

アルセウス

No.493 タイプ：ノーマル

特性：マルチタイプ（持っているプレートでアルセウスのタイプと姿(色)が変わる）

入手可能ソフト：配布限定

種族値 HP 攻撃 防御 特攻 特防 素早

アルセウス 120 120 120 120 120 120

実質種族値 101 101 101 101 101 101

努力値 1 0 0 を全振りとした場合の実質種族値

ばつぐん(4倍) ---

ばつぐん(2倍) かくとう

いまひとつ(1/2) ---

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ゴースト

とくせいマルチタイプにより、持たせたプレートによって弱点も変化する

現在手に入るアルセウスはLv.100配布な為、努力値はドーピングによってしか振ることができない。

よって種族値は101相当であり、レベル99以下のアルセウスが入手できるようになるまでは

「種族値ALL101で5つの能力に全振りできるポケモン」と考えるべき。

種族値合計は720と全ポケモン中トップ。しかし配分がミュウの様に均等になっており

物理耐久はグラードン、特殊耐久はカイオーガに近いが決定力を持たせ辛い、

素早さはダークライに劣る、特性に従った型は他のアイテムを持ってない、

特性のマルチタイプでタイプを変えられるが自力技と技マシンの制約上

それぞれに対応した技が用意されていない、色でタイプがバレる等の難点がある。

タイプがバレるのはそんなに問題ではないけどね。誰相手でも基本相手のタイプはわかっているもんだ。

こいつは相当読みにくいことが利点。耐久ができて、物理や特殊、二刀流アタッカーもできるし速い。

「それぞれに対応した技…」さばきのつづては該当しないの？

特殊ならまああるな。物理は攻撃的に厳しい属性もあるが。

技 物理

特殊

おんがえし・ギガインパクト・しんそく

はかいこうせん・ハイパーボイス

炎	だいもんじ・オーバーヒート・かえんほうしゃ・ねっぷう
水 たきのぼり・アクアテール	なみのり・みずのはどう
電	10まんボルト・かみなり
草 タネマシガン	エナジーボール・ソーラービーム・くさむすび
氷 ゆきなだれ	れいとうビーム・ふぶき・こごえるかぜ
闘 かわらわり	きあいだま
毒 どくづき	ヘドロばくだん
地 じしん	だいちのちから
飛 つばめがえし	
超 しねんのずつき	サイコキネシス
虫 シザークロス	ぎんいろのかぜ・シグナルビーム
岩 いわなだれ・ストーンエッジ	げんしのちから
霊 シャドークロー（シャドーダイブ）	シャドーボール・あやしいかぜ
竜 ドラゴンクロー・げきりん	りゅうのはどう・りゅうせいぐん （ときのほうこう・あくうせつだん）
悪	あくのはどう
鋼 アイアンヘッド・アイアンテール	ラスターカノン

