

サーナイト

No.282 タイプ：エスパー

特性：シンクロ（どく、まひ、やけど状態にさせられると相手も同じ状態異常になる）
トレース（相手と同じ特性になる）

体重：48.4kg（けたぐり・くさむすびの威力60）

入手可能ソフト：ルビー/サファイア/エメラルド/XD/ダイヤモンド/パール/プラチナ

麗しきサナ	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
サーナイト	68	65	65	125	115	80
サナギラス	70	84	70	65	70	51
アサナン	30	40	55	40	55	60

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) むし/ゴースト/あく

いまひとつ(1/2) かくとう/エスパー

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

ご存知抱擁ポケモン。

美しい容姿のため

全世界の 紳士諸君から 狙いされるポケモンの代表格。

いわゆるアイドルポケモンの元祖。

人によって感じ方は違いうだろうがアイドル的存在のポケモンと言われると大抵の人はサーナイト、**ミミロップ**、**ユキメノコ**等を思い浮かべるのではないだろうか。

タイプ、卵グループ、対戦の役割は全く違うが共通しているところは

見た目が人型であることと女性的である事。

ゲーフリが意図せずともトレーナー達が創り上げてしまったこの称号はこれからどう受け継がれていくのか、非常に見ものである

名前の由来はおそらく Sir = 英国騎士の称号 + ナイト(騎士)

この男らしい名前の由来を誰も知らないから 狙いされてしまう。逆に知っちゃうと にしか見えなくなる？

「サー」をトレーナーと捉えそれを守る「ナイト」と考えれば 関係ないぜ。要約すると「貴方のナイト」ってことだ。

サナトリウムも入ってるかも

全 サー夜だ。だったら・・・

ラテン語には「sanatio」(サナーティオ)という単語があっただな...

そして再戦時のカントー四天王イツキの手持ち.....しかも である。

ルビー・サファイア・エメラルドの事実上ライバル、ミツル君のパートナーにして切り札・・・ちなみに彼のサーナイトは

この前久しぶりにエメラルドをやっていたらミツル君がラルトスを捕まえるイベントで色違いのラルトスを捕まえやがった。

その後がすごく気になるな・・・。通常カラーに戻ってたら笑いモンだが、どうだったんだ？

低確率で貴重な色違いが...その個体をそのまま手持ちで使用し戦うたびに色違いサナを拝めるんならまだ許せるがやっぱ通常カラ に戻っちゃうだろうな...

自分はルビーでミツルに色違い出されたことがある。以降のバトルは通常カラー。使わないなら水色ラルトスくれよ・・・。

不定形グループには、俗に補助技と呼ばれる技を多く持つポケモンがたくさんいるが、その中でもサーナイトの補助技の数は群を抜いている。

Ptでトリック、HGSSでアンコール、マジックコート、いたみわけ、いやしのすずと優秀な補助技を手に入れ、そのレパートリーはダブルに次ぐ程にになったかも知れない。

ニドキングやオクタンは攻撃技のデパートと言われたりするが

サーナイトが補助技のデパートと言われる日は果たして訪れるだろうか。

ただし積み技は瞑想しかないので注意。

いつか蝶の舞とか覚ええないかな？サーナイトがあのモーションで舞った姿は美しさこの上ないと思うんだ。

既出とは思いますが、スカートのようなヒラヒラの下にはキルリアのような立派な足がある

コロシウムやバトレボなんかの3Dでは待機中の動きとか倒れる直前とかにチラっと見えるんだよな

なんと細い足なこと...

スマブラXでも見られるぜ。...どうでもいい事かな？

むしろスマブラの方が見やすいだろ

バトレボが一番見やすいと思うが・・・って何の話やー！

面白漫画

ポ 書w

、 このページ何気にポ 書ネタ多いよな

みんなのポケモン牧場では当たり前のように浮遊して空を飛ぶポケモン達によって行われるスカイパレードにまで加わってしまう

これでは某ポケサンメンバーみたいにふゆうと勘違いしても不自然じゃなさそう

トレースかスキルスワップでふゆうを手に入れる「みんなのポケモン牧場型」・・・微妙？

頭に他のポケモンを乗せて飛んでいたのはちょっと驚いた。

きっと念力で飛んでるんだと言ってみる

全 とゆうか図鑑に「念力で体を支えているのであまり重力を感じてない」みたいな感じで書いてあるのだが、でも浮遊はちょとないよなぁ～。

しかしそれだと他のエスパータイプも浮くはずだぞ。

全 今世代ではしっかり着地音をだすしな.....

