fogo e ofusca os olhos das pessoas apenas com o brilho das labaredas de suas asas. Dizem que o céu escuro pode ficar vermelho apenas com sua movimentação. Se for ferida por algo, pode mergulhar em magma para se curar. Suas aparições simbolizam a chegada da primavera.

É adorada pelo povo, tanto que se tornou símbolo da competição da Liga Pokémon em Kanto, que cultiva há anos uma tocha com suas chamas. Também ganhou uma réplica no Parque de Diversões dos Pokémon Gigantes e já foi vista nas Ilhas Laranja tocando o terror com sua trupe.

MEWTWO

'A CRIATURA MAIS FORTE DO MUNDO'

Número: 150
Tipo: Psychic
Habilidade: Pressure e Unnerve (Hidden Ability)
Localização: Pokémon Village (*XY*)
Forma alternativa: Mega Mewtwo X e Mega Mewtwo Y

Ataques aprendidos: Confusion, Disable, Safeguard, Swift, Future Sight, Psych Up, Miracle Eye, Psycho Cut, Power Swap, Guard Swap, Recover, Psychic, Barrier, Aura Sphere, Amnesia, Mist, Me First, Psystrike

Concebido através da recombinação genética de Mew, se acreditava que fosse o mais brutal de todos os Pokémon, já que os cientistas que criaram seu corpo não o presentearam com um coração compassivo. Com um intelecto avançado, se comunica com seres humanos através da telepatia, fazendo jus ao seu tipo psíquico.

Depois de entender as razões que o levaram a existir, passou a ser mais amistoso, normalmente vivendo ao lado de monstrinhos selvagens. Para alguém que nasceu para ser uma máquina de guerra, até que seu destino não é tão sombrio.

Mewtwo é o único lendário a ter duas MegaEvoluções. Além dele isso só ocorre com Charizard. Mega Mewtwo X assume outro tipo, se tornando Psychic/Fighting! Já suas habilidades mudam para Steadfast e Insomnia, respectivamente nas versões X e Y.

MEW

O ELO PERDIDO DE POKÉMON

Número: 151
Tipo: Psychic
Habilidade: Synchronize
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Pound, Reflect Type, Transform, Mega Punch, Metronome, Psychic, Barrier, Ancient Power, Amnesia, Me First, Baton Pass, Nasty Plot, Aura Sphere

Rotulado durante anos como o 'Pokémon original', faz sentido achar que fosse o tal ancestral, pois seu DNA contém genes de todas as espécies. Por isso aprende praticamente qualquer técnica através de TMs, HMs e tutores. É pau pra toda obra. Isto é, se você for um dos sortudos que conseguir vê-lo.

Localizá-lo é uma tarefa impossível, pois se camufla ou assume a aparência de qualquer outro monstrinho. Você só o encontrará se ele desejar, como aconteceu duas vezes com Ash Ketchum e companhia no desenho animado da série. Será que você também teria essa sorte?

RAIKOU

O RUGIDO DO TROVÃO

Número: 243
Tipo: Electric
Habilidade: Pressure e Volt Absorb (Hidden Ability)
Localização: Trackless Forest *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Extrasensory, Discharge, Bite, Leer, Thunder Shock, Roar, Quick Attack, Spark, Reflect, Crunch, Thunder Fang, Rain Dance, Calm Mind, Thunder

Seus rugidos estremecem o ar e chacoalham o solo como um raio. Em suas costas carrega nuvens de chuva cheias de eletricidade que lhe dão a aptidão de soltar raios a qualquer momento e em qualquer lugar.

Ele gosta de correr pelo mundo, principalmente em áreas de tempestades, chamando atenção pela sua grande velocidade. Não confia em humanos, mas abre uma exceção quando encontra nobres de coração pelo caminho. É a personificação do raio que atingiu a Burned Tower, em Ecruteak, antigo lar de Lugia.

ENTEI

FÚRIA FLAMEJANTE

Número: 244
Tipo: Ice/Fire
Habilidade: Pressure e Flash Fire (Hidden Ability)
Localização: Trackless Forest *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Sacred Fire, Eruption, Extrasensory, Lava Plume, Bite, Leer, Ember, Roar, Fire Spin, Stomp, Flamethrower, Swagger, Fire Fang, Fire Blast, Calm Mind

A verdadeira origem dele e de seus pares é alvo de muitas intrigas. Dizem que um Entei nasce sempre que um vulcão se revela, enquanto outros defendem que Ho-Oh ressuscitou e deu vida a três monstrinhos mortos em um incêndio.

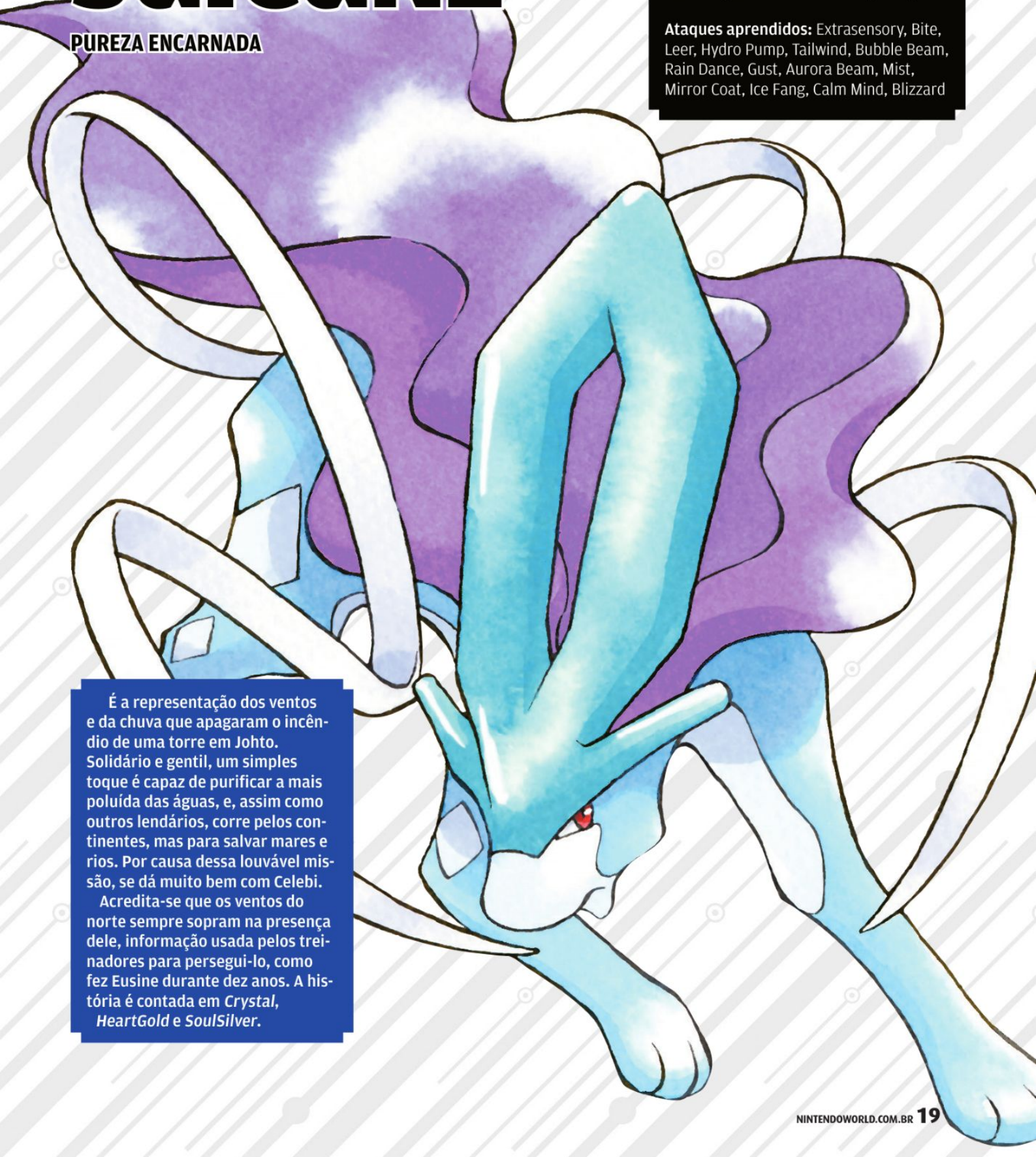
Seu poder é tão imenso que, cada vez que ruge, se espera por uma erupção vulcânica. Para conter toda essa força e evitar desastres, ele vaga pelo mundo. Possui um forte senso de lealdade e justiça. Por isso, se for seu aliado em uma luta, pode ter certeza de que 'está tudo bem agora'.

SUICUNE

PUREZA ENCARNADA

Número: 245
Tipo: Water
Habilidade: Pressure e Water Absorb (Hidden Ability)
Localização: Trackless Forest *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Extrasensory, Bite, Leer, Hydro Pump, Tailwind, Bubble Beam, Rain Dance, Gust, Aurora Beam, Mist, Mirror Coat, Ice Fang, Calm Mind, Blizzard



É a representação dos ventos e da chuva que apagaram o incêndio de uma torre em Johto. Solidário e gentil, um simples toque é capaz de purificar a mais poluída das águas, e, assim como outros lendários, corre pelos continentes, mas para salvar mares e rios. Por causa dessa louvável missão, se dá muito bem com Celebi.

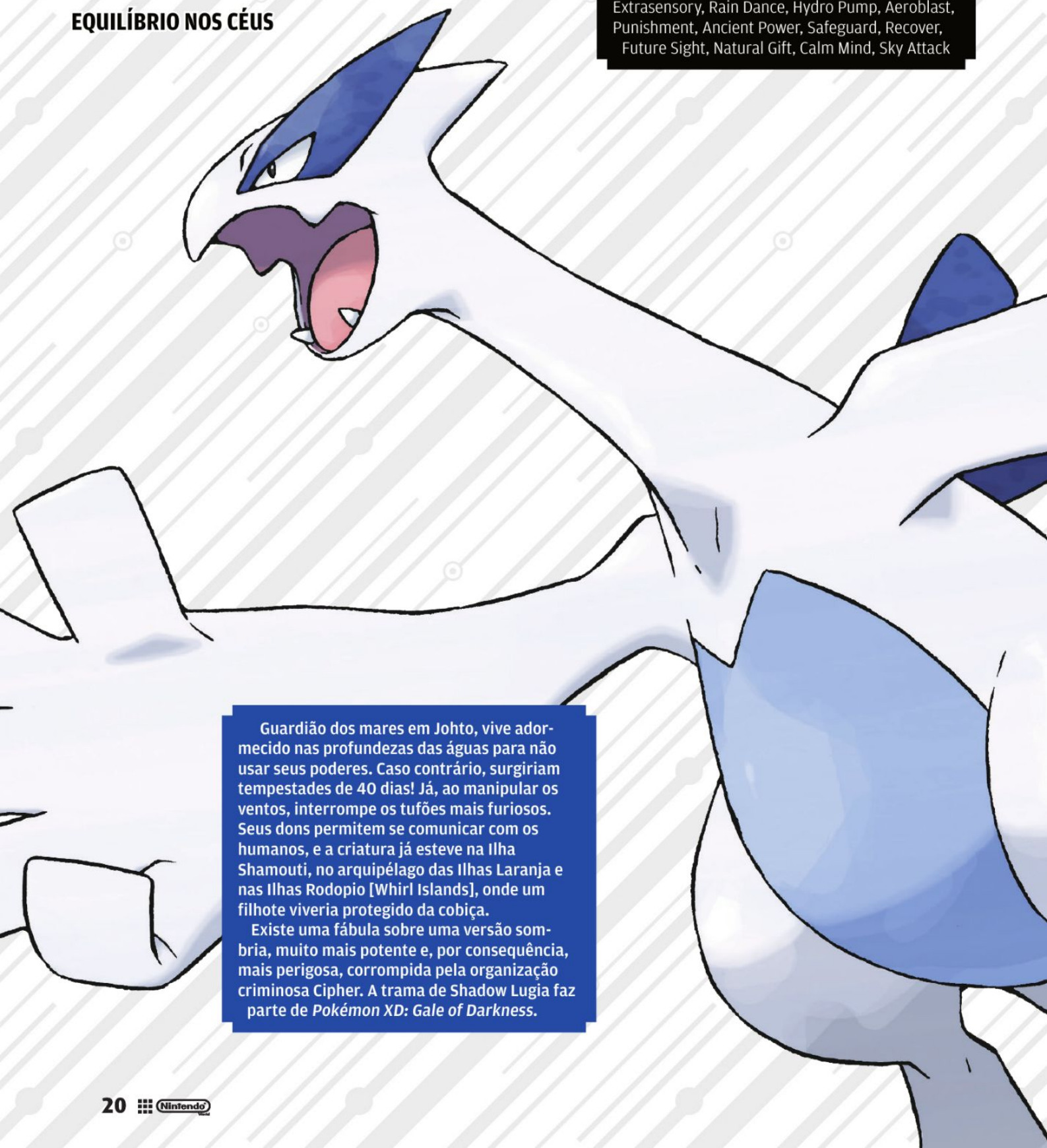
Acredita-se que os ventos do norte sempre sopram na presença dele, informação usada pelos treinadores para persegui-lo, como fez Eusine durante dez anos. A história é contada em *Crystal*, *HeartGold* e *SoulSilver*.

LUGIA

EQUILÍBRIO NOS CÉUS

Número: 249
Tipo: Psychic/Flying
Habilidade: Pressure e Multiscale (Hidden Ability)
Localização: Sea Mauville *(AS)*

Ataques aprendidos: Gust, Dragon Rush, Extrasensory, Rain Dance, Hydro Pump, Aeroblast, Punishment, Ancient Power, Safeguard, Recover, Future Sight, Natural Gift, Calm Mind, Sky Attack



Guardião dos mares em Johto, vive adormecido nas profundezas das águas para não usar seus poderes. Caso contrário, surgiriam tempestades de 40 dias! Já, ao manipular os ventos, interrompe os tufões mais furiosos. Seus dons permitem se comunicar com os humanos, e a criatura já esteve na Ilha Shamouti, no arquipélago das Ilhas Laranja e nas Ilhas Rodopio [Whirl Islands], onde um filhote viveria protegido da cobiça.

