

エテボース

No.424 タイプ：ノーマル

特性：テクニシャン（威力60以下の攻撃が1.5倍になる）

ものひろい（どうぐをひろってくることがある）

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/プラチナ/HG/SS（進化はDS版のみ）

HP 攻撃 防御 特攻 特防 素早

75 100 66 60 66 115

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

シンオウ最後のジムリーダー、**デンジ**の きりふだ！

ウインディの神速、**ブイゼル**のアクアジェット、そのポケモンにあう技があるが、

こいつは電光石火だと、ハッサムのページであったが、こいつの進化前はきあいパンチだと思うんだ。

サトシ（ry

どう考えてもダブルアタックだろ...

バレットパンチが泣（ry

ヒカリさんはエテボースを手放しました。

サトシがシンオウにつれてきて、ヒカリと「トレーナー交換」した

特別な感じのするポケモンだったんだから、お別れももうちょっとちゃんとした話にしてほしかった。

あまりの前振りのなさにびっくりしちまったぜ。

原因は間違いなく**コイツ**。

ちなみに、初登場回のコンテストはスペシャル回なのに **予選落ち** という前代未聞の酷い結果だった。

そして、交換したブイゼルと、使用するサトシは大活躍なのに対し...

ああ、あれはいくらなんでも可哀そうだったな、某スト のアレックスに似た感じの匂いがブンブンしたぜ。

いったいあれでOKだしたの誰だよ...

あれは無いよな。尺潰しとしか言えん。

仮にももう一人の主人公が **名無し連中** に負けんなよ・・・

エテポーズじゃねえよ...

俺はエテポーズだと思ってた頃がある

ずっとエテポーズだと思っててNNをエロポーズにしちまったぜ。＼(^0^)/
一番 某おもちゃ屋でモンコレ見てたらエテポーズになっていたwwwwwwww

みんな大好き「ものひろい」ポケモン。

ものひろいで一番お手軽に戦力になるポケモンだろう。

能力も使いやすいし、かいりき・いあいぎり・いわくだきと秘伝技のほかに
あなほりもできる。手持ちとしていると非常にありがたい。

三代目神は？

神はクリア後でないと使えないし、先制技増えて相対的に強さやお手軽度が下がった。
まあ、コイツ自身も蜜による根気が必要だが・・・。

ってそれ以外のものひろいはパチリス・ニャース・ゴマゾウ・ヒメグマ・ゴンベ・・・やっぱ
この二体が進化系で強いな。

パチリスだって最終進化だぞ！

チェレンのタスキをこいつで...

ゴミ技を神技に変える。私にとってそんなポケモンだという印象が強い！（ダブルアタックはス
ペックやタイプの都合上普通はにどげりの方がよっぽどましなゴミ技だが、こいつが使うとタイ
プ一致と特性により実質不一致ギガインパクトを無反動で打つに等しい神技と化すから。）

突っ込みどころ多すぎてワタ

何か元ネタあったらすまん・・・

「大抵のノーマルが一致恩返し（無反動不一致ギガインパクト）撃てるだろ！」・・・
これでいい？

元ネタは植木の法則だと思う。

確か計算してみると、 $35 \times 1.5 \times 1.5 \times 2$ で157。一致恩返しをわずかに上回る。

アニポケでは何故かOPのみずっと出続けている。

これが後の何かのフラグに繋がると信じたい...

