



# BESTI ARIO



# ***POKETHULU***

**EN ESTE LIBRO ENCONTRARÉIS  
THULHUS, ENTRENADORAS Y  
DEMÁS BAZOFIA DEL REINO.**

**SIEMPRE PUEDES CREAR A LOS  
TUYOS. TAMPOCO SIGAS TODO AL  
PIE DE LA LETRA. CADA CUAL SU  
CAMPAÑA Y CADA CUAL SUS  
VAINAS.**

**AHORA A DISFRUTAR DE LA  
CAMPAÑA**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: MARTA LANDA**

**EDAD: 8**

**PUEBLO NATAL: LA COMARCA**

**ASPECTO: EN DESCOMPOSICIÓN**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 4**

**ED. FISICA: 6**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 4**

**RATERÍA: 2**

**CHÁCHARA: 8**

---

**NOTAS: MUY MUY PESADA**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: ARGUÑALILLO**

**EDAD: 17**

**PUEBLO NATAL: LA COMARCA**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 10**

**ED. FISICA: 4**

**CON. POKETHULHU: 7**

**CORDURA: 1**

**RATERÍA: 9**

**CHÁCHARA: 1**

---

**NOTAS: LLEVA PINCHO +1 EN PUÑOS**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: CAMPODIO**

**EDAD: 80**

**PUEBLO NATAL: LA COMARCA**

**ASPECTO: PEGAJOSA**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 2**

**ED. FISICA: 1**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 1**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 11**

---

**NOTAS: SOLAMENTE QUIERE HABLAR DE  
SUS AVENTURAS**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: ANTORCHA**

**EDAD: 2**

**PUEBLO NATAL: LA COMARCA**

**ASPECTO: GÉLIDO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 1**

**ED. FISICA: 1**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 10**

**RATERÍA: 10**

**CHÁCHARA: 2**

---

**NOTAS: LUCHA SIN HABLAR, PERO ES FUERTE DE COJONES**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: ANTORCHA**

**EDAD: 2**

**PUEBLO NATAL: LA COMARCA**

**ASPECTO: GÉLIDO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 1**

**ED. FISICA: 1**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 10**

**RATERÍA: 10**

**CHÁCHARA: 2**

---

**NOTAS: LUCHA SIN HABLAR, PERO ES FUERTE DE COJONES**



# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: PIXI**

**EDAD: 12**

**PUEBLO NATAL: CIUDAD FEUDAL**

**ASPECTO: GÉLIDO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 6**

**ED. FISICA: 8**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 6**

**CHÁCHARA: 5**

.....  
**NOTAS: ES UN GUARRO Y ATACA CON SU POKTHULU**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: RIXI**

**EDAD: 12**

**PUEBLO NATAL: CIUDAD FEUDAL**

**ASPECTO: LUMINISCENTE**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 6**

**ED. FISICA: 8**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 6**

**CHÁCHARA: 5**

.....  
**NOTAS: ODIA A SU HERMANO PIXI Y SI LE  
CONVENCES LO MATA A GOLPES**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: CRISTIAN**

**EDAD: 9**

**PUEBLO NATAL: CIUDAD FEUDAL**

**ASPECTO: FORMA DE PEZ**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 2**

**ED. FISICA: 2**

**CON. POKETHULHU: 12**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 10**

---

**NOTAS: TEAM CRISTIANO**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: SACRILEGI**

**EDAD: 9**

**PUEBLO NATAL: CIUDAD FEUDAL**

**ASPECTO: PEGAJOSO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 2**

**ED. FISICA: 2**

**CON. POKETHULHU: 12**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 10**

---

**NOTAS: TEAM CRISTIANO**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: LIDER**

**EDAD: 13**

**PUEBLO NATAL: CIUDAD FEUDAL**

**ASPECTO: PEGAJOSO Y GELIDO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 9**

**ED. FISICA: 6**

**CON. POKETHULHU: 3**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 8**

---

**NOTAS: IMPOSIBLE NEGOCIAR, DIRÁ DE QUE VAYAS AL GYM ABANDONAO**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: PINTAMONAS**

