

ミルタンク

No.241 タイプ：ノーマル

特性：あついしぼう/きもったま

入手可能ソフト：コロシウム/エメラルド/ダイヤモンド/パール

牛仲間	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計種族値
ミルタンク	95	80	105	40	70	100	490
ケンタロス	75	100	95	40	70	110	490
パッフロ	95	110	95	40	95	55	490

合計種族値は同じ

肝っ玉ポケモンは**ガルーラ**の項でも見てください。

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) かくとう

いまひとつ(1/2) ---

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ゴースト

特性「あついしぼう」により、ほのお・こおり半減

コガネシティジムリーダー・**アカネ**の切り札

転がる牛魔王ですねわかります。

レベル技で覚える中ではマルマイン・スターミーに次ぐ速さのジャイロボール。

特性のきもったまを生かした戦いをしよう！

アカネのミルタンクに泣かされた人も多いはず... 今こそ見せろ！ミルタンクオリティィ！

金銀リメイクのCMで転がるでマグマラシを蹴散らしたぞ！昔の映像だけど。

特性きもったまのおかげでゴーストなんて怖くない。

技も充実で選択肢は多い。攻撃補助物理受けなんでもできる。

BWでコロモリ系の専用技だと思われていたハートスタンプを何と卵技で習得してしまう。

威力はしねんと比べると不足かもしれないが、安定して打ててPPも良好なので使い勝手はさほど悪くないかもしれない。

この牛さん強いよ！！

ケンタロスは見た目で早いとわかるんだがなんでコイツも早いんだらう

丸くなって転がるんだ！

つかえる分、マルマインほどではないがな。

まあまあ、そのためにまるくなるがあるじゃないか。
コロシムで寝転がって転がるのを見て驚いた記憶が。

素で強いのになぜか少ないよな。硬いしノーマル技アームハンマーだけでヌケニン以外に等倍以上取れるし

のろいも先制で積めたりするし、再生系だし、マヒ撒ける、ステロ撒ける、いやしのすず持てる
ダブルでもここえるかぜ、てだすけ、じこあんじが使える上に耐久高いしな
ハピナスとカバルドンを足して2で割ったらこんな感じなんだろうな

そうか？結構ちらほら見る気がするのだが
まあ倒すの結構辛いからあんま出てきて欲しくないんだけどな

こいつ、一日に牛乳を体重の **20%** 以上も出してらしいよ。(ダイヤの図鑑より)いったいこいつ
の全体重の何割が牛乳なんだろうか。

人間だったら普通に死んでるね。

そうだとしたら体重は搾乳後か搾乳前かで体重が大幅に変わるな、どっちで図っているんだろう？

よくよく考えたら子供向けゲームなのにでっかい乳首丸出しというとんでもないキャラ。
でも全然エロくない、不思議。

俺、ずっとミルク飲みをミルクの実だと思ってたよ・・・

俺も最近までそう思ってたwwww

×2 そんなあなたのためにミクルの実が出来ました。

でもみ るちゃんの搾乳ならちょっとみてみたいかも。

>>301もどきは搾乳スレに帰れw

なんでこんなゴロゴロ転がる牛さんが高速スピンを覚えないんだろう

もし覚えてくれたらきもったまスピでゴーストが来ようが問答無用でトラップを吹っ飛ばす
6on6の救済者になっていたのに(・・´)

縦回転じゃなくてカポエラーよろしく横回転できなきゃいけないのかとも思ったけどドン
ファンもできるしなあ・・・

脂肪で体が柔らかいのがいけないのか？

こいつのきもったまは忘れられやすいな。てか忘れてて痛手を負った

ガルーラが目立ってるからなあ。

リメで、ころがる使ってこなかったんだが...もしかして削除された？難易度考慮か？

普通に使ってくるけど。

でもこのあたりで既に主力クラスの強力なやつが野生で出てくるせいか、前ほどの脅威は感じられないな。

?おかしいな。俺はゴルバット使ってたのに踏みつけしかされなかったぞ。

俺はきんにく で瞬殺したけど、主力クラスのやつて誰だ？

ノコッチが岩砕きで出たときには感動したけど。

の人だけど、俺はストライク で挑んだら初手で使ってきた。まあテク翼の火力がかなり高いから転がる1回受けただけで葬れたけど。 ポケウォーカーで出てくるガルラ・金銀時代と比べて大幅に強化されたストライクあたり。探せば他にもいるだろうけど、一応目ぼしいのはこのあたりかな？