俺もそう信じたい.....が絶望的かも知れん。

DPになってからやたらOPやEDの手持ちチェンジの反映が遅い事が多いからな。

ウリムーだって中々マンムーになってなかったし、グライガーが進化した時もしばらくグライオ
ンになってなかった覚えがある。

のちにサトシと再会して手持ちに再び加わるとか考えてしまった。

というか、AGからの続投である離脱の仕方はないわー。

けたぐりをHGSSの教え技に追加されて鋼にある程度強くなったが
特殊型でもないエアームドや銅鑼で止まるのは相変わらず

BWでこいつに似たお猿さん3兄弟(?)が登場します。

夢特性はチラチーノと同じスキルリンク。

あっちと違ってまともな5連続技がないけどね

あるとしたらみだれひっかきか。一応5回全部当たれば威力は135相当。

テクニシャンダブルアタックのほうが強いという。

一応タマゴ技に、みだれひっかきの1回分の威力18より低いおうふくビンタ（威力15）があるな。

ちなみに、テクニシャンみだれひっかきだと4回以上攻撃が成功するとこっちよりも威力が高くなるようだ・・・

タイプ一致×テクニシャン補正×ジュエルでなんと威力135のねこだましを放つことができる。

その猫騙しでHB个体値0耐久下降補正アギルダーを確1。これだけだと無理な計算してるだけだが電光石火と合わせて確1はまあまあありうる模様。

電光石火って・・・もうちょっと勉強しようぜ

どこが間違ってるんだ？

意外にもねこだまし以外に先制攻撃が無いという事実

LV70代のものひろいエテボースを連れていたら月の石と太陽の石をよく拾ってきて今までに50個近くもたまった。

しかしそんなにあって困る。そしてほかの石は全然見つからない・・・。次回作でもものひろいで全部の石を拾えるようになってほしいなと思った。

• エテボース

- [ちょっと俺のターン型](#)
- [うまくいけばずっと俺のターン型](#)
- [ヒカリ（元サトシ）型](#)
- [せんせいのキョウコ型](#)
- [ものひろい型](#)
- [ポケモンバトル塾2級型](#)
- [天候バ始動要員型](#)
- [まさかの特殊型](#)
- [世界一需要のないこだわり型](#)
- [くろいてっきゅう型](#)
- [ねこのてパーティー調整型](#)
- [かたき討ちとおき型](#)
- [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
-