使えそうな攻撃技をまとめてみた。（さばきのつぶて除く）
一応どのタイプでもさばきのつぶては他特殊技に劣化しない

特性について

アルセウスへのスキルスワップは無効。ポワルンのてんきやはスワップ出来たので、てんきやとは仕様が若干違うかも。要検証。

また、アルセウスの道具を変化させる技を無効化させる。トリック、すりかえ、さしおさえ、はたきおとす、どろぼう、ほしがるの6つの技が該当する（ダメージは受ける）

決定力速攻力に関しては命の珠や神速で補えるが、

プレートを付けた時の恩恵はタイプが変わる以外にプレートのタイプの威力1.2倍（実質、 $1.2 \times 1.5 = 1.8$ 倍）補正だけ。

そのため特性を利用するより普通にノーマルポケモンとして使った方が強いと言う結果になってしまっている

（あくまで机上論の域であるが、1タイプの補正しか出来ないプレートが命の珠・達人の帯・各種実・襷等より甚だ劣っている辺り使わずとも明らかだろう）

攻撃技に関しては特殊効果が凡なものが多い特殊より

物理の方が面白みがあり多彩で、剣の舞を覚えるので重みを持たせやすい

能力上昇技が豊富だが、挑発などの高等補助技は覚えられない

能力的には攻撃以外に耐久型もできそうだが、ハピナスやギラティナやルギアでやったほうが強いはず。

ハピには物理耐久で、ギラとルギアにはタイプの的に勝ってるからそこまで弱くはならない。上の3匹全てがコスモパワー使えないし。

×2 耐久型にする場合、もののけプレート持たせてゴーストタイプにしたほうが耐久高い気がするんだが違くだろうか？

ゴーストが弱点とする悪，ゴーストって威力80止まりの技しかないじゃん。

ノーマルのままだと大人気のインファイトが厳しいけど、ゴーストだと無効っておいしいし。

この耐久だと一致弱点でも2回くらい耐えられそうな気がするんだけど、どうなんでしょうか？

伝説戦でインファイトを打つやつっていますか？

いないよ。波動弾ならいるが

威力120一致シャドーダイブ

使う人あんまないのにパワフルハープもたせない限り2ターンかかるから交代される。ハープだと珠とか持っていないからダメージ安定しない。

しかも使えるポケモンが現時点で3匹（ギラティナは一致。でも攻撃が低い。アルセウスは忘れさせている人が多い。ダブルは攻撃低すぎだからスルーレベル）で

わかりやすい。

よって耐久ならゴーストあたりが妥協かと。ただ結局ダークライ相手は無理。

炎orドラゴンにしてオーバーヒートor流星群撃ち逃げさせても強そうだな。

トリック・すりかえなどはタイプが変化していない場合でも無効。

アルセウス自身が使うトリックも無効。

補助技豊富かつ高耐久だからやはり1、2種類くらい積み使わないと勿体無い。

候補としてあげられるのは瞑想か剣舞かな？

受けが似合ってるがカイオーガ使ったほうが特性、技、種族値とあらゆる面から得をする。

アルセウス×6が全部受けだとしたら少し厄介だが、アタッカーだったらかなり倒しやすい

剣舞神速型は受けるのがかなり難しい。

受けることすら難しい突破力と、グラカイなみの耐久をもつ怪物を、どうやれば楽に倒せるか…ぜひ教えて欲しいもんだ。

本当にあるなら本気で教えて欲しい。剣舞わなくても珠神速で普通に削られる。特殊型でも相当強い。威力命中共に100でタイプ一致の裁きの礫なんてのもあるから…。勿論他のでも種族値120なんだし、耐久も素早さも十分だ。