俺はマグマラシの大文字二発で突破した。リメだとコガネデパートで120技売ってるからごり押しできる。友人もモココの雷連発で強行突破したって言ってた。

ラッタのひっさつまえばといわくだきで突破するという手もあるぜ。運が良かったのかふみつけとミルクのみしか使ってこなかった

むしろその踏み付けで怯みまくって3体落とされた、宿木なかったら負けてたか

キキョウシティで貰ったブルブルで嫌な音3連打したらすぐ死んだ

全 ワニノコにスピーダーとプラスパワー投与して勝った。前座のピッピが低火力すぎるため結構積みやすい。

こいつよりも37番道路に出てきた二人組のおとなのおねえさんの方がトラウマだった。あのタイミングで最終進化系4体は流石にきつい。

さらにメロメロボディ + 鳴き声で骨抜きにされるとかもうね。モブトレーナーなので対策とる人も少ないんだよね

ノコッチで蛇睨み 岩砕き × 2 頭突き 時々羽休めで2タテ。

HGSSの序盤ではノコッチがジムをクリアするごとに強くなっていく。

羽休め(マシン) 蛇睨み(自力) 頭突き(教え)に流れ。誰でもそうといえそうだが、こいつの成長率は半端じゃないと思う。

まあそこまで来ると止まる上に進化しないから後半結構苦しいけど。

自分はモココで電磁波とフラッシュの連発をしたあとにトゲピーで天使のキスから神通力連発というイジメ戦法で対策している

アカネに「Mっぽいな」って言われた俺はどうすればいいんだ・・・

あれを見て「SM！？斉藤万次郎をどうして知ってるんですか？」と言いたくなかった俺は異端か。

んじゃあそこでMっぽいといわれてときめいた俺はもうどうしようもないじゃねえかw

流石ゲーフリ 対称年齢にそぐわないネタを所々に入れてきやがる.....

普通にときめくよね！

× 4 **これが ぴったり やる！**

HGSSでモーモー牧場が近いからかモーモーミルクでポケの体力回復させるミニスカートを確認。

この辺りで体力100回復はマジでまんたんのくすりだからびっくりした。

まあ回復したところで一般トレーナーだから簡単に倒せたがなw

リカ「ぜひポケギアに登録してね！」

かみなりのいしをありがとう。

おかげでストーリー序盤で控えめ特攻Vのサンダースが出来ました。ありがt・・・まと

もな電気技NEEEEEEEEEEE!!

そこで雷ですよ。えっ、全然当たらない？催眠術より命中率が高いじゃないか。
ゲームコーナーでかなり頑張れば10万手に入るぜ。
まあダイパよりは難易度高いがな。個体値厳選できるなら、これくらいできるでしょ？

イシツブテの自爆で倒したのは俺だけじゃないはず
あれ俺いつのまに書き込んだっけ？
俺はクヌギダマをその辺で捕まえて自爆で倒したぜ

俺バトレボでキャスルコロシムやってたらコイツに3タテされたんだが……おかげで100いくどころか50前後でオワタ

夢特性は草食

使ってみたが今のところ全く警戒されずに草耐久ポケモンをホイホイ狩れてなかなか面白い。

ミルタンクって地味に特性ハズレが無いと思う。
厚い脂肪ならカビゴン、肝っ玉ならガルーラ、草食ならバッフロンのイメージがあるけど
ミルタンクは基本どれが安定と断言できるほど特性のイメージが固定出来ないだろう。
うっかり特性読み間違えると痛い目に遭うぞ。