ちょっと俺のターン型

特性：テクニシャン

性格：ようき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：：おうじゃのしるしorするどいキバ

技：ねこだまし/なげつける/とっておき

ねこだまし(威力90) あいてひるむ なげつける(威力45) あいてひるむ とっておき(威力195) 相手倒れる

ゴーストor鋼or岩でない並耐久素早さブニャット(種族値112)以下なら完封勝ち！

ゴーストはなげつけて逃げる、岩鋼はねこだまし なげつけるまでして、とっておきで倒せなさそうなら逃げる

ネタ型っぽいかもしれないが、とっておきじゃなくて残りを恩返しやしっぺ返し、瓦割りにすると実用性あるかも

恩返しにして、ほしがるを入れるのはどうだろうか。テクニシャン補正かかるし(威力は猫騙しと同じ) なげつける使用後なら道具を盗めるし。

残念ながらほしがってる間に軽く死ねます。

エテボースの耐久じゃ空振りした瞬間にほぼ死ぬから使えるってただけだけどな。

どろぼうのほうがゴーストからも奪えて交換せずに済むよ

ねこだまし読みで出てきたゲンゲームノコぐらいなら倒せるな
場合によってはタスキも奪えて美味しい
出てくるのはだいたい鋼を始めとする物理受けなんですがね

まもるは？

どちらかというこの型はダブルでやったほうが良いと思う・・・

うまくいけばずっと俺のターン型

特性：テクニシャン

性格：ようき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：おうじゃのしるしorするどいキバ

確定技：ねこだまし/ダブルアタックorみだれひっかきorおうふくビンタ

選択技：たたきつける/でんじは/メロメロ/ちょうはつ/とんぼがえり/ふくろだたき

うまくいけばずっと俺のターン！

ゴーストにはふくろだたきor逃げる

スカーフ精神力？そんなのしりません。

ヒカリ（元サトシ）型

性格:ようきorむじゃき

特性:さあ？

努力値:攻撃すばやさ252 推奨

持ち物:帽子っぱいの

技:スピードスター きあいパンチ かげぶんしん ダブルアタック ひっかく

進化記念。エイパムはサトシに好意を持っていたハズなんだけどな～。

あ、あとひっかくの代わりにダブルアタックを入れてもよし。

残念ながら4月23日の放送でエテボースはポケモンピンポンの道を目指すため、

ヒカリの元から旅立ってしまった。

しかし今後きっとまたヒカリの元に舞い戻って来ることだろう…。

エテボースはサトシとヒカリの両方の手持ちだったし、そのおかげでバトルもコンテストも知っていて

あんなにサトシが好きでついてきて、コンテストが好きで、ヒカリも好きで、ヒカリの成長に大きくかかわっていて、

サトシとヒカリがW主人公であるダイパ編の影の象徴的な役だと思っていただけにものすごく残念。ポッチャマよりも大事だろ（ポッチャマも十分大事だけど）。勝手ながら生まれて初めて今までこよなく愛していたアニポケに失望した。

もし続編（AG編でいうバトロ編）があれば、頼むから戻ってきて欲しい。俺の中のダイパが成り立たん。

実際には影薄かったけどなエテボース……。成長関わってたっていうけど実際にはヒカリの長い間の鬱状態引っ張った原因だし。

（別にエテ自体が悪いわけではない。）

というより進化回でいくらなんでも連続予選落ちは酷すぎ。
まあ根本の原因は人気があんまりなくて、リメイク金銀促進のヒノアラシとヒカリの後一つ枠のポケモンのせいだろう。

まあタケシが **目が細い** という理由で一時解雇されたよりマシだけど、

同意……は少しするがそれでも理由が浅すぎだっただの……

エテボースにあんな形のリストラを強いてまで出す最後の枠のポケモンって何なんだろうな
多分ハルカパターンでチコリータ、あるいはトゲピー、ゴンベの様に第五世代の新ポケだろう。

後理由が浅すぎっ言うけど、上記のタケシ解雇理由みたいに本当にこんなもんなんだぜ、
所詮ポケモンも一つの促進番組でしかない。

実際本当にそうだから困る、タケシの一時リストラも海外輸出の都合だったし、

確かに酷かったな。ヒカリの鬱期間も長過ぎだけど…

鬱引っ張ったのも勝手に解雇したのもアニメスタッフの仕業。と言ったら身も蓋もないか？

ある意味ここで何とかしていれば、ヒカリの評価も変わっていただろうに。

そして別れが浅い。出会いが濃すぎたからか。

普通、ゲットされる前からずっと関わってきたコンテストよりもたった2週間前に知ったポケモンピンポンをとるかよ……。

あそこの場面は一瞬サヨナラと見せかけて、ピンポンもすきだけどやっぱりヒカリたちと旅に行きたいみたいな感じで戻ってくると信じてやまなかった。行かないでエテボース！

その上元主人かつ気に入ってたサトシとも同行してるんだもんな……

どんだけポケモンピンポンはまるんだよ…マイナーすぎるスポーツだし。つーか俺知らんし。

まあ最近のエテボース不調だったからな。

(スピードスターの件のイメージが強すぎるだけかもしれないけど)

きっとピンポンで自分の居場所を見つけられたんだよ。

ジュン曰く、ポケモンとダブルスを組む、ラケットはトレーナーのみ使用可、そして『サーブはかならずトレーナーから』……それ以外は通常の卓球と同じルールであるポケモンピンポン。当然サーブも何点交代という感じになるはず。

しかし、何度見ても、ヒカリのラケットが粉碎してから逆転勝ちを収めるまでのしばらくはエテボースの一人舞台。応援に夢中で1セット終わるまで替えのラケットを取りに行かなかったヒカリは置いておくとして、一体どうやってゲームが進んだのか未だわからない。誰か教えてくれ。