ダークライのダークホールで余裕だと言えばそれまでだが、逆に言えばそれくらいしか確実な対策がない。

神速があるから、それでも禪がないときついが…。

HP6振りの場合、球持ち猿のインファイトで確1。素早さ最速フワライド抜き調整でHPに回した場合は中乱数1。

また、球無しアルセウスの神速食らった後に猿は後攻で身代わり チイラ発動 インファイトでHP全振りアルセウス確1

球持ちいじっぱりアルセウスの神速の場合も、猿は落とせずいきなりチイラ発動 後攻インファイトができる。

長々と対猿戦の議論をしていたようですが、結局は下にあるとおり、積んでいないうちに高火力の格闘に出くわすと分が悪いですよね？

ぶっちゃけ伝説戦で格闘なんてまず出てこないけどな・・・

& 確かに出てこないね、そしてそのためだけに伝説戦にゴウカザル使うような奴はいないと思うよ。

伝説戦ほぼエンカウント率100%のカイオーガがいますしドラゴン大量の伝説ではたしかに猿はありえませんか。

正直パーティにカイオーガやディアパル、ギラティナのどれかがいるだけで猿は腐ったも同然状態ですし。

机上論の上で話すが

元々珠神速型は、積んでいない内は鬼火催眠持ちやら格闘ポケ（主に根性）やらと相性悪い珠神速型使う側からすれば当然出すタイミングを選ぶ

禁止級伝説のアタッカー全員が素早さ90以上の火力馬鹿である以上、鈍足なうえ禪もスカーフも持てない根性型がまともに立ち回るほうが厳しい。

トリル使ったとしても、ギラティナ1体いるだけで詰む。

逆に積んでさえいればそれらを倒しうる（ゴースト・禪は除く）し

ルギアギラティナなんかの受けを交換で出されても一気に不利に傾く事はほとんど無い

（アルセウス自体が高耐久で正攻法で攻めてこれないから）

のが珠神速型のおおよその強みだと思う

欠点も他ポケとの組み合わせ次第で色々埋める事出来そうだし

岩石プレート持たせて砂パはどうか。

鬼耐久と一致ウェザボ手に入るし、

再生持ちの特殊レジロック（ロックカット済）と考えれば

プレートの中では一番効果得られてると思うけど。

スカーフ潮吹きはともかく、ある程度は先制砂嵐や他の技で対策可能じゃないか？

特にグラードンは、

まあ計算とかは全くしてないから、誰か興味を持った人で煮詰めてもらえれば、

剣舞をもってる可能性の高いグラードンを居座らせるのは危ないだろ・・・。

剣舞1回だけで大概の伝説は一撃圏内だし、ロックカットやカムラで素早さも上げられると敗北の可能性が一気に高まる。

HP252振りなら、雫ラティオスの瞑想積み冷凍ビームですらギリギリだし、

砂嵐時の特防アップの為だけでも相性面でダメダメな岩にするのはな・・・

デフォ戦では問題ないが上記でも言ってるようにグラカイが大きな障害になるし

砂パ自体伝説戦では晴雨両パに押され気味

計算してみたが、グラードンはエナボで普通に倒せるな。
ただ、スカーフカイオーガは1対1では無理。
交代読み砂嵐が決まっても相打ちがやっとな。

天候パーティに入れてそれぞれのパーティの弱点を補うことが出来るな。

HGSSでは4つの技を新たに習得

うずしお...耐久型、ほろびのうたとのコンボなど。
おいかげ...素早さを上げる貴重な技だが持続ターンが少ない。ダブル始動向け。
ずつき...ノーマル時は怯み技で一番強い。怯みはおいしいが怯まない時は劣化神速。
マジックコート...ダークライを始めとする状態異常・能力低下潰し。うまく読み勝てば返り討ちに。

おいかげで抜ける最速...

最鈍 通常：デオキシスN・Aまで 1.5倍速：スカタンクまで 2倍速：50族まで(Lv100時, Lv50時は同速)

最速(100振) 通常：全員 1.5倍速：デオキシスN・A(156振でテッカニン)まで 2倍速：100族まで

マジックコートは覚えられるだけで脅威。厄介なダークライに仲間やねごとや木の実無しでも、プレート型でも対抗可に。

厳しい技スペース故入れなくても、持ってるかと思われ先発がダークホール以外になる可能性が出てくる(流行ればだが)

禁止級でこれを覚え悪技が弱点じゃないのは超・霊以外のアルセウスとジラーチのみ。

-
- [アルセウス](#)
 - [アルセウスの入手法について](#)
 - [命の玉神速型](#)
 - [防御特化型](#)
 - [こだわり型](#)
 - [プレート物理型](#)
 - [プレート特殊型](#)
 - [状態異常撒き耐久型](#)
 - [晴れ型](#)
 - [雨型（カイオーガ対策）](#)
 - [霰パ型](#)

砂嵐耐久型

-
- 瞑想耐久(?)型
- 覚える技
 - レベルアップ
 - 技マシン
 - 教え技
 - その他
- 遺伝
- 外部リンク

アルセウスの入手法について

現在、映画「アルセウス超克の時空へ」に行くと貰える。

詳しくはこちら<http://www.pokemon.co.jp/special/arcus/index.html>

技は『さばきのつぶて/ときのほうこう/あくうせつだん/シャドーダイブ』
Lv.100でレンブのみを所持、プレシャスボール入り、クラシックリボン有り。

Lv.が既に100なので振れる努力値は100まで。

限定技：ときのほうこう/あくうせつだん/シャドーダイブ

努力値全部振れないからとか殆どネタだとか言われても現状使えるようになるのはこれだけ。
ならばとりあえず完全解禁されるまではこの制限の中で使い道を考えるしかない。
折角なら限定技の3つのどれか1つ位は利用したい所。

