

ハウオウ

No.250 タイプ：ほのお/ひこう

特性：プレッシャー（相手の使う技のPPを多く減らす）

入手可能ソフト：コロシウム/FR/LG（FR、LG共に配布されたしんぴのチケットが必要）/HG/SS

HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
106	130	90	110	154	90

ばつぐん(4倍) いわ

ばつぐん(2倍) みず/でんき

いまひとつ(1/2) ほのお/かくとう/はがね

いまひとつ(1/4) くさ/むし

こうかなし じめん

専用技のせいなるほのおは5割でやけどを負わず、つまり5割で攻撃1/2。その上凍っていても出せる強力な技。

しかし伝説はプレッシャー持ちや特殊アタッカー、ドラゴンや水(特にカイオーガ)が多いため不利な感がある。

その他の物理技としては一致120のブレイブバード、便利な地震と一応ある。

炎飛地の組み合わせは浮いてる岩以外に等倍を取れる。のでまあ伝説戦では十分ではある

以前は強制レポートのコロシウムが配布チケットのみだったが、HGSSでシンボルエンカウントに。

カイオーガ潰して天候変えれば伝説戦でもやっていける。

周りがドラゴン特殊ばかりだから一致物理炎で火力があったとしても5割火傷でも微妙っちゃ微妙だけど。

やけどは攻撃が下がるだけじゃないだろ。やけどしたら次のターンまでに相手は1/4削られるから特殊でも十分効く

1/8じゃないのか？技ダメ含めていってるならスマソ。

せいなるほのおのターン+次のターンで合計1/4ってことじゃない？

持ち物と調整でダークライ、ミュウツー、エッジ不装備（選択肢としてありえる）アルセウスなんか

死に出しなら優位な立ち回りも出来ない事はない。

無策で苦手な相手に突っかかってもそりゃ負けるのは当然です

晴れにさえしておけば「相手が半減でも意外とごり押しできたよ」ってのもよくある話

聖なる炎はなんだかんだで高性能な技ですから、岩封じ・水封じを兼ねたメンバーを選び

先発は他に任せて、相手を選んでの二番手三番手起用って感じで行きましょ

五割で攻撃半減という聖なる炎の性質上、物理型には炎半減でも優位になれる場面もある
たとえば岩技保持率の可能性が低く、舞わないと伝説戦では決定力を出せないレックウザなど
ただ、問題は先制で相手を火傷に出来る素早さを確保するスカーフと回復・補助技がアンチシナ
ジーな点

そして伝説戦では物理型が少ないという点。やはり工夫は必要

HGSSでブレイブバードを習得。メインウエポンとして機能するので使えるか？

物理耐久面に努力値を振る事がなく、特殊技がメインで、ハウオウの弱点を突こうとすると
技欄が1つほぼハウオウ対策ピンポイント技で埋まってしまうミュウツーやラティ兄にとって
は

レックウザの逆鱗に次ぐ物理決定力は非常にやっかい

ちょっと訂正した。よく考えたら兄はともかくラティ妹は防御特化は多いので。
ただし鉢巻で防御特化ラティアスが2確、持ち物ナシでも高乱2（ほぼ2確）
ハウオウがHPに努力値を振ってれば瞑想一回後の流星群にブレバ反動を加味しても落ちない

無論こちらも反動で戦闘不能だが、それほどしなければ向こうもハウオウを倒せない。

ミュウツーの玉サイコもH振れば6割弱しか削れないし鉢巻でブレバ・聖なる炎打ち逃げが良い
かもね、

ハウオウ見たら大抵オーガパルキア辺り出てきそうだから交代読みブレバが簡単に決まる、反動
が痛いけど

拘りブレバでH振りカイオーガ・パルキア乱1

みんなブレバに関心がいって触れられてないけどウェザーボールってどうなんだろう？霰パに入
れば狩れる範囲も増えて役に立つだろうか。

良いと思う。技スペースと要相談

御大なら少しだけ海王の相手できそうだしな

ところで、物理型やスカーフ型で地震が確定技なのはなぜ？

受けに来る（と思われる）ルギア、ラティ、レックウザはみんな地震無効だし、炎技読みで出て来
るカイオーガやパルキアはブレバでいいと思うし。

単に相性補完の関係なのかな？

バンギラス対策じゃね？伝説戦でも相手によっては有利に戦えるこいつなら見かけることも
多い

地震が確定になったのはブレバ習得前に技がなさすぎたから。現環境では、もちろん選択
肢には入るだろうが確定ではないと思う。

• **ハウオウ**

- **物理型**
- **スカーフ型**
- **特殊型**

二刀流型

- - **耐久型**
 - **覚える技**
 - **レベルアップ**
 - **技マシン**
 - **教え技**
 - **遺伝**
 - **外部リンク**
-

物理型

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さorHP252 HPor素早さ6

持ち物：きあいのタスキorヨロギのみorいのちのたま

確定技：せいなるほのお/ブレイブバード/じしん

選択技：おしおき/アイアンヘッド/でんじは

HPを半分以上削ってくる敵が多いのでじこさいせいはおすすめしない。

おしおきはルギアなどの積み型の敵に有効。

バンギのエッジ耐えないな。

半減込みで高乱数1発だし、せいなるほのお当ててやけど状態でやっと6割

HPに全振りで確2はつらいな、羽休めで回復（弱点減）+プレッシャー+守るあたりを入れて
いかないと

エッジきついよ。しかも砂ダメ食らうし。

岩半減は信用度低すぎないか。岩技主流のストーンエッジ急所で逝く。

ストーンエッジ持ちは結構多いから岩半減を外すってのもな...