アレだ、多分特例として左の尾と右の尾がそれぞれ別プレイヤーとして見なされたんだよ。

ちなみにエテボースを持っていった奴は皆大好き伊藤誠である。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm8894982>

スペシャル回コンテストでエテボースが予選落ちした原因になったスピードスター。

あれは、ヒカリが技を大きく見せようと夢中になりすぎた……のではなく、

進化前と同じ感覚で使ってしまったために、
いつの間にか威力が1.5倍になってしまっていたのだと提唱してみる。
というわけで特性は決定できる？

実際は1.5倍どころじゃないんだけどな。

全とりあえず・・・だれかこいつがミクリカップでヒカリ復活の第1歩を作ったことにふれてやろうぜ。

それと、カンナギのコンテストでは2回戦こいつだけで無双したんですが(汗)

せんせいのキョウコ型

Lv : 55

性別 :

性格 : 適当

特性 : テクニシャン

努力値 : 努力値の存在を多分知らない

持ち物 : なし

技 : ダブルアタック、わるだくみ、なげつける、とっておき

俺のポケギアにやたらと電話をかけてくる先生のキョウコ(25ばんどうろ在住)の突っ込み所満載なエテボース。

あまりにしつこいので最近電話無視...

こいつと戦うと、いつも「わるだくみ」「ダブルアタック」(笑)のコンボが来るのでどんな特殊技を持っているのかと期待してたら、

あいての エテボースの とっておき！

しかし うまく きまらなかった！

あいての エテボースの なげつける！

しかし うまく きま(ry

とりあえず、

なげつける と わるだくみ は全く意味がありません

本当にありがとうございました

他にも、全部の技を使っていないのにとっておきを連発したり

間違え電話をかけてきまくったりと、

ダメ先生っぷりをこれでもかというほど発揮。

ドサイドンの方がよっぽど先生な件。

ゴースやヨマワルで完封とかもうね・・・

もう一匹はまだそこそこ強いんだが

レベル技をそのまま使ってるだけだなw 育てやさんに預けた設定としてもいいが
つまり任天堂はレベルだけ設定して技は放置....

うん、気持ちはわかるけどさ...((

ていうか先生なのに努力値しらねーのかよ...なんの先生？

トレースしたらテクニシャンになったので特性を変更
もしかしたらランダムでもものひろいにもなるのかもしれないが

ものひろい型

性格：ようき

特性：ものひろい

努力値：攻撃252 素早252

道具：きあいのタスキ・いのちのたま・ノーマルジュエル等の本家の攻撃型に載ってるアイテム、又は「なし」

確定技：おんがえしorすてみタックルorメガトンキック

選択技：きあいパンチ・あなをほる・かわらわり・シャドークロー・ギガインパクト・とんぼがえり・ばくれつパンチ・れいとうパンチ・かみなりパンチ・ほのおのパンチ・とっておき・とびはねる・その他補助技

これ以上無いだろうっていう高個体値が出た！でも特性がものひろい・・・

そんなアナタの為に、テクニシャンの効果を受けない技だけで固めてみました。主力技の性能はダブルアタックと一長一短だし普通の型に入る技も多かったりで、ネタとはいえ普通に戦える。ちなみにレベル100までの必要経験値は80万と何気に少なめ。というか、ものひろいの中では一番少ない。純粋にものひろい要員が欲しい人にもオススメ。

故に早めにレベルアップできて、テクニクは無いもののそこそこ戦えて、日常ではたまにわざマシン26とかを拾ってくるという、中々愛しいヤツになってくれる。

...が、あくまでバトルにおけるハズレ特性の救済処置の型なのでネタWikiで。

次回作での仕様変更に期待して温めておけばもしかしたら化けるかも。

相手が使った消費アイテムを拾うようになった ジュエル使用後にオボンを拾ったりできれば...

