

## ラムパルド

No.409 タイプ：いわ

特性：かたやぶり

入手可能ソフト：ダイヤモンド/プラチナ(プラチナはID末尾が奇数のときに限られる)

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
97	165	60	65	50	58

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) みず/くさ/かくとう/じめん/はがね

いまひとつ(1/2) ノーマル/ほのお/どく/ひこう

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

### 現存！古代生物史ラムパルド

ズガイドスが某週刊少年誌で最近始まった漫画の主人公に酷似しているが・・・

っていうかモチーフが同じだからそりゃ酷似しますとも。

下でも言われてる通りパキケファロサウルスっていうやつね。でもこいつパッと見肉食に見える。

ってか俺のラムパルドのNNがまさにそれなのだが。

ご存知パキケファロサウルス。

非伝説ポケモンの中では **最強の攻撃力** を持つ。しかし素早さが

低いのでトリックルームや鉄火に頼らないと少し辛い。

低い低い言われているが実は **ピンクの悪魔** や **いいおとこ** より素早さが上。

進化妄想関連を削除。妄想は該当場所でどうぞ。

いまさら書くことではないがコイツの色違いは頭の色が赤になる。

そうヒョウタカラーだ！

ヒウンシティにヒョウタがいます

耐久に難があるものの、特性は優秀。せっかく浮遊無視できるんだから地面タイプだったら言う事なかったのに。

ちなみに、**ゆっくり始める人** は攻撃があと5低いです

**夢土竜** 「悔しかろう、悔しかろう」

こいつは素早さ調整もあるけどHA252振りが基本

それでもいいんだけどBD252振りにしてみると

レベル50(個体6V いじっぱり)のステータスは172 203 112 76 102 78 になる。  
これって種族値が65 133 92 65 82 58のやつにHA252振りしたのと同じになる。  
だからどうしたと言われても困るが...

バトルタワーでこいつが「いばる」を喰らうと致命的。  
最強の攻撃力が2段階上昇、そしてタワークオリティにより  
**たった2回の自分攻撃で逝きます。**

**ラムバルド、ケッキング、オノノクス、ローブシン、ヒヒダルマ、シャンドラ、アーケオス、ドサイドン**で組み合わせれば火力最強のパーティが生まれる。水タイプで詰むとか知らない

**マリルリ&チャーレム**「特性頼りじゃだめですか」

**デスカーン**「ああん？特性にしか頼れないヤツは俺が制裁を加えてやるぜ？」

**ニート&見かけとかみ合わない&目覚めの遅い巨人**「是非、制裁を加えてください(土下座)」

**ポリゴンZ**「火力最強は俺だろ？**決定力ランキング**見直して来い」

**ベロベルト**「大爆発ありなら俺が最強じゃい」

特殊決定力の上位が**ポリゴンZ**以外伝説・幻なのに吹いたw

全然語られてないが、夢特性は「ちからづく」。元々の火力を底上げさせられるが、相性のいい技がない。

ちなみに対応技は、ずつき(91)、げんしのちから(78)、しねんのずつき(104)、れいとうビーム(123)、ふぶき(156)、10まんボルト(123)、かみなり(156)、かえんほうしゃ(123)、だいもんじ(156)、がんせきふうじ(65)、きあいだま(156)、やきつくす(39)、じならし(78)、いわなだれ(97)、いわくだき(52)、かみくだく(104)、ふみつけ(84)、アイアンテール(156)、アイアンヘッド(104)  
意外と多いが、それは無駄に多い特殊技のおかげ。

陽気スカーフならかみくだくでラティオスを倒せるように・・・誰だ諸刃でも倒せるとか言った奴は

でも特攻が思ったより高いから下降補正入ってないなら冷凍ビームや10まんボルト、大文字で4倍を狩ることができるからなかなかでは？

珠冷凍ビームなら無振りでも耐久無振りガブリアスが確定一発だ

現在、素の火力だけで防御or特防特化の**ツボツボ**を確1にできるのはこいつの諸刃だけ。

ドサイドンの岩石砲=アーケオスの諸刃は中乱1。無天候ならカイオーガの潮吹きですら確1にできない。

**ソロモンよ、私は帰ってきたー！**って核弾頭並の威力の諸刃打てるのはコイツぐらいしかないからな 攻撃トップ(非伝説)の座は揺るがないと思う

ちなみに進化前のズガイドスは進化前ポケモン最強の攻撃種族値。

ふといホネ持ちカラカラのじしんよりコイツの諸刃のほうが実は強い。しかも進化させなくても素早さ種族値は変わらない。

ただHPがラムパルドより低いのでリトルカップではラッキーの前に滅びます。本当にありがとうございました。

ラッキーはリトルに出られないぞw ポストラッキーはピンクク・・・じゃなくて**ゴンベ**か。  
ふといホネ持ちのカラカラよりは強いよなそりゃw  
進化前だからと侮ることなかれ。太い骨カラカラの攻撃力=力持ちマリルリの攻撃力w  
カラカラとズガイドスの比較だぞ、誤解してないか？