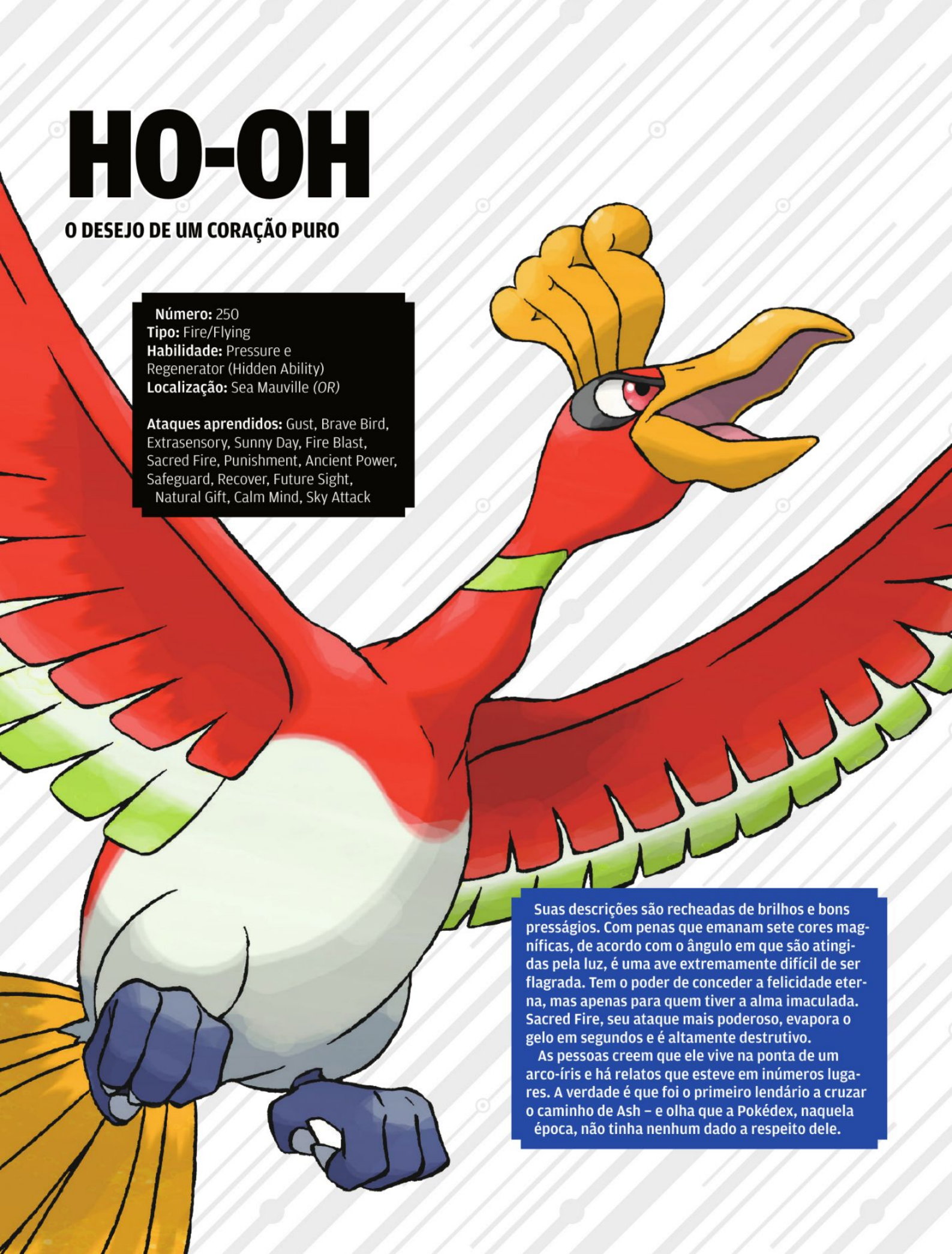
Existe uma fábula sobre uma versão sombria, muito mais potente e, por consequência, mais perigosa, corrompida pela organização criminosa Cipher. A trama de Shadow Lugia faz parte de *Pokémon XD: Gale of Darkness*.

HO-OH

O DESEJO DE UM CORAÇÃO PURO

Número: 250
Tipo: Fire/Flying
Habilidade: Pressure e Regenerator (Hidden Ability)
Localização: Sea Mauville *(OR)*

Ataques aprendidos: Gust, Brave Bird, Extrasensory, Sunny Day, Fire Blast, Sacred Fire, Punishment, Ancient Power, Safeguard, Recover, Future Sight, Natural Gift, Calm Mind, Sky Attack



Suas descrições são recheadas de brilhos e bons presságios. Com penas que emanam sete cores magníficas, de acordo com o ângulo em que são atingidas pela luz, é uma ave extremamente difícil de ser flagrada. Tem o poder de conceder a felicidade eterna, mas apenas para quem tiver a alma imaculada. Sacred Fire, seu ataque mais poderoso, evapora o gelo em segundos e é altamente destrutivo.

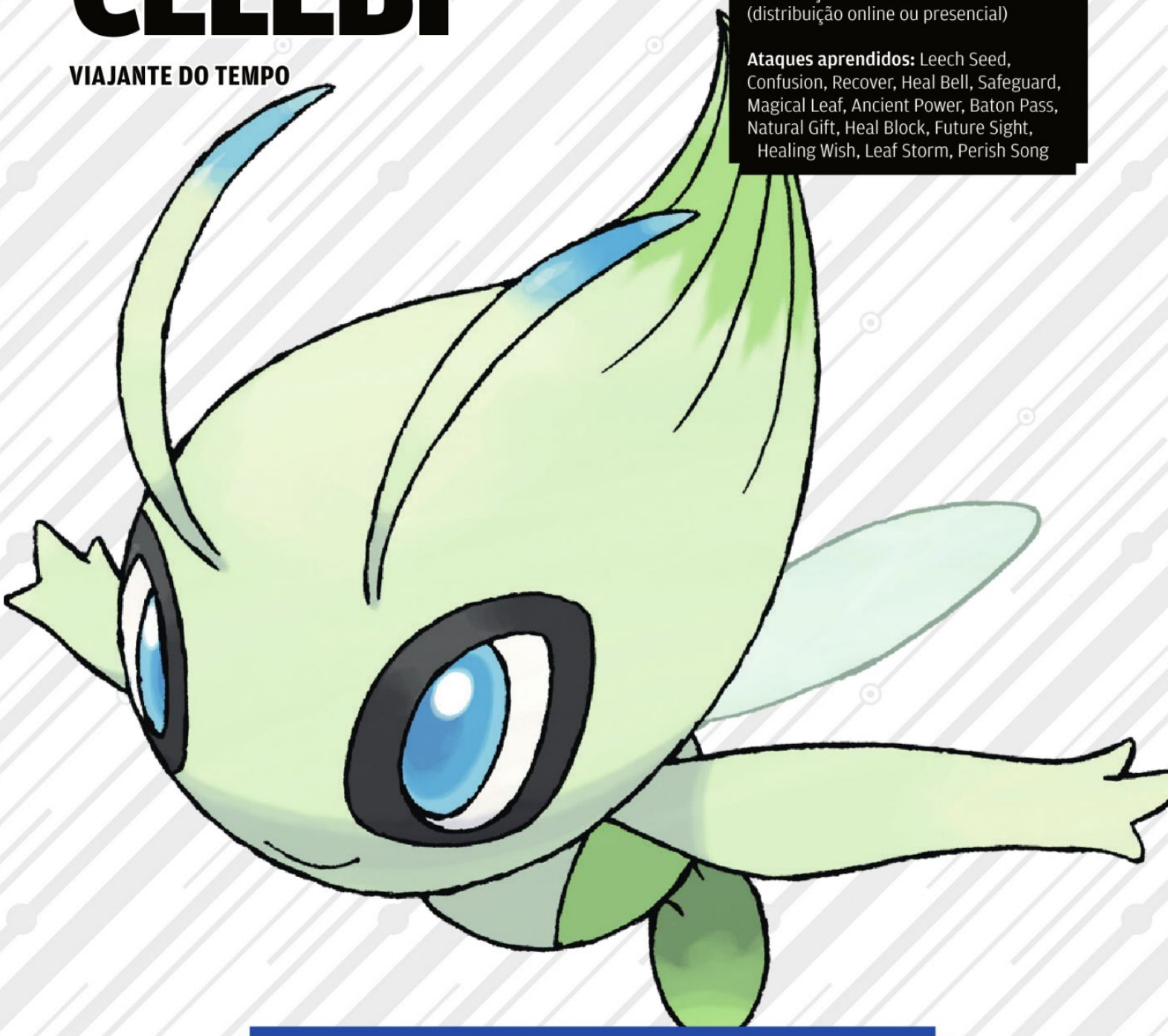
As pessoas creem que ele vive na ponta de um arco-íris e há relatos que esteve em inúmeros lugares. A verdade é que foi o primeiro lendário a cruzar o caminho de Ash – e olha que a Pokédex, naquela época, não tinha nenhum dado a respeito dele.

CELEBI

VIAJANTE DO TEMPO

Número: 251
Tipo: Psychic/Grass
Habilidade: Natural Cure
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Leech Seed, Confusion, Recover, Heal Bell, Safeguard, Magical Leaf, Ancient Power, Baton Pass, Natural Gift, Heal Block, Future Sight, Healing Wish, Leaf Storm, Perish Song



Responsável pela proteção das florestas, ironicamente só é observado em tempos de paz. Isso sinaliza que a área da aparição prosperará. Dizem as lendas que deixa ovos misteriosos no fundo das matas e também auxilia no crescimento das árvores, habilidade que também revive animais.

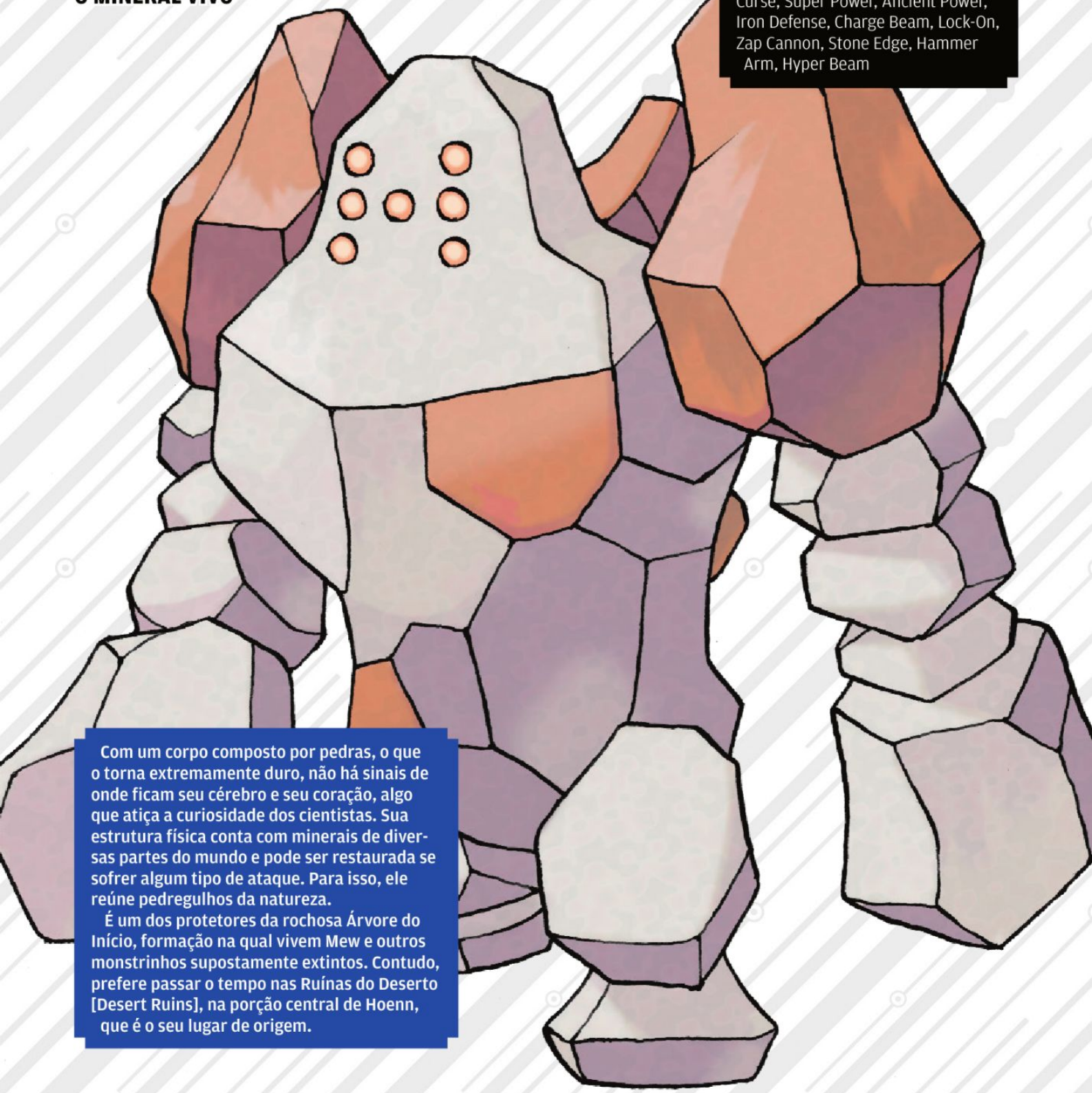
Dócil, viaja pelo tempo sem dar sinal de tê-lo feito. Cuida da Foresta Ilex, em Johto, único lugar onde é capturado. Porém, isso só acontece em *Crystal* e se você tiver a Pokébola GS. Ela foi distribuída em um evento restrito a alguns países.

REGIROCK

O MINERAL VIVO

Número: 377
Tipo: Rock
Habilidade: Clear Body e Sturdy (Hidden Ability)
Localização: Desert Ruins *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Rock Throw, Curse, Super Power, Ancient Power, Iron Defense, Charge Beam, Lock-On, Zap Cannon, Stone Edge, Hammer Arm, Hyper Beam



Com um corpo composto por pedras, o que o torna extremamente duro, não há sinais de onde ficam seu cérebro e seu coração, algo que atiça a curiosidade dos cientistas. Sua estrutura física conta com minerais de diversas partes do mundo e pode ser restaurada se sofrer algum tipo de ataque. Para isso, ele reúne pedregulhos da natureza.

