

チャーレム

No.308 タイプ：かくとう/エスパー

特性：ヨガパワー（攻撃の値が実際のステータスの2倍として計算される）

入手可能ソフト：ルビー/サファイア/コロシウム/XD/ダイヤモンド/パール

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
----	----	----	----	----	----

60	60	75	60	75	80
----	----	----	----	----	----

60	172	75	60	75	80	努力値 = 攻撃252 の時の実質種族値
----	-----	----	----	----	----	----------------------

【参考】同じタイプのエルレイド

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
----	----	----	----	----	----

68	125	65	65	115	80
----	-----	----	----	-----	----

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) ひこう/ゴースト

いまひとつ(1/2) かくとう/いわ

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

最高攻撃力246と、いじっぱり**ケッキング・ラムバルド**をわずかだが超える超破壊力を持つ。

消防時代はヨガパワーの性能が「攻撃の能力が高く伸びる」と勘違いし

「常時攻撃2倍」というチート級特性である事に気づかなかった人も多いただろう。

...自分だけかもしれないが（それ以前にチャーレムはこの特性で無いと唯一王以下になってしまいうけどね）

安心しろ、俺もだ。

俺も同じ。攻撃が上がることは攻撃力の割にダメージが多いから気づいたけど、まさか2倍とは・・・

ってか説明足りなさすぎと思う。

「物理攻撃の威力が上がる」「物理攻撃の威力が2倍になる」にしてほしい。

あまり特性を明確にすると、消防がチャーレムを使いまくるみたいな時代が来るかもしれないから、今みたいに少し曖昧にした方がいいと思う。

消防はチャーレム使わんだらう。

メインのとびひざげりだってストーリーには使いにくい。性格厳選攻撃v努力値252があってあの威力が出るんだし。

てか「攻撃の能力が高く伸びる」ってどういう意味なんだ？

攻撃の成長が良いという事だと思う 例えばパワーリストみたいに攻撃努力値が多く入るとか

そして俺は攻略本の説明を見て「スキルスワップをされた時に攻撃が半減する」と勘違いしてクソ特性扱いしてたなw

まあ実際そうなんだけどなw

、 が言いたいのは「攻撃が表示の半分になる」ってことだと思う。
実際俺もそう思ったし。

いや、 だってそれを分かったの発言でしょw

ステータスに表示されてる数値がすでに2倍の数値だと思っていたと言いたいんじゃないか？

間違ったら消してくれ

仮に「すでに2倍の数値」だったとしても実際の「数値の2倍になる」にしても
「特性なくなったら特性があるときの半分の攻撃力」って事実は変わらないってことだろ
全 A60なので補正無し極振りで112。これを特性で倍にして224なのはわかっていたんですが、
そのあとヨガパワーが消えた場合、「特性で倍にした224が半分になって112に戻る」のではなく、
「元々の攻撃力である112を半分にして56になる」と思っていた私。

厨房のころヨガパワーは攻撃種族値が2倍になると思って種族値がほぼエルレイドの劣化と考
えてたのは

俺だけでいい

ちなみに倒した時に入る努力値は素早さ2

攻撃に入ると勘違いしてる人もいるのではないだろうか

そこまでとんちんかんな人はいないと思う。攻撃種族値は低いし。
デリバードやサニーゴやマリルリとかも同じ。ヨガパワーを勘違いする人ならあり得るかも。

ちなみに格闘タイプで地震を覚えないのはこいつと**キノガッサ**のみ

同じタイプでもっと覚えなさそうな**エルレイド**は覚えるのにな。
というかエルレイドが地震覚えるってのは意外だった

カエルですら覚えるからな。

エアーマンのことかー！

ドクログのことじゃないのか？

どっちもカエルだからセフセフ

エアーマンカエルっつかおたまじゃくしだけだな

ニョロトノのことかー！

ちなみに進化前も入れた場合：こいつ、アサナン、キノガッサ、ワカシャモ、モウ
カザル

リオル、バルキー、ワンリキー、マンキーですら使えると言うのにこいつときたら・・・

格闘タイプってほとんどが地震覚えるんだな。知らなかった

まあ明らかに範囲被りまくりで誰も使わないしな

ニョロトノは格闘タイプじゃないだろ

こいつってカントーだけ威張る覚えるのな

格闘半減地面弱点の毒相手なら地震が無いと困る！と思ったけど、
チャーレムにはエスパー技があるよな...

