

バクフーン

No.157 タイプ：ほのお

特性：もうか

入手可能ソフト：ポケモンコロシウム/XD/エメラルド/ハートゴールド/ソウルシルバー

炎の御三家	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
バクフーン	78	84	78	109	85	100
リザードン	78	84	78	109	85	100
バシャーモ	80	120	70	110	70	80
ゴウカザル	76	104	71	104	71	108

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) みず/じめん/いわ

いまひとつ(1/2) ほのお/くさ/こおり/むし/はがね

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

雑談しやがれ

予定されている夢特性は **もらいび**。

恐らく歴代炎御三家の中で最も敬遠される特性ではなからうか。

鉄の拳とどっこいどっこいかな

リザードンとバシャーモが優遇されすぎて見劣りしてしまうが成功すりゃ常時猛火発動状態なわけだし噴火と猛火の相性の悪さも考えればこれもありかと。

全 現段階じゃあ鉄の拳がぶっちぎりの最弱。

優秀なもうかあるのに、わざわざトレースで止まるもらいび使うか？って話だな。

貰い火の効果が炎技受けると特攻一段階上がるに変更されてればまだよかったのにね。呼び水や避雷針とかが大幅強化されたんだから貰い火だって同じ方向性の仕様変更してもよかったのに...

一応貰い火は物理特殊問わないというメリットはあるがな。まあ使いづらさは否めない...

ほら、**両刀種族値(笑)の貰い火君**がびよんびよん跳ねてます！

×2 貰い火は避雷針じゃなくて蓄電にあたるからなあ

それは仕方ない

一番 まだ解禁されてないんだろ？

今度別のボール(できればマスポ)に入ったコロシウム産バクフーンで飛び込んでくれる勇者いないかな...

第五世代でまさかの物理雷技(ワイルドボルト)習得。

水タイプへの牽制になるのか！？

第四世代の時点で雷パンチ覚えてたから問題ない。ん？火力不足？アークコナーイ

こっそりしぜんのちからを習得。草以外で使えるのはコイツ他**二名**のみ。
みんな地震が使えるからランダムではいらぬ技だが他のコロシウムで戦えるなら使えるかも。

PPは地震の倍で不意打ちもスカせるから結構優秀なんじゃないか？バクフーンには挑発飛んでこないだろうし

GBAでの入手は容易では無い(コロシウム：ED後にスナッチ XD：バトル山100人抜き Em：凶鑑完成)
が、ダイパではWi-Fiによる通信が可能なので、持ってる人に交換してもらるのが一番手っ取り早い。

ご存知、噴火使い。
御三家の先代である**リザードン**と全く同じステータスを持つ。
ふんかを遺伝していなくても、Lv50までにふんかを覚えることは可能。
ヒノアラシのまま進化させずにLv49まで上げ、ふんかを覚えると同時にマグマラシに進化させる。
そのままLvを上げてバクフーンに進化すれば、ギリギリだがLv50噴火バクフーンが完成する。
進化していたらLv50には間に合わないので諦めよう。

そういや、ポケサンのプラチナバトルでしょこたんが出してきたバクフーンも、レベル50で噴火を覚えてたね。

性格補正無しの252振り瓦割りですぶといハピ三確、カビゴンに至っては四確・・・二刀は無理注意としてこいつの特殊型はハピ以前にブースターで止まります。

一応どろかけがあるね だけど威力20じゃどうにもならん...60 いやせめて40は欲しかった所だ

どろかけはテクニシャンですら活用されないネタ技だが、逆に言えば無双できる可能性を秘めている、ロマンあふれる技なのだよ。

ちなみに自分はカモネギに覚えさせているが、無双したことはありません。あしからず。

あなたのロマンに全俺が泣いた

アニメでは番外編主人公の相棒として設定されている為か、他の御三家やマグマラシと比べて極端に少なくゲスト出演は僅かに二度

「ライコウ雷の伝説」な、序盤にヒロインのマリナとバトルした際、相手のアリゲイツが放った水鉄砲に突っ込むよう指示を受けていた。

かわせだのよけるだの無茶ぶりが多い本編と比べて、ある意味では原作に忠実かもしれん。

だが現実的に考えたら自ポケを敵の攻撃に当たるままにさせておく道理はないよな。
あくまでゲームだからよけるかわすができないのであり、アニメで回避行動一切ナシだったら逆に不自然だと思う。