ちなみに、オーキドに自慢の頭突きをかわされ、尻尾でどついた外道。  
あのシーン見て、ラムパルドにアイアンテール使わせる子供が増えたかな。  
なんと「ポケモンを紹介するコーナー」でオーキドが攻撃をかわしたのはその回が初めてらしい。

オーキドの素早さ>ラムパルドの素早さ説。

オーキドの素早さが58以上だと言う事が分かる。

ポケモンは素早さと回避率は関係ないから、オーキドが光の粉を持っていた説、といってみる

話の流れを無視して、オーキドは素早さ種族値が58未満の守るorみきり持ちだった説を提唱してみる。

新仮説として、オーキドは影分身を体得していたという説までも提唱してみる。

おまいらwオーキド博士はポケモンじゃないぞw w w w w w

それに大して、オーキド博士は実はポケモンである説を提唱してみる

それに対して、オーキド博士は人間でもなければポケモンですらない説を提唱してみる。

なんという神

オーキドはミュウツーだったのか(笑)

おまいらのやりとりに吹いたw w w

×1~10、まもる・みきり持ちなら毎回かわせるはずであり、

アニメのかげぶんしんは分身が現れてロシアンルーレット状態になる技なので、

オーキドはひかりのこなを持っていたという説が有力だな。そんなコト絶対決まってるけど。

かつてのカイロスの回がダイパの遙か昔であったことを考えるに、

『相手の攻撃を必ず受けてしまうというオーキド博士のマイナス特性（テクターにこのゆびボディと命名）を型破りを以ってして無効化してしまった』ってのは？

ってか、型破りってノーガードを『無効化』しちゃうんだっけ？

それなら話が楽なんだが、単に諸刃の頭突きとかを外しただけになるから。

×12ココであえて、オーキドはのんきのおこう持ちと言う説を提唱する。光の粉よりは回避率高くないということで。

勘違いしてる人が多いけど粉もおこうも上がる回避率是一緒

×13初めはトリクルだったが、ラムパルドが頭突きを外した後にトリクルが切れて、ラムパルドが先制できたという説を提唱してみる。

×14オーキド博士はメタモンという説を提唱してみる。

×15オーキド博士は人間という説を提唱してみる。

それであってるだろwwww

んなバカなw w それだけは無いぞ

全部 実はオーキドはゴーストタイプのポケモンだったという新案を出してみる

全部 実はオーキドは今までの攻撃でゴーストになっていたという説をだしてみる

オーキド「タチサレ...タチサレ...」

オーキドはゲンガーだったのかww

こいつほど特性「いしあたま」が似合うポケモンもないのに・・・しかしそんな事したら厨ポケだからバランス考えたら当たり前なのだった。

だがそんな事しても厨ポケにはならないのであった。

厨ポケにはならなくても、こだわりスカーフ+攻撃種族値165の反動無しタイプ一致威力150を何度も撃たれたらたまったもんじゃない。

並みの物理受けも楽々突破できる。

ハチマキを巻けばエアームドも役割を失う。こいつの攻撃はマジでやばい...

攻撃90しかない同じ諸刃使いのジーランスすら攻撃140のドサイドン先生の地震の威力を上回るしな。技の威力ってホント大事。

まあ威力100と150の違いは大体的のちのたま5個分ぐらいだからなあ

ちょうどタマタマだ。

残念、1個足りない

頭に青いタマタマが1つ付いているじゃないかww

色を変える色を

キンタmうわなにをやめくあwせd r f t g yふじこlp ;

x10 おいおい、こいつが「いしあたま」持ったらトリデプスの立場がなくなっちゃうぞ？

なんでトリデプス??立場失うのはジーランスじゃね？

x全部：ちなみにコイツのモチーフのパキケファロサウルスは頭突きすると、

(諸説あるが) **頸椎を脱臼もしくは骨折する可能性が大**であるらしい、諸刃ってレベルじゃない。

また最近の研究で頭蓋骨は頑丈ではあるが衝撃を和らげるものは無かったらしい、つまり実際に石頭のように見えて石頭では無い。

余談だが、パキケファロサウルス自体の全身骨格はまれで有名な恐竜ながら研究が進んでおらず、

本格的な調査はこれから、つまり **頭突きしてなかった可能性もある**。

つまり元ネタに忠実だったのか諸刃の頭突きもこいつが石頭じゃない理由も...