×13そして格闘タイプでストーンエッジを覚えないのはこいつと**エアーマン**のみ
一番 **コジョンド**「どうも新入りッス^^」

テキストモードのページになってたから新たに移した。
ページは今のところ対戦考察のコピー。ネタ型の追加は各自よろ。

「めいそうポケモン」であるが恐らく瞑想は使われないであろう可哀想なポケモンである
まあがまんを使えない**がまんポケモン**よりかはましか。

とっしんを使えない**とっしんポケモン**よりはマシですね。
のうてんきをほぼ選ばれない**のうてんきポケモン**もいるぜ。

ふいうちがほしかったな...

こいつは仏法の境地を目指すポケモンだからな、そんな姑息で卑怯な技は使わないのだよ
チャーレムのねこだまし！...あれ？

なんでこいつスキルスワップ覚えないんだろ...

覚えたらダブルにおいて面白いことたくさんできたのに

面白いことなんてレベルじゃねーよwケッキングやべえことになるわwwww

ダブルでスカーフスキルスワップ絶対流行りだすだろうな

チャーレムのスキルスワップ！ケッキングのからげんき！ケッキングのシャドークロー！やら
でバランス崩壊するであろうな

そもそもなまげが消えるだけで強すぎるのに 最高能力の攻撃2倍って...合計種族地830ww
...マジレスしてるorz

格闘タイプの副作用...じゃなくてケッキングを暴走させないためなんじゃねーの。ゲーフ
リってこういう所には敏感なんだな

全ギガス様の話全くなしワロタwwww

守らないから結局そういう戦法ならケッキングの劣化なんだよな。専用技も決して使いやすいもの
じゃないし

トロピウス「ギガス兄貴を侮辱するのはいい加減にしろ！訴訟も辞さない！」

レジ達「これ以上我らの長を劣化扱いにすることは許さない、もはや訴訟の検討も辞さない
ので覚悟しておくように。」

ゴキプロス「それ以上レジギガスを貶めようとするなら法廷で会おう！」

レジギガス「法廷 行くの めんどくせー」

×いくつかケッキングとレジギガスの耐久は一長一短、再生回復があるからケッキング有利、
ただしギガスは速い特殊ポケに次のターンに即座にスワップできる。この差をどうみるか。

ワタwwww会いすぎwwww

全 合計種族値830に突っ込むやつ居ないの？

ヨガパワーは種族値2倍じゃなくて攻撃力2倍だから~~って何度言ってきたことが
実質攻撃種族値は372まで上がる。だから合計は882

この台詞には元ネタがあっただな...

