

## 複数匹を使うネタ

容量死亡

---

- [複数匹を使うネタ](#)
- [夢の地割れ](#)
- [先制必中地割れ](#)
- [バルシティで叩かれながら神になる方法](#)
- [相手のロマンをロマンで返す](#)
- [ダークライ4匹PT戦特化](#)
- [実用性を求めたロマン](#)
- [かたやぶりコンビ](#)
- [ツボツボ様の絶対防御](#)
- [ミロカロスを攻防両立の神にする方法](#)
- [カイリューを大幅パワーアップ](#)
- [ラムバルドを本当の攻撃神にする方法](#)
- [秘技！テクニシャン骨ブーメラン！](#)
- [恐怖の攻撃3段階ダウンコンボ](#)
- [最終兵器ペロベルト](#)
- [最速で技を繰り出す](#)
- [最遅で技を繰り出す](#)
- [1/4回復](#)
- [ねんがんのとくせい](#)
- [風「鈴」火山](#)
- [不思議な守りミカルゲ光臨！](#)
- [ポケモンはらはりレー](#)
- [最鈍サイドン](#)
- [ずっとずっと俺のターン](#)
- [最弱ポケモンヒマナッツがアルセウスを倒す](#)
- [弱点を克服したバラセクト](#)
- [頑丈ヌケニン](#)
- [ピカチュウの電気技を超強化](#)

ものひろいコンビでずっと俺のターン！

- 
- なんちゃってデオキシス型（ツボツボ）
- 遅さへの挑戦型（ダブルバトル）
- フリーフォールが効かない（札ッ型）
- ヌケニンものまねがむしゃら型
- ヌケニンものまねテクスチャー型
- ヌケニンものまねリサイクル型