**EDAD: 33**

**PUEBLO NATAL: GYM ABANDONAO**

**ASPECTO: FUNGOIDEO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 9**

**ED. FISICA: 2**

**CON. POKETHULHU: 1**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 11**

**CHÁCHARA: 5**

---

**NOTAS: VA A INTENTAR DAR EL PALO Y  
ROBAR POKETHULHU**

# ENTRENADORES

**NOMBRE: PASAMONTAÑAS      EDAD: 17**

**PUEBLO NATAL: GYM ABANDONAO**

**ASPECTO: GÉLIDO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 7**

**ED. FISICA: 7**

**CON. POKETHULHU: 7**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 4**

---

**NOTAS: SI LE GANAS TE DIRÁ DE IR AL  
ACANTILADO FRÍO PARA VACILAR**

# **ENTRENADORES**

**NOMBRE: JESUS**

**EDAD: 39**

**PUEBLO NATAL: PUERTO COPACABANA**

**ASPECTO: TODO**

← **HABILIDADES** ←

**NIVEL DE NOTAS: 1**

**ED. FISICA: 10**

**CON. POKETHULHU: 10**

**CORDURA: 3**

**RATERÍA: 1**

**CHÁCHARA: 4**

---

**NOTAS: UN CHAPÓN ES LO QUE ES. NO USA  
POKEMONS. SOLO REPARTE HOSTIAS**



# POKETHULHU

**NOMBRE: RATAKID**

**FUERZA: 2**

**VELOCIDAD: 6**

**PN. DAÑO: 1**

**ASPECTO: LUMINISCENTE**

**DEBILIDAD: FUNGOIDO**

## ← **ATAQUES** ←

**GRITO: 2 DADOS (ASUSTAR)**

**LANZAR RATÓN: 2 DADOS (HERIR)**

**TIRAR CABLE: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS:**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: PIJOTO**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 7**

**PN. DAÑO: 2**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

← **ATAQUES** ←

**GRITO: 1 DADOS (ASUSTAR)**

**PAGAR MATON: 3 DADOS (HERIR) (1 VEZ)**

**UBER:: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SI VE QUE ERES POBRE RECIBE +1  
DE FUERZA Y DAÑO**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: PIJOTO**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 7**

**PN. DAÑO: 2**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

← **ATAQUES** ←

**GRITO: 1 DADO (ASUSTAR)**

**PAGAR MATON: 3 DADOS (HERIR) (1 VEZ)**

**UBER:: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SI VE QUE ERES POBRE RECIBE +1  
DE FUERZA Y DAÑO**

# POKETHULHU

**NOMBRE: DINOQUEEN**

**FUERZA: 2**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 3**

**ASPECTO: FUNGOIDEO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

## ← **ATAQUES** ←

**LANZAR LAZO: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**TACONAZO: 1 DADO (HERIR)**

**FINTA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS:**

# POKETHULHU

**NOMBRE: DINOKING**

**FUERZA: 2**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 3**

**ASPECTO: FUNGOIDEO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

← **ATAQUES** ←

**LANZAR LAZO: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**PUÑETAZO:: 1 DADO (HERIR)**

**FINTA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS:**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: MEAO**

**FUERZA: 3**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 3**

**ASPECTO: FUNGOIDEO**

**DEBILIDAD: ESCAMOSO**

← **ATAQUES** ←

**MIMOS: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**ZARPAZO: 2 DADO (HERIR)**

**CORRER NINJA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

**ACECHAR: 1 DADO (ASUSTAR)**

---

**NOTAS: SI CAES EN SUS MIMOS TIENES -1  
EN LA TIRADA PARA SALIR**

# POKETHULHU

**NOMBRE: PERSIANA**

**FUERZA: 4**

**VELOCIDAD: 2**

**PN. DAÑO: 5**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: TODO**

## ← **ATAQUES** ←

**CAERSE: 1 DADO (HERIR) (SOLO UNA VEZ)**

**ABRIR Y CERRAR: 5 DADOS (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: EL ATAQUE HACE +2 DE DAÑO**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: CUBO**