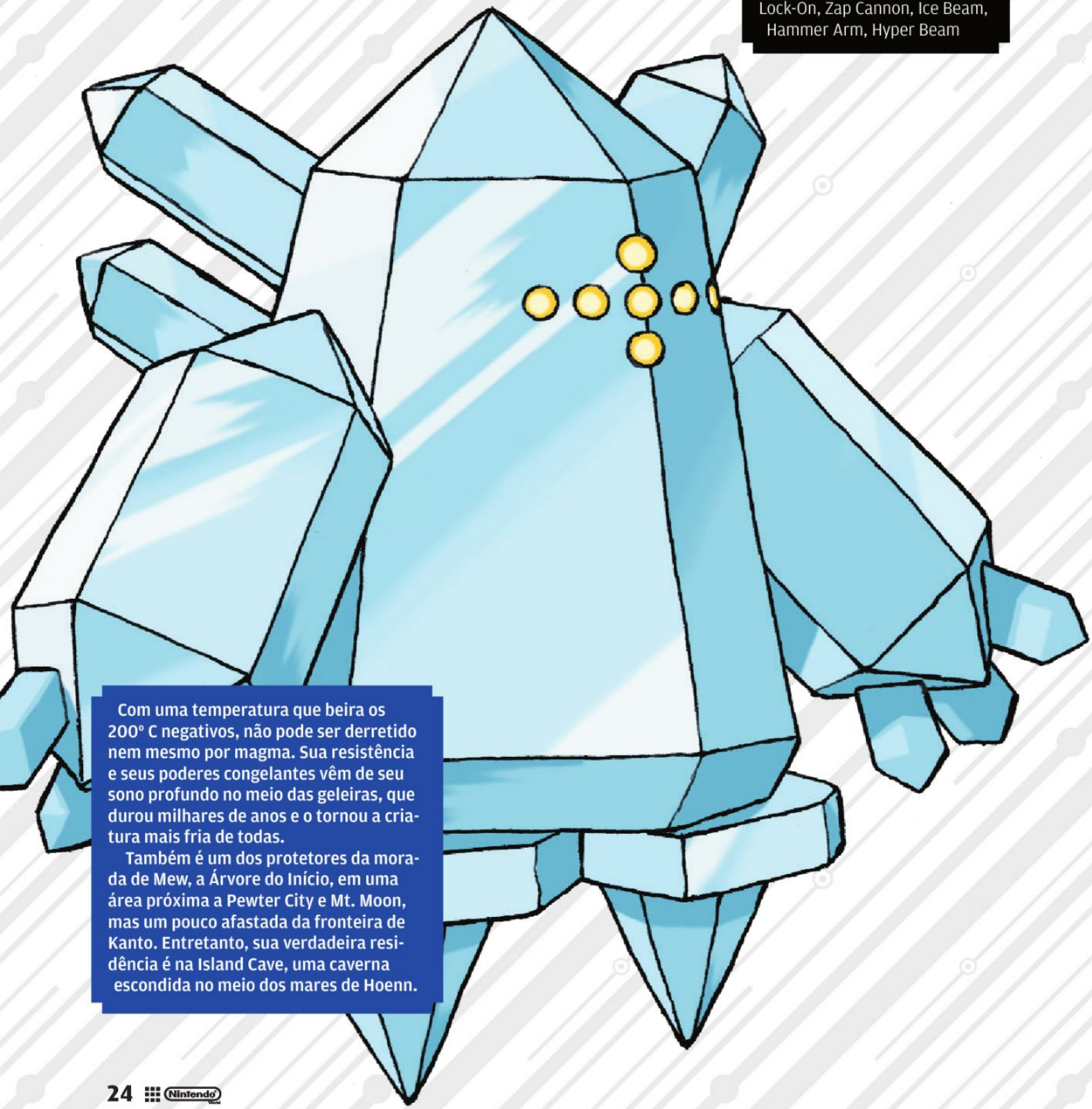
É um dos protetores da rochosa Árvore do Início, formação na qual vivem Mew e outros monstrinhos supostamente extintos. Contudo, prefere passar o tempo nas Ruínas do Deserto [Desert Ruins], na porção central de Hoenn, que é o seu lugar de origem.

REGICE

BEIRANDO O ZERO ABSOLUTO

Número: 378
Tipo: Ice
Habilidade: Clear Body e Ice Body (Hidden Ability)
Localização: Island Cave *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Icy Wind, Curse, Super Power, Ancient Power, Amnesia, Charge Beam, Lock-On, Zap Cannon, Ice Beam, Hammer Arm, Hyper Beam



Com uma temperatura que beira os 200° C negativos, não pode ser derretido nem mesmo por magma. Sua resistência e seus poderes congelantes vêm de seu sono profundo no meio das geleiras, que durou milhares de anos e o tornou a criatura mais fria de todas.

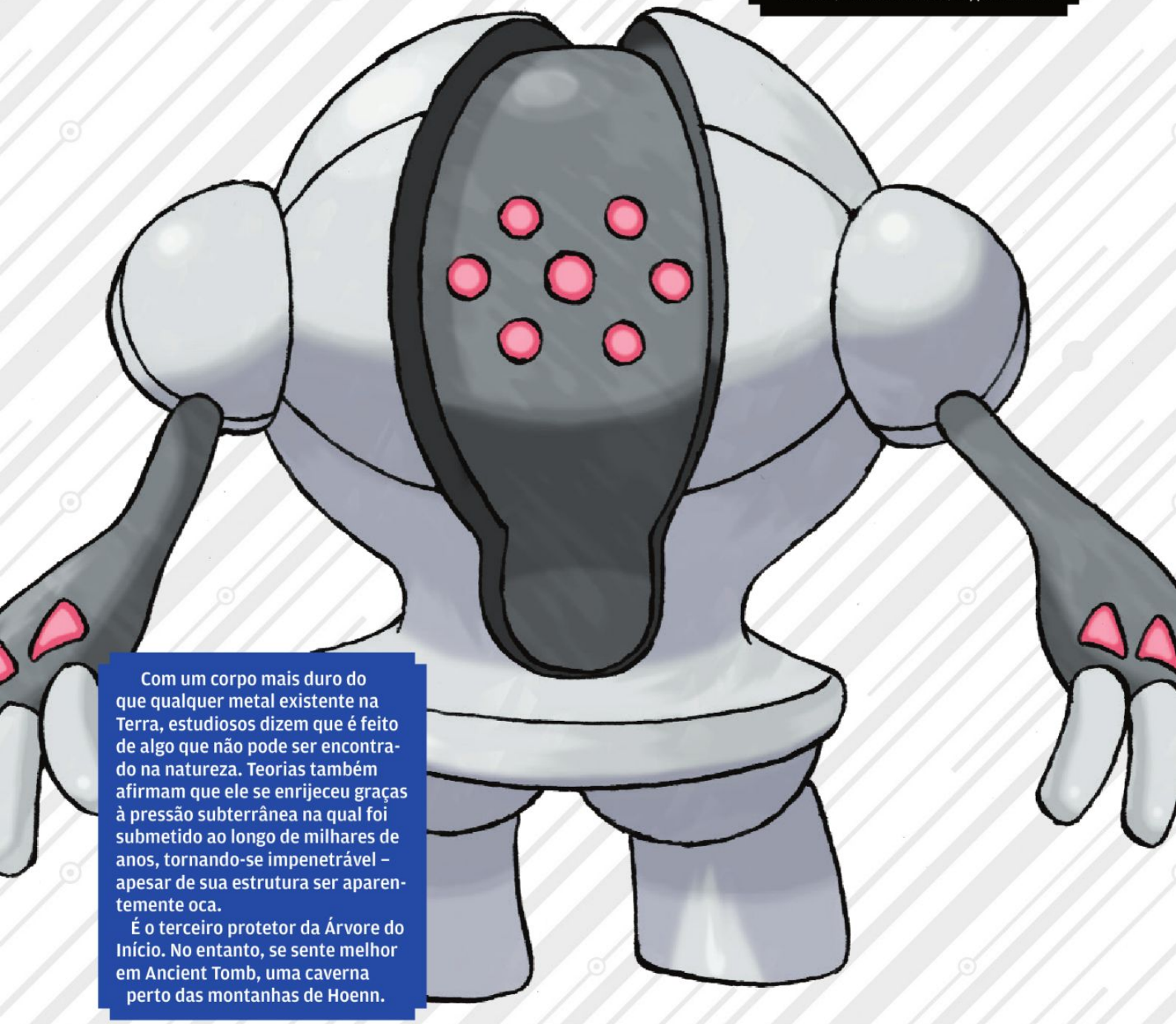
Também é um dos protetores da morada de Mew, a Árvore do Início, em uma área próxima a Pewter City e Mt. Moon, mas um pouco afastada da fronteira de Kanto. Entretanto, sua verdadeira residência é na Island Cave, uma caverna escondida no meio dos mares de Hoenn.

REGISTEEL

ANTIGUIDADE AMBULANTE

Número: 379
Tipo: Steel
Habilidade: Clear Body e Light Metal (Hidden Ability)
Localização: Ancient Tomb *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Metal Claw, Curse, Superpower, Ancient Power, Iron Defense, Amnesia, Charge Beam, Lock-On, Zap Cannon, Iron Head, Flash Cannon, Hammer Arm, Hyper Beam



Com um corpo mais duro do que qualquer metal existente na Terra, estudiosos dizem que é feito de algo que não pode ser encontrado na natureza. Teorias também afirmam que ele se enrijeceu graças à pressão subterrânea na qual foi submetido ao longo de milhares de anos, tornando-se impenetrável – apesar de sua estrutura ser aparentemente oca.

É o terceiro protetor da Árvore do Início. No entanto, se sente melhor em Ancient Tomb, uma caverna perto das montanhas de Hoenn.

LATIAS

INOCÊNCIA RUBRA

Número: 380
Tipo: Dragon/Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Southern Island *(ORAS)*
Forma alternativa: Mega Latias

Ataques aprendidos: Healing Wish, Dragon Pulse, Guard Split, Reflect Type, Heal Pulse, Charm, Helping Hand, With, Psywave, Safeguard, Water Sport, Charm, Stored Power, Refresh, Dragon Breath, Mist Ball, Psycho Swift, Recover, Reflect Type, Zen Headbutt, Psychic

Fêmea, é o primeiro lendário a ter gênero definido. Trilhando sua jornada ao lado de outros Latias e Latios, é muito sensível às emoções e pressente hostilidades com facilidade. Nessas ocasiões, faz com que suas asas reflitam a luz, deixando-a invisível e fora do perigo.

Já se transformou em garota no filme *Heróis Pokémon* e no mangá *Pokémon Adventures*. Não se sabe se isso foi feito usando a habilidade ilusionista de suas penas ou por meio de seus poderes psíquicos. Ela é capaz de compreender a linguagem humana e até mesmo conversa por telepatia, como outros representantes do seu seleto grupo.

Ao MegaEvoluir, seu formato fica mais aerodinâmico, apesar de sua velocidade continuar a mesma. Por outro lado, suas defesas se elevam exponencialmente!

LATIOS

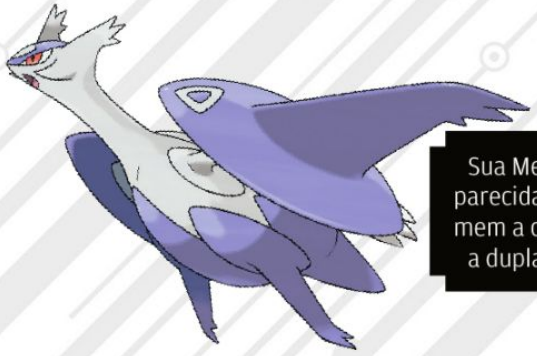
PROTETOR AZULADO

Número: 381
Tipo: Dragon/Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Southern Island *(ORAS)*
Forma alternativa: Mega Latios

Ataques aprendidos: Helping Hand, Heal Block, Psywave, Safeguard, Protect, Dragon Dance, Stored Power, Refresh, Heal Pulse, Dragon Breath, Luster Purge, Psycho Shift, Recover, Telekinesis, Zen Headbutt, Power Split, Psychic, Dragon Pulse, Memento

Com contornos parecidos com os de um jato, pode inclusive recolher seus braços para diminuir o atrito causado pelo ar em seus voos rasantes. Além de compreender a linguagem humana, projeta imagens na mente das pessoas. Apesar disso, somente cria ligações com que tiver um espírito gentil.

Ele não gosta de batalhar, e, assim como Latias, usa sua inteligência desenvolvida e sua telepatia para sentir as emoções ao redor, evitando então quaisquer conflitos. Ainda assim, tem um considerável poder ofensivo. Não vai hesitar em atacar se sentir que está sob risco.



Sua MegaEvolução é extremamente parecida com a de Latias. Ambos assumem a cor roxa. A maior diferença entre a dupla está na coloração dos olhos.

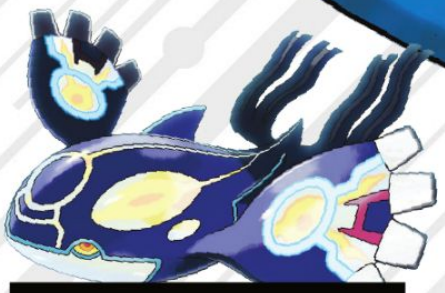
KYOGRE

GUARDIÃO DOS MARES

Número: 382
Tipo: Water
Habilidade: Drizzle e Primmordial Sea (Primal)
Localização: Cave of Origin *(AS)*
Forma alternativa: Primal Kyogre

Ataques aprendidos: Ancient Power, Water Pulse, Scary Face, Aqua Tail, Body Slam, Aqua Ring, Ice Beam, Origin Pulse, Calm Mind, Muddy Water, Sheer Cold, Hydro Pump, Double-Edge, Water Spout

O guardião das chuvas tem o poder de criar enormes nuvens carregadas que cobrem os céus e trazem tempestades torrenciais. Dizem que ele usou seus talentos para expandir os oceanos, salvando milhões de pessoas que sofriam com as secas. Em sua rivalidade com Groudon, foi protagonista de um conflito cataclísmico interrompido por Rayquaza. Quando isso aconteceu, resolveu adormecer no fundo do mar. Já foi capturado pela Equipe Magma, mas não pôde ser controlado. *Alpha Sapphire* e *Omega Ruby* recriam a batalha, na qual os dois lendários estão mais fortes do nunca, já que reassumem suas versões primitivas.



Primal Kyogre gera uma chuva torrencial capaz de bloquear outras alterações no tempo e quase anular os efeitos de golpes do tipo Fire.

GROUDON

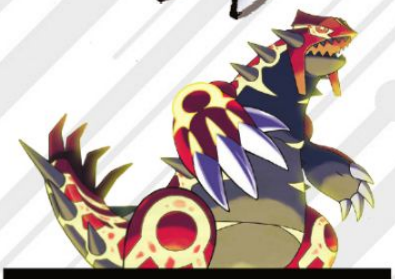
GUARDIÃO DA TERRA

Conhecido como o criador dos continentes, tem, entre seus poderes, o dom de dispersar as nuvens de chuva e fazer com que a água em excesso evapore, trazendo luz e calor. No passado, já livrou os humanos das inundações.