## 夢の地割れ

一番手：ドープル

NN：ウホッww

性格：素早さ

努力値：S252 他適当

持ち物：気合の襷

確定技：地割れor絶対零度（ロマンを求めるなら地割れ、実用性を求めるなら絶対零度）

選択技：この指止まれ、見切り、礫orバレパン、見切り、胃液、ダークホール

他の一撃持ちでもいいが、ドープルの方が扱いやすい

二番手：カイリキー

NN：いいおとこ

特性：ノーガード

性格：お好み、耐久のほうがいいかも

努力値：素早さか耐久に

持ち物：お好み（貝殻の鈴とか）

確定技：物真似

選択技：爆裂パンチ、ストーンエッジ、アンコール、誘惑、メロメロ

バレパンを覚えれないのは仕様です。相方で何とかしてください

三番手と四番手

とにかくいいおとこが殺されないように、この指持ちがいると安心。キッスなら神速も打てる。

ゴーストに当たらないのはご愛嬌

それから、頑丈持ちが潰せる強力な特殊アタッカーがいると安心

戦略

1ターン目でドープル一撃技、カイリキーそれを物真似

全部1撃で殺れる。頑丈、襷は頑張ってください

とにかくカイリキーが殺されないように頑張れば勝ちが見えてくる。...これネタか？

初手爆発で終わりそうなのは気にしない。

やってみたんだが先制催眠とかで初々

でも成功すれば狩れる狩れる。夢があるw

今思ったんだがこれに加えてトリックルームとかやるとどうだろうか

そいでドープル交代してゴリキー出してさらに物真似とか

じゃあ議論よろしく

なりきりぜったいれいどユキノオーはネタだろうか

## 先制必中地割れ

一番手：砂地のミノマダム

性格：のんきorなまいき

努力値：HPと防御か特防に

持ち物：黒い鉄球

確定技：スキルスワップ、守る、地割れ、地震（特に地割れはPPを最大に）

二番手：ヨノワール

性格：のんきorなまいき

努力値：HPと防御か特防に

持ち物：ラムの実（いきなり眠らされるのを防ぐため）

確定技：トリックルーム、重力、封印、スキルスワップ

三番手：カイリキー（ノーガード必須）

性格：勇敢

努力値：HPと攻撃に

持ち物：なんでも

技：ステルスロック（頑丈は格闘が弱点のやつが多いためクロスチョップ、エアームド用のだいまんじもほしい）

四番手：ピクシー

性格：防御か特防

努力値：HPと防御か特防に

持ち物：ひかりの粘土など

確定技：このゆびとまれ、スキルスワップ

選択技：リフレクター、光の壁、しんぴの守り、気合球、月の光、重力

はじめにミノマダムは守り、ヨノワールはトリックルームをする

次にヨノワールとカイリキーを入れ替え、ミノマダムはその時に味方をスキルスワップする。するとノーガードミノマダムの完成

ミノマダムは浮遊飛行ではないほうに地割れ。両方地割れ無効ならとりあえず守る。カイリキーがステルスロックでタスキ潰しを謀る

ミノマダムはとりあえず地割れか守るか頑丈用に地震。カイリキーはピクシーに入れ替える。ピクシーの負担を減らすために格闘に地割れを撃っておきたい

ピクシーは重力する。これで頑丈以外に地割れが当たるようになる。このターンにトリックルームが切れるので注意

ピクシーはこのゆびとまれをする。ミノマダムは地割れ。もし頑丈がいるなら必ずピクシーで頑丈にスキルスワップする

うまくいけば無双できるはず

## バルシィで叩かれながら神になる方法

一番手：キノガッサ

性格：素早さ

努力値：S252 後知らん

持ち物：こだわりスカーフ

確定技：キノコの孢子（PP最大）

選択技：痺れ粉、タネ爆弾、ストーンエッジ、ドレインパンチ等

二番手：ハリテヤマ

特性：こんじょう

性格：ゆうかん

努力値：AとHに252 あと知らん

持ち物：黒い鉄球or火炎球

確定技：猫騙し、目覚ましビンタ、しっぺ返しorなげつける

選択技：空元気 インファイト バレットパンチ 地震 ストーンエッジ、きつけ等

ゴースト対策必須

選択技でどうにかすればいいのでは……。

三番手と四番手：知らん

最初のターンは片方を孢子で眠らせ、もう片方は猫騙し

次のターンで片方を眠らせ、片方を2倍目覚ましビンタで攻撃

素早さの関係上ハリテヤマは高確率で後攻なので相手の行動の前に起こすことはあまり無い、不安なら黒い鉄球を持たせるべし

言うまでもなく複数催眠アリルールでないとは使えません。複数催眠アリルールだと画伯奥義のスカーフダークホールというものがあるので、

相手もおそらくラム神秘の守り等の備えはあるでしょう。まあネタの範疇でしょうね

複数催眠ありなら、いっそキノコの相方にねこだまし、トリック、からげんき、毒毒玉もちチャレムはどうだろうか

初手 孢子、猫騙し

2手目 孢子、トリック(ガッサのこだわり解除)

3手目 スカーフおしつけつつガッサでなぐる

これ決まったら切断されても文句いわない

## 相手のロマンをロマンで返す

こちらの手持ち

ポリゴン2とサーナイト 二人とも特性トレースで

そして相手がプラスルとマイナンであることが前提

相手がプラスルマイナンを出してきたらポリゴンとサーナイトに入れ替えることにより特性ブ

ラスとマイナスをトレースして特攻が瞬時に1.5倍に！  
ポイント

ポリゴン2とサーナイトはほぼ確実に先手を取られる

- ・
- ・サーナイトで10まんボルトを封印できる
- ・2匹とも積み、回復はできないこともない(アンコール注意)
- ・誰かに置き土産させることで2匹を出しやすくできる

他になんか注意点あったらよろしく

特性がプラスプラスとかマイナスマイナスになったら悲惨だな。成功率50%

2匹ともプラスをトレースした場合も、相手のマイナンを倒さない限り特攻1.5倍。逆も同様  
そうか、特性の効果はプラスマイナスの合方が敵でもよかったんだ。サーナイトは幸い黒い眼差しをタマゴで覚えるみたいだし、無理すれば戦えるか

そこでスキルスワップですよ

まあでもダブル威嚇にダブル威嚇返しで対抗できる点はいいんジャマイカ  
クリアボディとか不思議な守りもウマーですね

## ダークライ4匹PT戦特化

一番手：ハッサム

特性：虫の知らせ

性格：攻撃

努力値：攻撃252 素早さ101調整 残りHP

持ち物：ラムのみorカゴのみ

確定技：こうそくいどう/しんぴのまもり/シザークロス

選択技：まもる、でんこうせっか、ひかりのかべ、はねやすめ等

二番手：ピクシー

特性：マジックガード

性格：自由

努力値：自由

持ち物：好きな物を

確定技：この指止まれ

選択技：守る、いびき、寝言、神秘の守り等

三番手と四番手：高威力虫or格闘技のあるポケモン(130抜き調整スカーフ推奨)

最初のターンはハッサムが高速移動、ピクシーがこの指止まれを使う

(慎重にいく場合は、二体とも守って、次のターンに高速移動、この指止まれ)

次のターン、ハッサムが神秘の守り、ピクシーは下げるなり、いびきをかかせておくなり自由にして、

その次のターン、反撃開始

シザークロスや後続の虫のさざめき、インファイトなりでフルボッコに

勝てないパターン

初手で相手が二体ともダークホール

初手吹雪でハッサム凍結

相手がスカーフ持ち

以上のように机上論だけにツッコミどころは多い(ツッコミも机上論だが)