全 足が省略されているからなのかも

フーディンも超能力で頭を支えているのに牧場では浮いてない。超能力で頭支えているんだからフーディンも重力を感じてない筈だ。

それ所か、フーディンはちゃんと空中に浮く事だって出来る。サーナイトとフーディンの違いは何処にあると言うんだ。

フーディンは古いからゲームフリークのみなさんが設定を忘れてたんだよ

ポケダンではなぜかアサナンが浮遊している。

バトレボとかでも浮遊する

アサナンは普通じゃね？

ちなみにエスパーで自力で夢喰いできるのはこの系列だけだったりする

スリーパー涙目...

.....だったのだが別の夢喰いポケモン**ムシャーナ**（正確にはムンナ）が自力習得

やっぱり**スリーパー**涙目...

なんと、タマゴ技が結構多めなのに同時遺伝不可の組み合わせが無い。

なぜならすべてヨノワールさんが習得できるから。

ということはサーナイトはヨノワールさんの親戚だったのかな？

そのヨノワールさんがいった新たな刺客が実は存在してそれが未来から来たチャームズのサーナイトだった.....と妄想してみる。

HGSSで新たにアンコール習得（タマゴ技）。でもヨノワさんは覚えません。

アンコールだけじゃ飽き足らず癒しの鈴、マジックコート、痛み分けも習得 補助技数やべえw
w

フーディンはあの高い素早さを利用してのアンコが売りだから涙目ってほどでもないと思うが...

思い起こしてみればラルトスとヨマワルって、

- 第三世代でデビューした不定形グループ
- 初の映画にてキルリアとサマヨールがバトラー達のポケモンとして活躍
- Eのバトルチューブでもキルリアとサマヨールが状態異常を仕掛けてくる
- それまででも十分強かったが、第四世代で更に新しい形態が与えられる
- 探検隊だとSEも含めてストーリーで活躍(サナの重要度は救助隊の方が高いが)
- Ptでは共に廃人口道に出現する

...と、不思議なくらい接点が多いんだがこの二系統...

どうでもいいことだろうがポケスペではルビーのキルリアとエメラルドのサマヨールがバトルしている、ちなみに引き分け

HGSSにて、

「わ！サーナイトが いきなり だきついてきた！」

「サーナイトはあまえためで こっちをみている！」
など、挙げればキリが無いほどの要素が追加されました。

「サーナイトが あらわれた！」

「ゆけっ、ゲンガー！」

.....

「ゲンガーの したでなめる こうげき！」

「**きゅうしょにあたった**」

「こうかは ばつぐんだ！」

「サーナイトは たおれた」

反省はしている。

ゲンガーというのがなんとも言えんw

「サーナイトが あらわれた！」

「ゆけっ、ベロベルト！」

.....

「ベロベルトの したでなめる こうげき！」

「**きゅうしょにあたった**」

「こうかは ばつぐんだ！」

「サーナイトは たおれた！」

ああ...

ふう・・・

倒れるよりかは **麻痺して動けない** ほうがいきがする

ポケダンで赤青では主人公の夢の中に現れて主人公を導いたり、闇の洞窟のゲンガーとの話とかで重要な役割を担っているが、
時間になって夢の中に現れる役がクレセリアに奪われ、チャームズという伝説の探検隊の一人になるが、
この**二人**と一緒に**サウムラー**と**ドータクン**に囲まれてフルボッコにされるなどいいところが完全になくなっている.....。

おま、チャームズなめんなよ。それなりに強い。

エルレイドよりマシだ。

ついでに**ロズレイド**、**ドサイドン**もね

サーナイト自体が相手と同じように封印や催眠使ったりして暴れてくれるからかなり役に立つ

というかあれだけの強さでなぜ**レジスチル**に負けるかが理解できない

サーナイト自体が嫌がらせをしてきてドータクンなみの強さをもっていたからトラウマだったけどな。

キザキの森でキュウコンと一緒に封印と怪しい光をされてキレかけたことがある。ピークインの毒毒を受けた時なら尚更。

作品中でもチャームズはアイドルチーム扱いだからサナにはぴったりじゃん

あのスペシャルエピソードの演出は明らかに一定の層を狙ってる

赤青だと苦勞の果てに仲間になるが、レベルが5の上にステータス成長率ともに悲惨なことになっている
というかキルリアの成長率がやけに高いので、間違いなくたいようのどうくつのキルリアを進化させたほうが強い...

