

育成方法論(育て方参考例) ver1.5X

注:一部前verのデータから変更されて無いままのデータも存在します。

各キャラの技構成・努力値の振り方等の育て方についてまとめたものです。

ここに書かれているものは『あくまで一例』および『スレの前例』であり、必ずこの育て方をしなければならないというわけではありません。

また、最初からこれを参考にするのは面白味に欠けたりするので、最初は自分でやってみて行き詰まったらここを見るようにするのがお勧めです。

<このページの見方>

タイプ...戦闘タイプみたいなものです。案外適当です。例：フルアタ型、耐久型等

主な性格...オススメ(?)の性格が書いてあり、性格を選ぶ際の参考です。性格は努力値の振り方に影響します。

努力値の例...努力値の振り方の参考です。

オススメの持ち物...ストーリーおよび対戦で持たされている道具の一例です。

主な技...各キャラに覚えさせている技の一覧です。

技構成にいたっては、タイプや性格、努力値の振り、パーティによって変わります。

備考...育成スレ住人のアドバイスをほぼコピペしたものです。育成における考え方についてもとても参考になります。

キャラによっては情報が全くないキャラや情報が少ないキャラもいます。

その場合は自分で模索して考え、その育て方を育成スレに投稿しましょう。

れいむ系統

タイプ：オールラウンダー

主な性格：しんちょう、いじっぱり

努力値の例：HP・特防/攻撃・防御/攻撃・素早/HP252防御・特防128/HP・攻撃

オススメの持ち物：きあいのハチマキ

主な技：おんがえし/リフレクター/ひかりのかべ/みこにさいせん

とびげり/ていそくいどう/よめしゅぎょう/そらとぶみこ/PWJニードル/かまいたち

どくどく/ほえる/LUNATIC/むそうてんせい/きあいパンチ/シャドーボール

あくび(卵技)/マジックコート(卵技)

備考：リフレクター、ひかりのかべは他のメンバーに合わせて

PT的に物理受け・特殊受け・両受け気味・速攻系アタッカー2人(一例)とバランスを取っていて

片方だけ覚えさせる場合、アタッカーの弱点の方の壁を入れておくといい

霊夢は努力値次第でどっちの受けにも回せるのでPTの対策できてない方でもよい

ただ、霊夢で居座るのかどうか、アタッカーは交代出しの頻度(成功率)が多いかどうかもよる

問題は霊夢が遅くて振っても意外ともろいから張る前にやられないか

特殊技はPTの穴を埋める感じ

相手が特殊型なら光の壁、物理型なら低速移動で強化

ノ飛の中では耐久最大、かつ地面、ゴースト無効化できるので、

地面技読みで出して、あとはサポートとして立ち回るのが一番

格闘虫あたりの物理受けも可能、低速移動積んで耐久型にするのが無難

A 装備...耐久重視サポート型

地面流しで出して、壁張り、麻痺で後続に繋げる。天候サポートにも回れる

B 装備...耐久重視積み型

同じく流しで出してから低速、攻撃技は空巫女に飛蹴り。これで一応全タイプ等倍以上になる

耐久重視サポート型の場合、あくびで牽制しつつの壁要因にでも、案外使いやすい
防御面は光の壁使えば弱点も割りと耐えるし、瓦割りはダメが一致でも無ければ
耐えられるのであくびを撒く

戦闘中出すときは地震読みか積みキャラが来た時、あとは手持ちが沈んだ時
積みにはあくび使うと運入るが割りと有利になるかと、あと地震に対して
プレッシャーかけられるのも利点

割りと硬いのと弱点は少なく、また対策しやすいので中々の耐久力普通のサポートキャラとして使える。
割りと便利、ゆうぎあたりが来たら耐えられるキャラに替える事

受け型の物理アタッカーは、素早さは捨てて一撃耐えてから大打撃を与えることが趣旨
基本技は無想 命中率が不安？ 霊夢を使うことがそもそも博打気味なので気にしない
物理耐久の衣玖さんあたりで麻痺を撒いてからならなおよし 魔理沙対策もできてベネ
積みキャラや多いまきびし役・どくどく耐久は気合パンチで落とせ あくびからの
コンボもどうぞ(あまり使えない気がするけど)

気合パンチはシャドーボールあたりでもいい気はするけど、それでも紫は苦手
1、2体落とせたらLUNATICあたりで大打撃を与えて落ちよう

まりさ系統

タイプ：速攻型

主な性格：ひかえめ、おくびょう、特攻

努力値の例：特攻・素早/HP・特攻

オススメの持ち物：

主な技：ブレイジングS/かえんほうしゃ/だいもんじ

備考：賢者の石を覚え、加速持ち、耐久も上がっている。

前はこだわり椀の神速で一撃だったが、今回はぎりぎり残る
今回では地面が弱点になったが、どちらも特防無振りの場合、
橙なら守るで素早さ上げて次のターンにオバヒで一撃、
勇儀も乱数次第だけどオバヒでほぼ一撃。ただし、天子で止まる

さくや系統

タイプ：積み攻撃型、積み特攻型

主な性格：ずぶとい、いじっぱり、おくびょう、ようき

努力値の例：攻撃・防御/HP防御252素早さ6(攻撃)積み特攻型

オススメの持ち物：

主な技：れいとうビーム/ふぶき/さつじんドール/さくやのせかい

きりさく/しんがん/スカルプチュア/すてみタックル/manaチャージ/ハートブレイク
じしん/トリック

備考：物理か特殊かで相手を惑わすこともできる。防御特化の努力値構成でmanaチャ積み
積み型攻撃(さくやのせかい、しんがん、スカルプチュア等)

積み型特攻(さくやのせかい、manaチャージ、れいとうビーム等)

シングルでmanaチャ積んで吹雪絶対零度で攻める方が活躍できるかも

今回鋼と氷の強化で地面も等倍になって半減属性も増えたから、

ダブルでも受け中心で世界や凍える風での援護っていう攻め方もできる

最速仕様は80族の最速で仮想敵が抜けるならアリ

80族でさくやが先手とられると終わるのは、萃香、メルラン、VIVIT、こいし、

エリーあたり、Aメイリンは先手とれても無理

咲夜の耐久型ならギブストリックがやりやすい

パチュリー系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：HP・特攻

オススメの持ち物：

主な技：サイキネシス/かえんほうしゃ/リフレクター/みずのはどう/マナチャージ

備考：半端な物理攻撃ならリフレクターである程度対処可能

チルノ系統

タイプ：特殊型or二刀流アタッカー

主な性格：おくびょう

努力値の例：特攻素早さ252特防6

オススメの持ち物：

主な技：なみのり/ふぶき/れいとうビーム/ぜったいれいど/すてみタックル

アイスボール/ドわすれ/こごえるかぜ/ハイドロポンプ(卵技)/てんしのキッス(卵技)

