

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
001	Tanfo	A volte fa tentennare i nemici.	III	0	6	1
002	Piovischio	Quando scende in campo, il Pokémon attira pioggia.	III	1	0	1
003	Acceleratore	La statistica Velocità aumenta gradualmente.	III	1	2	5
004	Lottascudo	Evita che il Pokémon subisca brutti colpi.	III	2	4	2
005	Vigore	Evita che il Pokémon vada KO in un sol colpo.	III	8	22	2
006	Umidità	Impedisce le mosse autodistruttive.	III	0	8	10
007	Scioltezza	Il Pokémon è protetto contro la paralisi.	III	1	7	2
008	Sabbiavelo	L'elusione aumenta nelle tempeste di sabbia.	III	7	4	7
009	Statico	Il contatto fisico con il Pokémon può dare paralisi.	III	9	5	0
010	Assorbivolt	Ridà PS se si subisce una mossa di tipo Elettro.	III	1	2	2
011	Assorbacqua	Ridà PS se si subisce una mossa di tipo Acqua.	III	1	12	8
012	Indifferenza	Impedisce al Pokémon di infatuarsi.	III	0	16	3
013	Antimeteo	Neutralizza gli effetti dei cambiamenti atmosferici.	III	0	2	4
014	Insettocchi	Aumenta la precisione del Pokémon.	III	2	4	1
015	Insonnia	Impedisce al Pokémon di addormentarsi.	III	0	10	1
016	Cambiacolore	Il Pokémon acquisisce il tipo della mossa subita.	III	1	0	0
017	Immunità	Impedisce al Pokémon di venire avvelenato.	III	1	1	1
018	Fuocardore	Potenzia le proprie mosse fuoco se ne subisce una.	III	4	10	4
019	Polvoscuolo	Gli effetti secondari delle mosse subite svaniscono.	III	4	1	0
020	Mente Locale	Impedisce al Pokémon di venire confuso.	III	0	13	4
021	Ventose	Resiste a strumenti e mosse di sostituzione.	III	2	1	0
022	Prepotenza	Riduce la statistica Attacco del nemico.	III	5	19	3
023	Pedinombra	Impedisce la fuga al nemico.	III	2	0	6
024	Cartavetro	Danneggia il nemico al minimo contatto fisico.	III	2	1	3

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
025	Magidifesa	Rende vulnerabili solo alle mosse superefficaci.	III	1	0	0
026	Levitazione	Conferisce immunità dagli attacchi di tipo Terra.	III	30	3	0
027	Spargispora	Al contatto può causare veleno, paralisi o sonno.	III	2	4	1
028	Sincronismo	Passa veleno, paralisi o scottatura al nemico.	III	3	12	0
029	Corpochiaro	Le sue statistiche non possono essere ridotte.	III	6	2	3
030	Alternacura	Cura i problemi di stato del Pokémon sostituito.	III	3	10	0
031	Parafulmine	Le mosse elettro subite aumentano l'Att. Sp.	III	0	9	6
032	Leggiadro	Gli effetti aggiuntivi sono più probabili.	III	2	7	2
033	Nuotovelox	Se piove, la statistica Velocità aumenta.	III	8	20	10
034	Clorofilla	Se c'è sole, la statistica Velocità aumenta.	III	10	19	6
035	Risplendi	È più probabile incontrare Pokémon selvatici.	III	0	6	0
036	Traccia	Copia l'abilità del nemico.	III	0	5	0
037	Macroforza	Migliora la statistica Attacco del Pokémon.	III	0	3	0
038	Velenopunto	Al contatto subito, può avvelenare il nemico.	III	0	14	0
039	Fuocodentro	Evita che il Pokémon tentenni.	III	4	16	6
040	Magmascudo	Evita che il Pokémon venga congelato.	III	0	3	0
041	Idrovelo	Evita che il Pokémon resti scottato.	III	0	4	7
042	Magnetismo	Impedisce la fuga ai Pokémon di tipo Acciaio.	III	0	5	0
043	Antisuono	Fornisce immunità dalle mosse basate sul suono.	III	3	6	3
044	Copripioggia	Il Pokémon recupera PS quando piove.	III	0	3	8
045	Sabbiafiume	Causa una tempesta di sabbia durante la lotta.	III	3	0	0
046	Pressione	Il nemico usa più PP.	III	18	3	4
047	Grassospesso	Aumenta la resistenza alle mosse fuoco e ghiaccio.	III	0	15	5
048	Sveglialampo	Il Pokémon si risveglia rapidamente dal sonno.	III	0	13	2