スワンナや**ケンホロウ**等の前でこいつを出すと、立派な鳩胸になったりします

それよりもミミロップとかピクシーの前に出してメロメロボディにしようぜ。イメージにぴったりだ

せいぎのこころトレースしてキュンとした

いやしのこころもなかなか

うるおいボディとかしめりけとかわるいてぐせとか・・・

サーナイトの体重は48.4kg。ギリギリ「ドサッ」とは言わない。(ラインは50kg)

世界一美しいポケモンと違ってそこらへんはアイドルポケモンとしての威厳(?)を保っている。

ちなみに**相方**は52kgなので「ドサッ」と言う。

サーナイトってモーションが浮遊してないか？

たぶんモルフォンポジだとおもう

いやちゃんと着地してるぞ。確かに凶鑑だと重力を感じていないって説明はあるけど

おっと、ミロカロスはアイドルポケモンじゃないとでも？

テレパシー解禁

なんか誰も騒いでないから言ってみるけどゲーム高得点だと手助け持ちがいるらしいね。これはダブルで手助け大爆発できるんじゃないの？テレパシーで自分は爆発喰らわないんだよな？

くらわない。ただし夢ムシャーナにもできる。奴は厳選もできる。

第4世代にこの特性持ってたならダブルの女神にでもなれたんだろうか

ポケナガも登場。なおこの作品に出る**キルリア**は全てが**エルレイド**にも進化することができる。ということはこの作品のサーナイト、およびキルリアの性別は1人残らず...

ブショーが女だと無理らしいぞ。

・ **サーナイト**

- ・ **「命をかけて守る！」サーナイト**
- ・ **色仕掛け サーナイト**
- ・ **天気パカウンター型**
- ・ **物理トレース型**
- ・ **ハビで止まらない サーナイト**
- ・ **法要ポケモン型**

ダークライ返し型

- - サナナ型 (ソアラのサーナイト)
 - ミツル君型
 - ジバコイル虐め型
 - 御三家対応トレース型
 - チャームズの一員型
 - バトルサブウェイ型
 - 風船型
 - 超絶ドS型
 - アシストパワー型
 - 脱出ボタントレース型
 - 色々な相手と戦える万能選手型
 - 害悪ガッサグライ殲滅型
 - 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - 第4世代まで
 - タマゴ技
 - 教え技
 - その他
 - 遺伝
 - 遺伝経路
-

「命をかけて守る！」サーナイト

持ち物：カゴ/半減

努力値：HP 2 5 2 防御 2 5 2 特防 6

性格：ずぶといorおくびょう

技 確定：光の壁 リフレクター

選択：電磁波 身代わり 願い事 催眠術 夢食い 鬼火 置き土産
(黒い眼差し 妖しい光 メロメロ 甘える 泥かけ)