備考：種族値だけ見るなら魔理沙の劣化版と言ってもいいがタイプが全く違う為、共存も可能

特にタイプ一致でれいとうビームとなみのりを撃てるのは非常に心強い

特防が極端に低い、素早さも高めなので先手ドわすれを撃ちやすい、

一発打つだけで落ちにくくはなる。確死ターンにぜったいれいどを撃つのもあり

ただ、ド忘れ積む暇あるなら攻撃技撃って逃げた方がいいかも

積んだところで元の値が低いから上昇値は高くなく魔理沙のプレスタ程度で1確範囲

交換読みしか積む暇無いだらうがそれで不利相手が出てきたらそれまで

技欄が余り気味だから入れる余裕もあるけど例えド忘れ積んでも物理にも並で居座るのは困難

波乗り冷凍Bは確定として残りは絶対零度や後続に繋ぎやすい凍える風、天使のキッスが有力

タイプ一致に優秀な技が多い為か、サブアタは非常に幅が狭い

撃依存の技を使うのも悪くないが、攻撃252振ったのAチルノと差別化させたほうがいいかもしれない

あや系統

タイプ：

主な性格：ゆうかん、いじっぱり

努力値の例：HP・攻撃

オススメの持ち物：

主な技：しんそく/よめしゅぎょう

備考：素早さは全キャラ中3位タイ。拘り前提なら攻撃252、素早さは最速A魔理沙抜き調整残りHPが妥当

性格はいじっぱりでも十分な素早さは確保できる。素早さ優先の方が現実的。見切りがないと加速は使いづらい

すいか系統

タイプ：物理型、特殊受け物理アタッカー

主な性格：しんちょう

努力値の例：攻撃・素早/攻撃・特防

オススメの持ち物：

主な技：ばかちから/いわなだれ/オーバーヒート/かわらわり/じしん/げんしのちから/むさん/クロスチョップ

備考：特殊攻撃で攻めて来る事が多くても、撮り合えず1発受けられれば、相手に大ダメージを与えられる

その際、タイプ一致の原始の力とクロスチョップは、結構猛威を振るってくれる

霧散は、特殊型の相手をしてる時に一回使っておくと次で物理型が出てきた時に便利

タイプ不一致でも、地震は強い

霧散を積む場合、特殊ATでも相手次第。だが、Lv50特防120・HP200超えなので
余程強烈な一撃を受けなければ、一回使うくらいは余裕がある。違う弱点を付ける一致技が二つあるのが強み
萃香自身、攻撃が素晴らしく高いので、2倍ダメで致命傷を負わせられる
あと、原始の力は威力が低いと言えど、追加効果が出た時は、かなりの強さになりうる
一撃受け、一撃与えた後は、相手が物理型で、しかも萃香の弱点を突ける場合は、一撃死の可能性もあるので即交

換

一撃を受けて、反撃でダメージを与えられる場合で、弱点を付ける時は
地震・原始の力・クロスチョップ等(技構成で変わる)の中から選択
突けない場合は取りあえず、追加効果狙いで原始の力(そこそこの威力もある)
それで、一撃ずつ決め、お互い生き残った場合は、こちらの残りHPと相談しながら
交換・相手の交換を読んで一回攻撃、その後交換・減りが半分以下なら一撃などの読み合い

しずは系統

タイプ：

主な性格：ひかえめ

努力値の例：HP・特攻252素早6

オススメの持ち物：きせきのたね

主な技：にほんばれ/ソーラービーム/どくどく/やどりぎのたね/たつまき/こうごうせい/しびれごな

備考：晴れパ仕様...葉緑素持ちの中で(といっても秋姉妹しかいないが)最速。

にとり系統

タイプ：

主な性格：ひかえめ

努力値の例：特攻・防御252HP6

オススメの持ち物：

主な技：あまごい/かみなり/みずのはどう/なみのり/うずしお/リサイクル/れいとうビーム/ミラーコート

備考：オプティカルCは先制技。防御系の積み技を先制で積めるのは大きい

ダブルの場合、今回のにとりはすいすい持ちだから、光の粉を持たせて初手オプティカルCで相方が雨乞いすれば、

弱点少ないしタイプ一致のハイドロ雷持ちだから結構活躍できるかも

草タイプにはミラコだけであくまでこれは保険。草タイプ出て来たら素直に逃げる

みのりこ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：HP・防御or特防

オススメの持ち物：

主な技：やどりぎのたね

備考：特殊受けの場合、大抵の人形が火炎放射か冷凍ビーム持っているからきつい

れいせん系統

タイプ：

主な性格：おくびょう、きまぐれ、ひかえめ、特攻、素早

努力値の例：HPor特攻252素早252(おくびょう)

オススメの持ち物：

主な技：Lレッドアイズ/さいみんじゅつ/サイコキネシス/どくどく/あやしいひかり

コスモパワー/かげぶんしん/めいそう(さいみんじゅつ、混乱技、特殊技、積み技が一般的)

備考：エスパー技効きづらい相手には交代封じを生かしてどくどく。コスモパワーの代わりに影分身を積むという

手もあり

初手でLREぶち当てて、寝かせて積むのが一番の理想。性能としては怪しい光 > LRE(見た目重視ならLRE
すばやさに振るなら特定のキャラが即死になるとか無い限りすばやさ の性格がおすすめ

ゆうぎ系統

タイプ：
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：
備考：

てい系統

タイプ：オールラウンダー
主な性格：ようき
努力値の例： 攻撃・特防/特攻・防/攻撃・素早
オススメの持ち物： おうじゃのしるし
主な技： みずのはどう/でんじは/いわなだれ/のしかかり/ピヨピヨパンチ/ビルドアップ
シャドーボール/げきりん
備考： 技マシン全部使えるのは仕様。元々能力も平均的で、特性もてんのめぐみだから自分で好きなようにカスタマイズ出来る
ダブル用にこのゆびとまれ + 防御固める壁にする、てんしのキッス+のしかかりで行動1/4にして、ねがいごと等の

催促仕様でサポートキャラにも、平均的なステと追加率2倍のてんのめぐみを生かしてどくや氷等狙う
全ての下位互換になるが、攻・特防or特攻・防振って物防or特防低い相手を狙う
平均した能力は、絶対に相手に何型かを読まれない事を最大限に生かすべき
ほぼ何でも覚えられるので、炎・氷状態に20%でしたり、雨パの雷で必中60%麻痺とか、みずのはどう40%混乱、
岩雪崩60%怯み、岩砕きは100%防御下がるし、ヘドロ爆弾は60%で毒とか物理・特殊どちらでも行ける

だいちゃん系統

タイプ：積み技バトン型
主な性格：ひかえめ、防御、特防
努力値の例： 防御・特防(バトン型)/特攻・素早
オススメの持ち物：
主な技：バトンタッチ/かげぶんしん/にほんばれ(晴れパ)
備考：

リリーW系統

タイプ：
主な性格：
努力値の例：HP・特防
オススメの持ち物：
主な技：どくどく/よめしゅぎょう/てんしのキッス/おんがえし/だいもんじ
備考：ダブルバトルなら、壁貼ってわたほうしで素早さ下げてヤバくなったらタイプ一致自爆もあり

リリーB系統

タイプ：フルアタ型

主な性格：ようき、いじっぱり

努力値の例：特攻252素早252HP6/攻撃126or252特攻126or252素早126残りの6適当

オススメの持ち物：

主な技：しんそく/ポイズンボム/はがねのこぶし/シャドーボール

備考：攻撃面のバランスがよく、素早さも120あるとても妖精とは思えぬカッコ良さに定評がある黒百合

悪タイプな為、ここは特殊型でいきたい所だが...最強技が漆黒の風(50制限なら騙し打ち)と少し頼りない

おいうちも特性と暗闇になって全くかみ合わなくなってしまったのでここは物理型がオススメ

レミアと差別化を図るべくここは神速、堪えるを覚えておきたい。後の技はシャドボ瓦割り辺りがオススメか

堪えるは2の島の技教えの人に教えてもらうことができるが、けだまが必要

しかし何故、進化前と進化後で覚える技が変化する...