頭突きといっても頭を突き合せなければ大丈夫だったと思うが

冷凍ビームや吹雪を覚えるのに、なぜか冷凍パンチは覚えてくれない。

**先生**もダイパまではそうだったが・・・。

怪獣系列の特殊技の豊富さと役に立たなさは異常

君は全国の**いいおとこの天敵**を怒らせた。

**任天堂のお気に入り**は両刀や特殊型も結構いるけどな。

**トリデプス**とはダイヤモンドの図鑑の説明文にて矛盾の関係にある。

【ラムパルド】

きょうれつなずつきのこうげきは **どんなにがんじょうなものでもいちげきでふんさいする**いりよく。

## 【トリデプス】

しょうめんからのこうげきはすべてはねかえす。くさやきのみをたべるおとなしいせいかく。

はねかえす = メタルバーストと考えるんだ!

この矛盾は実はどうなるか説明がつく。

両方碎ける。(聖闘士星矢より)

お互い「その身を犠牲にして」と付くが

矛(ラムパルド)は盾(トリデプス)を確かに粉碎しているし、

盾(トリデプス)は矛(ラムパルド)の攻撃を確かに跳ね返しているな。

星新一のショートショートでは矛盾の解決法が「お互いが激突した衝撃波で全てが消え去る」だったな確か。

ラムパルドの諸刃の頭突きをトリデプスに当てたらどうなるのか!!

どうやらあっちが防御特化、こっちハチマキ性格補正有りで3回もろはを当てれば逝く。

(ただしハッサムやテッカ先輩からつるまい×2バトンをもらえば一撃で殺せる!)

やはり硬い顔面に正面からぶつかっていくより地震起こしてヤワイ胴体を狙ったほうがよいようです。

アニメでは、ヒョウタのズガイドスがエレキッドの静電気で麻痺しなかった。その理由が、

「ズガイドスの特性のかたやぶりは相手の特性を受け付けない」ということなのだが、

実際のゲームでは、かたやぶりでは静電気を防ぐことはできません・・・。

本当に相手の殆どの特性を無効化だったらかなり強かっただろうな

威嚇持ちを出されても攻撃が下がらない、カババンギユキノオーを出されても天候が変わらない

ハッサムの攻撃力が落ちる、毒毒玉持ちのガッサがダメージを受ける。

ポケモン不思議のダンジョンだと「せいでんき」や「どくのトゲ」や「ほのおのからだ」は無効化して相手を殴れたのだ。

さすがに の効果は伝説ポケモンクラスを連想させられるがw

つまり第6世代では**ターボブレイズ**と**テラボルテージ**の効果がそれになるということか。

でも確かに、攻撃時にのみ発動する特性なのに場に出たときに特性が表示されるから

「かたやぶり持ちが場にいる限り全ての特性ははたらかない」と言われた方が納得はする。

それでもかたやぶり持ちに対して発動するものに限定されるだろ。ダブルがヤバイ

ポケモンレンジャーバトナージではズガイドスがカメールと縄張り争いをする事が判明。

だがタイプ、種族値などの観点から考えたら明らかに自殺行為である。

実際クエスト内でもいじめられてるの明らかにズガイドスの方だし。

しかもキャプチャーする際、何故か攻撃をしてこないしね。

Dptでは地面技さえあれば全てのドーミラーの弱点を突けるのでシナリオ攻略におススメ...とは断言できない。

まあ別カートリッジのバンギラスやサイドンあたりを父親にすれば荒技のオンパレード状態で大活躍するんですけどね by実際にやっちゃった人

特性自体は優秀だが、どうもそれを使いこなせないポケモン。  
どう考えてもこいつの種族値や技とかたやぶりは相性が悪い。  
浮遊に地震が当たるっても、抜群地震より等倍もろはの方が強いし、  
がんじょうやアーマー貫通できても、急所や一撃に頼る戦いには向いてないし、  
タイプの元からヌケニンで止まる子じゃないし、  
うれしいのは雪隠れや砂隠れを無視できるくらいか？

浮遊地面or鋼に地震ぶちこめるとこも

BWでマルチスケイル無効化 + 高火力岩技、スカーフで112族抜きにより、  
ルギアとカイリユを問答無用で一撃粉碎できる、さらにオートタスキの頑丈も貫通

典型的な高火力低耐久アタッカーの種族値に生まれた宿命が、そんな立ち回りを要求しないのであった。

かたやぶりができる！でもかたやぶらないほうが強い！そんなポケモンラムパルド。

等倍諸刃 > 抜群地震だとしても相性補完や体力温存の点を考えれば高火力なラムパルドが地震を持つことのデメリットは少ないわけで、  
それにプラスしてドータクンの特性を考えないで弱点高威力技をぶち込めるようになる時点でかたやぶりの有用性は非常に高いと言えると思うんだが。