見ての通り一匹では戦えない。主にネ申マッサグマや、破怪ポリゴンZの僕として使う型。

命がけを覚えないのが残念

色仕掛け サーナイト

性別：

持ち物：赤い糸 モーモーミルク ロメの実

努力値：HP252防御252特防6

性格：ずぶといetc

優先技：黒い眼差し メロメロ 甘える 誘惑

その他：サイコキネシス 啼き声

妖しい瞳で相手を魅了し、メロメロと甘えるで骨抜きにして悩殺する。

メロメロにする前に瞬殺されても泣かない。同性が来ても泣かない。メタグロスが来ても泣かない。ダークライが来ても泣かない。

持ち物はネタ重視なので他のを随時追加して下さい。

サイコキネシスだと悪が来たら終わるのでほかのものでも可。

香水に見立てておこうシリーズもいけそうじゃない？おはなのおこうとか。

あまえるをかげぶんしんとかにしてもちものたべのこしなんかにしたりと実用性増してくるかもな。

特殊や耐久の異性をうまく縛れれば犯りたい放題できる。まあ悪で止まるけど。

天気パカウンター型

特性：トレース

性格：おくびょう

努力値：素早さ252 特攻252 HP6

持ち物：ひかりのこな

技：かげぶんしん/10まんボルト/マジカルリーフ/サイコキネシスorアンコール

相手のすながくれ・すいすい・ゆきがくれ・アイスボディを逆に利用して相手に一泡吹かせてやれ！！

必中技はマジカルリーフがあればいいと思うから電撃波は消した。

すいすいは相手が調整してたら最速サナで先手取れて10万おいしそう。

物理トレース型

特性：トレース

性格：いじっぱり or ようき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：いのちのたま こだわりハチマキ など

技：しねんのずつき かげうち かみなりパンチ ほのおのパンチorれいとうパンチorおんがえし

マリルリかチャーレムを狙ってトレースする。

成功したときの攻撃は、陽気サーナイトでも意地っ張りマリルリより上。

プラチナから教え技でタイプ一致技のしねんのずつき追加。

教え技には三色パンチもあり、かげうちとの両立が可能になった。

参考でヨガパワートレース時、陽気珠持ち思念の頭突きで耐久無振りチャーレム確1。

同上時、意地っ張り鉢巻持ちかげうちで同上チャーレム乱数1。

ちからもちトレース時、意地っ張り鉢巻持ち雷パンチでHP252振りマリルリ確1。

こだわりすてみタックルとかどう？こいつが覚える技のなかで一番威力たかくて連発できるんじゃない？・・・でもネタポケのために貴重な教え技のすてみタックルを覚えさせるのはもったいない・・・か。

この型、「エルレ厳選の副産物で手軽に育てられるぜ！」などと思っていたが

思念の頭突きも三色パンチもすべて教え技という...。しかもすべて64BP。

影討ち以外の攻撃技はほぼ教え技しか有用なものがないので、かなりのサーナイト愛が試される。

実践してた。そしてまさかの3タテだぜ！

参照(要アンカウト)

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm6197366>

ハピで止まらないサーナイト

持ち物：いのちのたま

努力値：攻撃252 特防252

性格：攻撃 で

確定技：しねんのずつき サイコキネシス

選択技：10まんボルト シャドーボール さいみんじゅつ れいとうパンチ ほのおのパンチ かみなりパンチ ちょうはつ

サーナイトなんざハピで止まる？ご冗談を。

攻撃V252振りでのいのちのたまを持てば、しねんのずつきで防御V252振りハピを三確、防御無振りならなんと二確。

これをこの型においてサイコキネシスでやると、乱数6。

一方ハピの攻撃は、特防252振りでのれいとうビーム乱数6、だいもんじでも乱数5。

ハピが特攻に振ってればそれぞれ乱数5、4。

ちなみに耐久無振りの600族ドラゴン共をれいとうパンチで一確～乱数一。先に攻撃できればの話だが。

法要ポケモン型

特性：どちらでもいい

性格：せっかちorむじゃき（瀕死になりやすくするため）

持ち物：拘りスカーフ

努力値：素早さ252

技：おきみやげ みちづれ いやしのねがい おんねん

出てきたら待っているのは死orz

型名はただのシャレで法事とは何の関係もございません

別名 彼女の死を無駄にしてはいけない型

ちなみにこの4つを覚えるポケモンは画伯を除いてコイツだけ。

癒しの願いは進化してからなので進化前も覚えません。

まじめにこの型を作る人のために同時遺伝は

道連れを覚えたソーナンスorゴースorドガースetcの とミカルゲ 置き土産を覚えたミカルゲ とムウマ 怨念を覚えたムウマ とラルトス 進化して鱗。

ダークライ返し型

特性：トレース

持ち物：ラムの実orカゴの実

技：さいみんじゅつ

ナイトメアをトレースして、逆に催眠するとなんとダークライを逆に悪夢にうなすことができます。

耐久面に振っておけば悪の波動は一発くらい耐えてくれます。身代わりされたら……

シンクロは眠り返せないので注意。

こいつは教え技で悪夢を覚えるんだが……

サナナ型 (ソアラのサーナイト)