素早さに一切振らないと、種族値90に先手を取られることになる。下手したら80にも抜かれる。

黒百合の紙耐久でも打ち合いに勝てると思ったならそれでもいい。技は突ける弱点がなるべく被らないように

2発食らったら落ちるだろうし、補助技入れる余裕はあまり無いので、フルアタ構成に

素早さに振るんだったら、遺伝で身代わりや歌うを覚えるので好みで入れるのもあり。

さなえ系統

タイプ：フルアタ型、(リフレクター)ミラコ型

主な性格：うっかり、おくびょう、ひかえめ、ずぶとい、特攻、防御等

努力値の例：特攻・素早252HP6(フルアタ型)/HP・特攻252/HP・防御(瞑想あり・ずぶとい)/HP・特防

オススメの持ち物：とけないこおり

主な技：なみのり/れいとうビーム/ミラーコート/ギガドレイン/マナチャージ/めいそう

ねがいごと/ソーラービーム(晴れパ)/にほんばれ(晴れパ)/あまごい(雨パ)

備考：弱点が飛行・虫・毒だからそこを補うと電気・氷・岩・飛行・エスパーで物理攻撃を除き

技マシンで効果的なのは「れいとうビーム」あたり。草が気になるなられいとうビームもいい

ミラコ誘いでリフレクター。対岩の草技、対地面、鋼の水技は欲しい。

とけないこおり、れいとうビームとタイプの特殊受けのほうを使いやすいかも

メディソン系統

タイプ：居座り型

主な性格：なまいき

努力値の例：防御・特防

オススメの持ち物：

主な技：まもる/みがわり/どくどく/ギガドレイン/よめしゅぎょう/こうごうせい/ポイズンプレス

備考：

キスメ系統

タイプ：物理受け型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：ひきこもる/よめしゅぎょう/かげぶんしん/おにび/うずしお

備考：炎水だから炎に対して1/4。HPに振るだけで臆病空のトカマクぎりぎり確4

ただし、晴れてるとソラビでやられるから微妙なところ。無理に攻撃せずに相手の物理を無効にしつつ確実に落とせる方がよい

ヤマメ系統

タイプ：

主な性格： いじっぱり

努力値の例： HP・攻撃252特防6

オススメの持ち物：

主な技： じしん/シグナルビーム/ポイズンボム/どくどく/よめしゅぎょう/おんがえし/いわなだれ(卵技)

備考：

スター系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：

ちえん系統

タイプ：

主な性格： いじっぱり

努力値の例： 攻撃・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技： じしん/かわらわり

備考： あまり目立ってはないが実は地味に強い。最速でタイプ一致地震を打てるキャラである。

攻撃も100とEてんしと同じであり、飛翔、毒爪、瓦割り、燕返し...と多彩に技を覚えられるのがいい
草水に対抗する術ないのが痛い草水単色キャラが少ないのが幸い。ただし早苗に注意。草水と天敵

もみじ系統

タイプ： 物理型アタッカー

主な性格：

努力値の例： 攻撃・素早252HP6/攻撃・防御or特防

オススメの持ち物：

主な技： きりさく/しんそく/かわらわり/じしん/ほえる/おんがえし/ブレイククロー

備考： 恩返しとか地震とか色々覚えさせるなら素早さ。こだわり神速のみにするなら防御か特防

タイプ一致のおんがえしが強力。メジャーなとこだと地震とか瓦割りとか燕返し

同速～格上の相手を抜くために岩石封じも面白そう。補助はビルドアップ、ほえるとか

ルーミア系統

タイプ： 補助型アタッカー、フルアタ型

主な性格：

努力値の例： 攻撃・素早

オススメの持ち物：

主な技： あやしいひかり/ばかぢから/かみくだく/シャドーボール/ビルドアップ/LUNATIC

備考： パーティに格闘タイプがない場合ばかぢからで格闘要員にするのもあり

努力値を振る場合、防御面は紙だと割り切った上で、攻速振り一択。

性格一致と選別頑張って物攻400越え目指すのがロマン。高速心眼バトンのフルアタルーミアもあり

こまち系統

タイプ：物理型or二刀流アタッカー

主な性格：

努力値の例：HP・攻撃252素早6

オススメの持ち物：

主な技：シャドボール/よめいいくばく/なみのり

備考：波乗りと濁流のどっちかなら、波乗り。なまけるは入れといて損は無い。回復技覚えられる奴は、覚えさせるのがベター

対フラン用に波乗りはアリ。妹紅には余命幾許で対応

博打気味になるけど炎以外にも濁流の命中低下は結構有用。問題は命中85を良しとするか否か

HP振りならなまける覚えさせたままでも良い。

小町の攻撃生かすなら燕返しかLUNATICか恩返し辺りも選択肢に入れとくといい

けいね系統

タイプ：

主な性格：さみしがり

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：てっぺき/じしん/かわらわり/シャドボール/スカイアッパー

備考：はがねタイプでダメージ受けにくい反面、HPは低いので注意

Eけいね...防御面が強い、リフレクターとひかりのかべ等の盾役と補助用
受けやらせるならよめしゅぎょうあり。

Eケーネ...攻撃面が強い、属性によりかわらわり等

いしあたまならすてみタックルを気兼ねなく打てる

てっぺきを使えばタイプの相性よほど悪くないかざりはごり押しで勝てたりする

アタッカーもやらせるならてっぺきよりビルドアップの方が決定力も上がる

めいりん系統

タイプ：速攻型

主な性格：ようき

努力値の例：攻撃・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技：かわらわり/はいすいのじん/じしん/おんがえし/きあいパンチ/おんがえし

備考：

ゆうか系統

タイプ：特殊型、物理型

主な性格：れいせい、いじっぱり、さみしがり、ひかえめ

努力値の例：HP・特攻/攻撃・HP/特攻・特防

オススメの持ち物：くろいメガネ

主な技：おんがえし/リーフブレード/だましうち/LUNATIC/ポイズンクロウ/ハートブレイク

きあいパンチ/はがねのこぶし/げきりん/あさのひざし/ほうらいおうか/ソーラービーム(晴れパ)

備考：ごりおし。「能力は高いのに技の火力がいまいち」の典型例

セオリー通りなら草悪タイプ一致の特殊型が無難だが、物理型のサブウェポンを引っ上げた両刀なんてことも出来る

その場合、覚えさせる物理技は仮想敵に合わせ、素早さが絶望的に低いいため性格を冷静にすると無駄が少ない

ルナ系統

タイプ：
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：
備考：

ようむ系統

タイプ：物理受けアタッカー
主な性格：いじっぱり、わんぱく、ようき
努力値の例：HP・防252素早6/攻・速252HP6/HP252防252攻6(防御特化)
オススメの持ち物：
主な技：シャドーボール/つばめがえし/しんがん/みきり/てっぺき/LUNATIC/いっせん
かわらわり(一閃、剣の舞、ツバメ返し、シャドーボールが最も一般的)
備考：タイプ一致のシャドーボールといっせんはほぼ必須。これらで突けない弱点を補う技構成にしてあげよう
影分身 鉄壁 嫁修業 攻撃技(物理受け)

サニー系統

タイプ：
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：おにび/にほんばれ/だいもんじ/ソーラービーム/ちょうはつ
備考：挑発持たせれば輝夜にも圧倒できる。敵がサニーより遅ければ何とかなる
ただ一度貰い火大文字見せてからの相手の警戒っぷりは見てて気持ちいい。
そういう意味では鋼以外の炎弱点が動き易くなる

リリカ系統

タイプ：積み技バトン型
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：かげぶんしん/バトンタッチ/こうそくいどう/ナイトヘッド/にほんばれ(晴れパ)
備考：地味に3番目に早い。ゴースト単色なので弱点も少なく扱いやすく、上の組が極端な性能な為、
実質トップといってもおかしくはない。また最速でバトンタッチができるキャラであり、
高速を積んで物理アタッカーにバトンすれば無双可能
耐久面はやや打たれ弱いが身代わりを張っておけば問題はないだろう
努力値と性格が完璧なら抜かれることも少ないはず
晴れパ仕様...素早さ125を生かして晴れ要因。ただ天子がいる為必要ないかもしれない
しかしバトンタッチが使えるので高速移動 バトンすれば遅いキャラを補える

