

ウソッキー

No.185 タイプ：いわ

特性：がんじょう/いしあたま

夢特性：びびり（虫・ゴースト・悪タイプの技を受けると素早さが1段階上がる）

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

すごいぞーかっこ (ry	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ウソッキー	70	100	115	30	65	30
毒タイプ最強のサソリ	70	90	110	60	75	95
ハリネズミ	75	100	110	45	55	65
新たな壁	85	135	130	60	70	25

比較の目安として書いたんなら仕方ないといえドラピオンが最強はないわww **ドククラゲ**か**ゲンガー**だと思う

あれじゃねーの？

ほら、昔どっかの攻略本だったかなんかで各タイプ最強のポケモンは~ってのがおおっぴらに公開されてたから

ホラあれだよ、毒タイプのサソリの中で一番って事だよ...

スコルピ以外居ないとか言わない

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 ---

ブラック・ホワイトの三猿こと**ヤナッキー**、**バオッキー**、**ヒヤッキー**。

進化前はそれぞれ『ッキー』の部分が『ップ』になっている。

その理論で行くと、ウソッキーの真の進化前は...

ブラップ「なんか鳥さんみたいな名前になったんですが」

ラッキー「.....」

ラップww

おしゃべり「これは期待してもいいんですね？」

ミミロッキー「第6世代進化フラグ??」

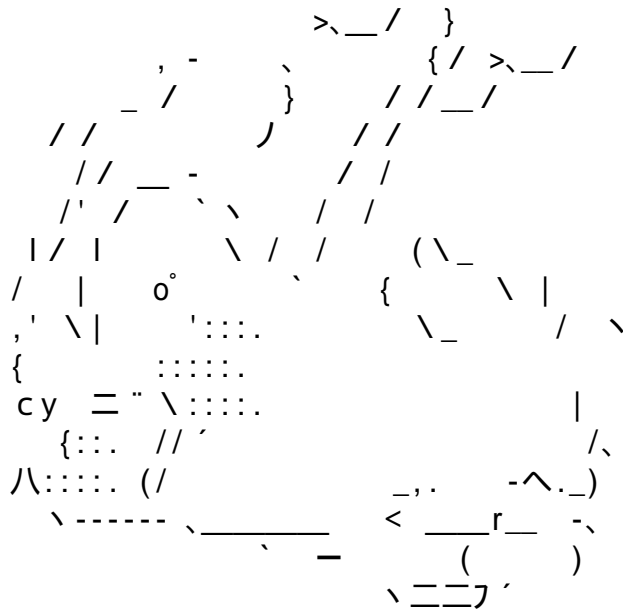
ギャロッキー「それはないだろw」

BW特別編でタケシとともに再登場！！やったね！！

...と思ったら、なんとジョーイさんのラッキー（攻撃種族値5）に攻撃をかわされ、

そのまま半減のおうふうビンタとタマゴばくだんをくらって戦闘不能に...どうしてこうなった

/ \ _ \
{ } \



ジョーイさんのラッキーは戦うとやたら強い気がする...きっと第6世代で登場する、進化前のポケモンに持たせると攻撃特攻1.5倍アイテムを密かに所持しているのだろう。勿論アニメの場合、1.5倍程度じゃすまないぶっ飛んだ補正がかかってるはず。

ダルマの息子や**キングギドラ**の息子に持たせたら酷い破壊力になるだろw

リトルカップの厨ポケがアップを始めています。

エレキブル、レントラーと同じ特攻も厨とまではいかなくてもリトル屈指の破壊力になるだろうな。

リトルがトリルに見えたw

BWでがんじょうの効果がオート襷 というチート性能に変更(加わった)されるらしい。イバンの実を持って先制爆発を叩きこめ!