高速移動の必要性が薄いとか、さっさと神秘の守りを使った方がいいとか、挑発対策だけにこの指止まれを使うとか、

ダークライは黒い霧も一応覚えると、ピクシーの起用はナイトメア対策である点だけとか

真一番手：スリーパー

特性：不眠

性格：自由

努力値：フリーダム

持ち物：ナモのみ等

確定技：神秘の守り

選択技：気合パンチ、気合球、身代わり、光の壁、リフレクター、金縛り等

最初のターンにスリーパーが神秘の守り、ピクシーがこの指止まれを使う

後は交換するなり、煮るなり焼くなりご自由に

## 実用性を求めたロマン

1番手 **プラスル**

2番手 **マイナン**

3番手 **ボーマンダ**

4番手 **ムクホーク**

ゴールデンペアで暴れてやれ！！

地震来そうならボーマンダとムクホークに交代

地震持ちのほとんどは攻撃特化なので威嚇で相手の牙をもぎ取ってやれ！

2刀流でもせいぜい勇者か猿なので大丈夫。こいつらの弱点はだいたい物理だし

ボーマンダも2刀流にしとけばハガネールでも大丈夫

さらには地震で相手のロマンまで沈められる！

強いぞーかっこいいぞー！使った事無いけど

机上論だからここに書いてみた。だれか鑑定頼む

ムクホをアメモースに変えて使ってるがなかなか使い勝手がいい。何よりプラマイの火力が異常

マンムーで沈むね。orz

手助け草結びでイチコロよ！（HP振りまでなら

## かたやぶりコンビ

カイロス

ラムパルド

特性： 型破り

型破り

性格： ようき

いじっぱり

努力値： 攻撃252 素早さ252 攻撃252 素早さ252

持ち物： 拘りスカーフ

ラムのみ 気合の襷

技： 岩雪崩

ロックカット 岩雪崩

妄想：精神力、りんぷんを無視してひたすら怯みゲーでノーダメージ完封勝利！

現実：カイロス...スカーフムクホークのブレイブバードが決まったあー！

ラムパルド...ハチマキメタグロスのバレットパンチが決まったあー！

これオノノクス入れてトリプル行きだな

## ツボツボ様の絶対防御

一番手：ハピナス

特性：どっちでも

性格：自由

努力値：HP252

持ち物：食べ残し

確定技：物真似

二番手：メタモン（ミュウ、ドープルでも可）

特性：柔軟

性格：耐久に

努力値：ハピナスより早くなるよう調整（パウダー持ってる分には必要ないだろうけど）

持ち物：スピードパウダー

確定技：変身

三番手：ツボツボ

特性：頑丈

性格：図太い or 穏やか

努力値：防御252 特防252 H P 6 or H P 6 防御252 特防252

持ち物：自由

確定技：砂嵐

その1...ハピナスでメタモンの変身を物真似。

その2...誰かに変身したメタモンを交代、ツボツボを繰り出す。

その3...ハピナスで交代したツボツボに変身。

HPの種族値が255、防御と特御が230の絶対防御が完成。

ルギアやギラティナなんてアウト・オブ・眼中。

一撃必殺も効きません

お好みで、砂嵐や補助技もどうぞ

最大の敵は怒りの前歯だな

怒りの前歯を2発当てれば倒せるという意味か？

残念ながらそうはいかない・・・のだが、攻撃種族値10の攻撃なんて普通のポケには効かんこと効かんことorzそうこうしているうちに怒りの前歯×5 弱点攻撃技であぼん。

結局のところここまで硬くする意味はないような気がするの俺だけか？

滅びの歌、呪い、型破りハサミギロチンなど硬さ無関係の弱点はツボツボのまましかも引っ込めると一からやり直しなので下手に交代できないという厄介者

ツボツボに眠るいれとけばいいかもな

毒々、巻付く、砂嵐、眠る

1つ思ったんだが変身したポケモンのわざのPPって5だろ？

PP切れで負けるんじゃ..... まあネタってことはわかってるけど

そこでヒメリの実の出番です。正直効果は雀の涙だが...

ところでパワートリック入れるのはどうだ？

防御もハピナス並みだから悪くは無いし、PPの少なさも気にならないと思うんだけど

いいかも、HP252防御10だと普通のハピと変わらないし

その攻撃力でまころしたら爽快だろうな～

実際にやりました。ツボツボの技はパワートリック/眠る/ストーンエッジ/毒々

6対6だったんですが、フォレットスでいろいろ撒いてからだしたらばっちり六タテ！毒々あると

止まりませんね。強かったです。ハピに補助技色々いれておけばかなり決まりやすいです

パワトリやるならブラッキーの鈍いバトンをハピに継がせる型を提案したい

三大耐久ポケのトライアングルアタック、美しいじゃありませんか

挑発？シネ...