ノーマルジュエルを上に入れといた、型の方針とは違うかもしれんが猫だましを入れたい(下にもあるが)。

工夫や運にまかせないと真価を発揮できない技も混じってるのはご愛嬌。

ネタをネタだと分かってもらう為にも、テクニシャンの効果は受けるものの、存在自体が実用的であるねこだましを入れるのもアリかもです。

もともと、威力95以上の技はテクニシャンであろうと無かろうとそっちの方が威力が高かったり。

対人戦じゃないんだから、性格はいじっぱりでも良いと思う。

どうせオフなら、最速にしないでも先手取れるだろうし。

俺もそう思う

個人的な意見だが、種族値100・個体値Vの無補正全振りの実値って **299** と気持ち悪いことこの上ない

だが補正をかければ実値328、素早さにも全振りすれば329になって、なんとなく見た目爽やかな気がする

ポケモンバトル塾2級型

性格：適当に

特性：テクニシャン

努力値：素早さ120以上（最速ドクログ抜き）、あと適当

持ち物：するどいきバ

技：とっておき、なげつける、とんぼがえり、ねこだまし

ポケモンだいすきクラブのポケモンバトル塾2級の昇級試験に登場するエテボース。

相手の攻撃を受けずに3ターン連続で攻撃して3ターン目に撤退するのが目的。（答えは自分で見つけること）

与えられるダメージは微々たるもの。とっておきが絶対に発動できないことに突っ込んではいけない。

ちなみに当初は特性がかかるわざだった。

「きっとそのエテボースはチートを(ry)」

天候パ始動要員型

性格：ようき

特性：テクニシャン推奨？

努力値：攻撃素早さ全振り

持ち物：あついいわorしめったいわ

技：ねこだまし/にほんばれorあまごい/とんぼがえり

ねこだまし以外は**クロバット**でやれ。

一応、意表はつける。

まさかの特殊型

性格：ひかえめorおくびょう

特性：テクニシャン

努力値：特攻・素早さ252

持ち物：気合のタスキ

確定技：わるだくみ

攻撃技：スピードスター/シャドーボール/くさむすび/10まんボルト/みずのはどう/めざめるパワー(威力60)

変化技：バトンタッチ/こうそくいどう/かげぶんしん/みがわり

ねこ騙し読みで交換してくる場合が多いことを逆手にとって、わるだくみを積む 特殊技で意表を突く。
ノーマル受けで出てきたゴーストを返り討ちに出来る。

第4世代の本家には載ってるが第5世代ではまだ考察されてないみたいだね。こういう場合って載せててもいいのかな？

テンプレの意表を突く型っていうのは、本家では特にウケが悪いからネタに置いとくほうがいいかも。

そこそこ使えるんだらうけど、同等かそれ以上のメリットがないときびしい。

性格・特性・努力値・技を第四世代の本家wikiを参考に修正・追加しました。

この型はわるだくみバトンができるのが一番の強みだと思う。それを踏まえれば物理主体の型と十分な差別化ができる。

第五世代の本家に持っていてもいいんじゃない？

世界一需要のないこだわり型

性格:いじっぱり

特性:テクニシャン

努力値:攻撃252 素早さ252

持ち物:こだわりメガネ

確定技:ねこだまし

いちおうハチマキだと威力上がるんで変更

いちおうスカーフだとマニューより早くねこだまし出来るんで変更

くろいてっきゅう型

性格：いじっぱり

特性：テクニシャン

努力値：HP252 攻撃252

持ち物：くろいてっきゅう

技：なげつける、すりかえ、リベンジ、どろぼう

BWからのタマゴ技のすりかえ、リベンジを無理やり活かしてみる型。
先発で出して、相手のねこだまし読みゴースト交代を読んでのなげつける どろぼうが理想形。
飛行や浮遊相手にはすりかえを、鋼相手には威力120のリベンジをして一泡吹かせたい。