逆に地面タイプだったら諸刃が不一致になるから現状のドンファンみたいになってるだろう。  
今でも反動嫌ってストーンエッジ使う人だっているかもしれない。それならシェルアーマー無効も考慮されるだろう。

もとより覚えないうたがわりは考慮するまでもないだろう。

今でもクリアボディに嫌な音くらいできるだろう。

もっと考えてから反論しようぜ

耐久面がまるで違うのにドンファンみたいになるとかよくわからんし、  
地割れ使えないって、特性が活かしてない理由が増えただけで何のフォローにもなっていないし  
嫌な音とか低耐久のこいつが使いこなせる技じゃないってか本家の型にも採用されていないし、  
急所面だって、低耐久のこいつじゃ、ほとんど急所に当たる前にこいつか相手のどちらかが倒れる。

種族値と特性が合っていないのはそういうことだし。

でも地震が当たるのはやっぱり意味はあるか... でもそれだけか...

かたやぶりならではの特典はいろいろあるのに、一部しか役に立たないのが残念っていう話なんだけどね。

カイロスは一貫技の威力が微妙なおかげでかたやぶり地震と一撃技の恩恵がなかなか。  
まあかたやぶりが空気になるくらい、ラムパルドの攻撃力が優秀という言い方もできるけど。

考えてから云々というが、ここはネタWikiだぜ。

本家で書いたならともかく、ここならあえて種族値を無視してサポートにまわしてみたり耐久作ってみたり、そういうもんだろ？

ドンファンみたいになるってのは要するに「石頭でも無いのに不一致で反動の大きい技は辛い、サブならストーンエッジで十分」ってこと。

地割れは使えもしないのに「高耐久なら地割れ使いになってた」みたいな書き込みへの反論、他に關しては「変態型と言われようがやりたきゃやりゃあいいじゃん」で全て解決するって言いたかっただけ。

かたやぶり+いやなおとorほえるはこいつの特権だけ？「他でやれ」って言われる立場でもないだろ。

それに状況や特性に関係なく攻撃特化地震で防御特化ドータクン乱数1発にできる唯一のポケモンだったのに空気はない。

石頭を持つポケモンが全ての反動技を覚える必要がないのと同じように、一点でもその特性で恩恵受けてれば十分だろう。

今のところ小さい恩恵ってわけでも無いんだし、「それだけ」ってのは贅沢もいいところだ。

「ウソッキーがまともに石頭活かせてるのはウッドハンマーだけ。捨て身はそれほど使えないし諸刃の頭突きやフレアドライブ覚えないから石頭は空気」

って言ってるようなもんさ。

ひそかに「のろい」をHGSSで遺伝可能になったが、こいつで積む暇があるかという疑問。

むしろココドラにもろはのずつきと同時遺伝できる点のほうが重要だと思われる。

元からつるぎのまいといやなおとを覚えただけロマン以外の何者でもなかった。

ところで、何故もろはのずつきは岩タイプなのかよく分からないのだが、技的には格闘っぽくね？

多分、もろはのずつき自体がラムパルドのために作られた技だからだと思う。

どうみても特殊な聖なる炎がハウオウの技だから物理になったのと似た感覚かな。

岩のように砕ける覚悟で突っ込む、ってことだと思ってた

からにこもるとかと同じ理屈だと思う。猫がねこだましをする世界だし

ラムパルド&ポリゴンZ&ツボツボvs八ガネール&八ピナス&ツボツボ 矛盾頂上決戦

何故ツボツボが矛n・・・パワトリか

マジレスするとツボでパワトリするぐらいならドサイとかで舞った方が普通に強かったり

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm9505262>

ガチ二刀ラムパルド始まってんな!

確かに文字で無道狩れるってのはうめえ

こういう所でやっぱり「無道」という字が出てくる以上、大文字を搭載する時の仮想敵としてエアームドは考慮に値するんだなと思う。

BW環境整ったら無道絶滅しそうで夜も眠れない

初期はほぼ絶滅気味だったが今じゃ大流行してますwおやすみなさい

新作であるトリプルバトルに真ん中こいつの拘り鉢巻持ちで他2体がおさきにどうぞと手助けコンボが強そう。

ドサイドンとかバクフーンとかの一致全体攻撃使えた方が強そうじゃね?最も全体攻撃の比率がどうなるかわからんが

海王のスカーフ潮吹き & 他がおさき + 手助けって妄想wikiのほうであったな  
おさき使うなら眼鏡でいいんじゃないか？そしたらミネズミ大流行の予感...  
4やってみた。58-31729-21572