ひな系統

タイプ：物理耐久型、物理型or二刀流アタッカー、Pフロー 撃ち逃げ型
主な性格：いじっぱり、ようき
努力値の例：HP6攻252素早さ252(ようき)/HP・攻撃/特攻特防

オススメの持ち物：

主な技： だいはくはつ/ポイズンボム/おんがえし/あなをほる/どくどく/スマイル
よめしゅぎょう/ギガドレイン/サイコキネシス

備考： PTとの組み合わせにもよる。だいはくはつ生かすなら素早さ振りのようきもあり
壁張り爆破のサポート

攻・速252振りでヘドロ爆弾、恩返し、穴掘、大爆発辺りを覚えて攻めるか
特攻特防振りで一度受ける事覚悟で瞑想、嫁修行使って耐えつつ、
ギガドレインやサイコキネシスで攻撃するかのどちらか 現在、瞑想は使えない
低Lvで攻める時や高難度で7A型だと一撃で倒せない場合、バランスタイプは重宝

攻撃に振るなら毒爆弾、耐久系に振るなら巻き付くやナイトヘッドがダメージリソースになる
エスパーの数が多いとはいえエスパーは毒半減できないから
鉢合わせとか死に出しとかにならない限りエスパーとはぶつかりにくいかも
物理受けエスパーとか鋼や地面との複合タイプなら出てきそうだけど
影玉は毒半減かつノーマル無効のゴーストにも抜群とれるから何かと便利かもしれない
あとは相手にA系が居ればA系を呼び寄せやすいかも
特にAチルノやレティなんかには手も足も出ない可能性があるから控えて対策ができるといいかもしれない

ペインフローで相手を状態異常にし、いやなおと ポイズンボムで攻撃
最初のペインフローで相手が凍りか麻痺になり、1ターン目が潰れてくれれば中々に勝率は高かった
でも火傷で相手が特殊型だったり、麻痺しても普通に攻撃してきたりすると、一撃死もしばしば

Pフロー撃ち逃げ型ならスマイル+嫁修行か眠る+カゴが良い
次点でPボム+影玉のアタッカー構成。というかその努力値振りならこっちが妥当
ただし次点は普通にアタッカー型

自己暗示、スピンは用途が狭く、まきつくもやや火力不足。というか耐久だと方針が違ってくる。
ナイトヘッドは攻撃に振った型には不向き
回復を入れるのは、Pフローで相手の自由を奪って交代して、っていう風に何度か出し入れしたいから。
そう考えるとお手軽な嫁修行を入れたい

さとり系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例： HP252・防御特防128/攻撃・特攻252HP6(第三の目に全てを賭ける場合)

オススメの持ち物：

主な技：

備考： 第三の目は先制技。相手より素早さが低くても狙った技を返せるから便利かもしれない

りん系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技： シャドーボール/おんがえし/オーバーヒート/ふめつのほのお/おにび/みがわり
ポイズンクロー/あやしいひかり/ハートブレイク/とびげり(卵技)

備考： 特攻型なら身代わり使って特性の猛火活かしたり、技マシンでハートブレイクを覚えさせ
特攻振りなら身代わり猛火で原作の御三家炎みたいな真似出来るかも
攻撃型ならシャドーボール、おんがえし、ポイズンクローの他にオバヒの撃ち逃げとか鬼火撒くとか

不滅の炎でステ上げるとか

物理おりんなら霊無効のノーマルや炎半減の岩相手に抜群取れる飛び蹴り(卵技)もあり

補助も悪くはないから怪しい光や鬼火を使ったセミフルアタでも良い

メルラン系統

タイプ：物理or特攻アタックバトン型

主な性格：ようき、おくびょう

努力値の例：攻撃・素早252HP6(ようき)/特攻・素早252HP6(おくびょう)

オススメの持ち物：

主な技：プリズムライブ/おんがえし/しんがん/バトンタッチ/かえんほうしゃ/サイコキネシス/manaチャージ

備考：打たれ弱い、ノーマル・格闘という、物理ダメージの大きいタイプを無効化出来る

一撃死させるような高攻撃力の相手は苦手だが、それ以外の相手には、普通にアタッカーとして運用可能

物理型はプリズムライブの性能と高固体値の攻撃もあり、攻撃でもエスパー相手にも、猛威を奮える

それ以外の相手にも、心眼 プリズムライブ(もしくは恩返し)の威力が馬鹿に出来ず

さらに、全能力アップの効果がつく事もしばしば

全能力アップ+しんがんバトンタッチに成功すれば、後々かなり優位に戦えることも可

特攻型は、manaチャを積みばタイプ不一致の火力不足を補え、特攻型の相手なら安全に積み易く、

相手の弱点を突いた戦いが出来る

プリズムリバーの他の子からバリアーバトンを貰い心眼を積んで戦う 死にそうになったらバトンで他に、という手もあり

バトン前提と言うよりは、自分の詰みで攻撃して、死に際に、自分の強化を仲間にバトン、が一番しっくりくる戦い方かも。

自分の詰みを無駄にしないアタッカー

ミスティア系統

タイプ：フルアタ型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：よすずめのうた/しろきつばさ/でんこうせっか/ハイパーボイス/ほろびのうた

備考：

いく系統

タイプ：

主な性格：ずぶとい、のんき、おだやか、なまいき、ひかえめ、れいせい

努力値の例：HP・防御/HP・特防/HP・特攻

オススメの持ち物：

主な技：10まんボルト/りゅうのドリル/なみのり/かみなり/あまごい

備考：防御型を作りたいならHP・防御振り、又はHP・特防振り

防御型の特殊アタッカーを作りたいならHP・特攻振りあたり

前者なら防御が上がる図太い、のんきあたりか、特防上がる穏やか、生意気あたり

後者なら特攻上げるため、控えめ、冷静あたりが適当

麻痺狙いなら電磁波であと10万とドリルに特殊技一つ。耐久生かすなら電磁波瞑想ドリル嫁修行とか

レティ系統

タイプ：

主な性格： れいせい

努力値の例： HP・素早/HP252防御・特防128

オススメの持ち物：

主な技：

備考： ダブルバトルなら凍える風は上手く使えば試合を引っくり返せるし、ピンチになったら大爆発もある

すばやさに振る場合、すばやさは勝ち負けの単純な2択なので

最速が求められない60族で振るならば何に抜くかでの考えないといけない

例1 いくに先制したい よっぽど低くない限り無振り

例2 れいむなどの無振りに先制したい 100ですばやさ217になるように調整(種族値90が無振りで最速216)

ときこ系統

タイプ： 物理型アタッカー

主な性格：

努力値の例： 攻撃・素早

オススメの持ち物：

主な技： じしん/おんがえし/エアロブラスト/LUNATIC

備考：

ルナサ系統

タイプ： 物理型アタッカー、耐久バトン型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考： 耐久高いし、瞑想使える

ミミちゃん

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考： 覚えられる技が大爆発、突進、高速移動、火炎車のみ、となんとも漢らしい

種族値も非常に偏っており、攻撃素早さ150、他は30と極端。その為、実質使える技は大爆発と突進のみ

しかもゴーストを出されると完全に詰んでしまう。早々に大爆発でめて道連れにするのも手。ただ小町相手だと終わる

属性なんて飾りです。大爆発。以上。

こあくま系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例： 特攻・素早

オススメの持ち物：

主な技： あくまのキッス/サイコキネシス

備考：てんのめぐみを生かしたいけど難しい

リグル系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：攻撃・特攻/攻撃・素早

オススメの持ち物：

主な技：ソーラービーム(晴れパ)/ギガドレイン/リグルキック/NBフルムーン/かわらわり/まもる/よめしゅぎょう

備考：

パルスィ系統

タイプ：嫌がらせ型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：うしのこく/ねたみ/だましうち/なみのり/シャドーパンチ/シャドーボール/どくどく/あやしいひかり