・いろんなポケモンとの比較

特殊耐久

ハピナスのHP×ツボツボ（以下ハピツボ）の特防特化は389130、

零ラティアスの約2倍、特化ハピナスが289170なのでおよそ1.3倍になる

控えめオーガ眼鏡雨しおふきが効果普通の状態で確3、抜群でも確2？

物理耐久

物理特化ハピのおよそ4倍になる（HP振りだけだと9倍）。種族値的に一番硬いであろうギラ

ティナが187488で

ハピツボ防御特化が先述のとおり389130、およそ2倍になる

攻撃特化腹太鼓拘りハチマキ持ちベロベルトの大爆発をダブルでなら耐える。

シングルでも特化腹太鼓まで耐えられるという異常耐久

拘りつつ腹太鼓して爆発はできないと思うんだけど・・・。

まあそんなくらいあるのはマジみたいだね。一応爆破は半減だけど。

こだわった意地っ張りラムパルドの諸刃を弱点なのにたえるのもすごい。

一応言っておくと最高物理耐久はレジロック

相性の関係でドサイドンクラスまでならダブルでの同条件ベロベルトの大爆発を耐えられると思う。計算はしていないけれど

## ミロカロスを攻防両立の神にする方法

ミロカロス

性格：わんぱくorのんき

持ち物：食べ残し

努力値：HA252、B6

必須技：アクアリング 空元気

選択技：アクアテール 守る 滝登り アイアンテール 恩返し 雪雪崩 影分身

バタフリー

性格：ひかえめ

持ち物：広角レンズ

努力値：素早さと特攻252 HP6

必須技：毒の粉

選択技：虫のさざめき サイコキネシス シャドーボール 目覚めるパワー（地面をオススメ）

## 追い風

火炎球では攻撃が下がる、毒々球ではダメージが大きい.....。

ならば！ 普通の毒ならいいじゃないか！ と思いついたこの型。

ミロカロスにぶち込んできた特殊受けを、威力二倍空元気でぶっ飛ばせ！

物理アタッカーも不思議な鱗 + アクアリング + 食べ残しの前に屈するしかない！

ミロカロスの弱点である草を、さりげなくバタフリーが援護できるというオマケつき。

もし、バタフリーがめざパ（地面）を手に入れたら、ミロカロスのもう一つの弱点の電気すら撃退し、もうこのコンビは止められない！

そしてさりげなく、なんかアニメのポケモンコンテストで出そうなビューティフルビジュアルダッグだぞ！！

## カイリューを大幅パワーアップ

### 1. カイリュー

技とかはお好みで

逆鱗や羽休めは確定でいいかも

### 2. ブーピッグ

特性はどちらでもよし

確定技はスキルスワップ

先頭が始まったらブーピッグでスキルスワップ！

厚い脂肪なら氷が半減、マイペースなら逆鱗使い放題に！

怖いのは先制冷凍ビームとブーピッグがいきなりリンチされないかどうか

ブーピッグスカーフ持たせたらいいんじゃない？

(・ ・)つ { [ガブリアス] でやった方が強い... }

(# > <) >)) { ネタだった、失礼 } なんていう意見が頭に浮かんだ

ブーピッグにいはる必須

むしろマンダなら威嚇 2 回発動でおいしい気がする

## ラムパルドを本当の攻撃神にする方法

1、特性：石頭の奴 & スキルスワップが使える耐久の高い奴

2、影分身 + バトンタッチが使える奴 & スキルスワップが使える ( r y

3、ラムパルド & スキルスワップの ( r y

1 のとき、特性示唆球をスキルスワップ。

2 のとき、影分身をできるだけ積んで、ラムパルドにバトンタッチ。

ラムパルド召還でスキルスワップ。

諸刃の頭突きを反動無しでガンガン行こう！！ 影分身のおかげで大抵の攻撃は回避可能！

ばっ、やめろ！ 波導弾なんてそんな ( r y

## 秘技！テクニシャン骨ブーメラン！

2回連続攻撃技のなかでもっとも威力の高いほねブーメランをテクニシャンで使えたら・・・という妄想の結果。

さらなるロマン志向の方はボーンラッシュを使ってみたり、あるいは先生にロックブラストなど

を使わせたらいいと思う。  
トリックルーム前提かな？

机上論です。

パーティ例

一番手：ガラガラ

努力値：攻撃振り、最遅仕様で

持ち物：太い骨

技：骨ブーメラン、守る、その他サブウェポン

一番手：テクニシャンダブル

努力値：H252S252

持ち物：気合の襷

技：スキルスワップ、守る、猫騙し等

一番手：ヨノワール

努力値：H252、最遅仕様で

持ち物：自由

技：トリックルーム、置き土産、守る

一番手：根性ハリテヤマ

努力値：H252、A252

持ち物：火炎球

技：猫騙し、インファイトなどの攻撃技

とりあえずはスキルスワップを成功させること。

初手で使うと多分死ぬ。

失敗したらあきらめてください。

根も葉もないこと言うと手助けでおk

一応使ってみたよ 一番手はダブルとヨノワール

ヨノワールがトリル ドーブル猫騙し 次ダブルスキスワ、ヨノワール重力

あとはドーブルが倒されなかったら大爆発で消えてガラガラ出す ちなみにガラガラはヨノワ抜き調整で

感想は・・・うん・・・手助けがいいね

逆に考えるんだ、「テクニシャンガラガラにさらに手助けで神威力を出せる」と考えるんだ

## 恐怖の攻撃3段階ダウンコンボ

1 番手・ムクホーク ブレイブバード/インファイト/蜻蛉返り/お好きに@拘りスカーフ

2 番手・ボーマンダ ドラゴンクロー/地震/噛み砕く/お好きに@ヤチェのみ

3 番手・メタグロス 地震/お好きに@なんでも

4 番手・お好きに(プテラあたりがよさげ)

まずはムクホとマンダで攻撃2段階ダウン

ボーマンダとメタグロスを入れ替えた後にムクホークのスカーフトンボでボーマンダ再召還

相手の攻撃3段階ダウン!!!!!!1111

物理を流せませす

まあ2段階ダウンで十分だとかクリアボディとか流された先が威嚇とかはシラね

特殊相手なら速攻フルボッコで

3番手ハピナスのほうがいいかもな

ちなみにガチで使ってみた所以外に強かったりした

こいつらの弱点はユキメノコだな

実はウインディを入れると、

ムクホ・マンダ(威嚇×2) マンダ交換でウインディ(更に1) ホークのスカーフトンボでマンダ(更に1)

となり、相手の攻撃は1/3

氷技で先に狙われるであろうマンダの席にウインディが入って氷も受けられる

地震を乱発したい貴方にはウインディの代わりにギャラドスお勧め

氷は半減ではないが、等倍で受け止めることができる

もはや氷など弱点ではない

さすがに分かったと思うが、弱点は岩

エッジ急所連発で最短2ターンで全滅

マジレスするとカビゴンあたりがいいんじゃないかね？

ラティ猿やグロスに弱いままだけど、グロスを最速オッカにしてボーマンダは特殊でタスキにするとまあなんとか

## 最終兵器ベロベルト

パーティ例

一番手：マリルリ(力持ち)

努力値：どうでもいい

持ち物：なくてもいい

技：尻尾を振るでも入れとけ

一番手：ネイティオ

努力値：H252S252

持ち物：好きにして

技：スキルスワップ 後自由

二番手：ベロベルト

努力値：攻撃特化

持ち物：どうせ入れ替えるから自由

技：腹太鼓、嫌な音、大爆発

二番手：フーディン

努力値：H252A252

持ち物：拘り鉢巻

技：トリック

[ここ](#)をみてもっと徹底的にやってみようじゃないかというわけで作成。後悔はしていない

まずトゥートゥーでマリルリにスキスワ

マリルリ引っ込めてベロベルトだす

トゥートゥーはベロベルトにスキスワ、ベルトは腹太鼓で攻撃MAXにして嫌な音で相手の防御

最低まで下げる。トゥートゥーで睨み付けるすれば手間省けます

防御下げきったらトゥートゥー引っ込めてフーディン出す。そしてベルトに鉢巻献上

後は分かるな？ 大爆発

ゴースト？見破るでもしとけ

フーディンが渡した後も運良く無傷だったときの為にベロベルトに襷でも持たせておくのはどうだろう

## 最速で技を繰り出す

パーティ例

一番手：デオキシス(SF)

性格：素早さ

努力値：素早さ252 後自由

持ち物：自由

技：こうそくいどう ものまね 後自由

一番手：てだすけをおぼえるやつ

性格、努力値、持ち物：自由

技：てだすけ 後自由

二番手：ナッシー

性格、努力値：自由

持ち物：なんでも

技：スキルスワップ にほんばれ 後自由

三番手：ドーブル

性格、努力値：自由

持ち物：こだわりスカーフ

技：トリックorすりかえ おいかぜ

やることは大体わかると思うがデオキシスがてだすけをものまね。

高速移動三回とナッシーににほんばれ&スキスワ、そしてドーブルからスカーフをもらっておいかぜ吹かしてもらってデオキシスのてだすけ！

素早さ実値脅威の  $504(\text{元}) \times 4(\text{ランク補正}) \times 2(\text{葉緑素}) \times 2(\text{おいかぜ}) = 8064$ ！さらに優先度 + 5！