さばきのつぶて/あくうせつだん/かみなり/めいそう みたいな特殊構成か？

しんそく/つるぎのまい/たきのぼり/シャドーダイブ@命の珠 みたいな物理構成は？

両刀構成は厳しいかな……

素早さVで100振りの場合、補正なしだと最速87まで抜け、補正ありだと最速100まで抜けるので
映画館産でもある程度の活躍は期待できる。

ただルギアやゲンガーを抜けないのが痛い。

ちなみにアルセウスに努力値を特攻に10、それ以外に100振ると種族値がそれぞれ

HP 攻撃 防御 特攻 特防 素早

133 101 133 121 133 101

のポケモンにAS振りしたのと同じ能力値になる。

攻撃にも補正がかかってない？

とりあえずHBD100の3点振りでもいじっぱりヘラのインファイトやひかえめディアパルのメガ

ネ流星は確定で耐えるっぽい。

最強カイリューみたいなもので若干不満はあるにしろ、普通に実戦レベルで使えるはず。

実際に配布されたもので、努力値が100までしかふれないことが確定したため全部の型の努力値を修正します。

正式なアルセウスはこれだけのため、ちなみに性格はランダム

命の玉神速型

性格：いじっぱりorようき

努力値：特攻以外100

持ち物：いのちのたま

確定技：しんそく/つるぎのまい

選択技：たきのぼり/ドラゴンクロール/げきりん/じしん/だいもんじ/みがわり/リフレクター/ひかりのかべ/じこさいせい/ほろびのうた

配布型だと100までしか触れないのでサンダースが確定1なのが乱数1になったりする

一度剣の舞を積んだ後のタイプ一致神速は竜舞後のレックウザの逆鱗並の威力

攻撃力自体は龍の舞を1回積んだレックウザの1.5倍近くで、物理一本でも十分強い

最速アルセウスより素早さが上でノーマル技を軽減できるのはスカーフ等の例外を除いてプラのみ

ステルスロックによって襷持ち、攻撃無補正（陽気）時の若干の威力不足等の欠点を補い

神秘の守りで催眠ポケに対する積みが可能など、サポート役の支援を受ける事で更に安定性が強

アイテムの仕様上、持久戦を強いられる事は敗北を意味する

ディアルガには重カコンボなら地震もあり

ギラティナ防御特化が剣舞1積みの地震で確定3発なのが痛い所だが

なんで神速あるのに素早さに努力値振るのかバカな俺にkwsk。

主に身代わりとセットで催眠道連れ持ちのゴースト対策

ディアルガなどの無補正90族抜き（ルギア等の最速110族抜き）

配布型だと最速ゲンガーは抜けません。

対策候補

ジーランス **ゲンガー** **ルギア** **ギラティナ** **ディアルガ** **manaフィ**

注：下記のダメージは基本、意地っ張り(こうげき372)珠持ちアルセウスの剣舞1積みと言う想定(例外有)

- **ジーランス** 特性：すいすい 性格：意地っ張りor陽気 攻撃252 素早さ最速or調整 持ち物：

こだわりハチマキ

アルセウス->ジーランス 防:296 (HP:341)

しんそく: 140~165ダメージ(割合: 41~48.3%)

たきのぼり(雨): 280~330ダメージ(割合: 82.1~96.7%)

アクアテール(雨): 314~370ダメージ(割合: 92~108.5%)

ジーランス->アルセウス 防:276 (HP:444)

もろはのずつき(拘): 268~316ダメージ(割合: 60.3~71.1%)

アクアテール(拘・雨): 240~283ダメージ(割合: 54~63.7%)

天候雨の死に出し前提だが、すいすいによる速さに加え、高耐久・ノーマル半減により耐久無振りでも剣舞1積み神速3確で最低1回の攻撃が可能

アクアテール・諸刃はともに2確で蓄積ダメージ(前のポケの攻撃ダメージ+珠ダメージ)にもよるが、ある程度火力のあるパーティならば比較的1発で落としやすいと思われる

タイプの攻撃面も威力的にも強く、伝説戦のメジャー級でも交代出しで受けられるポケはずいない(準メジャー級ならグラードン・シュカ持ちディアルガ位か)