ただし、特性ががんじょうだと無反動ウッドハンマーは無理なので他の技で補おう。

オート襷と無反動ウッドハンマーの二択になるのか・・・どっちも魅力的で迷うね。

しかしがんじょうにすると**ギガイアス**の劣化になりそう・・・

ふいうちとかカウンターとかもあるしそう簡単に劣化になるまいて 意外と器用な子ですからね

それどころか本家では「ウソッキーの方が使いやすい」などと言われてしまう始末。ウソッキーは器用なのに対してギガイアスは超技貧乏・・・壁どころか眼中に無い存在になってしまいそうだ。

なんかクチートとギギギアルの関係に似てるね。互いに真逆の悩み抱えてる

キクノの**元**使用ポケモン。

キクノは地面タイプが好きらしい。こいつの立場は・・・

その証拠に、プラチナでキクノの手持ちを見てごらんなさい。

ほーらね! リストラされました!

ヌオー「大丈夫だよ。僕なんか地震の技マシンをケチられて穴を掘るで我慢してたんだから・・・」

キクヌオーの穴を掘るは守る・影分身と組み合わせてイライラさせるためのものだ。連続守るがやたら発動する。

というかヌオーは自力で地震覚えるじゃないかwww

現在、元岩使いのタケシが持つ唯一の岩タイプ

さすがにレギュラーになると手持ちが全て全部岩・地面・鋼タイプとなるのは難しい模様で。

地面鋼は別に得意タイプじゃないだろw タケシは砂パ使いなのか

金銀からエメラルドの間は**カビゴン**のような準レアポケだったが、DPでいつの間にか普通に出てくるただの野生ポケモンになってしまった。ポケトレで色違いが狙えるが捕獲率が妙に低いので結構厄介。

...と言いつつバリアードより捕獲率は上。

「うそつき」という名前。

名前すら味方をしてくれなかった。

僕は独りだった。寂しかった。

でもあるとき気付いたんだ。

どうせ「うそつき」なら、その道を極めてやろう、と...

そして進化前は「うそっぱち」とな

じゃあ、進化したら「サギシ」か？

鷲になって飛行タイプがつくんだろ。

と見せかけて岩単タイプのまんまだろ。

ウソッキーとバリアードは進化前出すんじゃなくて進化後出すべきだったな。

ウソッキーならまだしも、バリアードなんか進化させたら強すぎるだろ。ただですら技の性能が優秀過ぎるのに。

次回作で進化して岩草とかになったら厨ポケクラスになるね

名前は間違いなく「ショウジキ」だな。

鬼才現る

ワロタwww

そのネーミングセンスに光るものを感じた。

間違いなく生意気のを当てた子供が嫌がる

「ウソッキー」なんだから「ショジキー」じゃないか？ 名前キモいけど。

所持金に聞こえてしまう。

そのうち悪事に手を染めて（悪技結構覚えるし）「ゴロッキー（ごろつき）」になりそう...