トリックルームと同条件のデオキシスSF以外に絶対に抜かされないぜ！

## 最遅で技を繰り出す

パーティ例

一番手：デオキシス(SF)

性格：素早さ

努力値：素早さ252 後自由

持ち物：こうこうのしっぽ

技：こうそくいどう スキルスワップ トリックルーム 後自由

一番手：ヤミラミ

特性：あとだし

性格、努力値、持ち物、技：自由

二番手：おいかぜ使える奴

性格、努力値、持ち物：自由

技：おいかせ

途中まで最速とやることは一緒。後出しor後攻の尻尾同士では早いほうが後になる  
高速移動3回にヤミラミとスキスワ、おいかせでデオキシスのトリックルーム！  
おいかせ・てだすけ役をダブルで両立すれば4匹で最速と最遅両方出せるぞ！

## 1/4回復

1匹目（Aとする）アクアリングとバトンタッチが使えるポケモン（シャワーズ等）

2匹目（Bとする）どくどくが使えるポケモン（Aより遅いポケモン推奨）

3匹目キノガッサ 特性：ポイズンヒール 持ち物：たべのこし

まずAとBを出す

1ターン目：Aはアクアリング・Bは適当にまもる等を使う。

2ターン目：Aはバトンタッチでキノガッサに交代・Bはキノガッサにどくどくを使う

これでキノガッサはターンごとに $1/8+1/16+1/16=1/4$ 回復出来るぞ！

やどりぎのたね使えばもっと上がるんじゃないね

**キノガッサ**のページから参照すると、理論上9/16が可能

Bをあまごい、どくどく 特性：かんそうはだ 持ち物：くろいへドロのドクログにすれば、  
相方も3/16回復だ！

## ねんがんのとくせい

一体目：ソルロック

もちもの：ピントレンズ辺りで

確定技：スキルスワップ、ストーンエッジ

二体目：ドラピオン

特性：スナイパー

もちもの：サンのみ

確定技：なげつける

ソルロックがドラピオンにスキルスワップ。ドラピオンがソルロックになげつける

これでなんと ピントレンズ+はりきっている+スナイパー+タイプ一致ストーンエッジが！！

そしてドラピオンもふゆうで 弱点無し！両者とも始まりすぎる

まさに **ねんがんの とくせい** を てにいれたぞ！

現実> の じしん！！ ソルロックはたおれた！ ドラピオンは ふゆうで(略)

そして残ったドラピオンは特殊でフルボッコの未来がもれなく・・・

むしろ、スワップ前にじしんや特殊をもらい、弱点でなくとも物理一致で沈むくらいボロボロであることも多い

ドラピオンはサンのみをなげつけるよりも、あやしいひかりorいばるで

ソルロックを落としそうな相手を混乱させた方がいいかもしれない

サンのみ> なげつける、というかスナイパー自体が浪漫であることを承知しておくこと

二番手の候補では りゅうのまい、きあいだめを覚える スナイパーキングドラも有り

スキルスワップの他に積んだ所にじこあんじもかければ、とっても素敵なことになる かも

## 風「鈴」火山

チリーンとバクーダ

本当の風林火山：疾如風、徐如林、侵掠如火、不動如山

疾きこと……風の如く チリーントリックルーム発動準備

静かなること……鈴（本当は林）の如く バクーダ守る、チリーントリックルーム発動

侵略すること……火の如く バクーダ、噴火！

動かざること……山の如し！ バクーダそのまんま動かず噴火続ける！

ちゃっちらーんちゃちゃちゃちゃらららーん(意味不)

ダジャレです本当に（ry

もうドナイトスでいいよ

ヒント：火山 エンテイやバクフーンじゃないのは風鈴がトリックルームを使うから

## 不思議な守りミカルゲ光臨！

相手がヌケニンを出していることが条件

先発その1は「いえき」を覚えたポケモン（**ユレイドル**）

先発その2は「バトンタッチ」を覚えたポケモン（**ハッサム**）

控えには**ミカルゲ**と、「スキルスワップ」を覚えた**サーナイト**（特性「トレース」）

まず、先発1のポケモンが先発2のポケモンに「いえき」を使い、先発2のポケモンは「バトンタッチ」でサーナイトに交代。

次に先発1のポケモンがミカルゲと交代し、

最後にサーナイトがミカルゲに「スキルスワップ」を使う。

結果…「ミカルゲは あいての ふしぎなまもりを トレースした！」

これで死角無し！ある意味で最強のポケモンだなw

お前頭いいなwホントにできたわ

現実:ガルーラのアームハンマーが炸裂！！

まあ、鬼火使えば問題ないんだがな

## ポケモンはらはらリレー

用意するポケモン

1匹目 ピチュー

確定技：でんきショックor10まんボルト

2匹目 ニャース

確定技：いばる

3匹目 カラカラ

確定技：つるぎのまい

4匹目 マリル

確定技：うたうorほろびのうた

5匹目 キレイハナ

確定技：はなびらのまい

6匹目 ピカチュウ

使用しない。入れておくれ。

最初にピチューとニャースを出す。

<1ターン目>ニャースがピチューにいばる。ピチューがごきげんなんめに

ピチューがニャースにでんきショックor10まんボルト。そばにいたニャースしびれちゃう  
ニャース戦闘不能。カラカラを出す

<2ターン目>カラカラつるぎのまいで骨を振って合図。ピチューは適当に

<3ターン目>カラカラを引っ込め、マリルを出す。ピチューはまた適当に。混乱で自滅しないよう注意.....運次第だから注意できないけど

<4ターン目>マリルが思わず歌い出す。(うたうorほろびのうた。)ピチューは電気技マリルにダメージを与えておく。混乱中なので運次第だけど

マリル戦闘不能。キレイハナを出す

<5ターン目>キレイハナはなびらのまい。キレイハナが踊りだせば、ピチューの混乱が解け、ピチューのご機嫌、ハイ元どおり！(すばやさの種族値はキレイハナ<ピチューなので要調整)ジャン