訴訟兄貴オッスオッス！

えっ？(160+20)*2だから実数値360で種族値は340だよ。つまり合計850

まさか努力値無振りを使うとか言うんじゃないだろうな。まあ、 の計算も間違っているけど。

スキスワでヨガパワー入る前提なら素でも攻撃力は恐ろしいわけだから他の能力補強するのはおかしくないと思う。

ポケスのスモモが扱うアサナンは本来同時遺伝不可能なバレットパンチとサイコカッターとしんくうはを同時に使いこなす

きっとスモモが覚えるんだよ

スモモは しかないよ。

きっとパチンコニートハゲでお馴染みスモモの父親が覚えるんだよ

しんくうは使ってなくね。。。リオルがしんくうは アサナンがバレットカッター

なんかバレットカッターってカッコイイなw鋼の刃で急所攻撃的な感じが

むしろ銃弾を斬る高速技術的な

意外と知られていないようだが、アメリカで先行放送され日本ではweb配信されたアニメ「ポケモン不思議のダンジョン 出動ポケモン救助隊ガンバルズ!」では

「イジワルズ」の1人としてチャーレムが登場。その声を演じたのが「ちびまる子ちゃん」だったりする。

とびひざげりを外した時のダメージから紙のイメージがあるが、

ヨガパワーを考慮しなければ種族値自体は耐久寄りだったりする。

もともと紙だがな。このコメをみてもしもヨガパワーがなかったら型作ってみた。後悔はしていない

っていうかこいつ種族値糞低いな。ヨガパワー前提だから当たり前っちゃ当たり前かもしれないけど、

序盤動物のラッタやミルホッグと同じ合計410とかレベル30台後半で進化するポケモンの中でもぶっちぎりで最下位だろうな。

進化前のアサナンはHGSSでハウエンのポケモンなのになぜかシンオウサウンドで出現する

そんなこと言ったら**アブソル**なども該当するためキリがなくなる

ご利用の際は**ミイラ**や**シンプルビーム**、**なかまづくり**に十分注意してご活用下さい

特性で手を出すと終わるデスカーンや速さで負けてるアイアントはともかく、タブンネやオーベムなんかは先制して一撃じゃねーか？**たぶんね**

まァデスカーンには勝てないな、仮に特性回避したとしてもシャドボで乙。

・・・計算してみたらオーベムは耐久無振りでも特化チャーレムの猫だまし とびひざで超低乱1。オーベムは余裕だな。ちなみに珠もたれると死にます。

オーベムが耐久無振りは普通ないから余裕で耐えるし素早さの関係上シンプルビームとかまづ打ってこないマジレス

とびひざ130!?始まったんじゃないね

ただし、ハイリスクハイリターンな技になった感じはあるな

さりげなくBWでつぼをつくを習得している(しかも自力)。実用性?知らん

格闘の中では最も 狙いされやすいポケモンであろうか
逆にコイツ以外では第五世代含めても っぼい外見のやつしかいない
ポケダンでは救助隊探検隊ともに 扱いになっている

コジョンドちゃんが泣いてます

キノガッサも格闘の中では っぼい

美尻・スカート「・・・」

夢特性はテレパシー。破壊力を捨てダブルトリプルでサポーターとして活躍させたい方はどうぞ。

ヨガパワーと対になる特攻が2倍になる特性が出なかったのは残念。

そういや種族値自体は攻撃と特攻は同じなんだよな。

もし出していたら物理か特殊か読めなくなってかなり強くなっていたと思う。

瞑想ポケモンことめいそうを使う日が来るか？

熱暴走だったら1.5倍とはいえやけど対策にもなるし大活躍だっただろうに...

まあ熱暴走と何の関係もなさそうだけどさw

• チャーレム

- **昔のフーディン型**
- **太古のフーディン型**
- **ゾンビ型**
- **特殊型**
- **物理受け特殊型**
- **二刀型**
- **パンチ型**
- **バトルタワーで俺を倒していった型**
- **パワートリック & パワースワップ型**
- **パワートリック型**
- **最強の先制技?型**
- **じゅうりょく型**
- **もう少しまじめなじゅうりょく型**
- **スワップ型**
- **みがきあ型**
- **もしもヨガパワーがなかったら型**
- **とびひざげりを必ず当てる型**

サブウェイ型

- - **まもみき型**
 - **パワートリックボタン型**
 - **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**
-