Quando não está brigando com seu rival, adormece no subterrâneo repleto de magma. Inclusive, causa erupções vulcânicas ao despertar de seus sonos (Entei, você está livre da acusação!). Foi capturado pela Equipe Aqua, mas não foi controlado e fugiu, iniciando mais um terrível duelo com Kyogre.

Número: 383
Tipo: Ground
Habilidade: Drought e Desolate Land (Primal)
Localização: Cave of Origin *(OR)*
Forma alternativa: Primal Groudon

Ataques aprendidos: Ancient Power, Mud Shot, Scary Face, Earth Power, Lava Plume, Rest, Earthquake, Precipice Blades, Bulk Up, Solar Beam, Fissure, Fire Blast, Hammer Arm, Eruption



Primal Groudon, além de dobrar de tamanho, emana um brilho solar intenso que bloqueia outras alterações no clima e anula os efeitos de golpes aquáticos. Além disso, ganha o tipo secundário Fire!

RAYQUAZA

BENFEITOR DOS CÉUS

Número: 384
Tipo: Dragon/Flying
Habilidade: Air Lock e Delta Stream (Mega)
Localização: Sky Pillar *(ORAS)*
Forma Alternativa: Mega Rayquaza

Ataques aprendidos: Twister, Scary Face, Crunch, Hyper Voice, Rest, Air Slash, Ancient Power, Outrage, Dragon Dance, Fly, Extreme Speed, Hyper Beam, Dragon Pulse

Vivendo há milhares de anos na camada de ozônio da Terra, desce para a atmosfera apenas para se alimentar de água e outras partículas. Por morar nas nuvens, seu voo imita a trajetória de um meteoro.

O dragão só entra em cena quando Groudon e Kyogre se chocam, já que é o único que pode impedir que uma tragédia aconteça. Apesar de ser justo, não é o melhor exemplo de monstro amigável. Já atacou Deoxys ao ter seu domínio invadido.

É o único a MegaEvoluir sem uma Mega Stone. Transformado, tem uma condição climática única e favorável para seu tipo.

JIRACHI

ESTRELA DOS DESEJOS

Número: 385
Tipo: Steel/Psychic
Habilidade: Serene Grace
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Wish, Confusion, Rest, Swift, Helping Hand, Psychic, Refresh, Rest, Zen Headbutt, Double-Edge, Gravity, Healing Wish, Future Sight, Cosmic Power, Last Resort, Doom Desire

Extremamente peculiar, é capaz de realizar os desejos dos humanos. O problema é que só aparece por sete dias a cada mil anos! Depois entra em um sono profundo durante o longo intervalo. Enquanto dorme, seus poderes geram um escudo de cristal que o envolve e o protege de inimigos, tornando-o invulnerável. Gosta de passar seus poucos momentos acordado ao lado de apenas um sortudo, concretizando então seus sonhos. Já foi capturado uma vez por um homem mal-intencionado, que o obrigou a despertar Groudon. Felizmente, o problema foi revertido. Esse é o mote do filme *Jirachi: Realizador de Desejos*.

DEOXYS

AMEAÇA QUE VEIO DO ESPAÇO

Exposto a diferentes aerolitos, seu corpo muda de visual. Cada um representa um atributo melhorado. São eles Attack Forme, Defense Forme e Speed Forme.

Número: 386
Tipo: Psychic
Habilidade: Pressure
Localização: Edge of Space e, caso não seja capturado nessa área, em Sky Pillar *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Leer, Wrap, Night Shade, Double Team, Knock Off, Pursuit, Psychic, Swift, Psycho Shift, Zen Headbutt, Agility, Recover, Psycho Boost, Extreme Speed

Quando a franquia surgiu, algumas fãs acreditavam que os Pokémon eram ETs. Essa teoria caiu por terra, mas, pelo menos, temos Deoxys. Mutação de uma amostra de DNA presa em um meteorito, ele aparece próximo a auroras, tanto que tem a habilidade formá-las com seus poderes psíquicos.

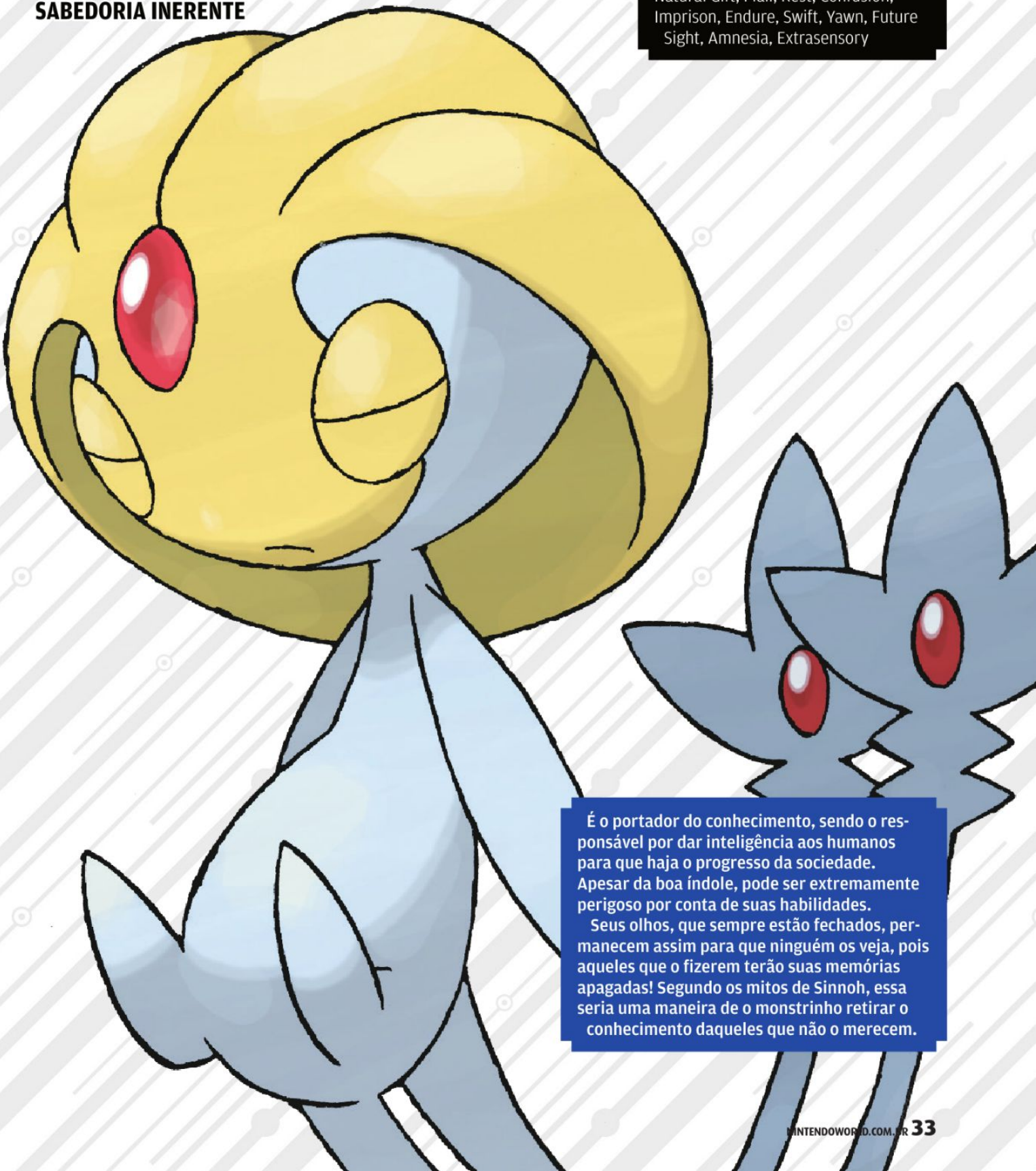
É o único mítico obtido em um game canônico sem a necessidade de um evento de distribuição, pois faz uma participação especial em *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*. Claro que, para isso, foi explorada sua curiosa rivalidade com Rayquaza.

UXIE

SABEDORIA INERENTE

Número: 380
Tipo: Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Nameless Cavern *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Memento, Natural Gift, Flail, Rest, Confusion, Imprison, Endure, Swift, Yawn, Future Sight, Amnesia, Extrasensory



É o portador do conhecimento, sendo o responsável por dar inteligência aos humanos para que haja o progresso da sociedade. Apesar da boa índole, pode ser extremamente perigoso por conta de suas habilidades.

Seus olhos, que sempre estão fechados, permanecem assim para que ninguém os veja, pois aqueles que o fizerem terão suas memórias apagadas! Segundo os mitos de Sinnoh, essa seria uma maneira de o monstrinho retirar o conhecimento daqueles que não o merecem.

MESPRIT

EMOÇÕES À FLOR DA PELE

Número: 481
Tipo: Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Nameless Cavern *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Healing Wish, Natural Gift, Copycat, Rest, Confusion, Imprison, Protect, Swift, Lucky Chant, Future Sight, Charm, Extrasensory

O mundo não seria o mesmo sem ele, já que nos deu a capacidade de ter emoções, como sofrimento ou felicidade. Apesar de viver nas profundezas de um lago como os outros do seu trio, curte deixar seu corpo em repouso, enquanto seu espírito vaga pela superfície da água.

Além das pequenas aventuras espirituais, também tem a fama de voar por Sinnoh em situações de emergência. Faz isso sempre de forma rápida para fugir dos treinadores que procuram por uma batalha. É dito que quem o tocar terá suas emoções sugadas em até três dias. Por isso, tenha muito cuidado por onde anda!

AZELF

FORÇA DE VONTADE PARA VENCER

Número: 482
Tipo: Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Nameless Cavern *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Last Resort, Rest, Confusion, Imprison, Detect, Swift, Uproar, Future Sight, Nasty Plot, Extrasensory, Natural Gift, Explosion

Assim como Uxie e Mesprit, presenteou os humanos com uma característica especial: a aspiração. Isso aconteceu quando ele sobrevoou pelos céus, despertando a sensação de determinação nas pessoas. Se for golpeado, o humano responsável não poderá se mover por alguns dias, punição que representa a ausência da força de vontade.

Os Guardiões dos Lagos nasceram do mesmo ovo. Juntos, os três contêm as ousadias de Dialga e Palkia. A medida de segurança foi estabelecida pelo prudente Arceus.

DIALGA

SENHOR DO TEMPO

Número: 483
Tipo: Steel/Dragon
Habilidade: Pressure e Telepathy (Hidden Ability)
Localização: céus de Hoenn *(AS)*

Ataques aprendidos: Dragon Breath, Scary Face, Metal Claw, Ancient Power, Slash, Power Gem, Metal Burst, Dragon Claw, Earth Power, Aura Sphere, Iron Tail, Flash Cannon, Roar of Time

Viajando entre o passado e o futuro, até mesmo congela o tempo. Segundo a lenda da criação do universo, as horas só começaram a correr quando ele nasceu. Seu golpe principal, Roar of Time, envia os inimigos a pontos distintos da história.

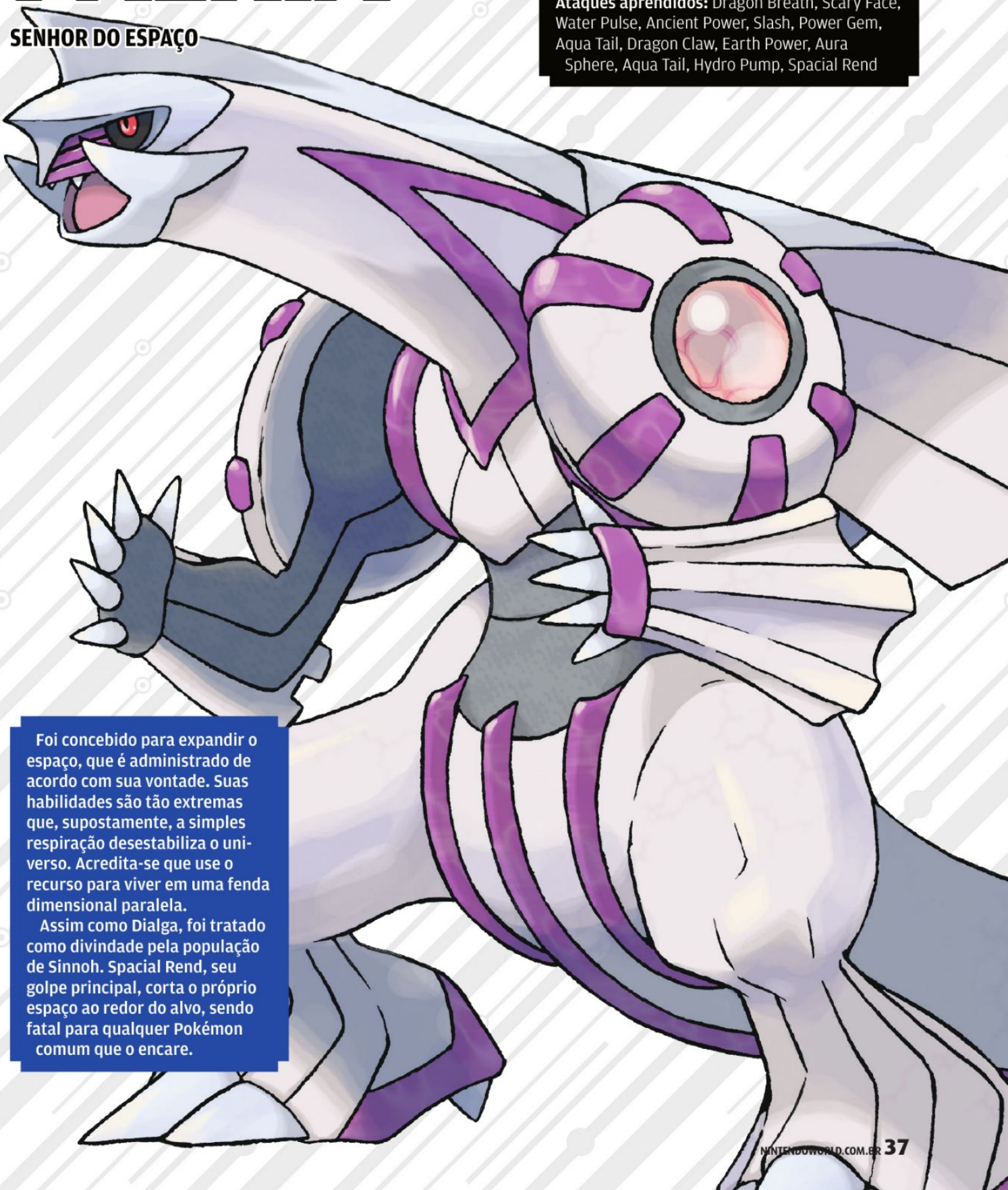
Por conta de seu imenso talento, foi venerado durante séculos pela população de Sinnoh. Em alguns casos mostrou ter compaixão pela humanidade, usando seus dons para influenciar a mudança de eventos desastrosos na linha temporal.