元ネタは昔のポケモンアニメの、愛河里花子さん(ゼニガメの声の人)が歌ってたED。

<http://www.youtube.com/watch?v=Rg8xYZym9hl>

混乱の持続ターンは最大4ターンなので、ニャース・カラカラ・マリルのうち最低2匹は登場したターンに倒れないと間に合わない

(ではピチューじゃカラカラは倒せんだろってことでこう書いたが、カラカラが2ターン目に倒れればその方が良い)

というかニャースもマリルも1ターンで倒すにはたぶん相手の協力が必要

混乱中のピチューがちゃんと技を出せるか、みんな素早く倒れるか、ピチューが先に倒されないか、本当にはらはら

## 最純サイドン

机上論です

用意するポケモン

### サイドン

レベル：進化した直後。つまり42

性格：素早さ

努力値：s0

個体値：s0

道具：黒い鉄球

技：アームハンマー

2匹目：**レジギガス**

3匹目：**ナッシー** スキスワ、しびれごな持ち

4匹目：**ボーマンダ** こわいかお持ち

手順

1. レジギガスとナッシーを出す

2. ナッシーはレジギガスにスキルスワップ。ギガスは何しててもいい

3. ギガスをサイドンにチェンジ。ナッシーはサイドンにしびれ粉

4. ナッシーはサイドンにスキスワ。サイドンはアームハンマーで素早さを落としておく

- 5 . ナッシーとボーマンダを交代。サイドンは相変わらずアームハンマー
- 6 . ボーマンダはサイドンに怖い顔。サイドンはアームハンマー
- 7 . ボーマンダとナッシーを交代。サイドンはアームハンマー。これで最鈍サイドンの完成
- 8 . もしスロースタートが切れそうになったらナッシーはサイドンにスキルスワップ
- 9 . もう1度スキルスワップ。これでまた1から戻る...はず

ちなみにこれでどれくらい遅くなるかというと、 $(40 \times 2 \times 42 / 100 + 5) \times 0.9 = 34$

さらに、

道具：素早さ/2

特性：素早さ/2

麻痺：素早さ/4

ステータス：素早さ/4

よって、 $34 / 2 / 2 / 4 / 4 = \dots$

計算は任せた

## ずっとずっと俺のターン

ドープル おうじゃのしるし

技:あやしいひかり 電磁波 メロメロ ふくろだたき

トゲキッス スカーフ

技:エアスラッシュ

これが完全版ずっと俺のターンだ！

もっといい方法がある気がするの知らない

ものまねでふくろだたき覚えさせたハピとキッスは？事前準備が必要だけど

命中率下げたりも効果的。黒眼は必須

相手の特性張り切り、麻痺混乱メロメロ命中6段階ダウン状態で命中率50技を 特性千鳥足の回避

6段階アップ光の粉持ち相手に 敵味方からエアスラされてる中だと何%で当たるものか？

張り切り\*混乱\*メロメロ\*麻痺で動ける確率\*千鳥足\*回避率max\*光の粉\*命中率逆max\*命中率50\*

エアスラで怯まず動ける確率は $4/5 \times 1/2 \times 1/2 \times 3/4 \times 4/5 \times 1/3 \times 4/5 \times 1/3 \times 1/2 \times 3/5$ だからいい感じで約分できて動ける確率は $2/625$ になる。

つまり怯む確率はちょうど99,68%。計算上は312回ずっと相手のターンは来ない計算になる

(エアスラは広角レンズをつけ命中率は100%とした場合) 計算間違ってたなら修正よろ

## 最弱ポケモンヒマナッツがアルセウスを倒す

自分

きあいのタスキを持ったヒマナッツ(なるべくならLv1推奨)、このゆび持ち

相手

アルセウスのみ。相方はおきみやげでさっさと散らせておく

1ターン目：このゆび アルセウス攻撃でこのゆび要員倒れる ヒマナッツやどりぎのタネ(命中しなかったらここでネタ破綻w)

2ターン目：アルセウス攻撃 ヒマナッツタスキで持ちこたえがむしゃら アルセウス宿木ダメージで倒れる

ただし、アルセウスがみどりのプレートやもののけプレート、全体攻撃を持っていないことが条件 ならぬ こんな状況作ってもらわないと有り得るはずがなく、タスキがむしゃら使用前提のためネタ以下かも知れない

シンオウ地方を作り出し、ディアルガとパルキア（とギラティナ）を生み出した創造神が、Lv1の小さく脆いタネと、このゆびとまれを覚えたポケモンを前に倒されてしまう。ポッポに倒されるカイオーガよりも面目丸つぶれですw

アルセウス解禁のあかつきには、このネタのビデオでも投稿し、「映画でディアルガやパルキアの攻撃を無傷で受け止めていたあのアルセウスが・・・以下略」なんてことも可能。誰も驚かないのは仕様。唯一絶対の神がヒマナツツに倒されることに意味があるのですw

## 弱点を克服したパラセクト

自分の手持ち

一体目：スターミー(等の素早いスキルスワップの使い手)

特性：はっこう(どっちでもよい。実用を目指すなら相手をより不利にするはっこうのほうを推奨)

技：スキルスワップ・他自由

二体目：ブースター(より実用を目指すならもらいび持ちの炎ポケ)

技：ものまね・ふんえん(・あまごい)