昔のフーディン型

性格：忠実に再現するならおくびょう、実用性ならようき

努力値：素早さ252、特攻（実用性なら攻撃）252

技：サイコキネシス、ほのおのパンチ、かみなりパンチ、れいとうパンチ

思いっきり昔のフーディンそのまま

フーディンには向かなくなった三色パンチを物理エスパーなチャーレムにやらせてみた

実用性重視ならサイコキネシスはサイコカッターにするといい

太古のフーディン型

性格：忠実に再現するなら気まぐれなど（昔は性格などなかった）、実用性なら控えめか臆病

努力値：ALL85

技：サイコキネシス、ちきゅうなげ、リフレクター、じこさいせい、どくどく、かげぶんしん、はかいこうせん

上の型よりさらに古いフーディン

何故か対抗心がわいて作ってしまった。後悔はしていない

...懐かしすぎて泣いた。

何かはちきゅうなげかはかいこうせん辺り

ハナダのどうくつで捕まえたユンゲラーはこの3つにサイケこうせんだったな。で、そのまま弄

らない。

…サイケこうせんを通常攻撃的に扱い、強敵相手にサイコキネシスと言うスタンス？で。

初代を「太古」と表現されるとなんだか虚しくなるな
生きてて初めて自分が歳をとったと実感したぜ

ゾンビ型

性格：しんちょう

努力値：HP252 特防252

持ち物：たべのこし

技：ねむる/ねごと/じこさいせい/ドレインパンチorビルドアップ

か、固い、固すぎる！

ドレインパンチはビルドアップでもおkかもw

そんなに硬くないと思うのは俺だけ？まあ、現実にはゴーストタイプに完敗だけどな。
あくまでネタだろ。

特殊型

性格：ひかえめ

努力値：素早さ・特攻252

持ち物:ものしりメガネ

技：サイコキネシス シャドーボール きあいだま めいそう

物理系には特殊型、特殊系には物理型という王道ネタ。え、飛び膝蹴りじゃ2刀？

ハピへのせめてもの抵抗さ……。

逆に考えるんだ、

おにび貰ったりとかスキスワとかしても特殊型なら無駄にならないと。

、バトルファクトリーに実際に出てきた型に変更しておいた。まさかこんなネタ型が出てくる
なんて……

瞑想ポケモンの名に恥じぬめいそうを積む前に撃沈します。ちなみにレベル100で特攻は220
くらいなので間違えてレンタルしないように。

物理受け特殊型

性格：さみしがりorおっとり

努力値：攻撃・特攻252

持ち物:たべのこし など

確定技：パワートリック めいそう

選択技：きあいだま サイコキネシス シャドーボール エナジーボール めざめるパワー

元々高い攻撃を防御に回し、特殊技で攻める。

瞑想積まないと大した突破力はないのが難点か。しかし相手の意表はつける。

まさかこいつにハピ出してくるやつはいないだろうが、止まりたくなければ物理格闘入れてもいいかも。

ただ、攻撃の値が元の防御の値なので威力はお察し。

ちょっと試してみたが、ヨガパワーはパワートリックの影響を受けないみたいだぞ。

つまり、パワトリは逆効果で、素直にビルドアップした方がいいみたい。

このページ一番上に書いてあるように、攻撃じゃなく物理の威力が上がるからかな。

二刀型

性格：攻撃 特攻

努力値：攻撃252 特攻252 /特攻252 HPor素早さ252

持ち物：きあいのタスキ/各種ジュエル

物理技：とびひざげり/サイコカッター/かみなりパンチ/れいとうパンチ

特殊技：くさむすびorエナジーボール/シャドーボール/シグナルビーム

本家で消された型。

出てくる物理受けを特殊技で潰せるのが魅力？だったそうだが、

チャーレムの攻撃種族値がバカ高いせいで、素直に物理でゴリ押ししたほうがダメージが大きい。

よって特殊技を使う利点はほとんどない。

パンチ型

性格：攻撃があがる性格

努力値：攻撃252

持ち物こだわり八チマキか力の八チマキ

技：三色パンチ・きあいパンチorメガトンパンチor爆裂パンチorバレットパンチ

パンチパンチパンチ！！パンチに命を懸けてみよう！！！！

持ち物はラッキーパンチでもいいかな？

プラチナだとバレットパンチもあり？

プラチナ関係なくね？

プラチナでないと他の技と両立できない

ということで追加

全 攻撃特化のヨガパワーで八チマキなんか持たれたら正直破壊力がネタどころじゃないんだけど・・・

具体的には特化ハチマキの雷パンチでH振りブルンゲル確 1、防御特化ブルンゲルですら8割持ってくる。不一致75なのに

バトルタワーで俺を倒していった型

性格：知らん 実用性を求めるなら攻撃 or耐久

努力値：知らん 実用性を求めるならHP252 残り攻撃or耐久

持ち物：未確認 半減実とか？

技：サイコカッター、きあいパンチ、ビルドアップ、光の壁

壁はってからビルドアップ!!!これで不落の要塞の完成だぜ!!!

といっても、積むまえにあぼーん

と言いたいところだが危うく三タテされかけた。

まあ、こいつ相手にマリルリでのんびりみがきあやってた俺がバカだったことも事実。

きあいパンチは...交代読みか？

ちなみに本家と被ってるような気がしなくもないが回復技が入っていない。

パワートリック & パワースワップ型

性格：防御 ならお好みで

努力値：防御252 素早さ252

持ち物：いのちのたま、カムラのみ、きあいのタスキなど

技：パワートリック、いばる、パワースワップ

不可：サイコカッター

自分より遅い積んでる相手に対してぶつける

1、威張る。(相手行動確率1/2)

2、パワースワップして自分の攻撃+2。相手が積んでりゃそれも拝借。(相手行動確率3/4)

3、パワートリックしてさらに自分の攻撃up 種族値60と75の違いを見せつける(相手行動確率7/8)

4、なんか攻撃する。相手は死ぬ。

5、自分より早い奴が来る。自分は死ぬ。

攻撃されてもやっぱり自分は死ぬ。

パワートリック型

性格：わんぱくorようき

努力値：防御・素早さ252

持ち物：きあいのタスキなど

技（確定）：パワートリック 他は物理技をお好みでどうぞ

ヨガパワーは、直接攻撃を2倍する特性。
攻撃特化の状態のパワートリックをすると
大したことのない耐久とカスみたいな攻撃力でえらいことになってしまう。
だが、防御特化をしてパワートリックをする、それは
デオキシスAを超える攻撃力を得るということだ!

妄想：俺がエスパー物理No1だ!異論は認めないッ!