名前: サナナ

性別:

特性: シンクロ

持ち物: カムラのみ

性格: しんちょう

個性: ものおとにびんかん

技: サイコネシス / シャドーボール / さいみんじゅつ / みちづれ

ポケ書の管理人、ソアラ氏が実際に使っているサーナイト

余談だがハウエン産で親はユウキ()、IDは07777だ

IDが00777か37110だったらより素晴らしい(?)なんて思ってしまった。

ミツル君型

性格: 不明(イメージ的にはまじめあたりか?)

特性: シンクロ

努力値: 不明(実践的に行くならとくこう/すばやさorHPか?)

性別: 固定

レベル: Lv45~57

わざ: サイコネシス/めいそう/みらいよち/かげぶんしん

チャンピオンロードで闘うミツル君のサーナイト。ひそかにキルリア時代とのバトルは無し、
と言う点に拘る事。

ちなみに他のメンバーはレアコイル/ロゼリア/チルトリス/エネコロロ。レアコイルは性別不明、
エネコロロは 、それ以外全員 。

チルト以外は大抵シダケ周辺でゲットできるのが細かいなあ、と思った

素早さの努力値は実験すればわかるか、メタモンあたりに他の努力値も変身させて調べてみる?

ジバコイル虐め型

性格: おだやかorおくびょう

特性: トレース

努力値: HP56、素早さ200(最速ジバコイル抜き)、特防252

持ち物: ごじゆうに

技: 10万ボルト/ふういん/ちょうはつ/かなしばり

ジバコイルに後出しして磁力をトレースし、恐らく持っているであろうジバコイル自慢の10万ボルトをふういん。
でんじふゆう、みがわりなど補助技を防ぐために挑発。ラスターカノンなど他の攻撃受けたら、かなしばり。
これだけ虐めればジバコイルを大爆発に追い込むことができるぞ！
第五世代から爆発の威力が下がりこちらが爆発で死ななくなった。

現実1：ジバコイルのボルトチェンジ！

現実2：爆発以外の攻撃技を3つ持たれると無理。

サナの無振り10万Vが乱数7、ジバコの252振り等倍めざパが乱数5。

現実3：サーナイトはがんじょうをトレースした！

というか悠長に封印挑発するよりめざパ地面を搭載した方が早いな！

御三家対応トレース型

努力値：特攻252

特性：トレース

確定技：エナジーボール、ほのおのパンチ、めざパ（水）

選択技：シグナルビームなどご自由に

炎や水技もないのに猛火や激流をトレースして損した気分になったことがある人は多いはず。そんな事態を防ぐために、草、炎、水技を入れた型がこれ。炎のパンチはハッサム対策にどうぞ。前作だったら炎のパンチも特殊扱いなので普通に特殊フルアタとして使えたろうが、エナボが無くマジカルリーフなのでやっぱ力不足か。

