

複数匹を使うネタ

ダブルバトル前提のものは**複数匹を使うネタ（ダブル）**に移動しました。

- **複数匹を使うネタ**
- **スピアーを活躍させてみよう（ユニオン推奨）**
- **ポワルンを新世界の神にする方法**
- **唯一王暴走（ネタ以前の問題）**
- **ディグダ様の貧弱防御**
- **ラムバルドを本気で特攻させる事だけを考える**
- **植物を大切に**
- **究極絶対浮遊ラティアス**
- **1ターンに詰め込む型**

スピアーを活躍させてみよう（ユニオン推奨）

手持ちバタフリー

持ち物・広角レンズor気合の禪

技・眠り粉/夢食い/蜻蛉返り/追い風

スピアー

持ち物・銀の粉or気合の禪or命の玉

技・剣舞/ダブルニードルorシザークロス/追い打ち/毒びし

戦法

まずバタフリーを召還。とりあえず耐えて眠り粉で眠らせる。夢食い連打。でもエスパーが効きにくい事もある。そこで追い風を撃つか蜻蛉返りしてスピアー召還。相手は眠ってます。そこで剣舞。エスパー半減または無効のタイプは虫が弱点だから積んだ後は攻撃。

威力安定ならシザークロス。効果に期待ならダブルニードルを使いましょう。

志村ー！鋼！鋼！

瓦割りでおk

ストライクかハッサムでやった方がいいのは誰にも言えない秘密。

ユニオンで自分がむしとり少年の時に（笑）

ポワルンを新世界の神にする方法

天候変化メンバー

ヨノワール

性格：ゆうかん

持ち物：熱い岩or湿った岩

努力値：HPに252、防御と特防に126

技：トリックルーム、日本晴れor雨乞い、影討ち 置き土産

ユキノオー

性格：ゆうかん

持ち物：ラムのみorオツカのみ とか

努力値：HPと攻撃に252

技：凍える風、岩石封じ、秘密の力、吹雪 とか

ポワルン様

太陽神ポワルン

性格：れいせい

持ち物：いのちのたま

努力値：HPと特攻に252

技：守る、ウェザーボール、冷凍ビーム、エネルギーボール

半減のドラゴンタイプが来ても、弱点の水、岩タイプがきても大丈夫！

でも何故か同タイプの炎に手も足も出ない！

逆さ照る照る坊主ポワルン

性格：れいせい

持ち物：いのちのたま

努力値：HPと特攻に252

技：守る、ウェザーボール、冷凍ビーム、エネルギーボール

半減のドラゴン、水タイプが来ても、弱点の草タイプがきても大丈夫！

でも雨の中の雷で死ぬ！

氷河期ポワルン

性格：おくびょう

持ち物：いのちのたま

努力値：素早さと特攻に252

技：電磁波、吹雪、水の波動、エネルギーボール

電磁波 + 霰中の吹雪が地味に怖く、弱点の炎、岩タイプがきても大丈夫！

でもグレイシアとかユキメノコとかその辺りうぜーなーオイ！

唯一王暴走（ネタ以前の問題）

1番手 ハッサム

性格：陽気？

持ち物：オツカの実

努力値：HP252 素早さ252

技：バトンタッチ 高速移動 剣の舞

2番手：唯一王様

性格：意地っ張り

持ち物：気合のタスキ

努力値：素早さ252 攻撃252 HP6

技：穴を掘る（真面目に） 炎の牙 恩返し 後一つ何か

妄想：ハッサムで積みまくって、炎が出てきたら唯一王にバトンタッチ！

炎技で貰い火発動、さらに唯一王はバトンで能力が上がっている！わははー暴れる唯一王！

現実：積む前に2タテされて終わり

[警告表示]

警告：ここで使うのは唯一「王」である。唯一「神」ではないので要注意。唯一神と唯一王を間違えたら交替した時痛い目に遭う恐れがあります。

危険：伝説戦では絶対に使わないこと。カイオーガに2タテされる恐れがあります。

ディグダ様の貧弱防御

レベルは全員100で、相手に協力してもらい行うこと

(自分)一番手：ディグダ

努力値：HPに入れなければよし

持ち物：自由

技：物真似

HP個体値0必須

(相手)一番手：メタモン

性格：素早さ の性格

努力値：素早さ252

持ち物：スピードパウダー

技：変身

(相手)二番手：ピンブクorラッキー

性格：防御 の性格

努力値：防御に入れなければよし

持ち物：自由

技：自由

防御個体値0必須

一ターン目：先手 相手のメタモンが変身をする 後手 自分のディグダが変身を物真似する

二ターン目：先手 相手がピンブクorラッキーに交代する 後手 自分のディグダがピンブクorラッキーに変身する

これで完成。この状態のディグダの物理耐久は全ポケモンの中でもっとも貧弱。実値にしてHP130、防御14

どのくらい貧弱かというレベル8の攻撃特化ベロベルトが大爆発するとダメージ率125%~147.5%の確1。レベル100なのに

レベル3の攻撃特化ベロベルトの拘り大爆発が急所にヒットすると確1。レベル100なのにピンブクorラッキーをコイキングにすれば特防ver.も可。

レベル3とか8とかの攻撃特化ベロベルトができるかポケ、というツッコミは無しでできるぜ。ころがる親から遺伝させてさ。

ヌケニンの方が完璧じゃね？まあ面白みはやや薄れるが

[攻撃特化] という罫

学習装置で経験値減らせばできる

今は羽という物もあるね！

ラムパルドを本気で特攻させる事だけを考える

一番手・・・ユクシーorプテラorカバルドン

二番手・・・テッカニンorハッサム(両者バトンと剣の舞必須、テッカニンの場合身代わり、ハッ

サムの場合高速移動を)