なんという岩雪崩無双。ダブルでも使えそうだな。  
あまりの惨状に泣いた。あとプロフィールに笑った。

BWでがんじょうにオート禪というチート能力が加わるらしい、でもそんなの関係ねえ！！  
こいつの攻撃種族値はBWのインフレの先駆けのように見える。  
まだ耐久も素早さも低いから・・・ヒヒとかシャンデラとか(夢)特性も壊れてるし

どう考えてもタツベイは本来こいつに進化するはずだった  
時代的にむしろラムパルドが後にタツベイになったという説を提唱してみる。

実はこいつ、ポケパークに1, 2合わせて登場していない。相方のトリデプスは登場(しかもア  
トラクションの主)しているのであるが・・・

**ヒヒダルマ**なんていうのが出てきて火力がなんだと騒がれているが、相変わらずラムパルドが火  
力1位である。  
そもそもヒヒダルマなんてようきが多いし、ゆうかんトリパラムパルドと比べちゃうと悲惨な差  
になる。

スーパーカセキホリダーに出てくるパキケファロサウルスは初期技に「アイアンヘッド」を持  
ち、攻撃の際他の恐竜では重要な「相手との距離」の影響をほとんど受けないというまさに型破  
りとも言うべき特徴を持つ。

頭突きはともかく型破りなイメージがあるのか？パキケファロサウルスって。

ナッテコッタイ。ここでカセキホリダーネタを見ることになるとは、ちなみに第1作のほう  
が「後衛から相手前衛への攻撃の威力が落ちない」という特性。第2作はちょっと複雑なので簡単  
に述べるが、ある距離での倍率を1として0.5倍～1.5倍まで変化するらしい。

---

## ・ **ラムパルド**

- ・ **神風特攻型**
- ・ **休力無限型**
- ・ **クログ型**
- ・ **ヒョウタ型(アニメ)**
- ・ **将棋の飛車型**
- ・ **オーキド研究所型**
- ・ **もろはのずつきを封印した型**
- ・ **特殊型**

## まさかのサポート型

- - 意外な技で回復技もちキラー型
  - 二刀流
  - イノチがけ型(ポケモンレンジャーバトナージ)
  - 省エネ型
  - セクハラ男子型
  - 体力ボロボロ嫌がらせ型
  - まさかのいばみが型
  - 物理耐久型
  - 覚える技
    - レベルアップ
    - 技マシン
    - タマゴ技
    - 教え技
  - 遺伝
- 