虫の知らせもあるし虫技はどうよ

まあ御三家という前提だからアレかもしれないが

チャームズの一員型

性別：

性格：まじめ推奨

努力値：ネタをわかって欲しければ最速

持ち物：宝みたいなもの・セカイイチャっぽいもの

技：ねんりき/マジカルリーフ/めいそう/サイコキネシス

レジギガス戦時：いやしのねがいonly

レジギガス戦ではミミロップとともに癒しの願いしかしてくれない。

空の探検隊での有名になる前の方がマシなのだが・・・

ねんりきェ・・・

バトルサブウェイ型

性格：分からない

特製：どっちも

努力値：分からない

持ち物：なくならないもの

技：さいみんじゅつ/ふういん/めいそう/ちょうはつ

サブウェイで戦った型。

いろいろとかき乱してくるが攻撃技がないため倒されることはない。

目的が分からない技構成だ・・・

たぶんダブル前提のサポート型...だと信じたい

風船型

特性：トレース

努力値：特攻252

持ち物：ふうせん/こだわりアイテム

選択技：めいそう/かげぶんしん/みがわり/トリック/スキルスワップ/ちょうはつ

ダグトリオ、ナックラーを見かけたら、拘りトリックで技を地面タイプに固定する。
その後サーナイトに交換してトレース。あとは例によって好き放題。

相手がダグトリオならサーナイト単独でも実行可能。

特性トレース後、拘りトリックで技をふいうちに固定。後はPP切れまで攻撃しなければいい。

縛るということならソーナンスでも可能。ただしお互いがかげふみの場合は相手は逃げることができるので一工夫。

サーナイトの特性をシンクロにして、挑発でアンコールを封じてスキルスワップ。これでソーナンスだけ逃げられなくなる。

挑発くらった時点で逃げられそうと考えるなら先にスキスワ。ただしこの場合、相手の初手がアンコールだったらコンボ失敗する。

幸い手持ちに戻すことはできるのでやり直そう。相手はサーナイトのかげふみで縛られるのでそのターンは戻せない。

こんな面倒なことしなくても、かげふみトレース　くろいまなざしでいけるのかもしれないがそこは未検証。

さあ風船を持たせよう。

相手の手持ちにダグトリオ、ナックラーがいることを祈りながら。

超絶ドS型

努力値：HD

持ち物：たべのこし等

選択技：くろいまなざし/アンコール/かなしばり/どくどくorチャージビーム等

どっちでもよかったし、最初は意表的な意味でエルレイドにしようかと思ったのだけどどっちにされるかを考えたら自然とこっちに・・・^__ 　　というかS型はもう向こうあったという。