備考：ねたみ使うならHPは振らないほうがいい

ちょうはつ避けに、騙し打ちor波乗りorシャドーパンチorシャドボあたり

丑の刻しても逃げられると思うから、交換読みで混乱撒いたり、追い撃ちしたりするのもあり

キリサメ

タイプ：特殊フルアタ型

主な性格：ひかえめ

努力値の例：HP・特攻252特防6

オススメの持ち物：

主な技：10まんボルト/だいまんじ/まもる

備考：特殊フルアタ。特攻高くて遅い

げんじい

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：防御種族値が255もあり防御力は非常に優秀。地震も無効。

攻撃技も良質なものがそろっており、攻撃力もさくや程度はある

アリス系統

タイプ：特殊アタッカー型、身代わりバトン型、サポートバトン型

主な性格：おくびょう、ひかえめ

努力値の例：HP・特攻252防御or特防6(特殊アタッカー型)/HP252(4の倍数に調節)防御128・特防128(身代わりバトン型)

オススメの持ち物：たべのこし、ラムのみ

主な技：サイコキネシス/マナチャージ/みがわり/れいとうビーム/Mスパーク(卵技)

あやつりのいと/かげぶんしん/よめしゅぎょう/マジカルリーフ(卵技)/だましうち(卵技)/リフレクター
バトンタッチ/ひかりのかべ(卵技でも可)

備考：積み可能

一番高い特功を生かした特殊アタッカー型の場合、サイキネ、冷凍ビームは確定候補としては、操りの糸、Mスバ、マジカルリーフ、騙し討ち、マナチャ、リフレク、光の壁素早さが低く耐久がそれなりにあるので補助技と組み合わせて使いたい

身代わりバトン型は、特殊技、バトンタッチ、身代わり、積み技あたり
身代わりとマナチャージを積んでバトン次へ繋げる
相手に受け型などがいれば（メディ、パルスィなど）身代わりからマナチャ積みで好き勝手できたりする
身代わりからバトンで無償交換、相手の交換読みバトンでは相手の交換先を見てから交換も出来る

サポートバトン型は、バトン、操りの糸、身代わり、マナチャor影分身
混乱させて身代わり張って積んでバトン、壁を持たせるのも有り

瞑想を積み技として入れる場合は嫁修行を入れておくと安全に積みやすいかも
技の数的にアリスは優遇されてる
操りの糸、リトルレギオン、アーティフルS、ドールセット、ヒーラードール、にんぎょうSPの計6つ

てんし系統

タイプ：物理型

主な性格：わんぱく、ようき、いじっぱり

努力値の例：HP・防御252攻撃4(わんぱく)/攻撃・素早252HP4(ようき)/HP・攻撃252素早4(いじっぱり)/HP・特防252(晴れバ)

オススメの持ち物：

主な技：ソーラービーム/じしん/いわなだれ/げんしのちから/てんしのキッス/いばる
ひそうのつるぎ/あさのひざし/あくび(地震 岩雪崩or原始 緋想剣 サブウェポンor補助)

備考：物理を総受けしつつソーラービームで押し勝つ緋想天型
物理を総受けしつつ地震とか岩雪崩で押し勝つ物理型

すばやさ生かして先手攻撃で攻めたいなら攻撃252素早252HP4ようき
耐久生かして戦いたいなら攻撃252HP252素早4いじっぱり

サブ候補は鋼技あたりだが、意外と朝の陽ざしが優秀。
補助なら威張る、キッスあたり。サポートに欠伸を候補に入れるのもいい
原始はメインウエポンとしては火力不足なのでやはり岩雪崩が有力

もこう系統

タイプ：特殊or二刀流アタッカー

主な性格：れいせい、ゆうかん等

努力値の例：特攻特防/特攻252防御128特防128/HP特攻/防御特防

オススメの持ち物：きあいのはちまき、かいがらのすず、たべのこし、せんせいのつめ

主な技：じこさいせい/かわらわり/フジヤマVOL/かえんほうしゃ/リベンジ

備考：防御に関しては、HPと高さとの防御の低さはカウンターと相性いい
きあいのはちまき持たせてカウンター。ふじやまVOLを活かすには高速バトン、先制の爪
先制爪はリベンジと相性×

すわこ系統

タイプ：

主な性格：ひかえめ、おっとり、特攻 等

努力値の例：HP・特攻252 残り何か

オススメの持ち物：

主な技： なみのり/ちょうはつ

備考： 諏訪子は攻撃微妙だから地震の代わりに嫁修行で耐久してもいいし、賭けが好きなら濁流&嫁修行で居座って大技とかも面白い

諏訪子のミシャグジさまを使うには素早さ振りに性格補正付けて80族抜けるようにしてると強い
一度攻撃されると特性の恩恵があまり受けられなくなるし、防御に努力値振れないので安定のなみのりでもいい

誰かから高速移動をバトンしてもらった後でミシャグジさまを使う場合は、高速移動+で最速Eちえん抜き調整
にしておくといいだろう

ことひめ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考： 攻撃力上がっても……タイプが哀愁を誘う。

りかこ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考： HP低いから受けが厳しい。フーディンの活用か？

レミアア系統

タイプ： 物理型

主な性格：

努力値の例： 攻撃・特攻184素早136HP6(最速105族抜き)

オススメの持ち物：

主な技： つばさでうつ/ちょうはつ/ポイズンクロー/そらをとぶ/シャドボール/かわらわり
かえんほうしゃ/ギガドレイン/げきりん/ソニックブーム/ひしょう

備考： 特性のいかくがあるため、ある程度の耐久はある。けど、積むのはロマン。時間かけたいならそらをとぶ

りか系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考： 防御類50はきつい。物理受けは可能。コスモかどわすれ欲しい

みま系統

タイプ： 速攻型

主な性格： むじゃき

努力値の例：特攻・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技：シャドボール/ゆうげんらんぷ/おきみやげ/ハートブレイク/みちづれ
いわなだれ(卵技)/とおぼえ(卵技)/ブレイククロー(卵技)

備考：ダブルなら、攻撃特攻に全振りした魅魔が、幽幻乱舞で攻撃防御減った後に打ち逃げで置き土産を使う手もあり

げんげつ系統

タイプ：セミフルアタ型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：エアロブラスト/てんしのキッス/ハイドロポンプ(卵技)/岩なだれ(卵技)/かみくだく(卵技)

備考：タイプ一致飛行はエアロ 悪はかみくだく(卵)が最高威力の技。てんしのキッスで混乱
物理サブで他には岩なだれ(高速からのひるみ狙い)
特殊サブではハイドロポンプ うつほなどは一撃調整可

ゆめみ系統

タイプ：一撃型

主な性格：特攻、素早

努力値の例：特攻・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技：プラストバーン/ぜったいれいど/いちごクロス/マナチャージ

備考：特攻 で90族性格一致で素早さ極振り。もしくは、素早さ の確定先手もいい

しんき

タイプ：二刀流アタッカー、特殊型アタッカー

主な性格：ゆうかん、れいせい

努力値の例：攻撃・特攻252HP6/特攻・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技：サイキネシス/ハートブレイク/じこさいせい/はがねのつばさ/めいそう/マナチャージ/しっこくのかぜ