**FUERZA: 3**

**VELOCIDAD: 2**

**PN. DAÑO: 7**

**ASPECTO: NO EUCLIDEO**

**DEBILIDAD: ESCAMOSO, DESCOMPOSICIÓN**

← **ATAQUES** ←

**ENCERRAR: 3 DADOS (ATRAPAR)**

**GOLPEAR: 2 DADO (HERIR)**

---

**NOTAS: ES UN CUBO**



# POKETHULHU

**NOMBRE: CAPULLO**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 4**

**PN. DAÑO: 7**

**ASPECTO: EN DESCOMPOSICIÓN**

**DEBILIDAD: TODO**

← **ATAQUES** ←

**INSULTO: 1 DADO (ATRAPAR)**

**GOLPE: 1 DADO (HERIR)**

**COBARDE: 3 DADOS (ESQUIVAR)**

.....  
**NOTAS: SI TIENES 6 DE CHÁCARA  
AUMENTA +1 EN TODO**

# POKETHULHU

**NOMBRE: PONYX**

**FUERZA: 6**

**VELOCIDAD: 2**

**PN. DAÑO: 4**

**ASPECTO: FUNGOIDEO**

**DEBILIDAD: PEGAJOSO**

← **ATAQUES** ←

**CURA: 1 DADOS (GANA 1 VIDA)**

**MIMOS: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**CORNADA: 3 DADO (HERIR)**

---

**NOTAS: ES UN CUBO**

# POKETHULHU

**NOMBRE: GEODUDA**

**FUERZA: 4**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 7**

**ASPECTO: LUMINISCENTE**

**DEBILIDAD: GÉLIDO**

## ← **ATAQUES** ←

**PREGUNTA: 3 DADOS (ATRAPAR) (1 VEZ)**

**CHAPÓN: 1 DADO (HERIR)**

**CAER EN DUDA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

**HABLAR DEL FUTURO: 1 DADO (ASUSTAR)**

---

**NOTAS: SI CONTESTAS A SUS PREGUNTAS  
SUMA 1 DADO A CADA TIRADA SUYA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: METAPEDSO**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 10**

**ASPECTO: LUMINISCENTE, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: GÉLIDO**

← **ATAQUES** ←

**CONECTAR: 1 DADO (ATRAPAR) (1 VEZ)**

**FACEBOOK: 5 DADOS (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SI LE QUITAS LA CONEXIÓN A  
INTERNET MUERE AUTOMÁTICO**

# POKETHULHU

**NOMBRE: BEEFDRILL**

**FUERZA: 5**

**VELOCIDAD: 3**

**PN. DAÑO: 5**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

## ← **ATAQUES** ←

**PINCHO: 2 DADOS (HERIR) (+1 DAÑO)**

**ESQUIVE: 2 DADOS (ESQUIVAR)**

**AMENAZA: 2 DADOS (ASUSTAR)**

---

**NOTAS: VA EN GRUPO, MEJOR HUIR**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: ARCANGEL**

**FUERZA: 5**

**VELOCIDAD: 3**

**PN. DAÑO: 4**

**ASPECTO: LUMINISCENTE, DESCOMPON.**

**DEBILIDAD: GÉLIDO**

## **← ATAQUES ←**

**LUZ OSCURA: 3 DADOS (HERIR) (DESCOMP)**

**FUEGO: 2 DADO (HERIR) (LUMI)**

**ECHAR A VOLAR: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: ODIA A LOS CRISTIANOS 1 DADO  
MÁS SI ESTÁ SU PRESENCIA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: HUEVO CUTE**

**FUERZA: 2**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 4**

**ASPECTO: PEGAJOSO, FUNGOIDEO**

**DEBILIDAD: ESCAMOSO, DESCOMPOSICION**

## **← ATAQUES ←**

**ABRAZITO: 2 DADOS (HERIR) (PEGAJOSO)**

**CARA SUSTO: 2 DADO (ASUSTAR)**

**BESITOS: 1 DADO (HERIR) (FUNGOIDEO)**

.....  
**NOTAS: SI LO CAPTURAS +1 EN  
CHACHARA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: ODISEA**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 3**

**PN. DAÑO: 7**

**ASPECTO: DESCOMPOSICION, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: FORMA DE PEZ**

← **ATAQUES** ←

**FUMADON: 3 DADOS (ATRAPAR)**

**LANZAR UNA FLOR: 1 DADO (HERIR) (ESCA)**

**RITUAL RARO: 1 DADO (ASUSTAR)**

.....