ねこのてパーティー調整型

性格：ようき

特性：テクニシャン

努力値：攻撃252 すばやさ252

持ち物：きあいのタスキ/こだわりハチマキ/こだわりスカーフ

技：ほしがる/どろぼう/カウンター/すりかえ/きあいパンチ/よこどり/ねごと/まもる/こらえる

ねこのてで選ばれない技をこれだけ覚える。ねこのてパのお供にどうぞ。
タスキカウンターやこだわりすりかえなんて芸当もできる。
第五世代からほしがるの威力が40から60に上昇したため、ガチでもいけるかも？

かたき討ちとっておき型

性格：ようき

特性：どっちでも

努力値：攻撃252 すばやさ252

持ち物：ノーマルジュエル/いのちのたま

技：かたきうち/とっておき

テクニエテボースを厳選していたのにものひろいが出てきてしまった……。ねこだまとっておきは読まれやすいからなんか飽きた……。

そんなあなたにピッタリなのがこのかたき討ちとっておきエテボース！なんと味方が倒れたときにかたき討ちをすれば威力140。つまりとっておきと威力は同じ！1ターン目からとっておきを連射してるのと同じだぞ！

かたき討ち後はもちろんとっておきでボコボコにしよう。ものひろいだと、ひょんなことからオボンやタスキなんかを拾ってくることもあるから、ジュエルにするのもあり。

作成者が使ってみた感想は、まあ強いけど・・・猫だましでの怯みも捨てがたい場面が多々あった。だがねこだまとっておきにしろこれにしろ鋼・霊はやっばきつい。
ねこだまと違って、とおきのPP切れてもかたき討ちでダメージ与えられるのはねこだまとっておきとの最大の差別点

覚える技

レベルアップ

GBA	DS	技	威力	命	タイプ	分類	PP
1	1	ひっかく	40	100	ノーマル	物理	35
1	1	しっぽをふる	-	100	ノーマル	変化	30
6	4	すなかけ	-	100	じめん	変化	15
13	8	おどろかす	30	100	ゴースト	物理	15
18	11	バトンタッチ	-	-	ノーマル	変化	40
25	15	くすぐる	-	100	ノーマル	変化	20
31	18	みだれひっかき	18	80	ノーマル	物理	15
38	22	スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
43	25	いやなおと	-	85	ノーマル	変化	40
50	29	こうそくいどう	-	-	エスパー	変化	30
-	32	ダブルアタック	35	90	ノーマル	物理	10
-	36	なげつける	-	100	あく	物理	10
-	39	わるだくみ	-	-	あく	変化	20
-	43	とおき	130	100	ノーマル	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12	ちょうはつ	-	100	あく	変化	20
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46	どろぼう	40	100	あく	物理	10
技49	よこどり	-	-	あく	変化	10
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65	シャドークロウ	70	100	ゴースト	物理	15
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73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技78	ゆうわく	-	100	ノーマル	変化	20
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85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
技86	くさむすび	-	100	くさ	特殊	20
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技89	とんぼがえり	70	100	むし	物理	20
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	かいいりき	80	100	ノーマル	物理	15

タマゴ技

GBA 技	威力	命	タイプ	分類	PP
カウンター	-	100	かくとう	物理	20
いやなおと	-	85	ノーマル	変化	40
おいうち	40	100	あく	物理	20
こうそくいどう	-	-	エスパー	変化	30
うらみ	-	100	ゴースト	変化	10
たたきつける	80	75	ノーマル	物理	20
おうふくビンタ	15	85	ノーマル	物理	10
ふくろだたき	10	100	あく	物理	10
× ねこだまし	40	100	ノーマル	物理	10
× ほしがる	40	100	ノーマル	物理	40
× とびはねる	85	85	ひこう	物理	5

教え技

FL Em XD 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
ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
でんじは	-	100	でんき	変化	20
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
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
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
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
あくむ - 100 ゴースト 変化 15

遺伝

タマゴグループ **陸上**

孵化歩数 5120歩

性別 : = 1 : 1

遺伝経路

全て**ダブル**でOK。