備考：このステだと、先制出来ない攻撃型相手には2発で落とされる事になる

技構成は、どの相手に勝ちたいのかをまず考えた方がいいかも

サイキネ タイプ一致、ハートブレイク タイプ一致+比較的多いエスパー対策、

かまいたち 自身の弱点の虫対策、じこさいせい 回復はあった方がいい、

瞑想orマナチャージor漆黑のかぜ 長期戦想定 はがねのつばさ 悪対策

めいら系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：妖夢の下位互換。防御種族値75下降。恩返しでもつけられればそれなりには

こいし系統

タイプ：

主な性格： おくびょう、ひかえめ

努力値の例： 特防・素早252HP6(臆病)/特攻・素早252防御or特防6(控えめ)

オススメの持ち物：

主な技： 10まんボルト/れいとうビーム/ふういん/スーパーエゴ/かえんほうしゃ/テクスチャー/マナチャージ

備考： こいしはノーマルだから特高が高くても決定力持たせるのは難しい気はする

とは言っても他の能力的に特殊アタッカー以外の道は無い、速さも激戦区の80、140不一致をどう見るかってところ

最速仕様の場合、相手が10万or冷凍持ちっぽいなら封印、なさそうなら攻撃
やっかいな技がありそうならエゴで縛るのもあり。この場合2ターン目以降になる
火炎を封印技に入れても良いけど、やはり使用率的に10万/冷凍が多いと思われる
天敵のシグルを遺伝で覚えるから封印候補に入れても良いけど、多分汎用性は少ない(?)
特防は特殊特化100族威力90技を乱2にするには全振りするしかない

特殊が売りだから、技もやっぱり特殊で、ただしサイキネが使えない
テクスチャー貼れば、この技何れかのタイプになれるから、タイプ一致の高火力が狙える
計算するとタイプ一致の方が多少強いみたいだが、自分のタイプが変わってしまうのでマナチャの方がリスクは少ない

ゆかり系統

タイプ：

主な性格： ずぶとい、ひかえめ

努力値の例： HP・防御/HP・特攻/HP252防御・特防128

オススメの持ち物： ねむり回復のきのみ

主な技： サイコキネシス/どくどく/スキルスワップ/ねむる/よめしゅぎょう/ひかりのかべ
おきみあげ/ねごと/シャドボール/ギガドレイン/リフレクター

備考： 積み技をまったく覚えない

HPそこそこ、防御 = 特防な種族値なので、HP252、防御 = 特防になるように調整振りが一番耐久が高くなる
どちらかに特化したいのならHP252、防御252みたいなのが一番
サイコは基本的に確定、眠るは嫁修行のが耐久自体は上がるが状態異常に弱いから好きな方
残りの二枠で差が出ると思うが毒毒が無いと落せる相手が特高振りでも無い限り狭すぎる
他は特殊受けが安定 + 補助の光の壁、リフレク何かしらの状況で耐久出来なくなった時の置き土産が候補

ちゆり系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例： HP・特防252

オススメの持ち物：

主な技： なみのり/10まんボルト/アンコール/ミラーコート/よめしゅぎょう/でんじは/アンコール(卵技)

備考： 打撃受けなければ結構いけそう。波乗り10万電磁波あたりが技候補

にとりと同じタイプの水電気。種族値は平均だが一際目立つのが特防、従ってHP252 特防252に振った対特殊用が望ましい

ミラコに加え卵技でアンコールを覚えるので、特殊フルアタの相手にアンコール ミラコという戦略もある
両刀は不向き。物理は素直に交代がよい、対挑発の為に攻撃技を一つだけ入れておくと吉
10万ボルトでもいいが炎タイプに強い人形が多いので波乗りが良い
ただし、特防に振るとミラコが活かせない。ミラコかアンコ削り特殊アタッカーを流して電磁波撒く等の使い方

もある

ミラコは草を潰す時に一応使えそうだが後出しだと読まれまくりな上倍に2回耐える必要がある
アンコは流す時には使えない、どちらも電磁波とは相性が悪いってのもある

うつほ系統

タイプ：

主な性格：おくびょう

努力値の例：特攻・素早252HP6

オススメの持ち物：

主な技：ヘルズトカマク

備考：技欄が余り気味なので日本晴れで一致超火力+ソラビでも有り

特性がマグマのよろいの場合、咲夜対策になる。だが、読み次第で炎一発吸収できる貰い火の方がいい
どちらにしろ貰い火警戒で火技は撃ってこない&咲夜対策もできておいしい

努力値は素早さの種族値が激戦区真っ只中の85なので、素早さ極振りすべき

フラン系統

タイプ：攻撃or特攻or二刀フルアタ型

主な性格：ようき、いじっぱり、むじゃき

努力値の例：攻・速252HP6

オススメの持ち物：こだわりはちまき

主な技：かわらわり/LUNATIC/おんがえし/かみくだく/はがねのつばさ/ばかちから

かえんほうしゃ/オーバーヒート/レーパテイン/げきりん/ちょうはつ/でんこうせっか

備考：

かぐや系統

タイプ：耐久型

主な性格：ずぶとい、わんぱく、ひかえめ、おだやか、なまいき、防御

努力値の例：防御・特防252HP6/HP・特攻/HP・防御

オススメの持ち物：たべのこし

主な技：どくどく/やどりぎのたね/じこさいせい/サイキネシス/リーフブレード

備考：攻撃技を入れるなら、サイキネかりーフブレードだが積みにも強いリーフブレードがお勧め

えいき系統

タイプ：対特殊積み型、速攻型

主な性格：特攻・素早

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：じんつうりき/サイキネシス/はめつのめがい/ジャッジメント

備考：対特殊積み型として特防に振って、暗示とコートで読み勝つ

らん系統

タイプ：速攻型、セミフルアタ型

主な性格：特攻・素早

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：じんつうりきorサイキネシス/じしん

備考：物理混合・積みでも悪くないが物理技の威力は期待できず、物理に振らないならタイプ一致の地震以外あまり

期待できない

えいりん系統

タイプ：物理or特殊アタッカー、防御or特防受け型

主な性格：おとなしい、ゆうかん

努力値の例：特攻・特防(おとなしい)/HP・特防252素早さ6/攻撃・特防252(ゆうかん)

オススメの持ち物：

主な技：なみのり/ミラーコート/みずのはどう/れいとうビーム/じこさいせい/よめしゅぎょう

アポロ13/ねむる(攻撃技A 攻撃技B 状態異常技 積み技or回復技)

備考：HPはもともと高いので防御を固めて毒でじわじわ等がカたい

性格が攻撃、特攻のどちらかが または ならそれに応じて片方、そのほかなら毒技と水技は両方覚えさせる

物理アタッカー(なみのり、アポロ13、じこさいせい)

特殊アタッカー(なみのり、れいとうビーム、マナチャ、じこさいせい)

攻撃・特防252に振った場合、やや微妙な物理アタッカー、HP高いから特防振れば特殊受け可能

基本アポロで攻撃+毒狙いと、後攻ねむるから交換で自然回復

アポロ、ねむるは確定で、特攻が高いならなみのり。入れないともったいないと感じる

残り読み勝負のミラーコート(ただし特防振ると若干矛盾)、後は技マシンで可能なものから

物理に注意 もっとも危険なのは地震、地震きそうなら飛行浮遊持ちに無償交換狙いも可能

かなこ系統

タイプ：

主な性格：ずぶとい

努力値の例：HP・防御252特防6

オススメの持ち物：

主な技：でんじは/かげぶんしん/よめしゅぎょう/10まんボルト/てっぺき

備考：受けて使う場合、両受けなら両方、片方に特化するなら片方で充分。物理なら鉄壁

電気1/4で避雷針があるから使いやすくなったが、草タイプが追加されて弱点が増えたのが痛い

サラ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：一回りひかえめな「めいりん」。何とか物理受けアタッカーにはなれそう。じしんは必須