## 神風特攻型

性格：いじっぱり

持ち物：かたいいし or ピントレンズ

努力値：攻撃・素早さに

技：ロックカット つるぎのまい きあいだめ もろはのずつき

「とくこう」ではなく「とっこう」してしまう型

自分を鼓舞した後、相手に必殺の一撃を食らわせて散る。外したりするのもまたイメージに合っ  
ててよい。

もし積めたらこの型はネタではなくなるかもしれない・・・

## 休力無限型

性別：

性格：悪いに決まっているだろう。

持ち物：拘り眼鏡

努力値：努力をしたら負けだと思っている。

技：とっしん・にらみつける・ふみつけ・ずつき

## クログ型

性格：れいせい

持ち物：たつじんのおび

努力値：特攻252ほか

技：もろはのずつき・れいとうビーム・かえんほうしゃ・10まんボルト

やっではいけない変態型。

得意技（もろはのずつき）が違う点で先生との差別化を図った。

更にこちらの方が先生より特攻が高く少し速い

というより攻撃面はどれも先生より強い。でも耐久がorz

## ヒョウタ型（アニメ）

性格：耐久力を上げて、攻撃を下げるもの

努力値：耐久に振る

技：ずつき しねんのずつき もろはのずつきorきあいだめ かえんほうしゃ

ヒョウタのラムパルドは超タフ！！

また、ずつきとしねんのずつきを交互に繰り返すと超強力！ 機動力もあるぞ！！

しかし、もろはのずつきで一撃でナエトルを仕留められていなかったため、ほかの怪力型なラムパルドに比べて

決定力には不足してるかも知れない！？

シンジ戦で使っていたきあいだめ追加。

サトシ戦では使っていなかったため、諸刃はきあいだめを忘れさせて覚えさせたものと思われる。

サトシはともかく攻撃力が化け物で最強技が **150台** で耐久もそれなりにあり、

火炎放射、しねんのずつきで岩の弱点を殆ど付いて来るコイツを

初心者トレーナーが倒すのは明らかに **無理ゲー** です、本当にありがとうございました。

フロンティアブレーンのレジアイスを下したピカチュウをあっさり破るイワークを持ってるくらいだからなwww

新人で勝てたら完全に奇跡か八百長としかw

## 将棋の飛車型

性格:冷静orまじめ

努力値:攻撃H P 252

必須技:じしん

技:もろはのずつきorしねんのずつき/まもる/どろぼう

負けそうになったら地震で将棋板をゆらせ！（そういうやついたのよなー、昔。）

泥棒は相手のを取るんだらうけど守るって無理じゃね？

歩兵とかを置いて・・・かと思ったがそれだとみがわりだな

## オーキド研究所型

性格:せっかち 素早さ最低に（高速移動に弱い程度）

努力値:攻撃252

技:ずつき/しねんのずつき/もろはのずつき/アイアンテール

オーキドが初めてかわしたラムパルドの型。

## もろはのずつきを封印した型

性格:意地っ張りor陽気

持ち物:気合のタスキor拘りハチマキ

努力値:HP攻撃252防御6(意地っ張り)or攻撃素早さ252HP6(陽気)

技:ストーンエッジ/地震/思念の頭突き/ロックカット(陽気)orかみくだく

もろはのずつきを使わないだけで本家の物とほぼ同じ。

反動で死ぬ事は無いが反面火力は落ちる。

というよりこの型「諸刃の反動が嫌」って人には普通に使えると思うよ

諸刃が無いといえど攻撃165、エッジでも火力は十分出る

ついでにロックカット入れたら本家のロックカット型にそっくりになる

...ネタwikiでここまで言うべきかどうかは分からんがな

## 特殊型

性格:ひかえめ

努力値:特攻HP252or特攻252素早さ調整

技:げんしのちから/だいもんじorかえんほうしゃ/かみなりor10まんボルト/ふぶきorれいとう  
ビーム/きあいたま/なみのり/りゅうのはどう

高い攻撃を完全無視した特殊型。意外と豊富なんだぜ。

サンダースに10万、ブースターに火炎放射、シャワーズに波乗りが通る。すごいぞーかっこい

いぞー

ちなみに、ひかえめV極振りて特攻ステータスは128。ひかえめ逆V無振りの攻撃ステータスは153.....。

ちなみに無振り逆補正でももろはのずつきの威力は全振り補正あり130族一致120技の威力を超える。

もろはを加えて二刀流もありかも？

ちなみにポケダンのズガイドス・ラムパルドはドーピングでもしない限り攻撃<特攻

### まさかのサポート型

性格:耐久かすばやさの上がる性格

努力値:H P 252 残りて耐久、すばやさ調整

技:にらみつけるorいやなおと/ふきとばしorほえる/どろぼう/他

主にダブル用。クリアボディやきゅうばん、ねんちゃく等で安心している相手に、かたやぶりの補助技を叩き込め！

殆どの場合、攻撃して処理した方が早く済むのは言うまでもない。

### 意外な技で回復技もちキラー型

性格 攻撃と素早さ

持ち物 きあいのタスキ

技ふきとばし つるぎのまい いわなだれ じしん

「なに！剣の舞はともかく吹き飛ばしは覚えるだと！？ww」

と思い作成した型

相手を吹き飛ばして物理受けでよくいるハピナスやクレセリアなどを呼び出す そうすれば相手は

「バ、バカな...こいつに吹き飛ばされるだと！クソ！だが回復技(たまごうみやみかづきのまい)をすればもろ刃の反動で死ぬはず...」

と相手は考えるであろう そこで意表を突く剣の舞！(できる限り舞う) これでまた相手は「なんだと！チッ...もろ刃が来るまでたまごうみだ！」

と思うだろう そこでまさかの

い わ な だ れ

これで相手の回復技もち物理受けは一撃で粉碎 相手は恐怖におののくだろう

「こんなに積まれては勝ち目がない...！」と

そこでメタグロスがきてもじしんで粉碎できる！

ただしこの型は相手が再生技もちの物理受け専用であり 回復技をもっていない食べ残しなどの物

理受け相手には 呼び寄せてもすぐひっこめられて殺されますww  
(ストーンエッジじゃないのは命中重視で 外れちゃすべておしまいだから)  
現実 吹き飛ばしは優先度が下がります ドータでとまります  
かたやぶりでふゆう無視のじしんでドータ落とせね？  
ドータクンよりエアームドがきついな、舞ってたら逆に吹き飛ばされるし  
みかづきのまいとかこっちが死ぬじゃないかww

## 二刀流

性格：れいせいiorゆうかんorひかえめ

努力値：特攻252 HPor攻撃252

持ち物：いのちのたまやたつじんのおびなど れいせいならきあいのタスキもあり。

選択物理技：もろはのずつきorストーンエッジ/じしん/ほのおのパンチ/かみなりパンチ/ばかぢからorかわらわりorきあいパンチorアームハンマー/しねんのずつき/ゆきなだれ/げきりんetc