非常に同意。それを考えないでアニメ批判してるやつ見ると非常に腹が立つ。いやまあ必中技くらいは妥協してもいいがw

その必中のつばめがえしすらかわせ！でかわしてるからかわせ最強wwとネタにされてる部

分があるからなw

でもそれはゲームの仕様が悪いと思うよ。電撃波とかスピードスターはホーミング機能があるとして（原理は知らん）物理的に攻撃する技で

絶対当てられるとか意味不明だしアニメじゃそれだけ指示してりゃ勝てるわけだろ。燕返しは威力の問題でゲームじゃそんなに強い技ではないけれど、

この仕様は不自然だというアニメスタッフの主張なんだよきっと。

「アニメじゃそれだけ指示してりゃかてるわけだろ」とかまさに「かわせ！」そのものじゃないか。そんな漠然とした指示で攻撃の八割かわせるんだしそれこそ意味不明だろ。

アニメを擁護したいのはわかるけど「ゲーム版が現実的に考えたらおかしい！アニメが正しい！」なんて言うもんじゃないぞ。

てか実際ドラゴンダイブがなぜかアニメ版だと絶対にかわせない技扱いだからまさに「それだけ指示してりゃ勝てる」になってるから、燕返しをかわせるのはただ単にアニメスタッフが原作再現するつもりがないだけだろ。

そもそも「かわせ」のツッコミどころは「原作には無い」よりも「んな漠然とした指示でできたら苦労しない」ってところだろ。んなもん野球で「アウトになるな」って指示するようなものだ

後、「自ポケを敵の攻撃に当たるままにさせておく道理は無い」って意見も出てるけど、そもそも「かわせ」なんて漠然とした指示ださずとも生き物だったら普通に攻撃かわそうとするからツッコミどころが違う

ポケスペとかだとわざわざトレーナーが「かわせ」なんて言わなくて(まれに出してるけど)もほとんどの場合ポケモンが自分から攻撃をキッチリかわしてるぞ？

DPで大爆発覚えると思ったのになあ

そこまでバクーダを虐めたいのか

御三家を優遇にしちゃいけないのか

金銀の時アイアンテールを覚えられたんだけど、尻尾ないよね・・・

たぶん、恐ろしく短いだけでバクフーン自身は尻尾だと思ってるんだよ。WW こんなギザギザが尻尾に違いない。

むしろ今は覚えられないことの方が驚きだな。公式がこいつに尻尾がないことを認めたらってことだろ？バクフーン加印ス

リメイクでは覚えられるといいな・・・。

どうでもいいがどう聞いても「ゴローン」と鳴き声がかぶっている。

ゴローン「じゃうんじゃうーん」バクフーン「ばぐふあああんぶうん」

文字に起こしてみると全然だが耳で聞くと何か似てるよな。

ルギアとも微妙に似てると思わない？ テンションは全然違うけどw

HGS Sにてじんつうりきをタマゴから新たに覚えられるように。

これで若干特殊技の攻撃範囲が広まった。

でもバクフーンにエスパー技っているか・・・？

ニョロボンやゴウカザルやハリテヤマ等炎技が効きにくい相手に使えるし、

それに安定した命中率で怯みも狙えるので十分許容範囲だと思う。

HGSSのTVCMにて

ハートゴールド、ソールシルバーをどう思いますか。

一般人「昔と違って戦略を考えて、技の正しい使い方を覚えたんです。例えばにほんばれやるとソーラービームを一発で打てるんですよ。バクフーン水に弱いんで（以下メモリーの都合で省略）」

このときソーラービームをキングドラに打ってて吹いた人拳手。

よう俺

まあキングドラ相手ならソラビしかないけどそれでももう少し別のポケモン用意しろって話だな

馬鹿野郎、めざパと自然の恵みがあるじゃないか！

めざパ龍ってそれこそネタだけだな。

一番上の人だが1:35でいつでも見れるようになった。

小学生時代、金版におけるこいつのポーズが学校で流行していた。

案外変なポーズだよな。

それよりHGSSの動きにビックリしたわ

ダイパのやたらモゾモゾ動くやつも。

公式絵ではカッコイイのにドット絵になると微妙な感じになるヤツいるよな...