って事は、特性バレるまで炎、氷、草技とついでにゴーストタイプのポケモン出すのを躊躇させるのか……。

なんなんだ、コイツ。

俺の場合はマイナーゆえに特性を知られておらず、炎氷草技を普通に打たれたり、ゴーストで受けに来られるがなw

ゴーストは微妙じゃね？特にミルタンクが有利になる要素もない訳だから、役割持てそうなら普通に後出し出来る

強いて言うならヤミルゲとかメノコが出しにくいくらい

下の鉢巻フルアタミルタンク使ってる者だが交換で出てきたブルンゲルをやつ当たり二発で落としたことがある

H振りだけなら確2だからそういうこともある。あとはシャンドラもスカーフじゃなければ後だしされれば同じ要領で狩れる

・ ミルタンク

- ・ **トラウマ型 (アカネ型)**
- ・ **ねむねご型**
- ・ **ローソン (コンビニ) 型**
- ・ **のろきあ型**
- ・ **某未来人型**

特殊型

- - 汎用人型決戦兵器二号機型
 - アタッカー型
 - レッドカード型
 - ハート特化型
 - 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - タマゴ技
 - 教え技
 - 遺伝
 - 遺伝経路
-

トラウマ型（アカネ型）

特性：きもったま

性格：いじっぱり

努力値：攻撃252 HP252

持ち物：たべのこしorラムのみorメトロノーム

技：ころがる、ミルクのみ、メロメロ、まるくなるorふみつけ

「ミルトンクが倒せない」

金銀で誰もがトラウマになった型。

あるあるww

これのせいでポケモン一時的にやめたwww

ヒノアラシ選ぶと特に、2回ほど負けたんじゃないかな・・・

そこできんにく（笑）ですよ

たしかスリープとデパートで交換してもらえたはず

そいつにこらしめられた記憶はないが・・・

アカネの前のジムトレーナーには苦戦したが、

いるよね・・・自分がそうだったからって(ry

スリープじゃなくてケーシィだった記憶があるがクリスタル限定だったっけ？

そういえばあの時代は、三色パンチの技マシンがデパートで売ってたなあ・・・

ヒノアラシはもちろんころがるで負けて

チコリータも同様。ころがるで負けて

ワニノコはタイプ一致が特殊でかみつくも当時特殊でたいした決定打なく負けた記憶がorz

かなりトラウマ。そこでよくつまった。ワニノコに関しては当時未熟だったせいでもあるのかも
しれんが...

ついでにコイツ自身の能力が高いから御三家の2段階目とかじゃ倒しきれずにくるがる止まると
ミルクで回復するという...

あのときはイシツブテがネ申に見えたわ

俺もイシツブテで倒したわwwこの時点で入手出来る格闘タイプはきんにくだけだったし
当時の俺はきんにくの存在さえ知らなかったし

自分はヒノアラシで無理やり倒していたな。
はじめに煙幕使いまくって転がるの命中率を下げまくらないと勝てなかったけど。
そのとき煙幕やハヤト戦でもらえる泥かけの重要性を知ってレッド戦後もバクフーンに煙幕を
入れていたあのときが懐かしい。

かえんぐるま覚えたマグマラシなら二発で沈むぞ。まっソロ縛りでもしないとそこまで育たな
いがな

今回はレベル低いからちょっと育てれば岩砕きで余裕だったな。
てか今回はデパートで120技売ってたからごり押しでも割といける。...薬買う金無くなるけ
どorz

自分がやってみてベイリーフとアリゲイツならそれほど苦戦はしなかったからほとんどはマ
グマラシ選択者 = こいつトラウマみたいな

感じだね

×11 脳筋キラーとしてマツバのゲンガーとオリ金銀の双璧なのは確か、まあ初見では綺麗に
沈むけどきんにく以外の対策で小学生でも思いつく奴いくらあったよな(ゴース呪い 人海、
イワーク受け、どろかけetc)

リメではゴースは普通に狩られるらしいが

金銀リメイクによりミルトンクに厚い脂肪がついたらヒノアラシはどうしたらいいんだ...

さすがにタイプ面以外で御三家中一匹が圧倒的に不利...ってのはな。だけどもったまがある
からまだ希望はあるぞ！

基本的にCPUのポケモンは第1特性なので多分厚い脂肪。まあLvが17に引き下げられてるの
だが

しかし、今回戦っててミルク飲みを一切使ってこなかった。メロメロ、踏みつけ、転がるは使っ
てきたからあと1つあるはずなのだが...