ハウオウの耐久でタスキってのもなんか微妙な気がする。ハウオウ解禁ルールならデオキシスに持たせたいしな、

Lv.100で個体値すべて0で攻撃努力値252で攻撃360特攻202。

つまりこの型にオーバーヒート入れてもせいなるほのおの威力のほうが高い。

Ptで覚えられるようになったアイアンヘッドと思念の頭突きは候補に入らない？

鋼の翼が入ってるぐらいだから、いれてもいいと思うが。

ブレバがあれば思念は不要だと思う。アイアンヘッドも不要かもしれないけどね。

結局この型はいじっぱりとようきどちらがいいのだろうか？ 残りの枠にでんじはいれるならいじっぱりか？

素早さ振るなら陽気でいいんじゃない？個人的には伝説戦で90族はスカーフでも巻かない限り最速にするメリットがあまりないような気がする。いじっぱりでHP振りの方が使いやすそう。電磁波撒けるし、なんだかんだで特殊耐久はカイオーガとかよりも上だし。

伝説戦でもよく出てくるルンパッパの非すいすい時の最速くらいは抜きたい気がする。せっかくタイプ一致飛行技でルンパッパを葬れるんだし。

パワフルハーブとゴッドバードを削除したけど問題ないよね。反動ダメージを考慮してもブレバに勝る点が思いつかない。

持ち物にこだわり鉢巻はなし？

スカーフ型

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さ130or140抜き 残り特攻残り

持ち物：こだわりスカーフ

確定技：せいなるほのお/ブレイブバード/じしん

選択技：つばめがえし/オーバーヒート/10まんボルト/シャドーボール/サイコキネシス

ブレイブバードでレックウザやカイオーガ、パルキアが二発圏内に入り、強化されたはず。ただ、このことを生かすにはハウオウが有利な相手と立ち会う必要があるが、そんな相手が伝説戦じゃ見当たらない。