×6笑ってしまった。でも、もしCMでめざパ氷で確一調整だとか3V粘りましたとか言ったらさらにやばかった。

いやめざパ氷でグドラ確一は無理だろ・・・せめて龍でw

HGSS環境だと3Vは易しめだからいい宣伝になるんじゃない？消防には何言ってるか分からんっぽいけど

しかしな、バトルフロンティアのとあるゲーマーは言いました。「生まれつきの素質にこだわるトレーナーもいるけどどうぐやくすりだって使い方次第でそのポケモンの才能を大きく伸ばしてくれるんだよ」

ようするにイイ個体が出やすいだなんていう宣伝はしちゃいけないんだな。今回は、多分ねちなみに俺はその近くの山男はなのだがw

トカゲは空を飛び、**鳥**と**猿**は格闘家に転向するなど

他の連中はそろいもそろって単炎を止める中、ただ炎タイプであり続けた一途なヤマアラシさん

実質的な炎タイプ最強技である噴火を唯一使える炎御三家なのは当然であろう

そういえば最終進化系でもみんな単タイプなのはジョウト御三家だけなんだよな。初代はトカゲとカエル、ルサは鶏と両生類、シンオウはみんな複合タイプだから。

更に**五世代の豚**はマワシつけちゃったしな。他の連中は単タイプを貫いたのに、最終進化系が全部単タイプはジョウト組だけなのは変わらず。

リメイクされた公式絵のヒノアラシの目付きが気に入らない人は結構いると信じたいあの吊り目が可愛かったのに...

なんという俺・・・あのツンっとした感じが良かったんだよなあ

確かに今までの目つきの方が良いけど、笑ってる目も可愛いからなんとも言えない...

半ばネタでねむねご輝石マグマラシを作ってみたら、

想像以上に可愛くて笑ったw

4世代から可愛い子だとは思ってたけど、5世代でさらに磨きがかかったと思う。

皆も使ってみ?

マグマラシかわいいよマグマラシ

金銀の時はこいつで進化止めてしまった。

旧世代でタスキ型使ってたけどなかなか活躍してくれたぞ。

ちなみに輝石マグマラシの実質種族値(素の値は防御58、特防65)

HP 攻撃 防御 特攻 特防 素早

輝石マグマラシ	58	64	97	80	107	80	無振り
			113		123		全振り

マグマラシ防御特化[H165×B181]=29865 特防特化[H165×D192]=31680

cf)ウインディ耐久特化[H197×BorD145]=28565 ブースター特防特化[H172×D178]=30616

最近流行りの耐久ウインディや特殊耐久が有名なブースターよりも硬くなるぞ!

回復方法が眠るしかないのがネックか。猛火よりも夢特性の貰い火の方が使えそうだが、寝言と両立できないのが痛い。

書いたものだが、俺もHD振りのねむるねごとふんえんめざパ(水)で運用してみたんだわ。

まあ、炎受けとしてはそこそこやれるけど、微妙……。同じく好きで作ったジャノビーは驚くほど活躍するのに、少し残念。

後、マグマラシの耐久は物理特化=29947.5、特殊特化=31680。多分それ、補正含まれてない値かと

うわすまん、補正忘れてたorz 指摘サンクス、考察もまとめて訂正しとく。

輝石の計算って表示ステータスの小数点以下は切り捨てるって聞いたんだけど、どっちが正しいんだろう? 検索しても見つからん...

輝石ジャノビーもリーフィアの防御並みらしいからな、随分硬くなるもんだな...

ちなみに御三家の話題からは外れるが**ロコン**に輝石持たせてD特化させると控えめC252水口トムのドロポンを一発耐えられる耐久になる。

H38D65なので無論マグマラシよりも耐久は下。でも等倍特殊じゃまず一発で落ちない硬さ。きせきのちからってすげー!

第五世代で**穴掘りシモン**が堂々の参戦を果たして狂喜したのは俺だけではないはず

これから毎日こだわりメガネ持たせて「雑魚アすっこんでろオオオ」やろうぜ?