すまん、5文字オーバーだが変なの思いついた。「ウソジャーイ」。

「オレサギー」は？新技「おしゃべり」でオレオレみたいな。

天邪鬼に因んで「ジャッキー」とかでもいいな。辞書見る限り天邪鬼も物まねうまいらしいし。

一瞬「キモクナーイ」に見えた俺がいるw

その辞書に、諦めるという文字は無いんだろな。

どうでもいいけど、おしゃべりはあるぞ。どうでもいいけど。

×全部 この一連の流れに強烈に吹いたwww

今更だけど「ホラフキー（進化前）」とか「デマコキー（進化後）」とか

進化前「……」

ウソから始まらんとダメな流れだしウソノウソとかで岩草がいいな特攻もしっかり上げてウソノウソはいいな。本当の木が生えちゃってガチなウッドハンマーに、なんて。

あくまで嘘の草…ウソノソウとか

全こいつがお気に入りの俺としては、進化したらしんかのきせきで暴れさせるんだろうな。今でも十分強いし。

本当の木になって名前がホンキーになるんだよ！

種族値配分に無駄が無いせいか総合種族値以上に強く感じるのは俺だけじゃないよな？

確かに。特攻と素早さを無視するとドラピオンに近い種族値になるな。

無駄がない上に無反動ウッドやふいうち、アームハンマーなど相性のいい技が揃ってるからな

実際にウソッキーに気合の襷を持たせて使っているが、カイオーガを倒したときは糞吹いた。

ダイヤモンドでバトルタワーの手持ちにこいつ入れたら、70連勝位できた。

合計種族値410とは正直思えない実力がある。特に無反動ウッドハンマーがやばい。

サブウェポンも優秀だから、みんなも使ってみ？

ウッドハンマーてタイプの的にサブウェポンじゃないの？

なんとなくアムハンがメインウェポンなイメージなんだけど。

俺も使ってるが、強いなこいつ。名前が名前だけに種族地詐欺だよな。俺は特防に振ってるが、とくぼう振らないとハイボンとかに潰されると思う。

さりげなくウッドハンマーとアームハンマーを同時に覚える唯一のポケモン（但し画伯除く）

そうなんだ。御大とかドダイトスとか出来そうなのに意外だな

御大はわかるが、ドダイはそもそも腕ないだろww

こいつを草タイプだと思って炎・飛行・虫・氷タイプを出すと見事に全部弱点突かれるんだよな。

毒だけは例外的に弱点回避してるが。

でも毒技が半減なんだよねー

そう考えると結構上手くできてるんだな

逆に草タイプが有利となる草・水・電・地を当てると電気以外は弱点突けるんだよね。なんだかなー

岩・草「つまり私が最強ということだ。」

ダブルで勇敢ボスゴドラorジーランスと組むことで、高い成功率で真似っこ諸刃の頭突きを狙える。

……集中砲火で相方がやられなければ、下手すると地震で同時KO食らいマス。

もちろんトリパなら言うことなし。砂嵐でもあれば襷も潰せてなおよし。

型に嵌まるとネタとは思えないくらい破壊力がある。

Wikipediaのウソッキーのページには、なぜか「ウソッキーの着ぐるみを着ている人」の画像が掲載されている。

ウソッキー「とっるる〜」

松岡修造思い出したww

- **ウソッキー**
 - **糸目に敬礼型**
 - **ものまね諸刃型**
 - **いしあたまフル活用型**
 - **特殊型**
 - **エイプリルフール型**
 - **覚える技**
 - **レベルアップ**
 - **技マシン**
 - **タマゴ技**
 - **教え技**
 - **遺伝**
-

糸目に敬礼型

性格：まじめ

努力値：攻撃252/HP252/防御6

特性：いしあたま

技：すてみタックル ものまね じたばた うそなき アームハンマー

単なるネタ。だましうちを使えたと言う噂は本当かどうか知らないので記入しなかった。金銀時代のウソッキー話のときは使ってた。

技構成はこれでいいと思う。あと、性格はがんばりやでもいいんじゃないかな。ポケモン講座でそれっぽいこと言われてた。ま、どっちでも変わんないんだけど。

6月4日のアニメではまさかの新技「アームハンマー」を習得
ちなみにその日のアニメはピカ・ポチャ・ピンブクを除いてほかのやつらの出番がかなり少ないが
なぜか**ムクホーク**とこいつとミミロルだけはしっかり出番があり目立ってた（ミミロルは偵察

ただだが)

これはムクホークとウソッキーが好きな俺へのサービスか！ そうなのか！！ ありがとう！！
そんな貴方にさらに吉報。 何と今年の映画でもアームハンマーを使って活躍したぞ！ 流石はウソッキーだね！

9月2日のたぶん最後のタケシ回において、こいつは出番もなかった。
ピンプクは進化までしたのに

カスミのニョロゾ、ハルカのイーブイ、サトシのエイパムのように、シリーズ終了時に中途半端な種族値で終わったポケモンが続投したら次のシリーズで新進化するフラグ。もしタケシがウソッキーを連れて行ったらみんな注目しよう。ベストウィッシュの第1話を見逃すな！

リストラされました。タケシもろとも・・・

ものまね 諸刃型

性格：いじっぱりorゆうかん

努力値：攻撃、防御等に

特性：いしあたま

技：ものまね その他は好みで（ウッドハンマーを推奨する）

特性石頭ならお約束。

ほかの石頭の連中と違い、GBA無しでもものまねを自力習得できるのがミソ。

いしあたまフル活用型

性格：いじっぱりorゆうかん

努力値：攻撃252後知らん。

特性：いしあたま

技：ウッドハンマー、ものまね、まねっこ、じしん

ものまねとまねっこの同時習得できる点がミソ。

まずものまねでもろは習得。

じしんで鋼を、ウッドハンマーで水、地面を対策したら、まねっこでブレイブバードもパクって草、格闘も対策だぁ！

ウソッキー is 最強。

なぜ捨て身タックルがないんだ

特殊型

性格：控えめ(or図太い)