現実：ヨガパワー+防御特化+パワートリックチャーレムの攻撃力 279

ビルドアップしたエルレイドの攻撃力 291

つまり、1ターン使うならいい劣化エルレイドです。異論を認めなさい

こいつもビルドアップ覚える。ツボツボほど差があるわけじゃないからこいつの場合パワートリック<ビルドアップじゃね?

だからネタなのさ。こんなもん本家に追加したら即刻削除+永久アク禁になってしまうよ

これ努力値振り素早さをHPにして物理受けにしてみるのどうかな
物理をビルドでチクチク上げながら攻撃も上がってきたとこでパワトリで大暴れ。
幸い攻撃と防御の値にそこまで差がないからパワトリ後も物理受けを全う出来る。
パワートリック/ビルドアップ/自己再生orエスパー技/ドレインパンチorけたぐり こんな感じか

パワートリック+バトンタッチ ロックカットレジロック = 暴徒

とかどうかな

ハガネール好きの俺としてはハガネールでやりたいな
スカーフイワークでやったら面白かったよ

最強の先制技? 型

性格：臆病or控え目or陽気or意地っ張り

努力値：素早さorHP252、特攻or攻撃252

持ち物：こだわりメガネorハチマキ

技：しんくうは

ダイパまでは覚える先制技はタイプ不一致のねこだまし・バレットパンチのみだったチャーレム

しかし、プラチナでタイプ一致先制技の「しんくうは」を習得

似たような特性を持ったマリルリがいるが、種族値で上回っていれば当然威力も上回る

だが同じくプラチナで一致先制技を覚えたハッサムに残念ながら威力負けしている

しかし！！コイツの先制技のタイプは格闘！！
なんと、あの忌まわしきピンクの悪魔に効果抜群！！
これでハピを八発KO！って、あれ??

はりきり神速キッスがいるじゃんとかは禁句で
アブソル

じゅうりょく型

性格：陽気か意地っ張り
努力値：攻撃252 素早さ調整 残りHP
持ち物：ラムのみとか役に立ちそうな物
確定技：じゅうりょく、とびひざげり
選択技：サイコカッター、がんせきふうじ、三色パンチ等

チャーレムのとびひざげりの威力は確かに高い。...なのだが外すと致命的なダメージを負う事になる。

そこで！HGSSの教え技「じゅうりょく」を使い、技の命中を上げる。すると命中100以上のとびひざげりが炸裂する。

これで外した時のデメリットを気にせず攻撃できる！

妄想：必中のとびひざげりをお見舞いしてやるぜ！

現実：...アレ？ワザが...

本当に命中が気になる人は「こうかくレンズ」を使いましょう。

チャーレムはじゅうりょくをつかった！ 相手「こいつバカだ、飛び膝蹴りきまんねえよ」
チャーレムのばくれつパンチ！ 相手「ちょっwww」

もう少しまじめなじゅうりょく型

性格：陽気or意地っ張り
努力値：攻撃252 素早さ調整 残りHP
確定技：じゅうりょく、ばくれつパンチ
選択技：しねんのずつき/かみなりパンチ/れいとうパンチ/ほのおのパンチ/メガトンキック/いわなだれ/ねこだまし/バレットパンチ

じゅうりょく型を作ろうと思ったらすでにあっただ... しかしもうちょいまともなものを。

じゅうりょくとばくれつパンチを同時に使えるのはチャーレムだけと聞いて作りたくなりまし

た。

(火力皆無の犬は知りません)

しかしそれ以外に高威力低迷中技がないのが辛いところ。
一応きあいだま、がんせきふうじもあるけど実用性は微妙。
あとあんまりいらないけど、地震を覚えないのがちょっと惜しい。

バレットとは両立できないがメガトンキック入れてみた

スワップ型

特性：ヨガパワー

技：ものまね/パワースワップ/ガードスワップ

ものまねでハートスワップをものまねしてやりましょう

ものまねでスキルスワップをものまねしてやりましょう

ダブルでスキルスワップを覚えてからケッキングにスワップすると……

みがきあ型

性格：いじっぱりorゆうかん

努力値：攻撃252 耐久素早さ調整

持ち物：いのちのたま オボンのみ ラムのみ チイラのみ等

確定技：みがわり きあいパンチ

選択技：しねんのずつきorサイコカッター/かみなりパンチ/れいとうパンチ/ほのおのパンチ/いわなだれ/バレットパンチ等

何故か本家にはないみがきあ型。ここの**決定力ランキング**ではトップの破壊力を誇る。

弱点はつかれにくいので一発で落ちない時もある位の耐久力はあるのでいけないこともないとは思った。

しかし書いてみて思ったことだが耐久も素早さも中途半端すぎて

みがわりが出せない程度まで削られるとかそもそも後攻身代わりが安定しないとか。

おまけにとびひざげりを透かせるゴーストを呼びやすいのでせっかくのきあいパンチの威力を思うように活かせない、多分本家にみがきあ型がないのはそれらの要因のせいなんだろうか。