なるほど。砂嵐状態じゃなきゃ瞬殺できるな

こいつのBWの手の形と腰の動きを見てたらなんだか変な気分になった

進化前がヒノ「アラシ」ってことで、見出しを嵐出演の某番組風にした。問題あったら消し

てください。

- バクフーン
 - 雑談しやがれ
 - ネタ型考察しやがれ
 - サトシ型 (マグマラシ)
 - ヒカリ型 (マグマラシ)
 - ケンタ型
 - ライバル型(金銀)
 - 物理型
 - アニキ型
 - まさかのトリパ型
 - おにびまるころ型
 - 究極のみがヤタ型
 - 超火力型
 - 超火力型 2
 - 配布エンテイ型
 - ファクトリーにいた両刀型
 - もうひとつのみがヤタロマン型
 - 敢えてのマグマラシ (アタッカー) 型
 - スカーフ型
 - エース型
 - 物理耐久型
 - ねむねご噴火型
 - 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - タマゴ技
 - 教え技
 - その他
 - 遺伝
-

ネタ型考察しやがれ

サトシ型（マグマラシ）

性格：おくびょう、のんき。進化後はゆうかん？

努力値：ゲットしてからいろんなポケ倒しまくっているから適当振り

技：かえんほうしゃ、えんまく、スピードスター、でんこうせっか、たいあたり

DPでの使用技：かえんほうしゃ、かえんぐるま、ふんか、つばめがえし

ヒワダタウン近くに生息していた。

初めは背中「やる気の炎」がなかなか出せず、火炎放射を使うのも一苦労であったが、特訓によって克服。

その後はジム戦でピカチュウを負かした**ストライク**とか**ハガネール**とか**ゴース**を倒していく。

でも**切り札**や**ゴウカザル**に比べるとあまりいい評判を聞かないのはなんでだろう？

声優はタケシやソーナンスと同じうえだゆうじ。

DPでの再登場でまさかの進化。

進化して噴火を覚え、その後のナオシ戦ではつばめ返しも使用。

しかしシンオウリーグではナオシ戦だけで、その後は出番なし。

ベイリーフやワニノコやヘイガニなど、出場しなかった大勢よりはマシと思うべきか...

ヒカリ型（マグマラシ）

性格：いじっぱり？ ヒカリには素直

努力値：ジャンプに全振り

技：かえんぐるま、スピードスター、えんまく、ふんか

ヒカリがコトネから貰ったタマゴから産まれたヒノアラシ。

産まれたばかりなのに驚異のジャンプ力を誇る。

練習でサトシのハヤシガメが本気じゃないとはいえ、

タワータイクーンのドサイドンを後一步まで追い込んだハヤシガメ相手にいい勝負。

声優はシンジやムクバードやブイゼルの古島清孝。

DP特別編でマグマラシに進化し、サトシのマグマラシと同様に噴火を覚える。

かつてはコートスがオーバーヒート標準装備みたいな事があったが、

ヒノアラシが進化したら噴火を覚えるのが当然なのだろうか。

生まれた直後からポッチャマとは滅茶苦茶仲が悪く、シンオウの旅が終わった後も喧嘩している。

ポッチャマとヒノアラシのどちらがムカついたかは個人の好みによる。

マグマラシに進化後はどうなのだろうか。

タッグバトルの回ではチコリータの葉っぱカッター、ワニノコのアクアテール、アリゲイツのハイドロポンプを受けても倒れないほどのタフさを見せる。

マンムーとのコンビ「フレイムアイス」ではウララのポイントを一気に奪った・・・が、あまりに劇的すぎる逆転劇に八百長疑惑すら感じたのは俺だけか。

ウララ戦ではよくある事。

前回のガバイト戦の時もそうだった。

むしろラスト三十秒が異様に長かったと思うんだが

個人的に度肝を抜かれたのは、フレイムアイスが「ファイアブリザード」とか「クロスファイア」的な炎と氷の素晴らしいコントラストの技なのかと思ったら、氷の青+炎の赤が混ざって**紫の炎と氷**とは、冗談抜きでヒノアラシがイナズマイレブンのエイリア石に飲み込まれたように見えたわw