**NOTAS: QUE NO LE PILLE LA POLICÍA**



# POKETHULHU

**NOMBRE: SNIPER**

**FUERZA: 6**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 5**

**ASPECTO: GÉLIDO**

**DEBILIDAD: PEGAJOSO**

← **ATAQUES** ←

**DISPARO: 1 DADO (HERIR)**

**HEADSHOT: 5 DADOS (HERIR) (UNA VEZ)**

---

**NOTAS: ATACA SIEMPRE PRIMERO**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: HAKUNAMATATA FUERZA: 4**

**VELOCIDAD: 4 PN. DAÑO: 4**

**ASPECTO: PEGAJOSO, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICIÓN**

## **← ATAQUES ←**

**ABRAZO: 3 DADOS (ATRAPAR)**

**TORPEZA: 2 DADOS (HERIR)**

**BAILECITO: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SI LE DICES COSAS FEAS BAJA 1  
DADO CADA TIRADA :(**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: EJECUTOR**

**FUERZA: 8**

**VELOCIDAD: 3**

**PN. DAÑO: 1**

**ASPECTO: EN DESCOMPOSICIÓN**

**DEBILIDAD: LUMINISCENTE**

← **ATAQUES** ←

**EJECUCIÓN: 2 DADO (HERIR)**

**VOLTERETA: 2 DADOS (ESQUIVAR)**

**AMENAZA: 2 DADOS (ASUSTAR)**

.....  
**NOTAS: SI ELIMINA UN POKETHULHU  
GANA 1 DADO EN CADA TIRADA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: HUNTER**

**FUERZA: 2**

**VELOCIDAD: 6**

**PN. DAÑO: 5**

**ASPECTO: LUMINISCENTE, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: CARA DE PEZ**

## **← ATAQUES ←**

**PUÑAL: 2 DADOS (HERIR) (LUMINISCEN)**

**ARCO: 1 DADO (HERIR) (ESCAMOSO)**

**VOLTERETA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

**ATAQUE FURTIVO: 1 DADO (ASUSTAR)**

.....  
**NOTAS: PARA HACERLE DAÑO DEBE SER  
ATRAPADO ANTES**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: GRIMA**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 1**

**ASPECTO: DESCOMPOSICIÓN, CARA PEZ**

**DEBILIDAD: NINGUNA**

## **← ATAQUES ←**

**FOTO INSTA: 1 DADO (ATRAPAR) (PEZ)**

**CHAPÓN: 1 DADO (HERIR) (DESCOMP)**

**AMBIGUO: 1 DADO (ESQUIVAR)**

**SER FACHA: 1 DADO (ASUSTAR) (DESCO)**

---

**NOTAS: GANA +2 PN DAÑO SI ES  
CONTROLADO POR UN FACHA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: MACHITO**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 1**

**ASPECTO: NINGUNO**

**DEBILIDAD: TODO**

← **ATAQUES** ←

**LLORAR: 1 DADO (HERIR)**

**DENUNCIA FALSA: 3 DADOS (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: OS PROMETO QUE SOLO ESTÁ  
PARA MOLESTAR, NO SIRVE PA NA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: SANSHREK**

**FUERZA: 5**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 9**

**ASPECTO: PEGAJOSO, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: FUNGOIDEO**

## **← ATAQUES ←**

**AGARRE: 3 DADOS (ATRAPAR) (PEGAJO)**

**PUÑETAZO: 2 DADOS (HERIR) (ESCAMO)**

**GIRO DE CADERA: 1 DADO (ESQUIVAR)**

**RUGE YA: 2 DADOS (ASUSTAR) (ESCAMO)**

---

**NOTAS: POKETHULHU LEGENDARIO. ES MUY DIFICIL QUE SALGA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: DRAGONCITE      FUERZA: 6**