短所としては、すいすいにしては素早さがやや低めで、高いとは言っても意地っ張りでない諸刃で耐久無振りミュウツー高乱数にならない

カブトブスでも可能。水方面の火力・素早さ・技の多様性で勝っている分、受けにくさの要である岩方面の火力・耐久面(HP全振りでも神速確定2)でジーランスに劣り、一長一短

・ **ゲンガー** 最速その他調整 持ち物: こだわりスカーフorきあいのタスキorいのちのたま

素早さの恩恵を受けづらい神速アルセウスにとって最速110族抜きは、ほぼコイツのピンポイント対策と言っても過言ではなく

襷・スカーフの可能性を考えると、比重:陽気<意地っ張りになると踏んだ上で、見せ合いでコイツを見せて、剣舞積みせづらくするのが狙い

とは言っても水物理(雨時)で1確なので、先のポケモンでダメージを蓄積させてから死に出し気合玉で止めを刺すというのが比較的無難だと思う

Pt以降の催眠術弱体化が著しく、メインとなるシャドボ・気合玉の効き目はノーマル・エスパーで両極端に分かれるのが難点

・ **ルギア** 防御特化orHP252素早さ調整残り防御 持ち物: こだわりスカーフorたべのこし

アルセウス->ルギア 防:394 (HP:416)

神速:211~249ダメージ(割合: 50.7~59.8%) 滝登り(雨)もほぼ同じダメージ

アクアテール(雨): 237~279ダメージ(割合: 56.9~67%)

アルセウス->ルギア 防:394 (HP:416) トリック後

たきのぼり(雨): 162~191ダメージ(割合: 38.9~45.9%)

アクアテール(雨): 182~215ダメージ(割合: 43.7~51.6%)

シャドークロー: 192~226ダメージ(割合: 46.1~54.3%)

スカーフトリック型は、トリックが成功しても、剣舞1積み神速+トリック後のシャドークロ・アクアテール(滝登り)持ちの受けは安定せず

他の物理アタッカーの風当たりも強い(グラードンはまず不可能、特攻無振りの凍える風でヤ

チェ無しのレックウザ中乱数2、冷凍ビームで確定2)

リフレクター型は、相手が2匹以上なら1度は高確率で流せるが、蓄積ダメージと読みで不利を強いられる

相手が最後の1匹の場合は吹き飛ばし無効により、ほぼネタとしか思えない完封狙いの構成(リフレクター毒々羽休めフェザーダンス) でないと機能しない

- **ギラティナ** アナザー防御特化 持ち物：カゴのみor八バン(カシブ)のみorたべのこし

アルセウス->ギラティナA 防:372 (HP:504)

ドラゴンクロー: 298~352ダメージ(割合: 59.1~69.8%)

シャドークロー: 260~308ダメージ(割合: 51.5~61.1%)

ギラティナA->アルセウス 防:276 (HP:444)

はどうだん: 112~132ダメージ(割合: 25.2~29.7%)

げきりん: 111~132ダメージ(割合: 25~29.7%)

上記を見れば分かる通り、完全に鬼火(眠るもほぼ)前提。吠えるもないと厳しい。まともにガチ合うのは無謀

ゲンガーと同じく剣舞積みに対する牽制効果有り。後出しに対する牽制力は弱め(耐久に特化している上に受けが成り立つのは鬼火が前提なので)

ギラティという特殊面に優れた大敵が居る以上、特殊技では厳しい

元々この型のアルセウスは、単体での眠り火傷対策が難しい(出来なくはない)と言う弱点がハッキリしており、

逆に言えばそこを構成的に抑えられると大暴れされかねない(アルセウスに限って言えば他ポケによる神秘の守りサポートはネタではない)

- **ディアルガ** 性格：控えめ 特攻252 HP全振りor耐久調整残り素早さ 持ち物：シュカのみor
こだわりハチマキorこだわりスカーフ

アルセウス->ディアルガ 防:276 (HP:404)

ドラゴンクロー: 200~236ダメージ(割合: 49.5~58.4%)