ケンタ型

性格：ゆうかんorがんばりや

努力値：特攻252 素早さ252

持ち物：任せる

技：かえんほうしゃ、かえんぐるま、でんこうせっか

2001年の年末特番「ライコウ雷の伝説」の主人公・ケンタの最初のポケモン。
攻撃一本槍のバトルスタイルで、マリナのアリゲイツの水鉄砲にも正面から突っ込む。
声優は千葉進歩。

ライバル型(金銀)

性別：

Lv：50

性格・努力値：適当でよし

持ち物：なし

技：かえんぐるま/ひのこ/スピードスター/えんまく

第二世代ライバルの使うバクフーンがこれ。

Lv60なら火炎放射を使えたのにレベル50止まりなのも問題。

旅パで大文字を使いたくないのはわかるが、炎のパンチと雷パンチを切ってひのこなんぞを覚えさせた真意って一体・・・

というか、あのパーティでどうやって殿堂入りすればいいのやら・・・

リメイクではかえんほうしゃ/スピードスター/ころがる/えんまくという構成。
相変わらず酷いような気もするが、旅パなのでせいぜいこの程度だろう。

物理型

性格：せっかちorむじゃき

努力値：攻撃252 素早さ252 HPor特攻6

持ち物：いのちのたまや達人の帯など

技：フレアドライブ/いわただれ/じしん/かみなりパンチ/でんこうせっか/けたぐりorきあいパンチorかわらわり/とおぼえ/みがわり/ワイルドボルト

リザードンと違って積めないけどな...具体的な標的って誰なんだ？

まず意表は突ける、噴火を受けに来たハピナスをフレアドライブで返り討ちにするとか遠吠えを忘れないであげて下さい

日本晴れでハチマキ持たせたら交代で出て来たハピとか結構潰せそう。カビは無理っぽい。ダブルの話になるけど、チェリム隣にいたらかなり強力になりそう。

カビならけたぐりで一矢報いることはできる。マンダはどう足掻いても無理

フレアドライブと雷パンチの同時習得が不可能な点には注意。攻撃範囲ががた落ち...

その場合はオバヒか噴火を入れればいかと、ウインディとの差別点は地震かな

一応プラチナで雷パンチが教え技で再登場したから両立可能になったけどそれでも猿やバシャーモの劣化になることには変わらないか
だからネタなんだけど

とおぼえは？

これネタにしておくには勿体無いぐらい強いと思う。

見せ合いで相手にランターンやキュウコンがいたら、ほぼ確実に交換読みで地震が刺さる。

ワイルドボルト習得で若干使いやすくなったか？

特殊技のはずのオバヒがあったので削除。あとワイボル追加

ついに物理型が本家にのってしまった。

ただ向こうは身代わりを推奨してたり、確定技候補にオバヒや文字いれてあったり、余った努力値をCに振ったりとやはり本家な構成。

性格を意地っ張りか陽気だけにしたり、技候補から噴火、オバヒを抜くなりしないとネタにならない気がする。

分かりやすいように型名を「物理フルアタ型」にするとか。

アニキ型

性格 : いじっぱり、ようき、ゆうかん、やんちゃあたりを推奨

努力値 : 殴れるものがよろしい

持ち物 : こだわりメガネ、こだわりスカーフ、いのちのたま、ほのおのジュエル、ほのおのプレートなど

技 : ふんか(俺を誰だと思ってやがる)、カウンター(無駄無駄無駄無駄)、いばる(ハッターで混乱させる)、あばれる(茶飯事)、ほしがる(頂くぜ、あのデカブツ)、がんせきふ(雑魚はすっこんでろ)、ほのおのちかい(いいか、シモンry)、ほえる(その他燃える口上の数々)

とりあえず作ってみた。一応ストーリー準拠。シモンと組んで大暴れだ！ダブルではお互いに弱点を突き合えるところがミソだぞ！

イメージがしやすいキャラなので技候補が多くなってしまった……

まさかのトリパ型

性格 : れいせい

努力値 : 特攻252 HP252

持ち物 : くらいてっきゅう

技 : スカーフ型と同じ

素早さDOWN性格、個体値0で素早さ94 .