くろいまなざしで逃げられなくなった後アンコールをかけられ縛られ、何も出来なくなったところを毒毒を撒いて眺めるドSなサーナイトさん。

強いコンボなのだけど耐久向けのポケモンがない事、黒眼まで入れるととにかく技スペを圧迫するので如何せん攻撃種族値が勿体ない。Hに回したい

まあ黒眼まで使えるのはどのみちこの方しかないのだけど、金縛りの命中が上昇したこともありより実戦的に。

あるいは毒は他にまかせて、他の技につかうというのも手か。むしろ活躍はダブルの方で見れそう

「Hに回したい」で変なことを想像してしまったw

5世代は輝石があるじゃないかと思いきや ご存じラルトスの種族値は全ポケでも最低クラスだという。成長前キルリアに一体何が・・・

ラルトスに限らず第3世代は低種族値ポケモンが多いんだよな。なぜか

くろいまなざしとアンコールとかなしばりって同時に遺伝出来くないか？ まあアンコールを拘りトリックに変えれば良いのだが。

アシストパワー型

性格：ひかえめ

努力値：特攻252 素早さ252

持ち物：こだわりメガネ

技：アシストパワー

殻を破るハープバトンを貰い一致アシスト使い最高のCを活かしてひたすらアシストパワーを使う型

特攻2段階上昇の眼鏡アシストパワー威力140の破壊力は特化奇跡ポリ2を高乱数1(93.8%)、特化奇跡ラッキーを超高乱数2(99.61%)！！

サーナイトちゃんすごいぞーかわいいぞー

真の一致アシスト使い最高のC持ち「...」

脱出ボタントレース型

特性：トレース（1.はりきり）（2.ようりよくそ）（3.ねつぼうそう）（4.たんじゅん）（5.ぶきょう）

性格：1.いじっぱり 2.おくびょう 3.ひかえめorおくびょう 4.耐久 5.お好みで

道具：1.いのちのたま 2.お好みで 3.かえんだま 4.光の粉、残飯 5.マイナス系道具

技：1.確定/しねんのずつき 選択/かげうち 3色パンチ おんがえし

2.確定/めざば炎 選択/アンコ かなしば にほんばれ 攻撃技

3.確定/トリック 選択/でんじは 攻撃技

4.確定/めいそう アシストパワー 選択/かげぶんしん みがわり あまえる 状態異常技 攻撃技

5.確定/トリック かなしばり

相手の攻撃を読んで、スキルスワップ、なかまづくり、シンプルビームで相手の特性を変化させた後、

相手の攻撃を受けて脱出ボタンでサーナイトに交換し、トレースで特性を変える型

実際にこの机上の空論コンボが使えるは分からないので出来ないのなら消してくれ

1. アイアントのなかまづくり 2. ドレディアのなかまづくり 3. 夢特性フワライドのスキルスワップ

4. マッサグマのシンプルビーム 5. ミミロップのなかまづくり

他にも、マイペースや、はやおき、ふゆう、ふみんでも出来るけど、流石に無理だった

1. 攻撃特化させてもエルレイドに及ばないが、ちからもちトレースよりは自力で出来る

2. 相手もようりよくそで高速化するので、ぶっちゃけ使えない。高速アンコール、かなしばり

3. フワライドには出来ない、ねつぼうそう&トリックで差別化

4. めいそうが4段階上昇の初代どわすれクオリティに。かげぶんしん積んで無双も

相手もたんじゅんなので、あまえるで物理を骨抜きにできる

5. ミミロップには使えない、かなしばりで差別化。一度引っ込めて、スカーフ発動とか

色々な相手と戦える万能選手型

性格：不明

特性：不明

努力値：不明

技：サイキネシス/チャージビーム/エナジーボール/きあいだま

持ち物：ひかりのこな

プラチナの任天堂公式ガイドブックに掲載されていたバトルファクトリーのレンタルポケモンの例。

「4タイプのわざで、相手の弱点をつける。とくこうの高さを生かして、とくしゅわざでそろえているのにも注目。」(原文ママ)

フルアタじゃさすがにきついんだと思うんだが、粉戦法ってこれなんて運ゲ？

害悪ガッサグライ殲滅型

性格:臆病

特性:トレース

努力値:BS基調 Sは180以上(実数値135以上)振ること。

技:確定:サイコキネシス こごえるかぜ トリック

選択:アンコール みちづれ きあいだま めざめるパワー炎 等

持ち物:どくどくだま

BV 41-55345-84677

バトルビデオを漁っていたとき見つけた型。あいてのキノガッサに繰り出してポイヒを奪おうというもの。

グライもにらむ型であり、ガッサのSを超える数値(補正あり180振り以上)の確保が必須なのでこごえるかぜの相性はいい。

バトルビデオ内では使っていないが、ただ毒玉を持たせるだけでは足枷もいい所なのでトリックを持たせているものと思われる。

上記の2匹を意識するので努力値はBに割くのが望ましい。これにより他の格闘が見れ、ある程度汎用性も確保できる。

CDの種族値が高いので無振りでも先手さえ取れば特殊の打ち合いはできないわけではない。

格闘を呼ぶタイプではないため、トリックで根性を発動させてしまう心配もない。鋼は辛いので他でカバーするなり有効なウェポンを覚えさせたりしよう。

サナで上記2匹を見る意味は？と聞かれると弱いけど、ネタポケwikiなので、それが製作者に聞いてくれ

覚える技

レベルアップ

GBA	4th	BW		威力	命中	タイプ	分類	PP
ヲルス キリア	サナイ ヲルス キリア	サナイ ヲルス キリア	サナイ ヲルス キリア	技				

-	-	-	-	-	1	-	-	1	いやしのね がい	-	-	エス パー	変化	10	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	なきごえ	-	100	ノーマ ル	変化	40	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	ねんりき	50	100	エス パー	特殊	25	
11	11	11	10	10	10	10	10	10	かげぶんし ん	-	-	ノーマ ル	変化	15	
16	16	16	12	12	12	12	12	12	テレポート	-	-	エス パー	変化	20	
-	-	-	17	17	-	17	17	-	おまじない	-	-	ノーマ ル	変化	30	
-	-	-	-	-	17	-	-	17	ねがいごと	-	-	ノーマ ル	変化	10	
-	1	-	21	22	22	21	22	22	マジカル リーフ	60	-	くさ	特殊	20	GBAはFLの み
-	-	-	-	-	-	23	25	25	いやしのは どう	-	-	エス パー	変化	10	
21	21	21	23	25	25	28	31	33	めいそう	-	-	エス パー	変化	20	
26	26	26	28	31	33	32	36	40	サイコキネ シス	90	100	エス パー	特殊	10	
31	33	33	32	36	40	34	39	45	ふういん	-	-	エス パー	変化	10	
36	40	42	34	39	45	39	45	53	みらいよち	100	100	エス パー	特殊	10	
-	-	-	39	45	-	43	50	-	あまえる	-	100	ノーマ ル	変化	20	
-	-	-	-	-	53	-	-	60	ゆうわく	-	100	ノーマ ル	変化	20	
41	47	51	43	50	60	45	53	65	さいみん じゅつ	-	60	エス パー	変化	20	
46	54	60	45	53	65	50	59	73	ゆめくい	100	100	エス パー	特殊	15	
-	-	-	-	-	-	54	64	80	アシストパ ワー	20	100	エス パー	特殊	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20 しんぴのまもり	-	-	ノーマル	変化	25
技21 やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20
技24 10まんボルト	95	100	でんき	特殊	15
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41 いちゃもん	-	100	あく	変化	15
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46 どろぼう	40	100	あく	物理	10
技48 りんしょう	60	100	ノーマル	特殊	15
技49 エコーボイス	40	100	ノーマル	特殊	15
技51 サイドチェンジ	-	-	エスパー	変化	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57 チャージビーム	50	90	でんき	特殊	10
技61 おにび	-	75	ほのお	変化	15