選択特殊技：だいもんじ/10まんボルトorかみなり/れいとうビームorふぶき/きあいだま/げんしのちから/だいちのちから/りゅうのはどう/なみのり

技はかなり豊富だと思う。以下ニドキングのページよりコピペ

技 物理	特殊
炎 ほのおのパンチ	だいもんじ
水 なし	なみのり
電 かみなりパンチ	10まんボルト・かみなり
草 なし	なし
氷 ゆきなだれ	れいとうビーム・ふぶき
闘 かわらわり・きあいパンチ・ばかぢから	きあいだま
毒 なし	なし
地 じしん	だいちのちから
飛 なし	なし
超 しねんのずつき	なし
虫 なし	なし
岩 もろはのずつき・ストーンエッジ	げんしのちから
霊 なし	なし
竜 げきりん	りゅうのはどう
悪 なげつける・かみくだく	なし
鋼 アイアンテール・アイアンヘッド	なし

作成者では無いが、本家で消されてたからこちらで作成。

ハピで機能停止する完全ネタの特殊オンリー型よりは幾分マシだが、ネタの範疇は出ないだろ

う。

この型を「れいせい・HP特攻252振り」で使ってるが、  
水技が苦手な相手になみのりで奇襲したり、  
ハガネール相手でも安心して挑む事が出来たり等してるから、  
然程使い勝手は悪くはないと思うんだがな...

BWで強化された頑丈持ちのハガネールやゴローニャには物理より特殊で攻めた方が効き目ありそうな気がする。  
あと夢特性はちからずく。二刀流も現実味を帯びてくるかも知れない...