ルイズ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：平均80で防御類低めなステータス。「ひな」の攻防を逆転して劣化させた感じ。

ゆめこ

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：咲夜が受け特化なら夢子は攻め特化。咲夜と同じ集中持ちだからアイアンテールはまず外さないし

ゆゆこ系統

タイプ：特殊フルアタ型、特殊受けアタッカー

主な性格：ひかえめ、さびしがり

努力値の例：HP・特攻252、素早6/特攻・素早/特攻+防御or特防

オススメの持ち物：

主な技：シャドーボール/あやしいひかり/なげなしのはる/あくび/ソーラービーム(晴れパ)

備考：こだわり反魂蝶で回復無双狙いなら、さびしがりゆゆ子もあり...かも

特防振りなら単純に特殊受けとしても機能

晴れ時に逆に相手から炎技を受ける際特防振りでも一撃で落ちることもあるので注意

雨を降らせておけば弱点の炎が消えるのでアリかもしれない

防御に振ると地面、ノーマル、格闘無効化なため一見無駄が多いように見えるが、

弱点である毒、飛行、ゴースト、虫(あまりいない)、タイプに対する抵抗を高めることが出来る

ユキ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：だいもんじ/かえんほうしゃ/よめしゅぎょう/どくどく

備考：特攻素早さが生命線。打撃攻撃受けると即死。特殊受けは何とか出来る

マイ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：特性が mismatches で扱い辛い。特攻100・特防100.....特殊受けアタッカーが妥当？

むげつ系統

タイプ：耐久バトン型(?)

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：バトンでサポートが平均的な能力値にかけるか.....能力は爆発しない「ひな」

弱点少なく特防が「ルナサ」より高い。耐久バトン型としていけるかも

あきゆう

タイプ：一撃型、嫌がらし型

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：キノコのほうし/みがわり/やどりぎのたね/ペインフロー

備考：しっかり努力値を振ればHP300特防200素早240までいく

オレンジ系統

タイプ：物理受け

主な性格：いじっぱり

努力値の例：HP・攻撃252/攻撃・特防252

オススメの持ち物：

主な技：じたばた/ピヨピヨパンチ/ビルドアップ/LUNATIC/すてみタックル/じしん/からげんき/とおせんぼう

備考：大結界使ってリトルリーグやるなら伝説以上に鬼

物理型でコイツに勝つのは難しい。性格補正と特性で最終的に304まで上がるので、中々攻撃力高い
防御が普通にあるのも良い感じ(クロスチョップで半分減らない事もしばしば)

ただし、特防が低すぎる所為で、HP700あってもごり押しで負けたりするから、大体相手が特殊型だと
開幕じたばたしか選択肢が無くなる(2発で死ぬ事が多い、うつほ相手とかだとほぼ確実に死ぬ)

癖は強いが、かなり強い。他に欠点をあげるならゴースト対策

回避が特防積みバトンタッチからとおせんぼうとかする手も

状態異常も考えられるが、それを見越してからげんきを候補に。HPが高いのでルナティックのほかに捨て身タックルもあり

エリー

タイプ：物理フルアタ型

主な性格：やんちゃ

努力値の例：攻撃・防御252/攻撃・素早252

オススメの持ち物：

主な技：あてみなげ/みきり/きりさく/LUNATIC/つばめがえし

備考：打撃フルアタ。こうげき種族値140が頼みの綱

くるみ系統

タイプ：

主な性格：

努力値の例：

オススメの持ち物：

主な技：

備考：攻撃類60と80で攻撃力に期待できない。防御は100あるが特防が60。どくどくから時間稼ぎ？

ようき

タイプ：速攻アタッカー

主な性格：ようき、いじっぱり

努力値の例：攻撃・素早252HP6/HP252素早172攻撃86(水面蹴り有り)

オススメの持ち物：

主な技：おうかせんせん/シャドーボール/しんがん/つばめがえし/かまいたち/ポイズンクロー

かわらわり/LUNATIC/みきり/カウンター/すいめんげり

備考：物理受けは素直に孫に譲りましょう。生きどころは速攻アタッカー辺りだろうか。
耐久型アタッカーとしてやっていけるが、単純に鋼火力欲しいならEゆめの方がいい
やっぱり鋼の中でも高火力な点と、その素早さを生かすのが一番な気がする。
鋼最速はEめいらだが攻撃面が厳しいし、Eゆめこは.....速さが足りないっ！

速攻アタッカー型として考えると、素早さ85族なんで調整して抜きたい相手を抜けばいいと思う
個人的には性格一致の陽気な妖忌さん(速さ 特攻)で、抜けるヤツ全部抜けばいい
原作重視の頑固な意地っ張り妖忌さん(物攻 特攻)でもアリだが、(むしろこっち、速さは調節)
性格を陽気ではなく意地っ張りにした場合、攻撃の最終的なステータスが8高くなる。

技はやっぱり、桜花閃々・シャドーボール・心眼 辺りは確定だと思う
4つ目はサブウェポンとして、燕返し(鋼必中)・鎌居太刀(飛行必中)・ポイズンクロウ(毒)
瓦割り(格闘)・LUNATIC(普)、自力習得の格闘2種と一閃は速攻だから微妙に生きない
他には見切り・カウンターでも可。お好みで
相手の一発に耐えた後、「水面蹴り 影玉or閃々」若しくは「カウンター」で相手を沈める手も

ただしカウンター生かすなら、物理受け妖忌として機能する。孫には無い技術(´・`・)`
この場合は物防には振らずHPに、被ダメを増やしカウンターの火力を底上げ
物理はカウンターオンリーで、特攻に振ってリフレとか楽しいかも、せっかく覚えるので

エレン系統

タイプ：
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：
備考：特殊攻撃受けると即死。速さ75最速でがんばるしかない

よりひめ

タイプ：積み技バトン型等
主な性格：
努力値の例：
オススメの持ち物：
主な技：バトンタッチ/コスモパワー/ねむりごな/かげぶんしん/ゆめくい/とおせんぼう
備考：

バトン例...龍の舞 ねむりごな バトンタッチ みがわり

能力...おくびょうor陽気+素早さ固体31+素早さHP努力値252

戦術...速さ勝てる相手なら問題なし

負ける相手には耐えられるかどうかの判断をしっかりと+ラム持ちかどうか判断

つなげる相手 てんし フラン すいか など 素早さ80 アタッカー推奨

HP防or防特防に振るなら積み1つはマヒ使わないなら高速移動確定でもうひとつは自PTと相談
耐久あげが目的ならコスモがやはりメジャーか
持ち物カゴの実でコスモ2発使い耐えられる相手ならねむると相性がよい
あくび みがわり バトンというのもないこともないが積み2ならいらないだろう

Aチルノ

タイプ：二刀流アタッカー

主な性格：ようき

努力値の例：攻撃・素早252

オススメの持ち物：

主な技：ブレイバー/しんがん/れいとうビーム/ぜったいれいど/なみのり/エアカッター

備考：せっかく素早さ高いので、それを生かし90～100族抜きを目指してみてもどうか

種族的にはどちらかと言うと物理特化にしたいところ

特殊使うならマナチャで補わないと弱点付いても一撃で落とせない場合が多々あるかも

でもEチルノよりも特防高いのでマナチャすればそれだけで落ちにくくはなる

Aレイセン

タイプ：

主な性格：おくびょう

努力値の例：特攻・素早252

オススメの持ち物：

主な技：さいみんじゅつ/マナチャージ/Lレッドアイズ/インビジFM

備考：

Aモコウ

タイプ：物理or特殊or二刀流フルアタ型

主な性格：むじゃき、うっかり、やんちゃ、おくびょう、せっかち

努力値の例：特攻・素早252

オススメの持ち物：

主な技：フジヤマVOL/いわなだれ/かえんぐるま/かわらわり/ロックブラスト/じこさいせい

ソーラービーム/ハートブレイク/だいもんじ/かえんほうしゃ/ブレイズキック/ふめつのほのお

ビルドアップ/はがねのこぶし/LUNATIC/ブラストバーン/ポイズンクロー/げきりん/オーバーヒート

じしん/まもる/にほんばれ/すなあらし/ほのおのパンチ(卵技)/ひしょう(卵技)/クロスチョップ(卵技)