HGSSはトレーナーのポケモンも第1特性だけではないぞ。シバのカイリキー相手に空を飛ぶ
したらいわなだれで倒されるし、再戦シジマのキノガッサは身代わりポイズンヒールだからな。
もちろんこんじょうのワンリキーを使ってくるトレーナーもいたから一匹ずつ設定されてる。

このミルトンクの特性もきもったまだった。確かに今作は第2特性も少なくない。
必死こいてくるがるのPPを削り、ふみつけだけならもう余裕だと思って ゴースを出したら
まさか殺されるとは思わなかった。

ちなみに転がる対策として自然公園で穴を掘るの技マシンが拾えるのだが、
果たしてその技マシンの配置の真の意味に気付けた人は何人居たのやら...

有名になり始めたのは2003年ごろからだから対象年齢的にほぼ0かと...

kwsk

ゲーフリってゲイフリークの略だったんですね。

真の意味吹いたwww

おいおい、アカネもアカネのポケモンも皆 だぞ...と思ったらきんにくの性別は か

×6金銀リメイクでは自然公園のベンチに座っているオーバから貰えるって展開だとしたら笑うしかないな。

ネタと判断して甘くみない方がいい。

他のポケモンにあるネタ型と違い半端な物理アタッカーだとまるくなる ころがるであっさり殺される。

ただしまもるで止まります

相手の行動を封じられるメロメロがどこまで通用するかに掛かってくる

まるくなる ころがるで致死量に入る回数

マニョーラ-2回目から一撃、1発目でも大半が削り取られる

ギャラドス-威嚇込みだと1,2,3回で死亡。4回目からは一撃

カビゴン-同じく1,2,3。単発4回目はギリギリ耐える

大半の鋼、岩は防御高いからまず無理、その前に殺される。

地面は防御低い相手なら狩れるがドンファンとかサンドパンクラスだと負ける。

なんでこれがネタポケwikiにあるか分からん。俺は ころがる/ミルクのみ/まるくなる/ふみつけで使っているが、かなり強いだろこのミルタンク

ころがるはまもるで簡単に止められるからな……………

あと命中が微妙なのも痛い。

俺大阪(コガネ)人だから使ってみようかなあ……………

ベロベルトの話で恐縮だが、虫取り少年や鳥使い相手にレベル上げするときに

転がるが非常に役立った。だんだん威力が上がる、効果抜群でレベル差10以上でもカモにできる。

遅いベロベルトは状態異常や吹き飛ばしが辛かったが、ミルタンクなら無傷4タテも楽なはず。コウイチ君あたりに電話をかけて修行相手になってもらおうと良い。

CPUに対する転がるやアイスボールって普通に凄い破壊力なのはわかる。

余談だが、コガネジムのアカネの1つ前に戦うトレーナー(プリン3匹出す)の名前はアスカである。

金銀時にもあったから偶然だけどな、まゝ某海賊漫画の**船乗りのサンジ**やいかにもオカルトっぽいズイの遺跡で

某ケロロのオカルトマニアが元ネタの**遺跡マニアの冬樹君**とか、いかにも狙った物もあるが。

何このエルム街の悪夢ならぬコガネシティの悪夢

ちなみにアニメにおいてもアカネの切り札として登場しそのままころがるだけでサトシのポケモンを

3タテで倒し、アニメでもその恐ろしさをみせつけた。

この回か・・・

思ったんだが、シンジVSシロナ戦後にサトシはシンジの役割戦闘を否定してるよな。だがサトシ自身もこのミルタンク相手に同じような事をしてたような.....

今見返すと転がるだけで3タテしてるな

ねむねご型

特性：きもったま

性格：いじっぱり

努力値：攻撃252 HP252 防御or素早さ6

持ち物：どくどくだま

技：からげんき のろい ねむる ねごと

猛毒で状態異常防御+空元気の威力倍、HPが減ったら眠ってリセット。

注意点として、空気は眠り状態では威力は上がらない。

更に起きたターン中は、まだ猛毒状態ではないので空元気の威力は70。

ヌケニンが怖いのでステルスロックが撒いてあると安心。

強化アカネのミルタンクもねむねご型になってるよね。

技はねむる・ねごと・メロメロ・のしかかりだけ。

ローソン(コンビニ)型

性格：やさしい

特性：きもったま

努力値：HP252 他自由(長年やってるし。)