### イノチがけ型(ポケモンレンジャーバトナージ)

性格：暴走気味なやつ

個性：あばれるのがすきとか

努力値：攻撃252 HP252あたり

持ち物：かたいいし

技：いわなだれ ずつき なげつける(岩を投げる攻撃) あばれる

ポケモンレンジャーバトナージのチャプター3において多くの人がトラウマになったであろうあの恐竜の型。

特にいわなだれの威力はこの地点においてかなりの脅威である。

せいぜい体力が30ちょっとの時点で一発10ダメとかマジで勘弁してほしい。  
岩雪崩のモーションもバカほど長いから攻めあぐねてる間に回復されるし。

ココドラのポケアシスト利用して倒した者だが、ポケアシストが今の仕様だったら、  
岩雪崩中にグライガーで攻撃して余裕だったのに

残念。いのちがけを覚えない。

### 省エネ型

性格：攻撃

どうしても攻撃がしたい場合の技候補：おいうち/いわくだき/いびき/どろかけ/最弱おんがえし/  
最弱やつあたり/

補助技(エネルギー消費をおさえるため、補助技のみでいくのが望ましい)：ねむる/にらみつける/きあいだめ/こわいかお/いやなおと/その他色々

こんな時代だから、威力の高い技は使わず、エネルギーを省いて戦おう。

最強の攻撃力を持つが、それもこれからの未来のために、うまく生かさないのでことう。

技威力から考えてどろかけは候補だろう。後はなつき度MAXで繰り出すやつあたりorなついでない時のおんがえし。

あと、きあいだめやこわいかお等の補助技オンリー路線も如何だろうか？

どろかけがあったな・・・というわけで追加してみた。

あと補助技も追加してみた。

### セクハラ男子型

性格：やんちゃ なまいき ずぶとい等

持ち物：大きな茸 金の玉

努力値：攻撃252 体力or素早さ252

技：気合溜め メロメロ 誘惑 泥棒

のコメント見て悪乗りで作った型。

泥棒は察してください。

### 体力ボロボロ嫌がらせ型

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃、素早さ252、残りはお好みで

持ち物：いのちのたま

候補技：もろはのずつき、すてみタックル、とっしん、みがわり、がむしゃら、いたみわけ

すてみのずつきやもろはタックル・・・おっと失礼、もろはのずつきやすてみタックルをしまくって反動ダメージ。

さらに、みがわり作ってHPが削られる。持ち物いのちのたまのデメリットでさらにHPが削られる。

その後にいたみわけしたり、がむしゃらしたり・・・。かなりウザイ存在に。

まあ、上手く行く確率は低いですけどね。ムクホークでも若干似た様なことが出来ますね。

一応ネタとして考えたのだが、何か実戦でも使えそうな希ガス・・・。

諸刃タックル強そうだなww てかこいつ痛みわけ覚えたんだな・・・。

ドンカラスに珠持たせてブレバしまくってるからよく分かる。何も食らってないのにガンガン削られるw

### まさかのいばみが型

性格：ようき

努力値：素速さ101調整、HP16n+1調整、残り特防

持ち物：たべのこし、ひかりのこな

技：ロックカット、いばる、みがわり、いわなだれ

[本家のユレイドルのページ](#)にロックカット+いばみが戦法が載っていたので、同じ化石仲間のこいつでもやってみた。

アタッカーや挑発持ちを誘いやすいユレイドルと違って、ほぼ確実に受けを出されるので安全に  
いばみが戦法に持ち込めるぞ！

別にロッカいばみが自体はロッカの使えるポケモンなら誰でもできるのだが、攻撃一辺倒のラム  
パルドでやることに意味がある。

ラムパルドがいばみが、まして補助技を使うなんて普通相手は予想しないので挑発の心配もな  
く、しかも絶対に意表がつける。つけるだけだが。

砂嵐下で使えば特防も上がるのでさらにうざいこと間違いなし。ひかりのこな持ちならタワーク  
オリティ並のうざさになるかもしれない。

最速130族を抜ける素速さでのひるみ戦法と合わせるとなお良い。

なんだか仰々しく努力値調整などを記載したが、こんなネタ型に個体値を必死で粘ったりする必  
要は一切ないので気軽に育成できるのもポイント。

こいつって火力馬鹿すぎる所為でほとんど受けに来てくれない・・・。

出てくる受けって、カバルドン、ドンファンくらいなんだけど。

かたやぶりでマイペースにも混乱が入れられるよ！やったね、ラムパルド！

## 物理耐久型

性格：いじっぱりorわんぱく

持ち物：たべのこし かたいいし

努力値：HP 252 防御252 攻撃6

技：もろはのずつき みがわり のろい いたみわけ

なかったので作ってみた。

鈍足の耐久ポケに出し、状態異常技をもらわないようにみがわり。

その隙にのろいを積んで攻守を上げ、無振りでも高威力のもろはを打つ。

みがわりやもろはで減った体力はいたみわけで回復だっ！！

現実 そんな暇ありません

## 覚える技

### レベルアップ

ズガトスラムパルト	技	威	命	タイプ	分類	PP
1	1	ずつき	70	100	ノーマル 物理	15
1	1	にらみつける	-	100	ノーマル 変化	30
6	6	きあいだめ	-	-	ノーマル 変化	30

10	10	おいうち	40	100	あく	物理	20
15	15	とっしん	90	85	ノーマル	物理	20
19	19	こわいかお	-	90	ノーマル	変化	10
24	24	ダメおし	50	100	あく	物理	10
28	28	げんしのちから	60	100	いわ	特殊	5
-	30	がむしゃら	-	100	ノーマル	物理	5
33	36	しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
37	43	いやなおと	-	85	ノーマル	変化	40
43	52	もろはのずつき	150	80	いわ	物理	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13	れいとうビーム	95	100	こおり	特殊	10
技14	ふびき	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34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20
技35	かえんほうしゃ	95	100	ほのお	特殊	15
技37	すなあらし	-	-	いわ	変化	10
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46	どろぼう	40	100	あく	物理	10
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59	りゅうのはどう	90	100	ドラゴン	特殊	10
技66	しっぺがえし	50	100	あく	物理	10
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技69	ロックカット	-	-	いわ	変化	20
技71	ストーンエッジ	100	80	いわ	物理	5
技72	ゆきなだれ	60	100	こおり	物理	10
技75	つるぎのまい	-	-	ノーマル	変化	30
技76	ステルスロック	-	-	いわ	変化	20
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
秘08	ロッククライム	90	85	ノーマル	物理	20

## タマゴ技

技	威力	命	タイプ	分類	PP
かみくだく	80	100	あく	物理	15
あばれる	90	100	ノーマル	物理	20
すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
にらみつける	-	100	ノーマル	変化	30

たたきつける	80	75	ノーマル	物理	20
ふみつけ	65	100	ノーマル	物理	20
ふきとばし	-	100	ノーマル	変化	20
アームハンマー	100	90	かくとう	物理	10

## 教え技

技	威力	命	タイプ	分類	PP
アイアンヘッド	80	100	はがね	物理	15
どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
うらみ	-	100	ゴースト	変化	10
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
げきりん	120	100	ドラゴン	物理	15
げんしのちから	60	100	いわ	特殊	5
だいちのちから	90	100	じめん	特殊	10
さわぐ	50	100	ノーマル	特殊	10
しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
ばかちから	120	100	かくとう	物理	5

## 遺伝

タマゴグループ **怪獣**

孵化歩数 7680歩

性別 : = 7 : 1