PALKIA

SENHOR DO ESPAÇO

Número: 484
Tipo: Water/Dragon
Habilidade: Pressure e Telepathy (Hidden Ability)
Localização: céus de Hoenn *(OR)*

Ataques aprendidos: Dragon Breath, Scary Face, Water Pulse, Ancient Power, Slash, Power Gem, Aqua Tail, Dragon Claw, Earth Power, Aura Sphere, Aqua Tail, Hydro Pump, Spacial Rend



Foi concebido para expandir o espaço, que é administrado de acordo com sua vontade. Suas habilidades são tão extremas que, supostamente, a simples respiração desestabiliza o universo. Acredita-se que use o recurso para viver em uma fenda dimensional paralela.

Assim como Dialga, foi tratado como divindade pela população de Sinnoh. Spacial Rend, seu golpe principal, corta o próprio espaço ao redor do alvo, sendo fatal para qualquer Pokémon comum que o encare.

HEATRAN

O CORAÇÃO DO PLANETA

Número: 485
Tipo: Fire/Steel
Habilidade: Flash Fire e Flame Body (Hidden Ability)
Localização: Scorched Slab *(ORAS)*

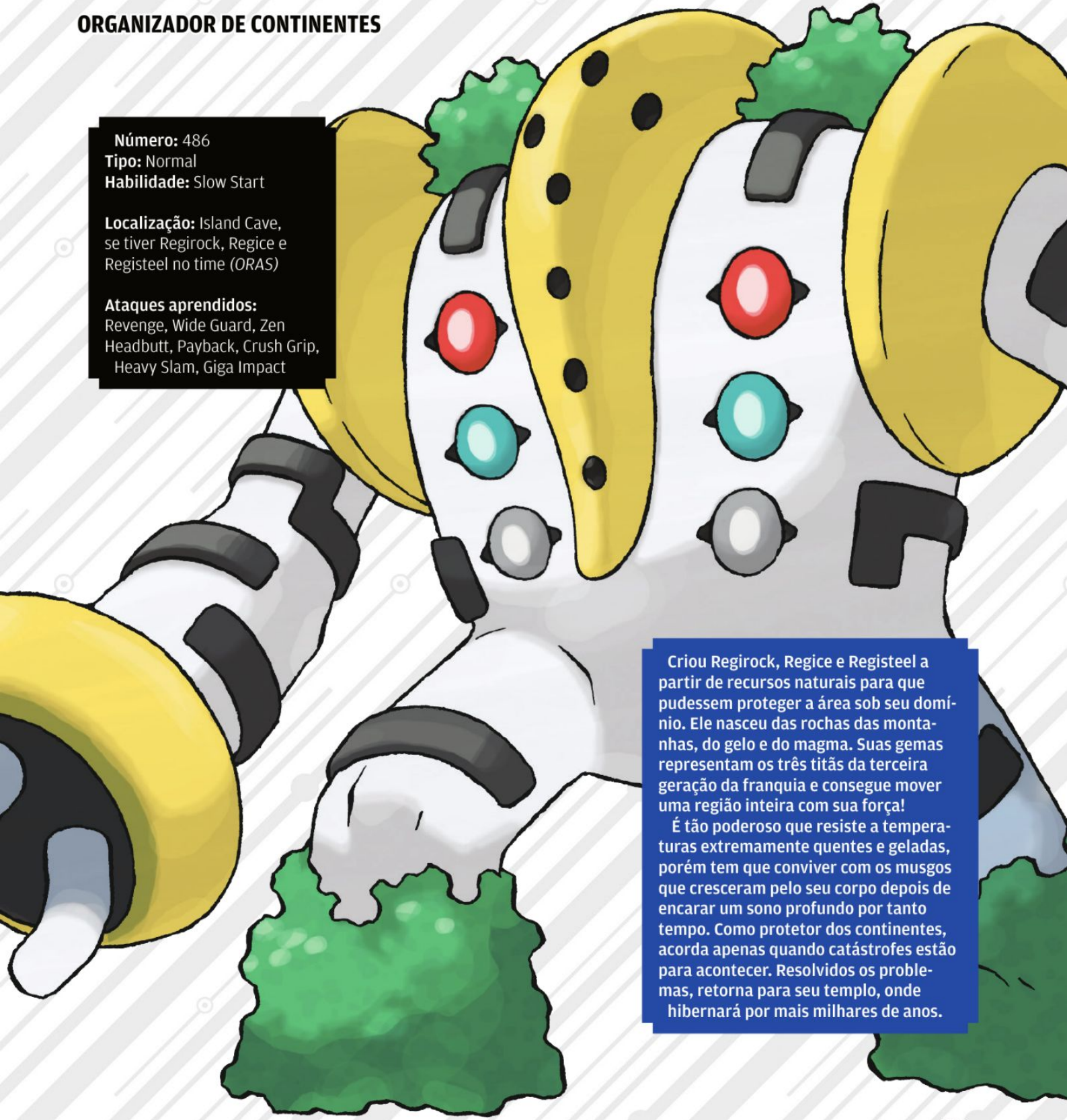
Ataques aprendidos: Ancient Power, Leer, Fire Fang, Metal Sound, Crunch, Scary Face, Lava Plume, Fire Spin, Iron Head, Earth Power, Heat Wave, Stone Edge, Magma Storm

Fervente, se comporta como uma aranha subterrânea, usando suas patas em formas de cruz para se prender nas paredes e no teto, quando não está cavando e se escondendo no subsolo de territórios vulcânicos. Apesar da aparência, possui carne e sangue, que, inclusive, é tão quente quanto o magma.

Diferente da maioria dos lendários, você pode encontrá-lo como fêmea ou macho, dependendo apenas do acaso. É o mais comum do seu grupo a ser capturado. No anime de *Pokémon* já foi visto ao lado de treinadores comuns.

REGIGIGAS

ORGANIZADOR DE CONTINENTES



Número: 486
Tipo: Normal
Habilidade: Slow Start

Localização: Island Cave, se tiver Regirock, Regice e Registeel no time *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Revenge, Wide Guard, Zen Headbutt, Payback, Crush Grip, Heavy Slam, Giga Impact

Criou Regirock, Regice e Registeel a partir de recursos naturais para que pudessem proteger a área sob seu domínio. Ele nasceu das rochas das montanhas, do gelo e do magma. Suas gemas representam os três titãs da terceira geração da franquia e consegue mover uma região inteira com sua força!

É tão poderoso que resiste a temperaturas extremamente quentes e geladas, porém tem que conviver com os musgos que cresceram pelo seu corpo depois de encarar um sono profundo por tanto tempo. Como protetor dos continentes, acorda apenas quando catástrofes estão para acontecer. Resolvidos os problemas, retorna para seu templo, onde hibernará por mais milhares de anos.

GIRATINA

FILHO REBELDE

Número: 487
Tipo: Ghost/Dragon
Habilidade: Pressure, Telepathy (Hidden Ability) e Levitate (Origin Form)
Localização: Céus de Hoenn *(ORAS)*
Forma alternativa: Giratina Origin Forme

Ataques aprendidos: Dragon Breath, Scary Face, Ominous Wind, Ancient Power, Slash, Shadow Sneak, Destiny Bond, Dragon Claw, Earth Power, Aura Sphere, Shadow Claw, Hex, Shadow Force

Formando com Dialga e Palkia o Trio da Criação, é um monstro muito agressivo. Por isso foi banido para a dimensão Distortion World, onde as leis da física são completamente diferentes das que conhecemos. Por ter sido exilado, tanto que foi removido das lendas da gênese do universo, é chamado de 'Pokémon Renegado'.

Se os outros dois cuidam da matéria, ele é responsável pela antimatéria. Isso explica bastante o comportamento violento, já que a colisão de um elemento com o outro acaba destruindo ambos.

Equipado com o item Griseous Orb fora do Distortion World, assume a Origin Forme, mudando aparência, atributos e até a habilidade, passando de um Pokémon mais defensivo para mais ofensivo.

CRESSELIA

BÊNÇÃO DA LUA

Número: 488
Tipo: Psychic
Habilidade: Levitate
Localização: Crescent Isle *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Lunar Dance, Psycho Swift, Psycho Cut, Moonlight, Confusion, Double Team, Safeguard, Mist, Aurora Beam, Future Sight, Slash, Moonlight, Psycho Cut, Psycho Shift, Lunar Dance, Psychic, Moonblast

Representando a lua crescente, é o oposto de Darkrai. Suas penas, conhecidas como Lunar Feather, protegem humanos e criaturas dos pesadelos, garantindo uma boa noite de sono. Com gênero definido, é sempre fêmea.

Seus status defensivos são seu ponto mais forte, combinados com suas habilidades regenerativas e seu movimento principal, o Lunar Dance. Capaz de se doar completamente para sua equipe, perde sua barra de vida para curar o HP, PP e qualquer status que aflija o monstrinho que substituí-lo em uma batalha.

MANAPHY

PRÍNCIPE DO MAR

Número: 490
Tipo: Water
Habilidade: Hydration
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Tail Glow, Bubble, Water Sport, Charm, Supersonic, Bubblebeam, Acid Armor, Whirlpool, Water Pulse, Aqua Ring, Dive, Rain Dance, Heart Swap

Concebido no fundo de um mar gelado, nada longas distâncias para retornar à sua terra natal. Com o corpo feito 80% de água, é afetado pelo ambiente onde está, se enfraquecendo em locais poluídos.

É corajoso e ajuda qualquer um com seus poderes de purificação. Veio de um misterioso ovo que os cientistas nunca conseguiram identificar a origem.

Como nenhum outro de seu seleto grupo, pode cruzar com Ditto. O resultado é Phione, que vive em mares quentes. Conta com várias habilidades quando está na água ou na chuva. Uma delas é se recuperar de ferimentos causados em batalhas, já que é apenas um bebê e não está totalmente preparado para brigar. Há quem defenda que não seja categorizado como um lendário genuíno.

DARKRAI

PESADELO SEM FIM

Número: 491
Tipo: Dark
Habilidade: Bad Dreams
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Ominous Wind, Disable, Quick Attack, Hypnosis, Feint Attack, Nightmare, Double Team, Haze, Dark Void, Nasty Plot, Dream Eater, Dark Pulse

Nas noites sem lua, causa pesadelos em pessoas e nos Pokémon. No entanto, não é um cara maldoso. O que faz é apenas um mecanismo de defesa, assustando aqueles que invadem seu território. Além disso, coloca inimigos para dormir com seu golpe principal, o Dark Void. Assim que desmaiam de sono, os adversários são atormentados pela habilidade Bad Dreams, que diminui o HP deles.

Com jeitão fantasmagórico, aparenta não ter pernas. Porém, elas ficam encolhidas dentro do corpo, pois prefere flutuar a caminhar. É assustador...

SHAYMIN

PROTETOR DA NATUREZA

Número: 492
Tipo: Grass
Habilidade: Natural Cure
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma alternativa: Sky Forme

Ataques aprendidos: Growth, Magical Leaf, Leech Seed, Synthesis, Sweet Scent, Natural Gift, Worry Seed, Aromatherapy, Energy Ball, Sweet Kiss, Healing Wish, Seed Flare. São ensinados Leaf Storm, Air Slash e Quick Attack só se estiver na Sky Forme

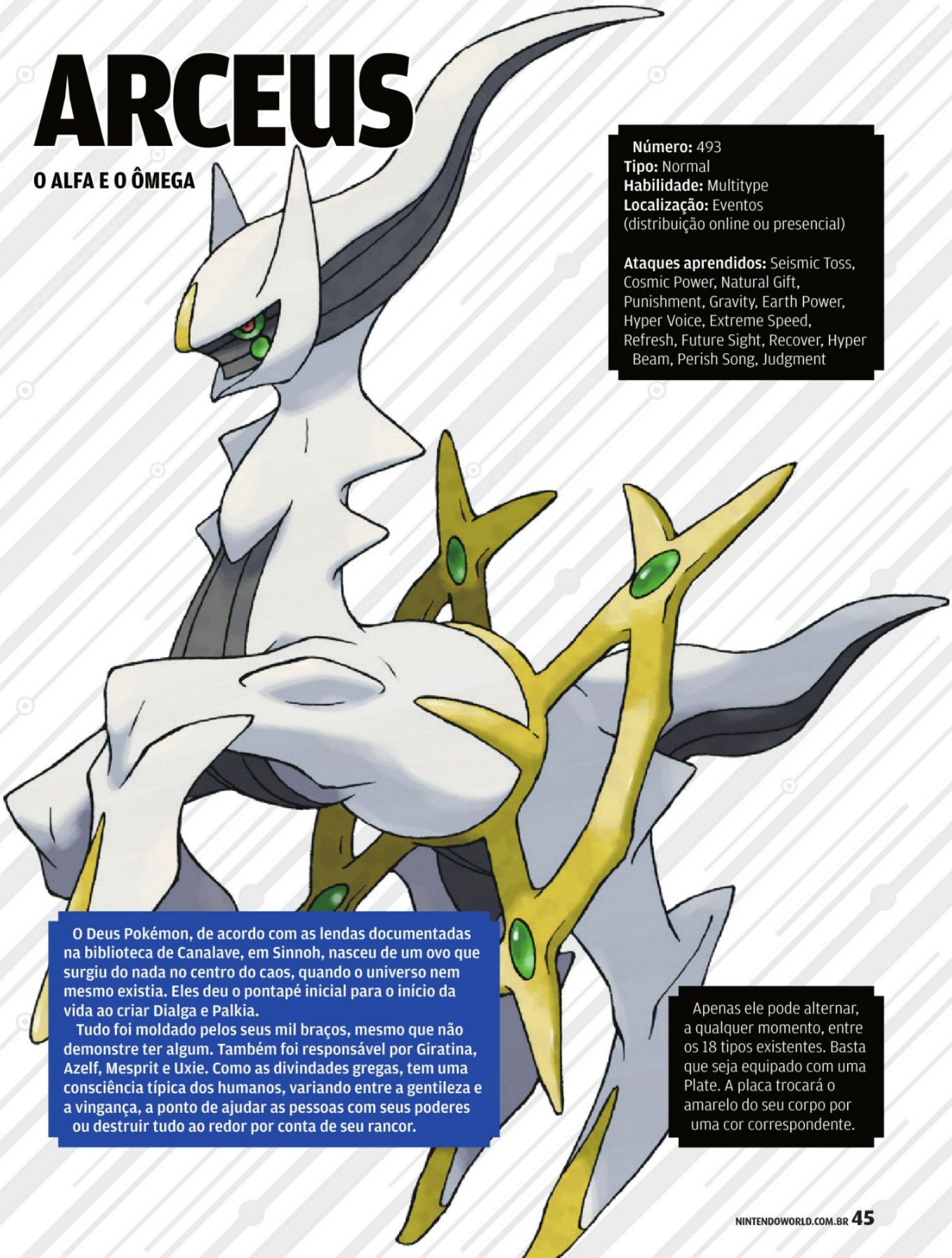
Inimigo da poluição, elimina qualquer toxina no ar com sua mera presença, além de devolver a vida para vegetações apenas com um simples gesto. Pequeno, é o guardião perfeito para o ciclo da vida de todas as criaturas.