じしん: 502~592ダメージ(割合: 124.2~146.5%)

ディアルガ->アルセウス 防:276 (HP:444)

りゅうせいぐん(拘): 357~421ダメージ(割合: 80.4~94.8%)

はどうだん(拘): 306~362ダメージ(割合: 68.9~81.5%)

ときのほうこう(拘): 382~451ダメージ(割合: 86~101.5%)

拘り型は、地震「さえ」なければアルセウスに対して後出しても相撃ち以上に持っていける耐久力・特殊攻撃力を持つ

安全策なら死に出してスカーフ・シュカ持ちで止めを刺す方法になるが、それだったらミュウツー(+ホズ持ち)等の方が使える気がしなくもない

- **マナフィ** 防御特化(たべのこし) 持ち物：食べ残し(必須)

アルセウス->マナフィ 防:328 (HP:404)

しんそく: 253~298ダメージ(割合: 62.6~73.7%)

アルセウス->マナフィ 防:656 (HP:404) とける1積み後

しんそく:127~150ダメージ (割合: 31.4~37.1%)

水技半減、食べ残し+溶ける+潤いボディ+眠るコンボが強力。受け性能は完全ではないがかなり高い

最後の1体である時でも受けが成立するので、アルセウス受け性能だけならルギアより高い(と思う)

ただし最上に近い厳選でなければならない上に、後出しに対する牽制力が弱く、展開的な期待は薄い

天敵ギラティナへの対抗手段としては、プラチナで取得できる「げきりん」が候補に挙がる

攻撃特化球持ちの剣舞1積みで、防御特化ギラティナが確定2発、特防特化ギラティナは乱数1発突破できないこともないが、制御不可能&混乱で死にだしダークライや積み持ちに鴨にされるので使いどころを選ぶ

因みに配布の「あくうせつだん」は無振り珠持ちでは、防御特化、特防特化共に確定3発なので突破は困難

元々アルセウスとギラティナは相性が悪く、突破できたとしても本来の役割を放棄することになるので

他のポケモンで対策できているのであれば無理に入れて突破しようとせず、他に任せるのが妥当

こう考えていくとラムの実も選択肢に入らないか？まあ型名が命の玉神速型だから無理かも知れんが・・・

いかんせん神速の元の威力が相当低いから、珠がないとどうしようもない

みんな神速のPPが最大8にしかならないことを忘れてないか？

プレッシャー持ちでまもる使えば勝てるんじゃないか？何より禁止級はプレッシャー持ちが異常に多い。

そこで剣舞との二択になるんだらうよ

読み勝てたら暴走決定で、負けてももう一度ぐらいはチャンスがある、と有利な賭けになる

ギラティナの鬼火対策のみがわりをもってたら、更に困ったことになる。

「うらみ」で直に削れたら一番いいんだが、アルセ相手にして使えるやつなんてギャラドスくらいしかいない・・・

無積みだとメインの決定力がそこまででない以上スカーフトリックに弱い気がする。特にギラティナが控えている場合、球持ってる時は取り換え阻止効果働かないんだよね？

意地っ張り無積みでAll100族耐久無振り・670~のメジャーどころならミュウツーカイオーガパルキア等を確定2。

むしろ積まずとも1体倒せてもう1回攻撃する機会作る事が可能な物理アタッカーとして貴重スカトリ・ギラティナ出される可能性も考慮してエスパーに出して初っ端シャドクロとかどうだらう

おんがえしはダメなのか？

こいつの場合は玉持ちしんそくでも充分威力はある
神速なのはコイツより早いヤツ+スカーフ対策だろ ノーマル半減や無効は他の技で対応か無難に交換

防御特化型

性格：のんきorわんぱくorずぶといlorおだやかorしんちょうornamaiき

努力値：攻撃以外100

持ち物：ラムのみ

確定技：じこさいせいlorねむる/みがわり

選択技：コスモパワー/リフレッシュ/みらいよち/さばきのつぶて/かえんほうしゃ

コスモパワー無いと、ルギアとかの劣化っぽさが出るような

ようきにして素早さ振って、先制コスモしたほうが得じゃない？一度積めばかなり硬いぜ

さばきのつぶてはタイプ一致とプレート補正両方受け、威力は $100*1.5*1.2=180$ になるっぽい

眠る、寝言、自己再生、コスモパワー@食べ残しのゾンビ型で受けに特化するのも面白い。砂嵐や状態異常撒いて最後っ屁こいつなら酷いことになると思う。挑発やら一撃必殺には弱いけど、それ以外にはこの上なくうざいはず。特に相手が眠る持ちならPP切れまで泥試合になりがち。特性がプレッシャーだったら恐ろしいことになってた。