**VELOCIDAD: 5              PN. DAÑO: 8**

**ASPECTO: CARA DE PEZ, ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICION**

## **←      ATAQUES      ←**

**COLETAZO: 1 DADO (ATRAPAR) (ESCAMO)**

**MORDISCO: 3 DADOS (HERIR) (ESCAMO)**

**OLA: 2 DADOS (HERIR) (CARA PEZ)**

---

**NOTAS: NO SE PUEDE CAPTURAR. SI LE  
GANAS TE AYUDA A LLEGAR A LA CUEVA**



# **POKETHULHU**

**NOMBRE: MAGICARP**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 1**

**PN. DAÑO: 3**

**ASPECTO: CARA DE PEZ**

**DEBILIDAD: PEGAJOSO, FUNGOIDEO**

← **ATAQUES** ←

**PARTIDITA: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**LANZA CARTA: 1 DADO (HERIR)**

---

**NOTAS: LE FLIPAN LAS MAGIC. NO HACE NADA MÁS QUE JUGAR. AL ATACAR HAY QUE DIVIDIR EL RESULTADO ENTRE 2**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: ESTRE. NINJA**

**FUERZA: 5**

**VELOCIDAD: 6**

**PN. DAÑO: 1**

**ASPECTO: ESCAMOSO**

**DEBILIDAD: GÉLIDO**

← **ATAQUES** ←

**CHOQUE: 2 DADOS (HERIR)**

**MOVERSE: 1 DADO (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SUELEN ATACAR Y DESAPARECER.  
SON ESTRELLAS NINJAS**

# POKETHULHU

**NOMBRE: ZUMBA**

**FUERZA: 1**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 6**

**ASPECTO: NO EUCLIDEO**

**DEBILIDAD: EN DESCOMPOSICION**

← **ATAQUES** ←

**VEN A BAILAR: 2 DADOS (ATRAPAR)**

**CANSANCIO: 1 DADO (HERIR)**

**ZUMBA: 3 DADOS (ESQUIVAR)**

---

**NOTAS: SI CAES EN EL BAILE PIERDES 1  
VIDA POR TURNO AUTOMATICAMENTE**

# POKETHULHU

**NOMBRE: LLAMARADOS      FUERZA: 6**  
**VELOCIDAD: 4              PN. DAÑO: 10**  
**ASPECTO: PEZ, ESCAMOSO**  
**DEBILIDAD: NO EUCLIDEO**

## ← **ATAQUES** ←

**GRITO: 1 DADO (LLAMAR A SU CLON)**  
**LLAMARADA: 2 DADOS (HERIR) (ESCAM)**  
**ALETEO: 1 DADO (ESQUIVAR) (PEZ)**  
**OLA ENORME: 4 DADOS (HERIR) (PEZ)**

---

**NOTAS: ES LEGENDARIO. SI LLAMA A SU CLON SERÁN DOS IGUALES EN LA PELEA**

# **POKETHULHU**

**NOMBRE: PIKACHULHU**

**FUERZA: 6**

**VELOCIDAD: 5**

**PN. DAÑO: 10**

**ASPECTO: EN DESCOMPOSICION**

**DEBILIDAD: NO EUCLIDEO**

## **← ATAQUES ←**

**PIKA: 3 DADOS (ATRAPAR)**

**PIKA PIKA: 3 DADOS (HERIR)**

**PIKAA: 3 DADOS (ESQUIVAR)**

**PIKAAAA: 3 DADOS (ASUSTAR) (**

---

**NOTAS: ES LEGENDARIO. HAY QUE  
MATARLO SI O SI**

# *POKETHULHU*

**ESTE BESTIARIO PUEDES USARLO PARA  
TODAS LAS AVENTURAS QUE DESEES. ES  
LA PRIMERA EDICIÓN DE POKETHULHUS.  
PODEÍS CAMBIAR LO QUE QUERÁIS,  
AÑADIR LO QUE DESEEIS Y HACER NUEVOS  
BESTIARIOS PARA QUE SIGAN HACIENDO  
PARTIDAS MÁS EPICAS Y CON  
DIFERENTES PNJS Y POKETHULHUS.  
DISFRUTAD DEL JUEGO Y DE LA CREACIÓN.  
A POR LOS LEGENDARIOS**



4

HAZTE  
CON  
TODOS