晴れトリパにでも組み込んでください

爆破もあるバクーダを切ってまで使う理由はトリパとばれないようにすることだけだな
それならダブルだけということになるな

おにびまるころ型

性格 : わんぱく

努力値 : HP252 防御252 攻撃6

持ち物 : メトロノームorこうかくレンズ

確定技 : おにび/まるくなる/ころがる

後一つ炎技

おにび まるくなる ころがる キター

おにびまるころ出来る奴で弱点一番少ないのがバクフーン

おにび、まるくなるで意地っ張りグロスの地震確定5発耐えられる固さ

でもころがるじゃグロスは絶対狩れない

オバヒ入れりゃ問題なし

究極のみがヤタ型

性格 : ひかえめ

努力値 : 特攻252 HP4n調整

持ち物 : ヤタピ

確定技 : ブラストバーン、にほんばれ、みがわり

バクフーンの限界に挑戦した型。

猛火+ヤタピ+晴れの3つを揃えた状態のブラストバーンで特防特化ハピナスが確定一発！特防特化ミロカロスが高乱数1発（ステロ込みで確1）！無振りキングドラが確定一発！

実用性は不明だが浪漫溢れる型ではある

計算してみたがどらも確1にならんのだが

もしかして某ツール使ったんじゃないか？

あのツールで威力1.5倍の特性で「特性発動」にチェック入れて計算すると1.5倍がなぜか2回掛かるんだよな

超火力型

性格 : 攻撃、特攻が下がらないもん

努力値 : 攻撃、特攻に252

持ち物 : 命の玉とか威力の上がるもん

技 : ふんか、ブラストバーン、はかいこうせん、ギガインパクト、気合パンチ、ジャイロボールから4つ

最高威力150相当の技をこんなに打てるのは、**画伯**を抜けばこいつが1番！！

強いぞー！かっこいいぞー！

カメックスでもできる気が(噴火 潮吹き、ブラストバーン ハイドロカノンで)。

バクフーンは最高威力150のジャイロボールも使える！と、思ったらカメックスも覚えるし…一応選択肢に追加

威力150でなくていいならバクフーンは最高威力480の転がる使える！と思ったらカメックスも使えるorz

きしかいせいを忘れないでーと思ったら向こうはじたばた覚えやがる...
最高威力160のれんぞくぎりがあるぞ！

超火力型 2

性格：ひかえめorおくびょう

努力値：特攻252素早さ252

持ち物：こだわりスカーフorこだわりメガネ等の威力UP系

技：ふんか/ブラストバーン/オーバーヒート/だいもんじ

4つの技を威力120以上の特殊炎攻撃(しかもタイプ一致)にできるぞ！

当然もらいび持ちで止まる

ついでにドープルは上記の技をすべて覚えてタイプ不一致で使える唯一のポケモンだったりする

ブラストバーン不一致で覚える時点でドープルだけだぜ！

これの作成者だがマグマストームを忘れていた

光の軌跡のヒードランならブラストバーンをマグマストームに変更すればよい

配布エンテイ型

性格：いじっぱり

努力値：0推奨

持ち物：イバンのみ

技：フレアドライブ、とおぼえ、でんこうせっか、ブレイククロー

色違い推奨、しんそくがでんこうせっかなのはご愛嬌。

ブレイククローでぼうぎょを下げて追撃のフレアドライブで倒そう！

ファクトリーにいた両刀型

性格：さみしがり or やんちゃ

努力値：攻撃252 素早さ252 特攻6

持ち物：カムラのみ

技：ブラストバーン/じしん/こらえる/きしかいせい

こらえて猛火とカムラを発動、ブラストバーンが起死回生の二択で攻撃。

大抵はブラストバーンで落せる。相手が炎耐性がないアタッカーならたぶん落せる。HP振られると微妙。

反動があるのでラス1勝負の時の切り札にでも。
起死回生は格闘弱点の相手に起死回生を打てれば美味しい。その威力はHP&防御特化ハピナスを乱1で落せる程度。
しかし、先制技に弱い・攻撃特化しても起死回生の威力が等倍だとしょぼいなどで、やはりネタの域を出ない。
ちなみにファクトリーにて手持ちで使用、結果こいつでネジキを打ち破れたので、まったく使えないわけではない。