備考：優秀な空封じになってくれる

シングルなら岩雪崩安定、ダブルでも使うのならロックブラストもいい、身代わり破壊にもなる

耐久力が割りと普通程度にまで落ちている代わりに素早さの種族値が高めになっているので、

先手狙いのフジヤマVOLを活かしていく感じ。別にフジヤマVOL使わなくてもいいが、...やはり使いたい

型としては素早さに振り、物理特殊の2刀or特殊特化or物理特化

特化してない方でも十分殴れるので相手の種族値や型に応じて合わせる

性格は基本的に特防を犠牲にする。無邪気、うっかり、やんちゃなど

防御を犠牲にしないのは、苦手属性が物理の方が多いため、苦手な特殊は水のみ

技選択に関してはフジヤマVOLを入れるか入れないかで、大きく2つに別れる

入れる場合は先手狙いのフジヤマVOLで、入れない場合は大文字、火炎放射辺り

技構成は、タイプ一致はフジヤマVOL、岩雪崩れorロックブラストで2つ確定

炎もう一種で迷った場合は、

A,無難に大文字or火炎放射orブレイズキックor炎のパンチor不滅の炎or火炎車(威力順)

B,殴り合いで確死ターンが来たらブラストバーン(単純な威力重視、フジヤマVOLの威力低下後は他の技)

C,フジヤマVOL オーバーヒート 以降は他の物理技(使い捨てぶっぱ)

Aの技の選び方だが、どれを選んだとしてもフジヤマVOLからの切り替え時を見極めるのが大切

4つ目のサブウェポン枠(かなり色々選択肢がある。悩むべし)

タイプ 不一致

(闘)クロスチョップ・瓦割り (地)地震 (鋼)鋼の拳 (普)LUNATIC (飛)飛翔

(毒)ポイズンクロー (龍)逆鱗 (草)ソーラービーム (悪)ハートブレイク

補助系

自己再生・守る・ビルドアップ・日本晴れ・砂嵐

無難に行ってクロスチョップ・地震・鋼の拳 と、高威力の技揃い。自PTと相談

威力は落ちるが飛翔・ポイズンクローなんかも覚えられる

特殊が欲しいなら逆鱗もしくはハートブレイク。ソラビは晴れパでどうぞ

日本晴れ・砂嵐はPTによるので頭の隅に置いておく程度。守るは一応アリだと思う

問題は自己再生とビルド積みだが、予想以上に耐久力落ちているので(別に低い方では無い、使うのも可)

積みより攻撃、回復より攻撃でいいと思う。実際Aもこたんの耐久力で回復系or積みを使用させるなら、

他にもっと耐久力高いor状態異常持ってる子にやらせた方がふさわしい

個人的にフルアタがオススメ。フジヤマVOLを入れられないなら、属性4種or3種に補助1なども可

ちなみに今回表記した技は、ちびもこうが卵技で覚えられるものを含んでいるので注意。もちろん対人戦想定

~ 検証 ~

相手が攻撃種族値100が威力100で攻撃してくると、大体HPの3割強削られる。あくまで目安程度に

残ったHP7割の状態でフジヤマVOLを撃つと威力は約110弱ぐらい。

これを元に単純な殴り合いで想定すると、(検証ではないのでこんな感じになるのかぐらいで)

A,先手取ってフジヤマVOL(150) 次ターンもフジヤマVOL(110) サブウェポンと相談で切り替え

B,後手になりフジヤマVOL(110) 次ターン、まあ先手取れなかったならドンマイ

残りHP6割の場合は威力は約90ほど、現HPが何割ぐらいかはフジヤマVOLから他技に切り替える際に重要

ちなみに残りHP3割の時点でフジヤマVOLの威力は約40ちょっとぐらい

Aモコウの対炎性能について

狙うなら相手の炎技読みから交換で出して殴り合い、性格一致で特攻252振り

うつほのトカマク受けると約119~140、同じ仕様でゆめみのいちクロ受けても

約85~100ぐらいで大体HPの3割前後貰う。性格で特防犠牲にしている場合、もう少しダメージ増える

反撃は無振りでも、Eうつほ、Eユキ、Eフランなら確殺。もし物理特化なら、Eゆめみ、VIVIT、Eサニー

辺りも確殺できる。(防御系に振ってなければ)

不安要素は妹様、素早さ同値でもし後手になった場合にLUNATICや噛み砕くで倒れる可能性がある。

これ以外は先手取れるのと技構成上割と安心

実際、うつほ以外は無理矢理Aもこたんに任せる価値あるか微妙なところ。対炎と闘えるのが残ってなかったりの場面、

PT構成の際に参考にする程度で。あとEもこたんは後手バツ、魔理沙は先手プレタされてほとんど倒れるから無理

Aマリサ

タイプ：速攻アタッカー型

主な性格：ひかえめ

努力値の例：特攻・素早252/特攻252、攻撃・素早128

オススメの持ち物：

主な技：ブレイジングS/10まんボルト/ドラゴンメテオ/かえんほうしゃ/けんじやのいし

しんそく/シャドーボール/LUNATIC/ソニックブーム/かわらわり/おいかげ

備考：最速レミア抜きがおいしい。90抜きでも美鈴、空、フラン辺りは刈り取れる。重要なのは素早さをどこまで上げるのか。

素早さはたった1高いかどうかを争うので、以下は個体値31でLv100前提
素早さに全く手をつけずとも、最速仕様(性格一致、素早さ252)80族以下に先制可
90族に先制する場合は努力値で調整し、素早さ307にする
120族に先制したい場合は素早さ373にする。(最速仕様Aマリサ)
オススメはやはり素早さ373にすること、確実に先手を取りたい
最速仕様Aマリは最高で素早さ383なので個体値が少し31より低くても、努力値で調整可
技構成は、プレジングS or 10万ボルト/ドラメテ or 火炎放射/賢者の石 は確定
4つ目のサブウェポン枠は
A,10万ボルトとプレジングS使い分け
B,10万ボルト中心、確死ターン来たらMスプレッドも有り
C,物理1種or守るor泥棒(特殊は4種も必要無いと思う)
物理は、神速・シャドーボール・LUNATIC・ソニックブーム・瓦割り この辺はお好みで
相手が特殊受けて、物理で弱点付ける場面とかあるかもしれない

E魔理沙より耐久力落ちてたり、電気弱点の奴にプレスタは過剰攻撃になるので
プレジングS使いにくかったら10まんボルト一択かもしれない
覚えれる技が少ないからどっちみち入れた方が良い、その辺は要調整

今回プレスタの威力が落ちて等倍相手に確1出来る範囲がかなり減っていて使いどころが厳しくなってるから、
ダメ計算して誰に対して有効かを考えて使わないと反動でHPの無駄になるので注意

問題点は、ステ的に一発受けて殴り返す、が現実的じゃない事、それを考えると最速が理想
ただ、それだと特攻種族値110で性格補正なしという事が新しく問題点としてあがる
火炎放射と賢者の石が不一致なのを考えるとどうにも