持ち物：モーモーミルク

技：ミルクのみ ゆうわく いやしのすず にごえるかぜ

攻撃系じゃないのは気にしない。ミルクを飲む、客をこちらに誘惑、夏は風鈴を飾る、客が来なくても我慢。

後悔はしていない。

なんでか分からんけど外に扇風機あるよね って事でにごえるかぜはどうだ？

がまんよりそっちの方がよかったので交代

のろきあ型

性格：しんちょう

特性：きもったま

努力値：HP 252 特防252

持ち物：ラムのみorカゴのみorたべのこしorピントレンズ

技：きあいパンチ のろい みがわり ミルクのみorねむる

思いついたのでつくってみた。

強そうでしょ？

まじめでつまらんかったら消してください

某未来人型

性別：

特性：お好み（あついしぼう推奨）

性格：てれやorうっかりやorまじめorおとなしいorおくびょう 個人的にうっかりや推奨

個性(できれば)：かんがえごとが おおいorおちょこちよい

努力値：攻撃252 HP252

持ち物：ミクルのみ(必須) 重要

確定技：ミルクのみ、メロメロ、れいとうビームorソーラービームorはかいこうせん

選択技：おんがえし、ゆうわく(大人ver)、プレゼント、こらえる

ありそうでなかった型。極めるならおやの名前を「ハルヒ」「だんちょう」あたりにするといいかもしれん。

てかミクルのみってどう考えてもネタだろ・・・

ニックネームをミルタンク ミクルタンにしてるのは俺だけじゃないはず。

よう俺。長門作った後に気がついた。

勝手に性格におくびょう入れさせてもらったわ。

ソーラービームは？

忘れてた。ほかにビームっぽいのを勝手に追加。

ちなみに私は、この型のネタとは関係ないけど、ニックネームを「クエイサー」にして使ってる。ミルクのみ・・・。

特殊型

性格：控えめ

特性：どちらでも

努力値：HP特攻252

持ち物：お好み

技候補：破壊光線/目覚めるパワー/波乗り/大文字or火炎放射/10万ボルト/冷凍ビーム/シャドーボール/

ソーラービーム(パワフルハーブ前提)/気合玉/ミルク飲みetc

肝っ玉仲間のガルーラとは覚える特殊技が徹底的に被りまくる。特攻40まで共通。シャドボがあるので肝っ玉の必要性は薄い？

汎用人型決戦兵器二号機型

性格：いじっぱり（確定）

特性：あつしぼう（マグマダイバー） 精神的に非常に脆いので”きもったま”不可

努力値：ガチで使うなら他の型参考に

持ち物：お好み

技候補：きしかいせい/なげつける/ちきゅうなげ/めざましビンタ/いばる/おしおき/からげんき

パルキアの項と上のアカネ型のやり取りを見て反射的に作ったわけだが

壁技がないのがなんとも残念である

是非ともドイツの人と交換したミルタンクで作りたいものだ

宿敵のパルキアが「ふくろだたき」を覚えないのが残念である

サブロム駆使した6体のパルキアで一体のミルタンクをふくろだたき！！

まー、こんなシーン再現したら弱い者イジメとか言うレベルではない・・・

アラエルに精神攻撃（神通力）されましょう。

アタッカー型

特性：きもったま

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さ調整or252 残りHP

持ち物：カムラのみ、こだわりハチマキ、こだわりスカーフなど

技：おんがえしorのしかかりorすてみタックル/じしん/三色パンチ/いわなだれ/きあいパンチ/みがわり/でんじはなど

防御系の個体値が20以上あれば、素早さ調整で余った努力値をHPに振るだけで結構耐える。

参考までに、HP特防VでHPに116振ってれば補正有道具なしマンダの流星群をギリギリ一発耐

えることができる。

臆病ウインディの道具なし大文字以下の攻撃なら、一発もらって身代わり張ればカムラ発動で相手によっては狩れるかも

物理耐久に関しては言わずもがな。格闘さえ逃げれば大丈夫。

ただし決定力は高くないので、紙耐久相手以外だと弱点を突けないとどうしようもない。

果たしてこれはネタなのか

鉢巻巻いてやつ当たり・冷凍パンチ・アームハンマー・炎のパンチ で運用してるけど普通に強いよ。

ハッサムやらバンギやらを確実に狩れる。こいつは耐久高いから一発で落とせなくても問題ないのがいいね。

レッドカード型

特性：どちらでも

性格：ようき

努力値：HP252 素早さ調整or252

持ち物：レッドカード

技：おんがえし/ミルクのみ/ステルスロック/でんじは

「レッドカード」は攻撃してきた相手を強制交代させてしまう、五世代で新たに登場したアイテム。(ほえると同じ)