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
049	Corpodifuoco	Il contatto subito può scottare il nemico.	III	5	5	4
050	Fugafacile	Garantisce la fuga dai Pokémon selvatici.	III	0	16	7
051	Sguardofermo	Evita che la precisione diminuisca.	III	5	19	5
052	Ipertaglio	Evita che la statistica Attacco venga ridotta.	III	0	9	0
053	Raccolta	Aumenta la probabilità di trovare strumenti.	III	1	9	0
054	Pigrone	Il Pokémon attacca un turno sì e uno no.	III	2	0	1
055	Tuttafretta	Aumenta l'Attacco, ma riduce la precisione.	III	3	7	8
056	Incantevole	Al contatto subito, il nemico può infatuarsi.	III	3	8	1
057	Più	Aumenta l'Attacco Speciale se ci sono Meno o Più.	III	1	3	3
058	Meno	Aumenta l'Attacco Speciale se ci sono Meno o Più.	III	1	3	2
059	Previsioni	La forma di Castform cambia in base al tempo.	III	1	0	0
060	Antifurto	Protegge il Pokémon dal furto di strumenti.	III	0	8	0
061	Muta	Può guarire i problemi di stato del Pokémon.	III	10	5	0
062	Dentistretti	Aumenta l'Attacco in caso di problemi di stato.	III	3	14	4
063	Pelledura	Aumenta la Difesa in caso di problemi di stato.	III	1	0	2
064	Melma	Danneggia i nemici che usano mosse ruba-PS.	III	0	4	0
065	Erbaiuto	In difficoltà, potenzia le mosse di tipo Erba.	III	15	0	2
066	Aiutofuoco	In difficoltà, potenzia le mosse di tipo Fuoco.	III	15	0	2
067	Acquaiuto	In difficoltà, potenzia le mosse di tipo Acqua.	III	15	0	2
068	Aiutinsetto	In difficoltà, potenzia le mosse di tipo Coleottero.	III	4	16	4
069	Testadura	Protegge il Pokémon dai contraccolpi.	III	2	16	0
070	Siccità	Aumenta l'intensità dei raggi solari nella lotta.	III	1	0	2
071	Trappoarena	Impedisce la fuga al nemico.	III	0	3	0

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
072	Spiritovivo	Evita che il Pokémon si addormenti.	III	1	4	7
073	Fumochiaro	Le statistiche non possono essere ridotte.	III	1	0	1
074	Forzapura	Migliora la statistica Attacco del Pokémon.	III	2	0	0
075	Guscioscudo	Evita che il Pokémon subisca brutti colpi.	III	1	13	7
076	Riparo	Neutralizza gli effetti dei cambiamenti atmosferici.	III	1	0	0
077	Intricopiedi	Aumenta l'elusione se il Pokémon è confuso.	IV	0	5	2
078	Elettrorapid	Le mosse elettro subite aumentano la Velocità.	IV	1	2	1
079	Antagonismo	Rende più forti contro nemici dello stesso sesso.	IV	0	12	4
080	Cuordeciso	Aumenta la Velocità se il Pokémon tentenna.	IV	1	3	5
081	Mantelneve	Aumenta l'elusione quando grandina.	IV	4	3	1
082	Voracità	Favorisce l'uso anticipato di una Bacca tenuta.	IV	6	4	9
083	Grancollera	Massimizza l'Attacco se si subisce un brutto colpo.	IV	0	3	4
084	Agiltecnica	Aumenta la Velocità dopo aver usato uno strumento.	IV	0	4	5
085	Antifuoco	Indebolisce l'effetto di mosse di tipo Fuoco.	IV	0	2	0
086	Disinvoltura	Le statistiche possono cambiare senza preavviso.	IV	0	3	2
087	Pellearsa	Riduce PS se fa caldo. L'acqua ridà PS.	IV	0	4	1
088	Download	Regola la potenza in base al nemico.	IV	1	3	0
089	Ferropugno	Potenzia le mosse tirapugni.	IV	0	3	7
090	Velencura	Ridà PS se il Pokémon è avvelenato.	IV	0	2	1
091	Adattabilità	Potenzia le mosse del tipo del Pokémon.	IV	0	3	3
092	Abillegame	Aumenta la frequenza di mosse multicolpo.	IV	0	2	4
093	Idratazione	Cura i problemi di stato se piove.	IV	2	7	9
094	Solarpotere	Se c'è il sole aumenta l'Att. Sp. ma riduce i PS.	IV	0	3	3
095	Piedisvelti	Aumenta la Velocità se c'è un problema di stato.	IV	0	5	7