セレビィ、シェイミ、ジラーチ、ディアルガ、グラードン、レジアイス、フリーザー・・・割と居るんじゃない？

まあハウオウは弱くないよね。カイオーガの特性がひどいんだよな。ハウオウの天敵のパルキアでも

ディアルガにかてないのと同じもんだよな

特殊型

性格：ひかえめorおくびょう

努力値：特攻252 素早さ252 HP6

持ち物：こうかくレンズorしろいハーブ

確定技：だいもんじorオーバーヒート

選択技：サイコキネシス/シャドーボール/10まんボルト/げんしのちから/めいそう/でんじは

広角レンズによる高命中率だいもんじか、オーバーヒートで速攻をかけるか。

特殊型なので、めいそう積みが有効、相手の使用する技に注意しながらめいそうする。

10まんボルトにより、弱点の水タイプにも対応できる。ただしカイオーガを1発で倒せるわけで

はないので注意。

カイオーガ狙うならかみなりでいいじゃない？

他の水系にはバクチになってくるケド

こうかく持ちと仮定するなら気休め程度にはなるのでは？

ハーブでオーバーヒート<もくたんもってだいもんじ

流石にこれはネタだろうwネタwikiに持っていったいいかな?てか選択肢にはかいこうせんとかありえないだろ・・・

特殊ギャラがあるぐらいだし良いのでは?はかいこうせんはどうかと思うが・・・

猿より高い火力だしめいそうとかでんじはとかで他の炎と差別化できるし何より意表がつける。

はかいこうせんはさすがにないので削除。

二刀流型

性格：おとなしい以外の防御の下がる性格

努力値：

持ち物：いのちのたま/こだわりスカーフ

確定技：せいなるほのお/かみなりor10まんボルト

選択技：ブレイブバード/おしおき/じしん/めざめるパワー/ギガドレイン/げんしのちから/ソーラービーム

真面目に補助技やるならリフレクター/ひかりのかべ/でんじは/じこさいせい/にほんばれなども

種族値攻撃130特攻110だし物理・特殊の枠を取っ払ってみれば1番攻撃範囲が広がる。

もちろんその分防御が0.9倍に下がるが、どのみち並みの物理は耐えるし、雪崩やエッジは即死なのでそんなに影響は無いだろう。

かみなりを持ちながらラティ兄妹におしおきし、せいなるほのおを持ちながらカイオーガに交換読みでかみなりを使える。

勿論タイマンならそのまま大雨の波乗りで墮ちるので交換読みで打ち逃げしかない。

ラティ兄妹にはシャドーボールよりおしおきの方が効く。しかしこれまたPPがヤバい。ルギアなんかに使ってるとあっという間にPP尽きる。

ちなみに積んでいないルギアやミュウツーに対してはせいなるほのお>おしおき。げんしのちからは同属、レックウザに。

ソーラービームはグラードンに・・・せいなるほのおとあんまりダメージ変わらないけど。ただ、味方にカイグラがいるなど天気が1度変われば

砂嵐か霰にならない限りみずにはソーラービームかかみなりのどちらかが使えるようになる。カイオーガ交換読みで晴れ ソーラーも使える。

地面技を覚えさせるなら、じしんよりだいちのちからの方が良くないか？

多少威力は落ちるが、物理受けの岩や鋼にも対抗できるし

攻撃130で特攻が110だから、明確な仮想敵がいる場合ならってかんじじゃないかな。

耐久型

性格：わんぱくorしんちょう

努力値：HP252 防御or特防252

持ち物：たべのこし

技：せいなるほのおorおにび/じこさいせいorはねやすめ/リフレクターorひかりのかべ/みがわり

やけど5割で両受けを目指す

性格および努力値は特防特化よりも防御特化の方がいいかもしれない

PP増加は必須だが、同じプレッシャー同士の戦いやもらいび持ちに弱い

HP106特防154という超耐久なので特化すれば控えめオムスターのめざパ岩威力70を耐える事もできる

覚える技

レベルアップ

GBA	DPP	t	HS	技	威	命	タイプ	分類	PP
1	1	1		ふきとばし	-	100	ノーマル	変化	20
-	-	1		ウェザーボール	50	100	ノーマル	特殊	10
22	15	9		かぜおこし	40	100	ひこう	特殊	35
-	-	15		ブレイブバード	120	100	ひこう	物理	15
-	65	23		じんつうりき	80	100	エスパー	特殊	30
55	37	29		にほんばれ	-	-	ほのお	変化	5
44	29	37		だいもんじ	120	85	ほのお	特殊	5
77	85	43		せいなるほのお	100	95	ほのお	物理	5
-	71	50		おしおき	-	100	あく	物理	5
88	57	57		げんしのちから	60	100	いわ	特殊	5
11	9	65		しんぴのまもり	-	-	ノーマル	変化	25
33	23	71		じこさいせい	-	-	ノーマル	変化	10
99	79	79		みらいよち	80	90	エスパー	特殊	15
66	43	-		スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
-	51	85		しぜんのもぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
-	93	93		めいそう	-	-	エスパー	変化	20

技マシン

マシン技	威力	命	タイプ	分類	PP
技04 めいそう	-	-	エスパー	変化	20
技05 ほえる	-	100	ノーマル	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 ギガドレイン	60	100	くさ	特殊	10
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22 ソーラービーム	120	100	くさ	特殊	10
技24 10まんボルト	95	100	でんき	特殊	15
技25 かみなり	120	70	でんき	特殊	10
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34 でんげきは	60	-	でんき	特殊	20
技35 かえんほうしゃ	95	100	ほのお	特殊	15
技37 すなあらし	-	-	いわ	変化	10
技38 だいもんじ	120	85	ほのお	特殊	5
技40 つばめがえし	60	-	ひこう	物理	20
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47 はがねのつばさ	70	90	はがね	物理	25
技50 オーバーヒート	140	90	ほのお	特殊	5

技51	はねやすめ	-	-	ひこう	変化	10
技57	チャージビーム	50	90	でんき	特殊	10
技58	こらえる	-	-	ノーマル	変化	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85	ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
技87	いばる	-	90	ノーマル	変化	15
技88	ついはむ	60	100	ひこう	物理	20
技90	みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
秘02	そらをとぶ	90	95	ひこう	物理	15
秘04	かいりき	80	100	ノーマル	物理	15
秘05	きりばらい	-	-	ひこう	変化	15
秘06	いわくだき	40	100	かくとう	物理	15

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威力	命	タイプ	分類	PP
すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15
ものまね	-	100	ノーマル	変化	10
ゆめくい	100	100	エスパー	特殊	15
でんじは	-	100	でんき	変化	20
みがわり	-	-	ノーマル	変化	10
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
いばる	-	90	ノーマル	変化	15
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
あくむ	-	100	ゴースト	変化	15
ゴッドバード	140	90	ひこう	物理	5

あやしいかぜ	60	100	ゴースト	特殊	5
エアカッター	55	95	ひこう	特殊	25
しねんのずつき	80	90	エスパー	物理	15
アイアンヘッド	80	100	はがね	物理	15
げんしのちから	60	100	いわ	特殊	5
シグナルビーム	75	100	むし	特殊	15
だいちのちから	90	100	じめん	特殊	10
たつまき	40	100	ドラゴン	特殊	20
ねっふう	100	90	ほのお	特殊	10
おいかぜ	-	-	ひこう	変化	30

遺伝

タマゴグループ **タマゴ未発見**

性別 **ふめい**

外部リンク

- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [ハウオウ](#)
- ネタポケまとめwiki - [ハウオウ](#)