努力値：HP252 特攻252(or防御252)

持ち物：食べ残し

確定技：大地の力、めざば岩

選択技：瞑想 嘔泣き 泥かけ 眠る@カゴのみ

こいつの進化前、ウソハチの技をみて思いついた型。嘔泣きで特殊受け突破も可能だぜ！！！！
1 1

因みに破壊光線は覚えません。めざパ除くと特殊技は軒と地面技二種類のみと乏しい。
加えてあの特攻となると、相当無駄の少ないポケモンである事を再確認させられる。

意外にも原始の力は覚えられないんです。たぶん岩で覚えられないのはこいつの系列くらいかと
調べてみたがマジでこいつ系統だけ。イシツブテやココドラですら使えます

あくまで木のつもりなんだろうな。メッセージ性を感じる。……え？いわなだれ？ストーン
エッジ？なにそれ？

ちなみに性格を控えめにして、特攻全振り個体値V、攻撃無振り個体値0だったとしてもまだ攻撃
の方が高いですw

エイプリルフル型

NN:ウソツキー、エイプリル、シガツバカ

性格:悪そうなの

個性:悪そうなの

持ち物:悪そうなの(ry

技:うそなき/だましうち/ふいうち/ちょうはつ

だましたり不意にうったり挑発したりのウソツキー！

覚える技

レベルアップ

ウツキ	ウツキ	ウツキ	技	威	命	タイプ	分類	PP
GBA	DS	DS						
-	1	-	うそなき	-	100	あく	変化	20
-	-	1	ウッドハンマー	120	100	くさ	物理	15

-	1	1	まねっこ	-	-	ノーマル	変化	20
9	6	1	じたばた	-	100	ノーマル	物理	15
17	9	1	けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
1	14	1	いわおとし	50	90	いわ	物理	15
1	17	17	ものまね	-	-	ノーマル	変化	10
33	22	22	とおせんぼう	-	-	ノーマル	変化	5
41	25	25	だましうち	60	-	あく	物理	20
-	30	30	がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
25	33	33	いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
49	38	38	たたきつける	80	75	ノーマル	物理	20
-	41	41	ふいうち	80	100	あく	物理	5
57	46	46	すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
-	-	49	アームハンマー	100	90	かくとう	物理	10

技マシン

マシン	技	威力	命	タイプ	分類	PP	遺伝(ウツ)
技01	きあいパンチ	150	100	かくとう	物理	20	×
技04	めいそう	-	-	エスパー	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12	ちょうはつ	-	100	あく	変化	20	×
技17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10	
技21	やつあたり	-	100	ノーマル	物理	20	
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37	すなあらし	-	-	いわ	変化	10	
技39	がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10	
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64	だいばくはつ	250	100	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76	ステルスロック	-	-	いわ	変化	20
技77	じこあんじ	-	-	ノーマル	変化	10
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 ×

タマゴ技

GBA 技	威	命	タイプ	分類	PP
	じばく	200	100	ノーマル	物理 5
×	ずつき	70	100	ノーマル	物理 15
×	かたくなる	-	-	ノーマル	変化 30
×	まるくなる	-	-	ノーマル	変化 40
×	ころがる	30	90	いわ	物理 20
×	すなじごく	15	70	じめん	物理 15

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威	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
だいはくはつ	250	100	ノーマル	物理	5
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
ころがる	30	90	いわ	物理	20
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
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
じばく	200	100	ノーマル	物理	5
ふいうち	80	100	あく	物理	5
だいちのちから	90	100	じめん	特殊	10
てだすけ	-	-	ノーマル	変化	20
なりきり	-	-	エスパー	変化	10
けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
とおせんぼう	-	-	ノーマル	変化	5
ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

遺伝

タマゴグループ **鉱物**

孵化歩数 5120歩

性別 : = 1 : 1