一応鉄球持たせてなげつければゴーストも倒せるし素早さも落とせるわけだが……。

もしもヨガパワーがなかったら型

性格：のんきorずぶといorわんぱく

努力値：防御252、HP 252

確定技：じこさいせい

補助技：リフレクター、ひかりのかべ、めいそう、ビルドアップ、どくどく、バトンタッチ、ねこだまし

特殊攻撃技：サイコキネシス、くさむすび、めざめるパワー（氷or岩）、きあいだま、シャドーボール、エネルギーボール

物理攻撃技：しねんのずつき、サイコカッター、ほのおのパンチ、かみなりパンチ、れいとうパンチ、はっけい、ドレインパンチ

のコメみて思いついた 特殊受けだとエルの劣化になるので
優秀なタイプと多彩な補助技を活かして物理受け+サポートの道を歩めるだろうか
アーボックよりかはいけそう

こうしてみるとヨガパワーがないほうがこいつらしさを行かせたかもしれない

夢特性は解禁か未解禁かは知らんが、夢特性なら普通にこの型で使いざるを得なくなるよね。

特性の都合上ダブルトリプルでしか使いようがないから守る見切りを崩すフェイントも入るんじゃないか？

ちなみにテレパシー(味方の巻き込み攻撃全無効)+フェイントはこいつだけだったりするから相手のワイドガードを崩して地震放電爆発といった全体技を相手だけに当てるなんて芸当もできるな

とびひざげりを必ず当てる型

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：火力が上がるもの

技：とびひざげり/こころのめorテレキネシス/みやぶる/フェイント

威力の上がったとびひざげりにすべてをかけ、こころのめや新技テレキネシスを駆使して必ず当てる。

ゴーストも見破って必ず当てる。まもるやみきりはフェイントで躊躇させ、必ず当てる。
とにかく必ず当てる！

サブウェイ型

性格:おくびょう

努力値:CSに全振り

持ち物:まがったスプーン

技:サイコキネシス/シャドーボール/エナジーボール/めいそう

まさかの特殊型。

特性消されても痛くも痒くもないぞーすごいぞーカッコいいぞーでも、ということは特性全く活かしてないってことだぞー

その2

性格:わんぱく

努力値:HPと素早さ

持ち物:くろおび

技:ねこだまし/とびひざげり/フェイント/ビルドアップ

こちらは耐久型...と思ったら防御は振らずに素早さを振っている中途半端な感じ...そしてゴーストで止まる。

その3

性格:ようき

努力値:攻撃と素早さ

持ち物:たつじんのおび

技:とびひざげり/しねんのずつき/れいとうパンチ/バレットパンチ

性格一致のガチ構成

弱点で突かれたら...いっかんの終わり...ゴーストでは止まらない、しかも先制技(バレパン)持ち。

まもみき型

性格:わんぱくorしんちょう

努力値:BDに全振り

持ち物:一応タスキとか

技:まもる/みきり/どくどく/とびひざげり

適当に考えた型。

どくどくが効かない鋼がきても大丈夫!

鋼以外ならどくどく まもるorみきりで大勝利!

でもゲンガーやクロバットで積むんだぜ！あえてマジレスはしないぜ！

パワートリックバトン型

性格：しんちょうorわんぱく

努力値：素早さ調整 攻撃or防御or特防252 残りHP

持ち物：しろいハーブ/ラムのみ/きあいのタスキ

確定技：パワートリック/バトンタッチ

選択技：みがわり/きしかいせい/ドレインパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ/ほのおのパンチ/とびひざげり

ネタポケwikiから転載。

想定されたバトン先が不適切、意表を突くだけで実用に足りない。

以上のような理由でネタポケwikiへ戻す案が出ています。

概要

・パワートリックバトンについて

パワートリックバトンができるのはチャーレムだけ。(ダブル除く)

チャーレムは物理の積み技にビルドアップも持っている。

攻撃防御比が2:3(逆も可)より極端なポケモンでないとパワートリックを使う意味は薄い。2:3に近ければビルドアップをバトンをした方が元より高い耐久も上がり、効率的だからである。