三体目：パラセクト

特性；かんそうはだ必須

技：基本的に自由。ネタに走るならにほんばれを持たせる。めざパ(水)があるとなお良い

相手の手持ち

基本的に何でもただし以下の条件を満たすとなお良い

技：強力な水または炎技が

使えるポケモン(技は単体攻撃のみを推奨。ねっぷうも一応あり)

1ターン目：スターミーが相手のポケモンにスキルスワップ。ブースターはそれをものまね

2ターン目：スターミーをパラセクトに交換。ブースターはものまねで覚えたスキルすワープを相方に向けて撃つ

(この間相手は入れ替えるなどでターンを消費してもらうこと)

3ターン目：ブースターはふんえんをパラセクトに向けて撃つかあまごいを使う。パラセクトは適当に攻撃するなりにほんばれを使う

後はパラセクトにブラストバーンや大文字を、ブースターにアクアテールやハイドロポンプを気が済むまで撃ちこんでみよう

結果：世にも珍しい **炎技が全く効かないパラセクト** と

**水技を全く受け付けず、雨天時には元気にはしゃぎまわるものの、晴天時は日射病でへばり始めるブースター** (or炎ポケモン)が見れます

さあ、皆もこれだけ猛攻を受けても無傷のパラセクトやブースターを堪能しようではないか！  
...え？いわなだれでKO？それは言わないお約束d(ry

## 頑丈ヌケニン

先発デスカーン スキスワ、この指を覚えた襷ダブル

控え、ヌケニン スキスワを覚えた奴

1 ターン目にダブルはですかーンを攻撃してミイラになる。デスカーンは適当に

2 ターン目でデスカーンをヌケニンに変えてダブルはこの指。これで相手ポケもミイラになる  
(多分)

3 ターンめにぬけにんはあいてにこうげきして4 ひきめ (いきてたらどーぶる) はぬけにんに  
すきすわ (このときぬけにんより遅いように調整しておく)

これで状態異常と天気以外では死なない頑丈ヌケニンの誕生だ！実際は知らん

試せないからだれか試して報告してくれ

どうしてミイラ同士スキスワして頑丈になるんだww

というわけで

先発

イワーク

特性：がんじょう

確定技：大爆発

ナッシー

確定技：スキルスワップ、なやみのタネ

素早さはナッシー>イワークに

控え：ヌケニン

まずナッシーはイワークにスキスワ。イワークはもういらないので大爆発。

ナッシーはイワークの爆発なんぞ補正なし個体値0の無振りでも確定で耐えます

そしてヌケニン降臨

ナッシーがなやみのタネをヌケニンに、ヌケニンは死なないことを祈るだけ(まもるはしてはイ  
ケナイ)

そしてナッシーがヌケニンにスキスワOK

今んとこ最速3ターン

トリプルバトルならもっと早くなる？

相方を頑丈にするの忘れてたwww

それと、確認ってできた？

2 ターンver

先発 ウソッキー 頑丈 技：ものまね

タブンネなど (なかまづくりができれば誰でもok)

1 ターン目 ウソッキーが仲間作りをものまね

2 ターン目 タブンネがヌケニンと交代 ウソッキーが仲間作りを当てる

同じく検証してないけどこれが一番簡単な方法？

- リスト

## ピカチュウの電気技を超強化

ピカチュウ：わるだくみ、じゅうでん、かみなり@でんきだま  
プラスルorマイナン：うそなき、てだすけ、なかまづくり  
相手に水+飛行のポケモン

ピカチュウがわるだくみ×3、プラスルがうそなき×3  
ピカチュウがじゅうでん、プラスルがピカチュウになかまづくり  
プラスルのてだすけを受けて雷を放つ

## ものひろいコンビですっと俺のターン！

使用ポケモン  
エテボース・マッサグマ  
性格：ようき  
努力値：攻撃252、素早さ252  
特性：ものひろい  
持ち物：片方におうじゃのしるし、片方にすどいキバ  
必須技：なげつける

ものひろいで毎ターンお互いの持ち物を拾いあうことによって毎ターン100%ひるみのなげつける  
を使える  
とはいうものの、何の補正も無い威力30でPPも最大16なので相手の耐久がちょっとでも高いと  
倒すのは大変  
その上、せいしんりょく・先に行動される・持ち物や特性で回避される・相手が使った持ち物を  
拾ってしまうなど、コンボが途切れる要素も多く、実用性は低い  
あらかじめ毒ややけどを撒いておくところちょっとは使いやすいかもしれない

## なんちゃってデオキシス型（ツボツボ）

必須技：パワートリック ストーンエッジ（orじしん）  
努力値：HP252 防御252  
パートナー：フーディン  
必須技：トリックルーム  
特性：せいしんりょく  
1.フーディンでTR、ツボツボでPT  
2.デオキシスよろしくストーンエッジ

フーディンは素早いがあえてTRを発動させる  
同時にパワートリックを発動させるのがポイント  
特性のお陰で猫だまし無効がおいしい  
猫だまし読みで ツボツボ守る フーディンアンコール なども展開できる  
ツボツボ神秘の守り フーディン守る なんかを組み合わせても面白い

## 遅さへの挑戦型（ダブルバトル）

用意するポケモン

鉄球ツボツボ（A） レジギガス（B）

スキルスワップ/怖い顔or綿孢子/電磁波を覚えたポケモン（C） たぶん該当するのは画伯くらいかと

- 1：BとCを戦闘に出す
- 2：CでBにスキルスワップ
- 3：BをAに交代
- 4：CはAに怖い顔or綿孢子×3と電磁波をかける
- 5：CでAにスキルスワップ

これでツボツボは5ターン限定で究極の遅さに到達できるのだ！

ちなみに素早さは $10（元の数値） \times 0.9（性格補正） \div 4（素早さランク-6） \div 4（麻痺） \div 2（鉄球） \div 2（スロースタート） = 0.140625$