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
096	Normalità	Le mosse del Pokémon diventano di tipo Normale.	IV	0	2	0
097	Cecchino	Potenzia le mosse se diventano brutti colpi.	IV	0	7	5
098	Magicscudo	Il Pokémon subisce danni solo da attacchi diretti.	IV	0	7	3
099	Nullodifesa	Le mosse di entrambi i Pokémon vanno a segno.	IV	0	3	3
100	Rallentatore	Anche i nemici più lenti attaccano per primi.	IV	0	1	0
101	Tecnico	Potenzia le mosse più deboli del Pokémon.	IV	0	9	5
102	Fogliamanto	Evita problemi di stato quando c'è il sole.	IV	1	6	7
103	Impaccio	Il Pokémon non può usare lo strumento che ha.	IV	0	6	1
104	Rompiforma	Neutralizza le abilità che bloccano le mosse.	IV	2	4	6
105	Supersorte	Aumenta la probabilità di infliggere brutti colpi.	IV	0	6	3
106	Scoppio	Arreca danni al nemico che sferra il colpo finale.	IV	0	4	4
107	Presagio	Rivela se il nemico ha mosse pericolose.	IV	1	4	1
108	Premonizione	Scopre la mossa più potente del nemico.	IV	0	6	0
109	Imprudenza	Ignora i cambi delle statistiche del nemico.	IV	0	4	3
110	Lentifumé	Potenzia le mosse non molto efficaci.	IV	0	4	5
111	Filtro	Riduce la potenza delle mosse superefficaci.	IV	0	2	0
112	Lentoinizio	Dimezza per un po' l'Attacco e la Velocità.	IV	1	0	0
113	Nervisaldi	I Pokémon spettro sono colpiti dalle mosse Normali.	IV	0	2	7
114	Acquascolo	Le mosse acqua subite aumentano l'Att. Sp.	IV	0	4	3
115	Corpogelo	Il Pokémon recupera PS quando grandina.	IV	3	5	4
116	Solidroccia	Riduce i danni delle mosse superefficaci.	IV	0	4	0
117	Scendineve	Il Pokémon provoca una grandinata in lotta.	IV	2	0	0

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
118	Mielincetta	Il Pokémon può raccogliere Miele.	IV	1	0	1
119	Indagine	Il Pokémon scopre che strumento ha il nemico.	IV	3	3	5
120	Temerarietà	Potenzia le mosse che provocano contraccolpi.	IV	0	3	8
121	Multitipo	Cambia tipo a seconda della Lastra che ha.	IV	1	0	0
122	Regalfiore	Potenzia i Pokémon della squadra se c'è il sole.	IV	1	0	0
123	Sogniamari	Riduce i PS dei nemici addormentati.	IV	1	0	0
124	Arraffalesto	Al contatto subito, ruba lo strumento nemico.	V	0	0	5
125	Forzabruta	Aumenta i danni annullando altri effetti delle mosse.	V	1	6	17
126	Inversione	I cambi alle statistiche hanno effetto inverso.	V	0	0	5
127	Agitazione	Il nemico viene intimidito e non può mangiare Bacche.	V	0	2	15
128	Agonismo	L'Attacco aumenta se calano le statistiche.	V	0	2	10
129	Sconforto	Le statistiche scendono se i PS calano sotto la metà.	V	2	0	0
130	Corpofunesto	A volte inibisce l'ultima mossa usata dal nemico.	V	0	2	3
131	Curacuore	A volte cura i problemi di stato dei compagni vicini.	V	0	2	3
132	Amicoscudo	Riduce il danno subito dai compagni.	V	0	0	5
133	Sottilguscio	Riduce la Difesa e aumenta la Velocità se colpito.	V	0	1	15
134	Metalpesante	Raddoppia il peso del Pokémon.	V	0	0	5
135	Metalleggero	Dimezza il peso del Pokémon.	V	0	0	5
136	Multisquame	Riduce il danno subito se i PS sono al massimo.	V	0	0	2
137	Velenimpeto	Aumenta l'Attacco se il Pokémon è avvelenato.	V	0	0	1
138	Bruciaimpeto	Aumenta l'Att. Sp. se il Pokémon è scottato.	V	0	0	2
139	Coglibacche	Può ricreare una Bacca utilizzata.	V	0	0	3
140	Telepatia	Prevede ed evita gli attacchi dei compagni.	V	0	2	12
141	Altalena	Aumenta una statistica e ne riduce un'altra.	V	0	0	7