Mora em Gracidea, campo florido que fica em uma área escondida em Sinnoh, saindo de lá somente se o dever o chamar.

Se o adversário for maior do que o imaginado, ele tem uma carta na manga. Ao tocar em uma flor de seu jardim, assume a Sky Forme, ganhando o tipo Flying e a habilidade Serene Grace. As aparências enganam!

ARCEUS

O ALFA E O ÔMEGA



Número: 493
Tipo: Normal
Habilidade: Multitype
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Seismic Toss, Cosmic Power, Natural Gift, Punishment, Gravity, Earth Power, Hyper Voice, Extreme Speed, Refresh, Future Sight, Recover, Hyper Beam, Perish Song, Judgment

O Deus Pokémon, de acordo com as lendas documentadas na biblioteca de Canalave, em Sinnoh, nasceu de um ovo que surgiu do nada no centro do caos, quando o universo nem mesmo existia. Eles deu o pontapé inicial para o início da vida ao criar Dialga e Palkia.

Tudo foi moldado pelos seus mil braços, mesmo que não demonstre ter algum. Também foi responsável por Giratina, Azelf, Mesprit e Uxie. Como as divindades gregas, tem uma consciência típica dos humanos, variando entre a gentileza e a vingança, a ponto de ajudar as pessoas com seus poderes ou destruir tudo ao redor por conta de seu rancor.

Apenas ele pode alternar, a qualquer momento, entre os 18 tipos existentes. Basta que seja equipado com uma Plate. A placa trocará o amarelo do seu corpo por uma cor correspondente.

VICTINI

AQUELE QUE TRAZ A VITÓRIA!

Número: 494
Tipo: Psychic/Fire
Habilidade: Victory Star
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Searing Shot, Focus Energy, Confusion, Incinerate, Quick Attack, Endure, Headbutt, Flame Charge, Reversal, Flame Burst, Zen Headbutt, Inferno, Double-Edge, Flare Blitz, Final Gambit, Stored Power, Overheat

Assim como outros pequenos lendários, só é flagrado por distintos treinadores. Aqueles que cumprirem tal façanha terão sua bênção, o que significa ter a vitória garantida. Ele possui quantidades ilimitadas de energia, que é constantemente gerada em seu corpo. Por isso, não é exagero chamá-lo de usina nuclear. Mesmo com toda essa força, é muito carismático. Gosta de se divertir junto de humanos quando tem a oportunidade, às vezes exercendo truques habilidosos, como fazer com que eles tenham visões do futuro.

Em Liberty Garden, ilha em Unova, foi visto feliz e dançante comendo macarons, um doce francês. Quem mostra isso são os longas-metragens *Preto: Victini e Reshiram* e *Branco: Victini e Zekrom*. Na Pokédex de Unova seu número é 000. Isso faz dele o único em todas as gerações a ter essa classificação na enciclopédia!

COBALION

VOZ DA EXPERIÊNCIA

Número: 638
Tipo: Steel/Fighting
Habilidade: Justified
Localização: Pathless Plain *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Quick Attack, Leer, Double Kick, Metal Claw, Take Down, Helping Hand, Retaliate, Iron Head, Sacred Sword, Swords Dance, Quick Guard, Work Up, Metal Burst, Close Combat

'Um por todos e todos por um!' é um dos lemas mais famosos da literatura mundial. Claro que não te culpamos por pensar em *Os Três Mosqueteiros*, mas aqui ele serve para apresentar uma turma de Unova baseada no livro de Alexandre Dumas. O primeiro deles é conhecido por ter não somente o corpo, mas um coração também de aço, fazendo o mais vil dos Pokémon se curvar diante seu olhar.

Inspirado em Athos, se comporta como o líder, protegendo seus companheiros de qualquer perigo. Apesar de tudo, possui um sério problema: não confia em humanos. Não é pra menos, já que adoramos prender os monstrinhos em Pokébolas...

TERRAKION

A FORÇA INCONTESTÁVEL

Número: 639
Tipo: Rock/Fighting
Habilidade: Justified
Localização: Pathless Plain *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Quick Attack, Leer, Double Kick, Smack Down, Take Down, Helping Hand, Retaliate, Rock Slide, Sacred Sword, Swords Dance, Quick Guard, Work Up, Stone Edge, Close Combat

Colocando de lado toda a temperança e calma de Cobalion, seu irmão é muito mais agressivo e desconfiado, derrubando castelos inteiros se estiver bravo. Claro que todo esse poderio é usado em nome do bem, já que só protege os fracos e os oprimidos.

É a representação de Porthos, o maior e mais parrudo dos mosqueteiros. Isso se reflete em seu porte físico, apesar de ser mais baixo. Não o subestime por isso, pois seus chifres não costumam fazer feio em uma batalha.

VIRIZION

A SERENIDADE DOS SUPERIORES

Número: 640
Tipo: Grass/Fighting
Habilidade: Justified
Localização: Pathless Plain *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Quick Attack, Leer, Double Kick, Magical Leaf, Take Down, Helping Hand, Retaliate, Giga Drain, Sacred Sword, Swords Dance, Quick Guard, Work Up, Leaf Blade, Close Combat

Toda a benevolência e a serenidade que falta em Terrakion sobram nele. Não é apenas o mais charmoso, mas também o mais compassivo do trio. Por vezes acaba sendo a voz que fala mais alto, quando Cobalion está inseguro ao tomar uma decisão.

Ágil, facilmente confunde seus oponentes com sua velocidade. É inspirado em Aramis, herói cheio de destreza e habilidade. É o único do grupo a ter uma voz feminina, assim como sua aparência é mais suave.

TORNADUS

ENCARNAÇÃO DOS VENTOS

Número: 641
Tipo: Flying
Habilidade: Prankster, Regenerator (Therian Forme) e Defiant (Hidden Ability)
Localização: céus de Hoenn.
Tenha um Castform no time *(OR)*
Forma Alternativa: Therian

Ataques aprendidos: Swagger, Bite, Revenge, Air Cutter, Extrasensory, Agility, Air Slash, Crunch, Tailwind, Rain Dance, Hurricane, Dark Pulse, Hammer Arm, Thrash

Controlando os ventos, libera rajadas extremamente severas, atingindo 320 km/h! Tem o corpo rodeado por uma nuvem de energia e pode explodir casas e prédios, mesmo de uma longa distância, com suas violentas ventanias.

Um dos guardiões das forças da natureza em Unova, é alvo comum de organizações criminosas que querem dominar o mundo. No entanto, seu poder incrível não é páreo para as investidas inimigas. Ele sempre se dá bem no final.

Ao se transformar em um pássaro, controla melhor o vento e fica mais rápido, apesar de perder um pouco dos seus níveis de ataque e defesa.

THUNDURUS

RELÂMPAGO QUE RASGA O CÉU

Número: 642
Tipo: Electric/Flying
Habilidade: Prankster, Volt Absorb (Therian Forme) e Defiant (Hidden Ability)
Localização: céus de Hoenn. Tenha um Castform no time *(AS)*
Forma Alternativa: Therian

Ataques aprendidos: Swagger, Bite, Revenge, Shock Wave, Heal Block, Agility, Discharge, Crunch, Charge, Nasty Plot, Thunder, Dark Pulse, Hammer Arm, Thrash

Adora disparar imensos raios de luz através de sua cauda altamente carregada, principalmente nos dias de chuva. Por provocar incêndios florestais com suas descargas elétricas, as pessoas não vão com a cara dele, mas isso nunca o fez o desistir de suas atividades.

Também é é cobiçado pelo Team Plasma. No entanto, sua personalidade forte e a ausência de contato humano o tornaram pouco amigável e perigoso para qualquer um que se aproxime.

Sua forma alternativa dá mais mobilidade à sua cauda, o que intensifica seus golpes. Algo semelhante acontece com suas patas, que até então se escondiam em pequenas nuvens.

RESHIRAM

A BRANCA VERDADE

Número: 643
Tipo: Dragon/Fire
Habilidade: Turboblaze
Localização: Fabled Cave *(OR)*

Ataques aprendidos: Fire Fang, Dragon Rage, Imprison, Anciente Power, Flamethrower, Dragon Breath, Slash, Extrasensory, Fusion Flare, Dragon Pulse, Crunch, Fire Blast, Outrage, Hyper Voice, Blue Flare

Para você, seus ideais são mais valiosos do que a verdade? Caso priorize a segunda opção, quem pavimentará sua trilha para o mundo perfeito será o dragão de olhos azuis e chamas incansáveis. Sua cauda, que mais se parece com uma turbina, gera um calor intenso, capaz até de mudar o clima de sua região. Contudo, sua verdadeira destreza só é alcançada ao atingir sua forma definitiva...

É o primeiro membro da trindade baseada em Yin e Yang, princípio do taoísmo que envolve a luz e a escuridão. Por isso, possui uma visão mais limitada sobre como conquistar a paz.

ZEKROM

OS NEGROS IDEAIS

Número: 644
Tipo: Dragon/Electric
Habilidade: Teravolt
Localização: Fabled Cave *(AS)*

Ataques aprendidos: Thunder Fang, Dragon Rage, Imprison, Anciente Power, Thunderbolt, Dragon Breath, Slash, Zen Headbutt, Fusion Bolt, Dragon Claw, Crunch, Thunder, Outrage, Hyper Voice, Bolt Strike

Se você escolheu a primeira opção, este Pokémon irá apoiá-lo até o fim, jogando raios e trovões naqueles que te atrapalharem. Oculto em nuvens carregadas, viaja pelos continentes carregando as forças para destruir tudo. Se mantém silencioso, aguardando aquele quem trouxer o mundo ideal para a realidade.

Representando o Yin, originalmente era parte de um único dragão, sobre o qual há nenhuma informação. Apenas se sabe que tinha um poder inimaginável e era controlado por dois irmãos que tinham visões diferentes sobre o progresso do planeta. Brigados, a criatura se viu obrigada a ser dividir. A outra parte é Reshiram.

LANDORUS

ASSIM NA TERRA COMO NO CÉU

Número: 645
Tipo: Ground/Flying
Habilidade: Sand Force, Intimidate (Therian Forme) e Sheer Force (Hidden Ability)
Localização: céus de Hoenn *(ORAS)*
Forma Alternativo: Therian

Ataques aprendidos: Imprison, Punishment, Bulldoze, Rock Throw, Extrasensory, Swords Dance, Earth Power, Rock Slide, Earthquake, Sandstorm, Fissure, Stone Edge, Hammer Arm, Outrage

Guardião dos campos, é o terceiro protetor das forças da natureza. A energia que envolve seu corpo é neutralizada em sua cauda e ajuda a nutrir o solo, fazendo com que as plantações cresçam saudáveis e rapidamente. Líder de Tornadus e Landorus, usa os ventos e os raios para gerar mais força.

Por ser o mais poderoso do trio, acaba com as desavenças internas e não tem um visual simpático, tornando sua relação com os humanos bem complicada. Mesmo assim, as pessoas o agradecem em orações pelo empenho na agricultura.

Quadrúpede ao assumir a forma alternativa, amplia seu ataque, ficando mais intimidador para os adversários. Sua energia fica concentrada nas patas.

KYUREM

O VAZIO A SER PREENCHIDO

Número: 646
Tipo: Dragon/Ice
Habilidade: Pressure, Turboblaze (White) e Teravolt (Black)
Localização: Gnarled Den *(ORAS)*

Ataques aprendidos: Icy Wind, Dragon Rage, Imprison, Ancient Power, Ice Beam, Dragon Breath, Slash, Scary Face, Glaciate, Dragon Pulse, Endeavor, Blizzard, Outrage, Hyper Voice. Fusion Flare e Ice Burn apenas como White Kyurem. Fusion Bolt e Freeze Shock apenas como Black Kyurem

O DNA Splicer, artefato produzido pelo Team Plasma, é possível fundir Kyurem com Reshiram ou Zekrom, criando White Kyurem e Black Kyurem. Entretando, ainda não é a versão perfeita. Será que um dia veremos seu resplendor?

Uma casca vazia ficou para trás do monstro de onde surgiram Reshiram e Zekrom. Seria facilmente confundida com uma escultura de gelo, mas estava longe disso. Virou uma terceira criatura, que provoca um frio inimaginável.

Como seu poder está incompleto, ele aguarda pelo herói que restabelecerá sua forma original e preencherá seu corpo com o ideal e a verdade.

KELDEO

O QUARTO MOSQUETEIRO

Número: 647
Tipo: Water/Fighting
Habilidade: Justified
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma Alternativa: Resolute

Ataques aprendidos: Aqua Jet, Leer, Double Kick, Bubblebeam, Take Down, Helping Hand, Retaliate, Aqua Tail, Sacred Sword, Swords Dance, Quick Guard, Worp Up, Hydro Pump, Close Combat, Secret Sword

Com o movimento Secret Sword ele assume a Resolute Form. A mudança é estética, mas transmite a evolução e o aprendizado ao espadachim!

Nenhum guerreiro nasce experiente. Antes de qualquer coisa, é preciso conviver com os veteranos. O último membro do grupo de Cobalion, Terrakion e Virizion é mais raro de ser encontrado do que os outros, já que não participa de tantas missões, a não ser que seja extremamente necessário.

Corre pelas águas com agilidade, mas sua verdadeira força desperta apenas com uma técnica especial. Brincalhão, inocente e, por vezes, descuidado, sabe agir quando a coisa aperta. É uma homenagem a D'Artagnan, jovem que provou ser o trunfo de *Os Três Mosqueteiros*.