現実：後出しヤミラミが嘲笑の眼差しでこちらを見ております。

それ以前にこっちの技の優先度が上だったりトリルされたり

敵が後攻の尻尾持ちだったりするとどう足掻いても先手が取れちゃいます

後守る使用時にスキスワ無効化してしまうかどうかは検証してませんので悪しからず

最初・BとCを出す。

- 1ターン目...Bはそのまま待機。怪しい光でも撃つか？ CはBにスキスワ。C遅くなる
- 2ターン目...BをAに交換。A 1ターン目。 Cは即座に電磁波とか。C遅いまま
- 3ターン目...Aは何かする。A 2ターン目。 C電磁波とか。C遅いまま
- 4ターン目... 3ターン目と同様。A 2ターン目、C遅いまま
- 5ターン目... 3ターン目と同様。A 3ターン目、Cこのターン終了時に解除
- 6ターン目...CがAにスキスワ

スロスタってその特性になった瞬間から5ターンだけ？

6ターン目...Cが誰かにスキスワ。Aがそれをものまね

7ターン目...CはBに交換。AがBにスキスワ

これならほぼ絶対に鈍足の極みまで行けるはずだと思う

現実：素早さ0.140625？ 切り捨てなら0、切り上げなら1

他のポケモンで素早さ1以下出せるやつがいるなら、そいつと同速勝負になるかも

ゴンベ（種族値5）

## フリーフォールが効かない（キリッ型）

使用ポケモン

**ダグトリオ**

パートナー：**カクレオン**

必須技：スキルスワップ つばめがえし

- 1.カクレオンでスキルスワップをしてダグトリオをへんしょくに
- 2.その後、ダグトリオをつばめがえしで攻撃して飛行タイプに 1
- 3.ダグトリオが相手からフリーフォールを受ける。 2

一時期流行った有名なガセネタ、ダグトリオにはフリーフォール無効を飛行タイプにフリーフォールは効果なしを利用して再現した型  
砂埃**ドータクン**より息が長かった。もしかしたらまだ信じてる人がいるかもしれない

- 1.フリーフォールで飛行タイプにははいけません。型が破綻します
- 2.味方からのフリーフォールは全ポケモン共通で効きません

## ヌケニンものまねがむしゃら型

性格：素早さ 性格

努力値：攻撃252 素早252

持ち物：気合のタスキ

技：ものまね かげうち

相方はがむしゃらと先制技もちなら何でもいい

ヌケニンが相方ががむしゃらをものまねして

あとは相手にがむしゃらを打つだけ

ゴーストタイプ以外ならどんなやつでもがむしゃらでHP 1だけ

すごいぞーかっこいいぞー

ゴーストにも打ちたいなら相方にみやぶるを覚えさせよう

全部覚えられるのはムクホーク、ダブルあたりか？

実際そんなことやってる暇なんてないんだけどな

かぎわけるとプラチナ教え技込みで他に覚えるのは、ドンファン、マンムー、オコリザル、ガルーラ、カポエラー、ミミロップ、トゲキッス

キッスでこの指サポート嵌まれば意外と行けるんじゃないかね？外すと涙目だし威力求めないから天の恵みにして

## ヌケニンものまねテクスチャー型

性格：せっかち

努力値：攻撃252 素早252

持ち物：きあいのタスキ

確定技：ものまね あなをほる

選択技：きりさく つじぎり だるま落とし どくどく（にほんばれ メタルクロー ギガドレイン）

鋼草炎は元と弱点かぶっているので注意、特に草は弱点も多いので飾りです

ポリゴン2かドープルのテクスチャーをものまね

弱点が次々に変わる私を倒せるか！

『あられがふりつづいている』 『ヌケニンはテクスチャーでこおりタイプになった』

ヌケニンは氷技使えません テクスチャー2をものまねすればいい

『ラムパルド(カイロス)はかたやぶりだ！』

『ヌケニンはもうどくをあびた』 『ヌケニンはテクスチャーでどく(orはがね)タイプになった』

『ヌケニンはやけどをおった』 『ヌケニンはテクスチャーでほのおタイプになった』

『あいてはヌケニンにたねをうえつけた』 『ヌケニンはテクスチャーでくさタイプになった』

『すなあらしがふきあれる』 『ヌケニンはテクスチャーでじめんタイプになった』

『あいてはたいりよくをけずってヌケニンにのろいをかけた！』

『ジラーチのはめつのねがい！』 2ターン後 『ヌケニンは穴を掘って地中に潜った！』

『ネイティオはみらいよちをした』 2ターン後 『ヌケニンは穴を掘って地中に潜った！』

『ヌケニンはくっつきバリをてにいれた！』

『わけもわからずじぶんをこうげきした！』

相方に神秘の守りやスキルスワップがあると状態異常や型破りも防げるな

折角あるんだからいえきかなやみのタネをものまねでよくね？くっつきバリはどろかけやどくどく使えばいいし、こんらん？ラムかキーでも持たせとけ

スキルスワップ・胃液・悩みの種...(笑)

マジレスするとタイプで状態異常は治せないの、

どくとやけどとやどりぎのタネはどう頑張ってもいつものように死ぬ

更にマジレスするとテクスチャー2で氷タイプになれるのは氷技をくらった時のみ味方から撃ってもらおう

## ヌケニンものまねリサイクル型

性格：せっかち

努力値：攻撃252 素早252

持ち物：きあいのタスキ

確定技：ものまね まもる

選択技：シザークロス かげうち きりさく つじぎり にほんばれ メタルクロー  
きあいのタスキをリサイクルで有効利用できるのはヌケニンだけ！！

理想 まもるとリサイクルの交互の使用でPP20までの弱点技をPP切れにできる

現実 相手は×××を戻してユキノオーをくりだした 相手のミカルゲのおにび