三番手・・・ラムパルド 意地っ張り攻撃252素早さ101調整残りHP 技・諸刃の頭突きのみ。持ち物拘りハチマキ

最初は一番手でステルスを撒く。

ユクシーなら壁 欠伸 トンボ、プテラの場合は攻撃、カバルドンは欠伸。

二番手はバトンを回す事だけを考える。

カバルドンの場合ハッサムで。

バトンがテッカニンの場合・・・身代わり 剣の舞 守る バトン。

バトンがハッサムの場合・・・高速移動 剣の舞 バトン。

そしてバトンでラムパルドを召還。

後はひたすら諸刃を叩き込め！

うまくいけば全て突破可能。ただしハピナスが相手の場合反動で死ぬ。

タイトル見てラムパルドを特殊アタッカーとして使うのかと思った。

植物を大切に

コンセプト

自分の好きなポケモンモジャンボを活躍させたい

よってモンジャラが苦手なタイプ（飛行、炎、氷、虫）をいたぶる（ダブルで）

先発 無道 フォレトス

3ターンでどくびし×1、まきびし×3

ステロ だいばくはつ（両者瀕死）

ヨノワール・ドダイトス

ヨノワール重力 ドダイトス砂嵐

ヨノワール モジャンボ

モジャンボ しめつけるor宿り木

ドダイトス 宿り木

これで草の苦手ポケはほぼ出場不可能

上記4タイプはすべてステロで1/4ダメ

よって

ゴウカザル出場

ステロ1/4まきびし1/4どくびし1/8砂塵1/16

にひきで宿り木+しめつける3/16

のこりHP1/8

締め付けられ逃げられないので次のターンで死亡確定

次のターンは二体で守る

ちなみにファイヤー フリーザー リザードン テッカニン メガヤンマ

あたりは出場ターンに瀕死

仮に飛んでても重力でKO

さらに言えば重力で粉も使いやすい

もちろん挑発なんて想定外

モジャンボは締め付けるがあり定数ダメージありがよく

ドダイトスは砂嵐無効がよい

ちなみに似たようなことを眠りでやると
まきびし×3、ステロ後
ヨノワで重力したあと
ダークライ(スカーフ)でほぼ100パーダークホール
とダークライ(もう一体)で悪夢
でステロ等倍でも
ナイトメア×2 1/4
まきびし 1/4
ステロ 1/8
悪夢 1/4
でほぼ死亡かつ眠っている
まゝ不眠とか知らないけど
その、なんだ。ここまでしちゃったらモジャンボ出番くない?
毒タイプを忘れてない?

究極絶対浮遊ラティアス

スピントムの項目を見て思いついた。飛行で浮遊のスピントムの浮きっぷりはすごいが、ラティアス及び多くのポケモンの協力があればもっとすごいことができそうだ。

1番手 カイリキー・特性ノーガード
2番手 サンダース・電磁浮遊/バトンタッチ
3番手(主役) ラティアス・ミラータイプ/そらをとぶ@風船

対戦相手 ルギア・スキルスワップ/テレキネシス/フリーフォール/てきとう

まず初手はルギアはスキルスワップでノーガードを手に入れる。
次にダースに交代し、電磁浮遊バトンでラティアス降臨。
そしてミラータイプでラティアスはエスパー飛行に変化、ルギアはテレキネシス。これで準備は完了!
これで空を飛ぶ・フリーフォールすれば、

浮遊飛行で風船電磁浮遊テレキネシス状態で、空を飛んでさらにフリーフォールで空の彼方に飛ばされていけるといふ、
スピントムですら真っ青の究極浮遊体になれるのだ!
飛行タイプにフリーフォールは効かない。
連れ去ることだけは出来たと思う

1ターンに詰め込む型

とんぼがえり(ボルトチェンジ)と脱出ボタンで1ターンの間に色々やろう!
基本的な流れは先制とんぼがえりで2番手を出して、脱出ボタンで2番手も退場する。

当然、相手のほうが速かったり、攻撃してくれなかったら失敗する。
組み合わせ次第で色々できる。以下は思いついた構成。

1.1ターンめに全てを出し切る型

1番手 ムクホーク・特性いかく/とんぼがえり@むしのジュエル

2番手 バンギラス@脱出ボタン

3番手 ドーブル・特性ムラっけ@しろいハーブ

1ターン目で相手の攻撃を下げ、攻撃と、天候変化と、こっちの能力アップをする。
さらにすなあらしで、ダメージを受ける。

3体とも見せ、どうぐも消費してしまう。2ターン目以降は知らん。

ムクホークはジュエルで攻撃するので、相手を倒してしまわないように、攻撃に努力値を振らないように

ドーブルはたべのこしでもいいかも、消費してなくなるけど、すなあらしダメージを回復して使ったことは相手にみえるので

2.君をもっと知りたい型

1番手 メガヤンマ・特性おみとおし/とんぼがえり

2番手 特性よちむ、トレース、きけんよちのポケモン@脱出ボタン

3番手 特性よちむ、トレース、きけんよちで2番手とかぶらないやつ

2番手、3番手を両方よちむにしても、もしかすると上手くいくかもしれない

2番手はメガヤンマと弱点がかぶらない耐久のあるポケモンで（ムシャーナとか）

トレースもちは3番手にしたほうが2ターン目以降もいさせるかも

トレースを入れてみると言うのはどうだ？相手の特性を知ることができるぞ
トレースは考えてなかったな。きけんよちよりいいと思うので修正。