MELOETTA

DIVA DA MÚSICA E DA DANÇA

Número: 648
Tipo: Normal/Psychic
Habilidade: Serene Grace
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma Alternativa: Pirouette

Ataques aprendidos: Round, Quick Attack, Confusion, Sing, Teeter Dance, Acrobatics, Psybeam, Echoed Voice, U-turn, Wake-Up Slap, Psychic, Hyper Voice, Role Play, Close Combat, Perish Song

Conhecida como a Pokémon cantora, controla, usando sua voz, os sentimentos das pessoas e deixa os monstros de bolso mais felizes ou tristes. Suas músicas e danças inspiram artistas em Unova, que produzem lindas obras de arte e canções para ela.

Com personalidade forte, é amigável com os humanos. Pode ser atraída por uma melodia e muda de visual de acordo com o que precisa fazer em suas batalhas.

A versão Aria, que aproveita seu canto, é a mais conhecida. A forma Pirouette, ativada pelo Relic Song, foca na dança e em movimentos que hipnotizam. Com isso, deixa de ser Normal/Psychic e vira Normal/Fighting.

GENESECT

INSETO ANCESTRAL

Trocando o Drive equipado nas costas, a cor de seu canhão muda, além de seu tipo. Shock Drive, Burn Drive, Chill Drive e Douse Drive alteram para Electric, Fire, Ice e Water, respectivamente!

Número: 649
Tipo: Bug/Steel
Habilidade: Download
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma alternativa: Burn, Chill, Douse e Shock

Ataques aprendidos: Fell Stinger, Techno Blast, Quick Attack, Magnet Rise, Metal Claw, Screech, Fury Cutter, Lock-On, Flame Charge, Magnet Bomb, Slash, Metal Sound, Signal Beam, Tri Attack, X-Scissor, Bug Buzz, Simple Beam, Zap Cannon, Hyper Beam, Self-Destruct

A Equipe Rocket fez a bioengenharia virar moda após criar Mewtwo. Já a Equipe Plasma resolveu inovar. Pegou um fóssil de um inseto de 300 milhões de idade e o aprimorou com peças metálicas, incluindo um canhão. Assim nasceu o único lendário originalmente do tipo Bug.

As similaridades com o clone de Mew não terminam aí, já que também se revolta contra sua equipe e segue seus próprios objetivos. Os dois se encontram no filme *Genesect e a Lenda Revelada*. Para melhorar sua forma, se transforma em algo parecido com uma máquina. A aparência não tem utilidade prática.

XERNEAS

O POKÉMON DA VIDA

Número: 716
Tipo: Fairy
Habilidade: Fairy Aura
Localização: Team Flare's Lab *(X)*

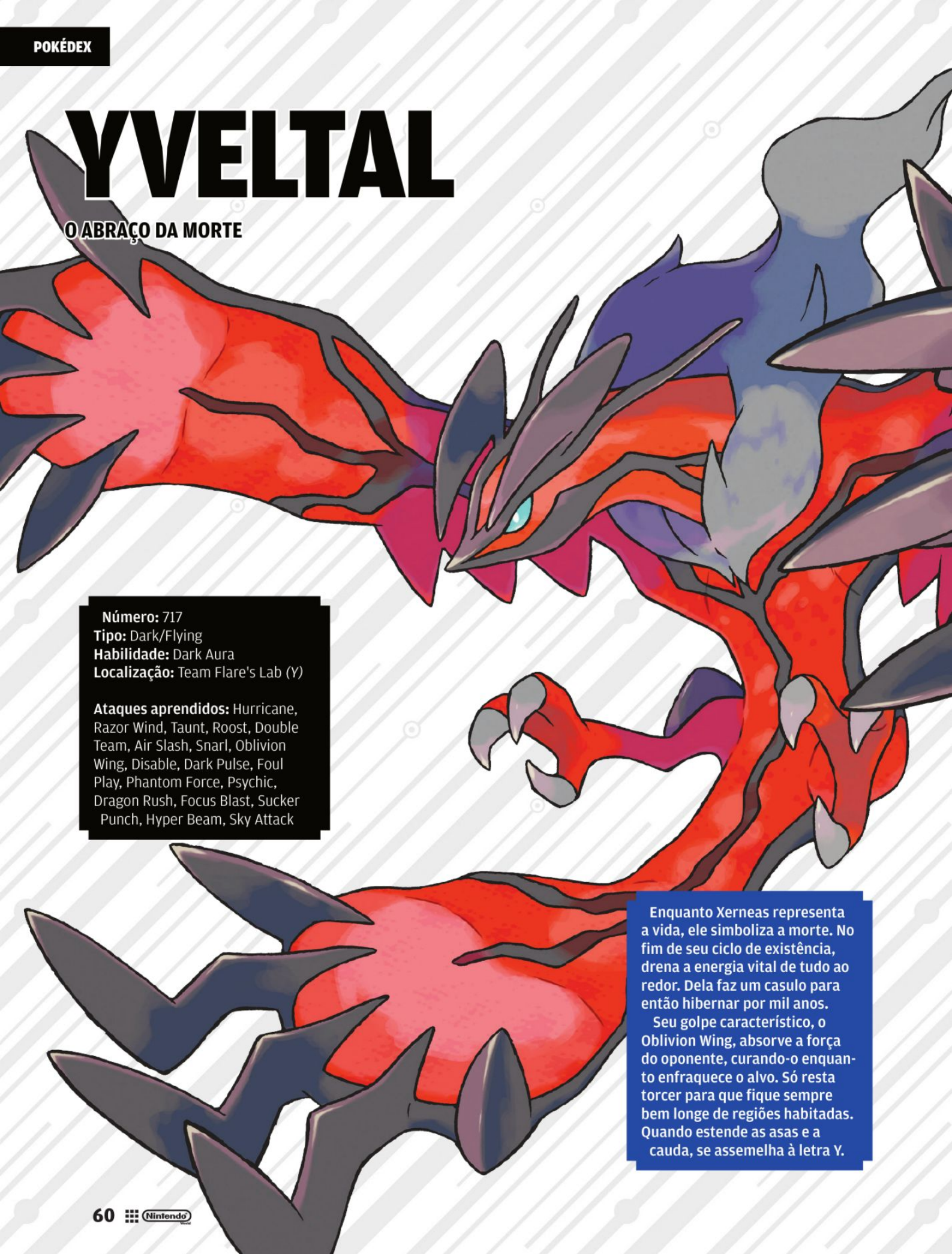
Ataques aprendidos: Heal Pulse, Aromatherapy, Ingrain, Take Down, Light Screen, Aurora Beam, Gravity, Geomancy, Moonblast, Mega Horn, Night Slash, Horn Leech, Psych Up, Misty Terrain, Nature Power, Close Combat, Giga Impact, Outrage

Responsável pelo crescimento das florestas, garante a vida eterna a alguém quando seus chifres brilham em sete cores. Sua aparência é baseada em um misto de lendas nórdicas, particularmente em cervos que residem em Yggdrasil, a Árvore da Vida. Não é a toa que, quando está adormecido, tem a forma de uma árvore.

Ao chegar perto de mais um ciclo de existência, ele hiberna por mil anos. Antes disso, compartilha sua energia para fortalecer quem estiver ao redor. Ao usar Geomancy, seu ataque característico, aumenta os atributos especiais e a velocidade.

YVELTAL

O ABRAÇO DA MORTE



Número: 717
Tipo: Dark/Flying
Habilidade: Dark Aura
Localização: Team Flare's Lab (Y)

Ataques aprendidos: Hurricane, Razor Wind, Taunt, Roost, Double Team, Air Slash, Snarl, Oblivion Wing, Disable, Dark Pulse, Foul Play, Phantom Force, Psychic, Dragon Rush, Focus Blast, Sucker Punch, Hyper Beam, Sky Attack

Enquanto Xerneas representa a vida, ele simboliza a morte. No fim de seu ciclo de existência, drena a energia vital de tudo ao redor. Dela faz um casulo para então hibernar por mil anos.

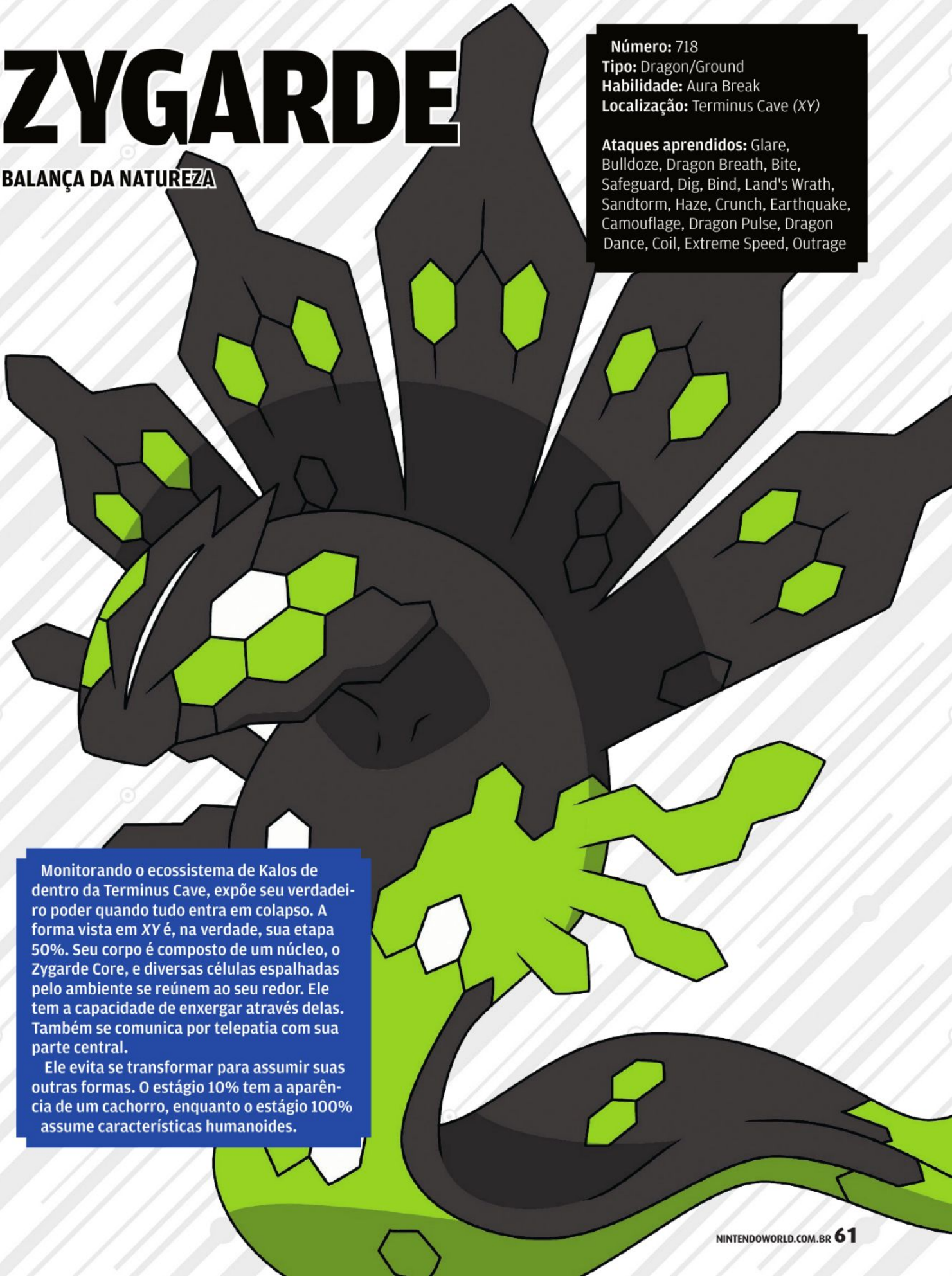
Seu golpe característico, o Oblivion Wing, absorve a força do oponente, curando-o enquanto enfraquece o alvo. Só resta torcer para que fique sempre bem longe de regiões habitadas. Quando estende as asas e a cauda, se assemelha à letra Y.

ZYGARDE

BALANÇA DA NATUREZA

Número: 718
Tipo: Dragon/Ground
Habilidade: Aura Break
Localização: Terminus Cave *(XY)*

Ataques aprendidos: Glare, Bulldoze, Dragon Breath, Bite, Safeguard, Dig, Bind, Land's Wrath, Sandtorm, Haze, Crunch, Earthquake, Camouflage, Dragon Pulse, Dragon Dance, Coil, Extreme Speed, Outrage



Monitorando o ecossistema de Kalos de dentro da Terminus Cave, expõe seu verdadeiro poder quando tudo entra em colapso. A forma vista em *XY* é, na verdade, sua etapa 50%. Seu corpo é composto de um núcleo, o Zygarde Core, e diversas células espalhadas pelo ambiente se reúnem ao seu redor. Ele tem a capacidade de enxergar através delas. Também se comunica por telepatia com sua parte central.

Ele evita se transformar para assumir suas outras formas. O estágio 10% tem a aparência de um cachorro, enquanto o estágio 100% assume características humanoides.

DIANCIE

PRINCESA DIAMANTE

Número: 719 **Tipo:** Rock/Fairy
Habilidade: Clear Body e Magic Bounce (MegaEvolução)
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma Alternativa: Mega Diancie

Ataques aprendidos: Tackle, Harden, Rock Throw, Sharpen, Smack Down, Reflect, Stealth Rock, Guard Split, Ancient Power, Flail, Skill Swap, Trick Room, Stone Edge, Moonblast, Diamond Storm, Light Screen, Safeguard

Mega Diancie tem um visual típico da realeza, alterando a coroa e ostentando um vestido feitos de pedras preciosas.

Mutação rara que ocorre com os Carbink, espécie do qual é considerada sua princesa, seu corpo é feito de diamantes. Aliás, pode produzi-los ao comprimir moléculas de carbono do ar.

Único Pokémon da sexta geração a atingir a MegaEvolução, a lista de movimentos é a quase a mesma de seus súditos. Até mesmo seus status são semelhantes, com a diferença de que tem o dobro de Attack e de Sp. Atk.