現実的には攻撃を上げる目的ならつるぎのまい、防御を上げる目的ならてっぺきが存在する。

これらをバトンできるポケモンがいる以上、パワートリックバトンが実用性を持つのは攻撃防御比が1:2より極端な場合となる。

・先攻バトン

きあいのタスキを持てば高い確率で成功するが、種族値80でどこまで先攻できるかは微妙。

パワートリック後、相手の攻撃を耐え、次のターンでバトンタッチ。後続へダメージ。

後続がアタッカーの場合低耐久となっているため、すばやさが低ければ行動回数を稼げないおそれあり。

・後攻バトン

相手の攻撃を耐え、パワートリック。

もう一度相手の攻撃を耐え、バトンタッチで後続を無償降臨。

耐久に振らなければ2回の攻撃を耐えるのは難しい。きあいのタスキとは当然相性が悪い。種族値80は微妙なすばやさで最鈍にしても先攻してしまい、後続にダメージが入るおそれがある。

バトン手順

用意：防御特化したチャーレム

1ターン目：チャーレムパワートリック

2ターン目：1ターン目の相手の行動による。

相手守るの場合、相手は守るができないのでとびひざげりで落とす。

相手交代の場合、バトン。

相手攻撃の場合、チャーレムの体力、相手のすばやさによる。

バトン候補

- ・ ユクシー

でんじはや、あくび+とんぼがえりとチャーレムを繰り返す環境を作りやすい。

物理技も三色パンチやしねんのずつきとそれなり。

チャーレムとあわせて霊への対抗手段に乏しい。

- ・ ツボツボ

後攻バトンまたはトリックルーム限定。特性がんじょう。

もっともパワートリックを活かすことができる種族値。

連続技で十中八九ひんしになるため、安定しない。

- ・ イワーク

最速スカーフで130族を抜かせる。

特性がんじょうであるため行動回数を稼げるが、ネタの域を出ない。

- ・ ボスゴドラ

後攻バトンまたはトリックルーム限定。特性がんじょう。

準速でもロックカットで130抜きが可能。もろはのずつきは使えない。

攻撃防御比が2:3に近いのでビルドアップバトン安定。

- ・ パルシェン

スカーフまたはタスキを持って行動回数を稼ぐ。

からをやぶるという破格の積み技を持つため、あえて劣化つるぎのまいをバトンする意味は薄い。

- ・ カビゴン

物理特殊両面で高耐久となるが火力を失う。

高耐久高火力を実現できるビルドアップバトンが安定か。

- ・ マリルリ

あえて防御特化したマリルリにバトン。

こだわりアクアジェットなら脅威。種族値換算すると200強になる。

バトンが失敗場合、防御特化したマリルリはほろびのうた。

パワートリックバトンの是非

・ メリット

とびひざげり警戒でまもるや交換を誘いやすく、チャンスが多い。
攻撃の高いポケモンの防御力を上げる目的で使う場合、ビルドアップバトンに比べ急に強くなる。

ただし、当然ビルドアップバトンに比べ攻撃力は落ちるためパワートリックバトン専用の技構成を持たせた後続を用意する必要がある。

例) カビゴン

・ デメリット

単純に攻撃や防御を上げたいだけならば、他のポケモンでつるぎのまいやてっぺきをバトンした方が良い。

つるぎのまいバトンと比較し、ツボツボを除けば防御を下げて攻撃上昇値も大差なしとメリットは無い。

あえてチャーレムで劣化つるぎのまいやてっぺきバトンをする必要はない。

実践例

実際に運用してみても出すタイミングを間違わなければ成功率はかなり高い。

覚える技

レベルアップ

RSE		FL		4th		BW		技	威力	命中	タイプ	分類	PP
アサ	チャー	アサ	チャー	アサ	チャー	アサ	チャー						
ソ	ム	ソ	ム	ソ	ム	ソ	ム						
-	1	-	1	-	1	-	1	ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15
-	1	-	1	-	1	-	1	かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15
-	1	-	1	-	1	-	1	れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15
1	1	1	1	1	1	1	1	がまん	-	-	ノーマル	物理	10
4	4	4	4	4	4	4	4	ヨガのポーズ	-	-	エスパー	変化	40
9	9	9	9	8	8	8	8	ねんりき	50	100	エスパー	特殊	25