もうひとつのみがヤタロマン型

性格：ひかえめorおくびょう
努力値：特攻素早さ252
持ち物：ヤタピのみorミクルのみ
技：みがわり れんごく にほんばれ 何か後1つ

身代わりからヤタピと猛火発動で超火力の煉獄をお見舞いしてやろう。
大文字より威力は低いが火傷で多分トントンくらいになる。
とりあえず当てられたら凄い。それだけの出オチネタ。
ちなみに無難なところでミクルのみを持たせても良い。

敵えてのマグマラシ（アタッカー）型

性格：うっかりやorおっとりorやんちゃorさみしがり
努力値：攻撃252 特攻252
持ち物：きあいのタスキ
確定技：だいもんじorオーバーヒート/きしかいせい
選択技：でんこうせっか/めざめるパワー（氷・草）/ほえる/ねごと/どくどく/おにび/こらえる

特攻・素早さ種族値は80で、進化前にしては割と高め。攻撃は64。
低耐久を活かしたタスキ発動からの猛火大文字（オバヒ）or起死回生で攻める。
めざパは相性補完というよりも4倍狙いがいい。
タスじたイーブイみたいな使い方。イーブイと比較すると、耐性が多さが逆に邪魔なのと爆発力があまり高くない代わりに範囲が広い。
あくびがないのがちょっと残念。相手の交換や積みを読めたら吼えるや毒毒などで負担を掛けていきたいところ。
ちなみに猛火発動時の特攻全振り実質種族値は146。シャンデラ並みだぜ！
一応差別化はできてる...ハズ。

マグマラシの方が獣っぽくて好きという方はぜひ。
...ぶっちゃけ自分は某アチャモ使いの方に感化されたんだけどね

スカーフ型

性格 : おくびょう
努力値 : 素早さ252 (個体値はV、攻撃個体値は逆V推奨)
持ち物 : 拘りスカーフ
技 : ジャイロボールのみ

蝶舞バトンでもあればなおいい。
相手はバクフーンに先制され、噴火かと思うはず。
ハッハッハ、**馬鹿**め！誰もが驚く威力のジャイロをお見舞いしてやれ！

エース型

性格 : むじゃきorようき
努力値 : 素早さ252 残りHP or 防御 or 特防
持ち物 : こだわりスカーフ or カムラのみ
確定技 : ジャイロボール
選択技 : にらみつける なげつける

わかっているけど対策ができないそれが高速のジャイロボール
はじめから全力かピンチに強くなるかは好みで
カモネギ、ドテッコツ、ガラガラを三者三振だ
にらみつける (威圧感・けん制) や
いざとなったら なげつける (デッドボール) もやむなし

物理耐久型

性格 : ずぶとい
持ち物 : オボンのみ/ラムのみ
努力値 : HP252 防御252
確定技 : だいもんじ or ふんえん / カウンター
選択技 : でんこうせっか / いわなだれ / ソーラービーム / きあいだま / おにび / にほんばれ

防御特化でアーケオスのストーンエッジを耐えることができる。
バ火力の飛行タイプ相手に逃げずに戦える点でゴウカザルと差別化。
サブには物理相手により強く戦える、おにび/でんこうせっか、
永続天候、水タイプを意識した、にほんばれ/ソーラービーム