「先手でステロ 相手の攻撃食らう&レッドカードで強制交代」と繋げられれば美味しい。積み
の起点にされたらそれまで。

でんじはでガタ落ちを狙うもよし。ミルクのみで敵の攻撃を耐えるもよし。

ただし、アイテムの性能上、一撃で倒されてしまうとレッドカードは発動しないので、注意。

ハート特化型

特性：ハート様ならあついしぼう 草食系に惹かれたらそうしょく それ以外ならきもったま

性格：ようき わんぱく

努力値：HP252 他の配分は型による

持ち物：あかいいと メンタルハーブ たべのこし

確定技：ハートスタンプ/メロメロ/ゆうわく

他候補：ミルクのみ/でんじは/おんがえし/のしかかり/かわらわり/いばる/みがわり/ふるいたてる

メロメロで動きを封じ、ハートスタンプの3割ひるみで相手を押さえ込む。

相手が特殊型なら誘惑でさらに鉄壁、相手をハートまみれにしてしまえ！

なに、相手にオスが居ない？メロメロだからしょうがない。

覚える技

レベルアップ

GBA DS 技	威 命	タイプ	分類	PP
1 1 たいあたり	35 95	ノーマル	物理	35
3 3 なきごえ	- 100	ノーマル	変化	40
8 5 まるくなる	- -	ノーマル	変化	40
13 8 ふみつけ	65 100	ノーマル	物理	20
19 11 ミルクのみ	- -	ノーマル	変化	10
26 15 がまん	- -	ノーマル	物理	10
34 19 ころがる	30 90	いわ	物理	20
43 24 のしかかり	85 100	ノーマル	物理	15
- 29 しねんのずつき	80 90	エスパー	物理	15
- 35 ゆうわく	- 100	ノーマル	変化	20
- 41 ジャイロボール	- 100	はがね	物理	5
53 48 いやしのすず	- -	ノーマル	変化	5
- 55 めざましビンタ	60 100	かくとう	物理	10

技マシン

マシン 技	威 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03 みずのはどう	60 100	みず	特殊	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13 れいとうビーム	95 100	こおり	特殊	10
技14 ふぶき	120 70	こおり	特殊	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18 あまごい	- -	みず	変化	5
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23 アイアンテール	100 75	はがね	物理	15

技24	10まんボルト	95	100	でんき	特殊	15
技25	かみなり	120	70	でんき	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30	シャドーボール	80	100	ゴースト	特殊	15
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34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20
技37	すなあらし	-	-	いわ	変化	10
技39	がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
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68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技74	ジャイロボール	-	100	はがね	物理	5
技76	ステルスロック	-	-	いわ	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
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03	なみのり	95	100	みず	特殊	15
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

タマゴ技

GBA 技	威 命	タイプ	分類	PP
プレゼント	-	90	ノーマル	物理 15

きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15
ちきゅうなげ	-	100	かくとう	物理	20
こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
のろい	-	-	???	変化	10
てだすけ	-	-	ノーマル	変化	20
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
×	ピヨピヨパンチ	70 100	ノーマル	物理	10
×	アームハンマー	100 90	かくとう	物理	10
×	すてみタックル	120 100	ノーマル	物理	15
×	おしおき	- 100	あく	物理	5

教え技

技	威力	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
ゆびをふる	-	-	ノーマル	変化	10
でんじは	-	100	でんき	変化	20
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
じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
こごえるかぜ	55	95	こおり	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
れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
いばる	-	90	ノーマル	変化	15
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10

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

遺伝

タマゴグループ **陸上**

孵化歩数 5120歩

性別 のみ

遺伝経路

全て **ダブル**でOK。