12	12	12	12	11	11	11	11	みきり	-	-	かくとう	変化	5
18	18	17	17	15	15	15	15	めざめるパワー	-	100	ノーマル	特殊	15
-	-	20	20	-	-	-	-	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
22	22	25	25	18	18	18	18	こころのめ	-	-	ノーマル	変化	5
-	-	-	-	22	22	22	22	フェイント	30	100	ノーマル	物理	10
28	28	28	28	25	25	25	25	めいそう	-	-	エスパー	変化	20
-	-	-	-	29	29	29	29	はっけい	60	100	かくとう	物理	10
32	32	33	33	32	32	32	32	とびひざげり	130	90	かくとう	物理	20
38	40	36	36	36	36	36	36	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
-	-	-	-	-	-	39	42	つぼをつく	-	-	ノーマル	変化	30
-	-	-	-	39	42	43	49	パワートリック	-	-	エスパー	変化	10
42	46	41	47	43	49	46	55	きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15
48	54	44	56	46	55	50	62	じこさいせい	-	-	ノーマル	変化	10

技マシン

マシン	技	威力	命中	タイプ	分類	PP
技03	サイコショック	80	100	エスパー	特殊	10
技04	めいそう	-	-	エスパー	変化	20
技06	どくどく	-	90	どく	変化	10
技08	ビルドアップ	-	-	かくとう	変化	20
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16	ひかりのかべ	-	-	エスパー	変化	30
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技18	あまごい	-	-	みず	変化	5
技19	テレキネシス	-	-	エスパー	変化	15
技21	やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20
技27	おんがえし	-	100	ノーマル	物理	20
技29	サイコキネシス	90	100	エスパー	特殊	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33	リフレクター	-	-	エスパー	変化	20
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47	ローキック	60	100	かくとう	物理	20
技48	りんしょう	60	100	ノーマル	特殊	15
技52	きあいだま	120	70	かくとう	特殊	5
技53	エナジーボール	80	100	くさ	特殊	10
技56	なげつける	-	100	あく	物理	10
技67	かたきうち	70	100	ノーマル	物理	5
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技70	フラッシュ	-	100	ノーマル	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
技80	いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
技83	ふるいたてる	-	-	ノーマル	変化	30
技84	どくづき	80	100	どく	物理	20
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90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
技94	いわくだき	40	100	かくとう	物理	15
秘04	かいりき	80	100	ノーマル	物理	15

以下は第4世代までの技マシン

BW

技01	きあいパンチ	150	100	かくとう	物理	20	×
技43	ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20	タマゴ

技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10	×
技60	ド레인パンチ	75	100	かくとう	物理	10	タマゴ
技67	リサイクル	-	-	ノーマル	変化	10	×
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	×

タマゴ技

GBA 4th BW 技	威力	命中	タイプ	分類	PP	
ほのおのパンチ	75	100	ほのお	物理	15	
かみなりパンチ	75	100	でんき	物理	15	
れいとうパンチ	75	100	こおり	物理	15	
みやぶる	-	-	ノーマル	変化	40	
ねこだまし	40	100	ノーマル	物理	10	
バトンタッチ	-	-	ノーマル	変化	40	
ばくれつパンチ	100	50	かくとう	物理	5	
パワースワップ	-	-	エスパー	変化	10	
ガードスワップ	-	-	エスパー	変化	10	
サイコカッター	70	100	エスパー	物理	20	
バレットパンチ	40	100	はがね	物理	30	
ド레인パンチ	75	100	かくとう	物理	10	4th:技60
ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20	4th:技43

同時遺伝不可

パワースワップ & サイコカッター/バレットパンチ
サイコカッター & バレットパンチ

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威力	命中	タイプ	分類	PP	BW
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
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
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
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
しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
しんくうは	40	100	かくとう	特殊	30
トリック	-	100	エスパー	変化	10
てだすけ	-	-	ノーマル	変化	20
シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15
いたみわけ	-	100	ノーマル	変化	20
じゅうりょく	-	-	エスパー	変化	5
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
なりきり	-	-	エスパー	変化	10
けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

遺伝

タマゴグループ **人型**

孵化歩数 5120歩 (特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で----歩)

性別 : = 1 : 1

遺伝経路

- ねこだまし : ヤミラミ (L18) / マクノシタ (L18) / ミミロル (卵) / パッチール (卵) / バリヤード (卵) など
- バトンタッチ : ミミロル (L26) / バリヤード (L46) / パッチール (卵) など
- パワースワップ : バリヤード (L1)
- サイコカッター : ユンゲラー (L40) / パッチール (卵) など
- バレットパンチ : エピワラー (L16) / マクノシタ (卵) など