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
142	Copricapo	Non subisce danni causati dalle condizioni meteo.	V	0	5	12
143	Velentocco	Può avvelenare il nemico al solo contatto fisico.	V	0	1	4
144	Rigenergia	Recupera un po' di PS quando viene sostituito.	V	0	3	14
145	Pettinfuori	Evita che la Difesa diminuisca.	V	0	7	4
146	Remasabbia	La Velocità aumenta nelle tempeste di sabbia.	V	0	4	2
147	Splendicute	Resiste più facilmente ai cambiamenti di stato.	V	0	1	3
148	Ponderazione	Se agisce per ultimo, la potenza della mossa sale.	V	0	0	12
149	Illusione	Entra mutato nell'ultimo Pokémon della squadra.	V	2	0	0
150	Sosia	Si trasforma nel Pokémon che ha davanti.	V	0	0	1
151	Intrapasso	Attacca evitando le barriere del nemico.	V	0	2	9
152	Mummia	L'abilità del nemico cambia in Mummia dopo il contatto.	V	2	0	0
153	Arroganza	Aumenta l'Attacco quando manda un nemico KO.	V	0	5	6
154	Giustizia	L'Attacco aumenta se si è colpiti da una mossa buio.	V	4	0	5
155	Paura	Per la paura di certi tipi di mosse la Velocità sale.	V	0	0	11
156	Magispecchio	Riflette al mittente le mosse di stato.	V	0	0	3
157	Mangiaerba	L'Attacco aumenta se si è colpiti da una mossa erba.	V	0	3	8
158	Burla	Dà priorità a mosse che alterano lo stato.	V	2	2	7
159	Silicoforza	Potenzia alcune mosse nelle tempeste di sabbia.	V	1	2	11
160	Spineferrate	Danneggia il bersaglio al contatto fisico.	V	2	0	0
161	Stato Zen	Se in difficoltà, cambia l'aspetto del Pokémon.	V	0	0	1
162	Vittorstella	Aumenta la precisione di tutta la squadra.	V	1	0	0
163	Piroturbina	Neutralizza le abilità che bloccano le mosse.	V	1	0	0
164	Teravolt	Neutralizza le abilità che bloccano le mosse.	V	1	0	0

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
165	Antiproiettile	Il Pokémon è immune alle mosse a base di proiettili e bombe.	VI	0	0	3
166	Prestigiatore	Ruba lo strumento del Pokémon su cui è stata usata una mossa.	VI	0	0	4
167	Mutatipo	Cambia il tipo del Pokémon in quello della mossa usata.	VI	0	0	4
168	Guancegonfie	Fa recuperare PS quando il Pokémon mangia una bacca.	VI	1	2	0
169	Aliraffica	Dà priorità +1 alle mosse di tipo Volante.	VI	0	0	3
170	Fiorvelo	Evita il calo delle statistiche degli alleati di tipo Erba.	VI	3	0	0
171	Simbiosi	Il Pokémon può passare il suo strumento a un alleato.	VI	0	0	3
172	Peloderba	Aumenta la Difesa durante l'effetto di Campo Erboso .	VI	0	0	2
173	Foltopelo	Dimezza il danno degli attacchi fisici subiti.	VI	1	0	0
174	Accendilotta	L'aspetto del Pokémon cambia in base alla modalità di lotta.	VI	1	0	0
175	Aromavelo	Protegge l'utilizzatore e i suoi alleati da Provocazione e Attacalite .	VI	0	0	2
176	Dolcevelo	Impedisce a sé e agli alleati di addormentarsi.	VI	2	0	0
177	Unghiedure	Potenzia le mosse che causano un contatto fisico.	VI	4	0	0
178	Megalancio	Potenzia le mosse "pulsar", Forzasfera e Ondasana .	VI	3	0	0
179	Ferromascella	Aumenta la potenza di mosse che fanno uso di morsi.	VI	2	0	0
180	Pellegelo	Le mosse di tipo Normale diventano di tipo Ghiaccio.	VI	2	0	0
181	Pellefolletto	Le mosse di tipo Normale diventano di tipo Folletto.	VI	1	0	1
182	Viscosità	Riduce la Velocità del Pokémon con cui entra in contatto.	VI	0	0	3
183	Aurafolletto	Potenzia le mosse di tipo Folletto di tutti i Pokémon.	VI	1	0	0
184	Auratetra	Potenzia le mosse di tipo Buio di tutti i Pokémon.	VI	1	0	0
185	Frangiaura	Inverte gli effetti di Aurafolletto e di Auratetra .	VI	1	0	0
186	Amorefiliale	Il Pokémon attacca due volte. Il secondo colpo è più debole.	VI	1	0	0

#	Nome	Descrizione	Generazione	Singola	Doppia	Nascosta
187	Pellecielo	Le mosse di tipo Normale diventano di tipo Volante.	VI	1	0	0
188	Tenacia	Aumenta di due livelli l' Attacco Speciale se cala una statistica.	VI	0	7	1