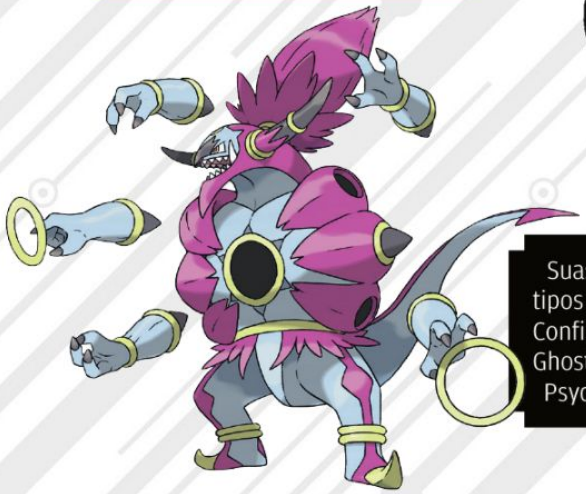
HOOPA

FAÇA SEU PEDIDO!

Número: 720
Tipo: Psychic/Ghost
Habilidade: Magician
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)
Forma Alternativa: Unbound

Ataques aprendidos: Destiny Bound, Ally Switch, Confusion, Astonish, Magic Coat, Light Screen, Psybeam, Skill Swap, Power Split, Guard Split, Wonder Room, Trick Room, Psychic. Phantom Force, Zen Headbutt, Shadow Ball, Hyperspace Hole e Nasty Plot apenas na forma Confined. Knock Off, Hyperspace Fury e Dark Pulse apenas na forma Unbound

O gênio travesso, que foi aprisionado em uma garrafa, consegue abrir portais. Na sua verdadeira identidade, adquire feições assustadoras, possui seis braços e viaja pelas argolas que segura para trazer objetos, humanos ou até mesmo Pokémon.
Em Hoenn há diversos desses vórtices, que levam os treinadores para o domínio de lendários. Reza a lenda que, aproveitando tal recurso, já transportou um castelo inteiro apenas para ter tomar seus tesouros.



Suas formas têm tipos distintos. Confined é Psychic/Ghost. Unbound é Psychic/Dark.

VOLCANION

FRONTEIRA ELEMENTAL

Número: 721
Tipo: Fire/Water
Habilidade: Water Absorb
Localização: Eventos (distribuição online ou presencial)

Ataques aprendidos: Take Down, Mist, Haze, Flame Charge, Water Pulse, Stomp, Scald, Weather Ball, Body Slam, Hydro Pump, Flare Blitz, Overheat, Explosion, Steam Eruption

O único Pokémon a ser Fire/Water, explode uma montanha apenas com o ímpeto de seu gêiser, expelido pelos braços em suas costas. Ele vive em meio às névoas densas no topo de cordilheiras, local onde os humanos não se atrevem a ir. Mas há algum mais destemido...

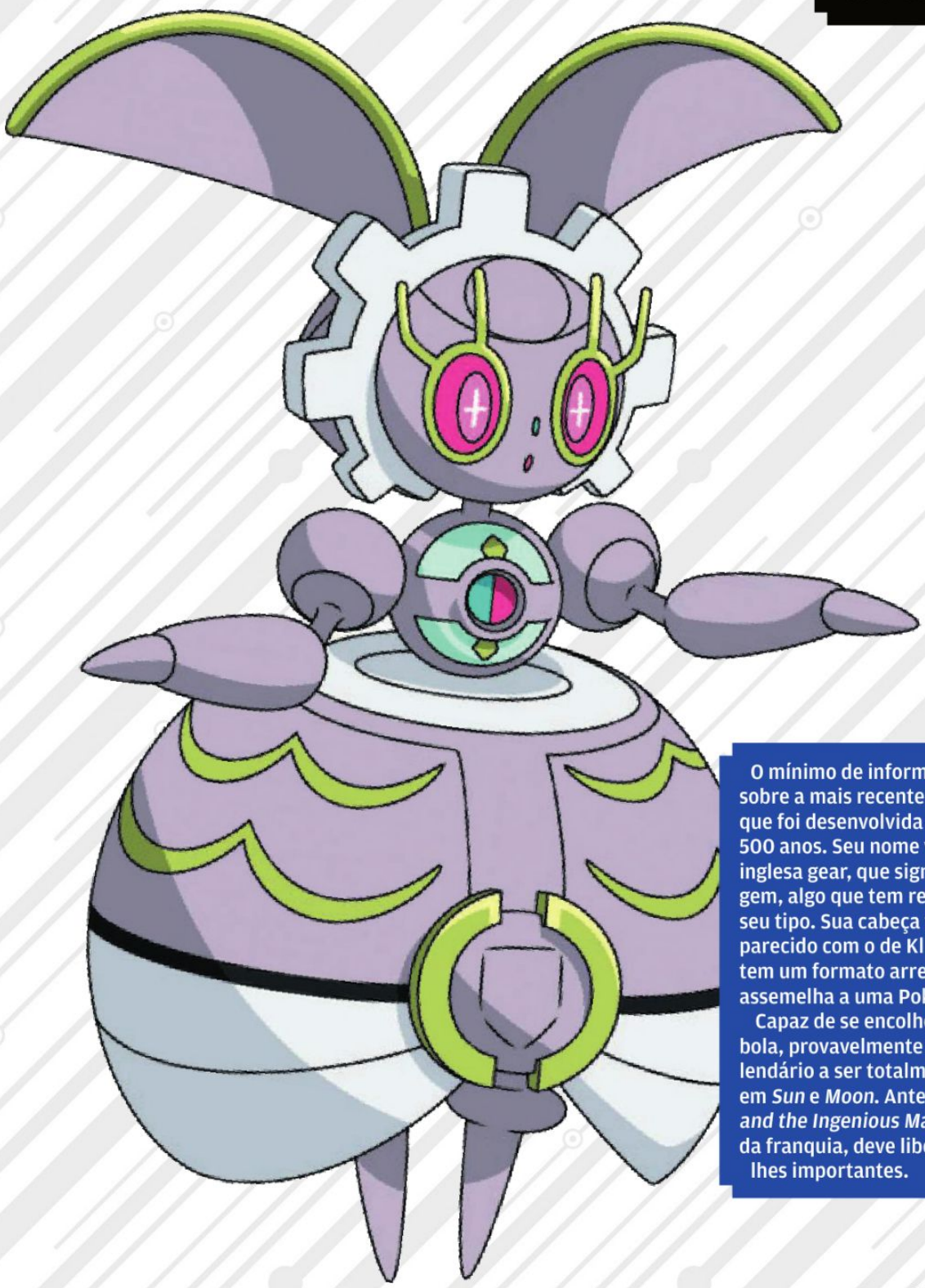
Seu golpe característico, o Steam Eruption, funciona como uma versão mais itensa de Scald, machucando o adversário com água quente. Anunciado depois do lançamento de *Omega* e *Alpha*, ainda é um mistério. No entanto, deve ter alguma conexão com Magearna.

MAGEARNA

CORAÇÃO ARTIFICIAL

Número: não revelado
Tipo: Steel/Fairy
Habilidade: não revelada
Localização: não revelada

Ataques aprendidos:
não revelado



O mínimo de informação divulgada sobre a mais recente revelação conta que foi desenvolvida por humanos há 500 anos. Seu nome vem da palavra inglesa gear, que significa engrenagem, algo que tem relação direta com seu tipo. Sua cabeça tem um visual parecido com o de Klink. Já seu corpo tem um formato arredondado que se assemelha a uma Pokébola.

Capaz de se encolher em formato de bola, provavelmente será o primeiro lendário a ser totalmente apresentado em *Sun* e *Moon*. Antes disso, *Volcanion and the Ingenious Magearna*, 19º filme da franquia, deve liberar alguns detalhes importantes.

Nintendo World ESPECIAL

Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Igor Andrade

EDITOR-ASSISTENTE
Fellipe Camarossi

ARTE
Dani Ianni (Diretora de Arte)

COORDENADOR DIGITAL
José Luiz Silva Teixeira

REDAÇÃO
Bruno Cotrim
Flavio Pereira
Mateus Lôbo

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br

ASSINATURA E VENDA ONLINE
popster.com.br
assinatura@4seedigital.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fone: (11) 3806-1389
De segunda a sexta, das 9h às 17h
contato@tambordigital.com.br

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
Praça Barão de Aquirás, 10. Sala 06
São Paulo – SP. CEP 03191-010

Nintendo World Especial 15:
Pokémon Míticos & Lendários
(junho de 2016)

Os direitos autorais e marcas registradas são de seus respectivos donos. Imagens de divulgação

Diz respeito a lenda ou com ela se relaciona. De quem todos falam. Só existe na imaginação. Fantástico.

CASE EDITORIAL

DIRETORIA
Gabriela Magalhães
Joaquim Carqueijó

GESTÃO DE CANAIS
Clausilene Lima
Marco Marcondes
Sidney Almeida
Vanusa Batista

OPERAÇÕES
Manoel Moura

CONTATOS
www.caseeditorial.com.br
Caixa Postal 541
Taboão da Serra – SP
CEP 06763-970

PORQUE SOMOS MUITOS!

FUGINDO DOS PADRÕES, ZYGARDE É O POKÉMON MAIS DIFERENTE DE TODOS

Fellipe Camarossi

Há lendários que mudam de forma ao tocar em objetos, outros que alteram o visual ao aprender algum movimento, mas nenhum é como Zygarde. O terceiro guardião de Kalos é responsável pelo equilíbrio entre a vida e a morte.

A aparência em *XY* é apenas 50% de sua força. Ele é composto por um núcleo que controla inúmeras células, sendo que cada é um Pokémon independente. Quando 10% delas se unem, se transforma em cachorro. Com 50%, é uma serpente.

Agora, quando se juntam todos os fragmentos, temos um verdadeiro Megazord. É de se imaginar que seja um dos Pokémon mais temidos. Repare nas cores azul e vemelha de seus braços. Elas refletem Xerneas e Yveltal, que o acompanham em sua trindade. Será essa mais uma evidência sobre seu papel de liderança?

ALÉM DO CÉU

A sétima geração ainda guarda muitos segredos, apesar de já conhecermos as artes das capas de *Sun* e *Moon*. Provavelmente guardiões do dia e da noite, eles têm sinais de ligação direta com Arceus. O arco formado pelas asas do morcego e o rosto do leão parecem partes do anel que envolve o Deus Pokémon. Já a *Bíblia* narra que Deus, após conceber o tempo e o espaço, fez o dia e a noite. Se seguirmos isso, Solgaleo e Lunaala (supostos nomes) teriam nascido depois de Dialga, Palkia e Giratina. Tudo isso só se confirmará em novembro de 2016, quando os títulos, que mostram a inédita região de Alola, chegam ao Nintendo 3DS.

GÊNESE LENDÁRIA

PARA PROTEGER A VIDA E A NATUREZA, A LINHAGEM DE ARCEUS CONTA COM INCRÍVEIS CRIATURAS

1 O caos deu lugar a Arceus, deus dos Pokémon. Nascido de um ovo em pleno vácuo, despertou a amplitude de seus poderes de imediato.

2 Deu vida a Dialga, encarnação do tempo, Palkia, do espaço, e Giratina, da antimatéria. O Trio da Criação rege a ordem do universo.

3 Dialga criou Celebi para ser o regente da cronologia, preservando a contínua ordem da linha do tempo.

4 De Palkia veio o Trio Climático, que conta com os guardiões Groudon (litosfera), Kyogre (hidrosfera) e Rayquaza (atmosfera).

5 Kyogre deu origem a Lugia, o guardião dos mares, e Manaphy, protetor dos mares frios que tem como herdeiro Phione, protetor dos mares quentes.

6 Lugia gerou Articuno, Zapdos e Moltres, que cuidam dos fluxos do oceano, representando as correntes marinhas e as tempestades.

7 De Groudon temos Regigigas, que rearranjou os continentes na forma em que estão até hoje.

8 Logo ele criou os três Regis: Regirock, Regice e Registeel. Contudo, o trio foi usado para selar seu mestre e depois foram igualmente lacrados, mas em uma região diferente.

9 Durante suas ações, Regigigas acidentalmente concebeu Heatran, a encarnação do núcleo da Terra.

10 Groudon deixou para Latios e Latias a missão de zelar pela vida na Terra. São conhecidos como a Dupla Eon.

11 De Rayquaza surgiu Ho-Oh para ser o guardião dos céus.

12 O pássaro ressuscitou Pokémon abatidos em Jotho, como as feras lendárias Entei, Raikou e Suicune.

13 E ordenou a Thundurus, Tornadus e Landorus que fossem os defensores das forças da natureza.

14 Palkia está envolvido na aparição do alienígena Deoxys.

15 Além de conceber Shaymin para ser o regente da natureza.

16 O pequeno exigiu os reforços de Terrakion, Virizion, Cobalion e Keldeo nessa árdua tarefa.

17 Xerneas e Yveltal simbolizam a vida e a morte. Zygarde foi recrutado para preservar o equilíbrio do ecossistema, formando o Trio do Círculo da Vida.

18 Para domar o Trio da Criação e encarnar os aspectos da consciência (conhecimento, emoção e força de vontade), de Arceus vieram Uxie, Mesprit e Azelf, que servem como regentes da sociedade.

19 Assim deram origem ao Dragão Original, representante da verdade e dos ideais. Ele se dividiu entre Reshiram (a verdade) e Zekrom (os ideais). Da sua carcaça temos Kyurem (o vazio).

20 Ícone da vitória, Victini dá esperança para a humanidade.

21 Nesse processo Jirachi foi concebido, personificando então a vontade humana.

22 Os Pokémon criaram os seres humanos, que têm tecnologias que dão vida a fósseis e os aprimoram, como aconteceu com Genesect.

23 Tais experiências permitiram desenvolver um monstro geneticamente modificado. É o caso de Mewtwo, clone de Mew.

24 Dos devaneios da humanidade se originaram Darkrai e Cresselia, representantes dos pesadelos e dos sonhos, respectivamente.

25 De Uxie, Mesprit e Azelf veio Meloetta, ícone das artes, da música e da dança. Ela repassou seus conhecimentos para a nossa sociedade.

26 Sofrendo uma incrível transformação, um Carbink se tornou o mais especial deles: Diancie.

27 Usando suas argolas, o travesso Hoopa abre portais dimensionais para reunir outros lendários em sua festa particular.

28 Misto de organismo vivo e ser inanimado, Volcanion é o suposto guardião de Azoth, além de atuar como mestre do fogo e da água.

29 Já Magearna, antiga concepção humana, supostamente guarda os segredos do tal reino perdido.

30 Mew, o Pokémon Ancestral, possui o DNA de todos os monstrinhos, como forma de preservar todas as espécies que povoam a Terra!

Tambor
NINTENDOWORLD.COM.BR
CASE
00015
7 898616 810297
Nº 15
R$ 14,90
€ 4,99