ウルガモスを意識した、いわなだれなどの構成が挙げられる。

持ち物は、オボンカウンター後の相手の先制技に余裕を持たせられ、等倍90程度の特殊技を確3にできる。

ラムは、すばやさを切ったせいで辛くなるキノガッサ、ドレディア、フシギバナあたりの催眠対策に。

ねむねご噴火型

性格：耐久 /素早さ

持ち物：たべのこし

努力値：特攻252 HPor素早さ252

確定技：ねむる/ねごと/ふんか

選択技：かげぶんしん/ほえる/どくどく/おにび

体力が減ったら眠って回復。

寝言を使えばPPの低さも気にならない。

覚える技

レベルアップ

ヒアラシマグ マシバ クーンヒアラシマグ マシバ クーン						技	威力	命	タイプ	分類	PP
GBA	GBA	GBA	DS	DS	DS						
-	-	-	-	-	1	ジャイロボール	-	100	はがね	物理	5
1	1	1	1	1	1	たいあたり	35	95	ノーマル	物理	35
1	1	1	1	1	1	にらみつける	-	100	ノーマル	変化	30
6	6	6	4	4	4	えんまく	-	100	ノーマル	変化	20
12	12	12	10	10	10	ひのこ	40	100	ほのお	特殊	25
19	21	21	13	13	13	でんこうせっか	40	100	ノーマル	物理	30
27	31	31	19	20	20	かえんぐるま	60	100	ほのお	物理	25
-	-	-	22	24	24	まるくなる	-	-	ノーマル	変化	40
36	42	45	28	31	31	スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
-	-	-	31	35	35	ふんえん	80	100	ほのお	特殊	15
46	54	60	37	42	42	かえんほうしゃ	95	100	ほのお	特殊	15
-	-	-	40	46	46	ころがる	30	90	いわ	物理	20
-	-	-	46	53	53	すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
-	-	-	49	57	57	ふんか	150	100	ほのお	特殊	5

技マシン

マシン技	威力	命	タイプ	分類	PP
技01 きあいパンチ	150	100	かくとう	物理	20
技05 ほえる	-	100	ノーマル	変化	20
技06 どくどく	-	85	どく	変化	10
技10 めざめるパワー	-	100	ノーマル	特殊	15
技11 にほんばれ	-	-	ほのお	変化	5
技15 はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
技17 まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技21 やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20
技22 ソーラービーム	120	100	くさ	特殊	10
技26 じしん	100	100	じめん	物理	10
技27 おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
技28 あなをほる	80	100	じめん	物理	10
技31 かわらわり	75	100	かくとう	物理	15
技32 かげぶんしん	-	-	ノーマル	変化	15
技35 かえんほうしゃ	95	100	ほのお	特殊	15
技38 だいもんじ	120	85	ほのお	特殊	5
技39 がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
技40 つばめがえし	60	-	ひこう	物理	20
技42 からげんき	70	100	ノーマル	物理	20
技43 ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20
技44 ねむる	-	-	エスパー	変化	10
技45 メロメロ	-	100	ノーマル	変化	15
技50 オーバーヒート	140	90	ほのお	特殊	5
技52 きあいだま	120	70	かくとう	特殊	5
技56 なげつける	-	100	あく	物理	10
技58 こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
技61 おにび	-	75	ほのお	変化	15
技65 シャドークロー	70	100	ゴースト	物理	15
技68 ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技74 ジャイロボール	-	100	はがね	物理	5
技78 ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
技80 いわなだれ	75	90	いわ	物理	10

技82	ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
技83	しぜんのめぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
秘01	いあいぎり	50	95	ノーマル	物理	30
秘04	かいりき	80	100	ノーマル	物理	15
秘06	いわくだき	40	100	かくとう	物理	15
秘08	ロッククライム	90	85	ノーマル	物理	20

タマゴ技

GBA 技	威	命	タイプ	分類	PP
みだれひっかき	18	80	ノーマル	物理	15
でんこうせっか	40	100	ノーマル	物理	30
きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15
あばれる	90	100	ノーマル	物理	20
みやぶる	-	-	ノーマル	変化	40
ほしがる	40	100	ノーマル	物理	40
とおぼえ	-	-	ノーマル	変化	40
ブレイククロー	75	95	ノーマル	物理	10
× すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
× にどげり	30	100	かくとう	物理	30
× フレアドライブ	120	100	ほのお	物理	15

教え技

技	威	命	タイプ	分類	PP
メガトンパンチ	80	85	ノーマル	物理	20
メガトンキック	120	75	ノーマル	物理	5
のしかかり	85	100	ノーマル	物理	15
すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
カウンター	-	100	かくとう	物理	20
ちきゅうなげ	-	100	かくとう	物理	20
ものまね	-	100	ノーマル	変化	10
いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
ばくれつパンチ	100	50	かくとう	物理	5

ころがる	30	90	いわ	物理	20
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
いばる	-	90	ノーマル	変化	15
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
まるくなる	-	-	ノーマル	変化	40
かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15
ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15
れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
ブラストバーン	150	90	ほのお	特殊	5

その他

技	威力	命	タイプ	分類	PP	詳細
ブラストバーン	150	90	ほのお	特殊	5	XD
きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15	XD

遺伝

タマゴグループ **陸上**

孵化歩数 5120歩

性別 : = 7 : 1

全て**ドープル**でOK。