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73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
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92	トリックルーム	-	-	エスパー	変化	5

■ 第4世代まで

マシン	技	威力	命中	タイプ	分類	PP	BW
技34	でんげきは	60	-	でんき	特殊	20	×
技43	ひみつのちから	70	100	ノーマル	物理	20	×
技48	スキルスワップ	-	-	エスパー	変化	10	タマゴ
技49	よこどり	-	-	あく	変化	10	×
技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	10	×
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	Lv.
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
		かなしばり	-	100	ノーマル	変化	20
		おにび	-	75	ほのお	変化	15 BW:技61
		くろいまなざし	-	-	ノーマル	変化	5
		おきみやげ	-	100	あく	変化	10
		みちづれ	-	-	ゴースト	変化	5
		おんねん	-	-	ゴースト	変化	5
		かげうち	40	100	ゴースト	物理	30
		あやしいひかり	-	100	ゴースト	変化	10
HS		アンコール	-	100	ノーマル	変化	5

シンクロノイズ 70 100 エスパー 特殊 15
 スキルスワップ - 100 エスパー 変化 10 4th:技48

同時遺伝の組み合わせについて

アンコールをみちづれ以外の技と同時に遺伝させることはできない。
 アンコール以外の技の組み合わせはすべてヨノワールから遺伝可能。

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威力	命中	タイプ	分類	PP	BW
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	×
ものまね	-	-	ノーマル	変化	10	×
ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15	Lv./技85
でんじは	-	100	でんき	変化	20	技73
みがわり	-	-	ノーマル	変化	10	技90
じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10	技77
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15	×
こごえるかせ	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	技87
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	×
あくむ	-	100	ゴースト	変化	15	×
しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15	×
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	×
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20	×
いたみわけ	-	-	ノーマル	変化	20	×
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15	×
いやしのすず	-	-	ノーマル	変化	5	×

その他

技	威力	命	タイプ	分類	PP	詳細
ねがいごと	-	-	ノーマル	変化	10	配布(ポケセン)
あまえる	-	100	ノーマル	変化	20	配布(ポケセン)
うたう	-	55	ノーマル	変化	15	XD

遺伝

タマゴグループ	不定形
孵化歩数	5120歩 (特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で2560歩)
性別	: = 1 : 1
分岐進化	エルレイド

遺伝経路

かなしばり	: ベトベター (L12)、ヨマワル (L6)、デスマス (L5)
おきみやげ	: ベトベター (L49)、ドガース (L51)、ミカルゲ (L43)、ヨマワル (卵) など
みちづれ	: ゴース (L40)、ドガース (L46)、ソーナンス (L1)、ヨマワル (卵)、ミカルゲ (卵)、ゴクリン (卵)、デスマス (L49) など
かげうち	: ヨマワル (L22)、カゲボウズ (L20)、ミカルゲ (L1) など
あやしいひかり	: ゴース (L19)、ムウマ (L14)、ヨマワル (L17)、ミカルゲ (L1) など
アンコール	: ゴクリン (L23)、ソーナノ (L1)