持ち物をプレートにして、鋼や悪や水になるのも良さそうでは？

伝説戦を想定するなら弱点が少ないノーマルタイプが安定だと思う
飛んできたとしても不一致の波動弾や気合玉くらい

こだわり型

性格：おくびょう

努力値：攻撃以外100

持ち物：こだわりメガネ

確定技：さばきのつぶて/だいちのちから/あくのはどうorシャドーボール

選択技：かえんほうしゃ/きあいたま/10まんボルト

メガネ持ちの特殊フルアタ

基本は実質威力225の裁きの磔を連打

元々耐久は並以上なので安心して打ち込める

プレート物理型

性格：いじっぱりorようき

努力値：特攻以外100

持ち物：各種プレート

確定技：つるぎのまい

選択攻撃技：じしん/ストーンエッジ/ドラゴンクロー/たきのぼり/しんそく/おんがえし/かえんほうしゃ

選択補助技：じこさいせい/しんぴのまもり/リフレッシュ/みがわり/ねむる/ねごと/ほえる

剣の舞を積んで暴れる。

催眠対策として、ねむねご、身代り、神秘の守り、神速のどれかを入れると良い。

プレートは、だいち(地面)/りゅう(竜)/しずく(水)あたりがお勧め。

地面...タイプ一致地震が超強力。プレートのおかげでグラードンの地震と同程度の破壊力がある。スカーフカイオーガには悲しいほど弱い。

竜...タイプ一致ドラゴンクローが安定している。役割破壊に地震か火炎放射が欲しいところ。

水...雨が降っていると凶悪。しかし晴れると極端に弱くなる。役割破壊としてドラゴンクローを入れるといい。

ノーマル(シルクのスカーフ)・・・タイプ一致おんがえしはカビゴン以上の破壊力。メインウエポンに成り得る。

ねむねご+瞑想+磔の特殊型かプレートなしの命の玉+剣舞+神速のほうが強くて止めにくい。

プレート特殊型

性格：ひかえめorおくびょうorずぶとい

努力値：攻撃以外100

持ち物：各種プレート

確定技：めいそう/さばきのつぶて

選択攻撃技：かみなり/かえんほうしゃ/れいとうビーム/だいちのちから/きあいだま

選択補助技：じこさいせい/しんぴのまもり/リフレッシュ/みがわり/ねむる/ねごと/ほえる

瞑想を積んで暴れる。

剣の舞よりも決定力を高めるのに時間がかかるので、回復技はほぼ必須。

催眠対策として、ねむねご、身代り、神秘の守りのどれかが欲しい。(ちと技スペースがきついが...)

プレートは、りゅう(竜)/こわもて(悪)/つらら(氷)あたりがお勧め。

竜...雫ラティより火力に劣るが、耐久と素早さはこちらが上。下記2つより半減されにくく、カイオーガにも強い。

悪...ギラティナ、雫ラティ、ルギアの弱点をタイプ一致で突ける。ルギアの弱点を突けるのは嬉しい。ただしダークライに礫が半減されるのが痛い。

氷...こっちもギラティナ、雫ラティ、ルギアの弱点をタイプ一致で突ける。雷がないとカイオーガに対抗できないので注意。

こいつに流星群打ち逃げは向いてないかな？ラティ系より早いから打てると効果的な気がする。

これ結局どのプレートが一番良いんだ？

状態異常撒き耐久型

性格：わんぱくorしんちょう

努力値：特攻以外100

持ち物：たべのこし

確定技：どくどくorおにび/コスモパワー

選択技：じこさいせいorねむる/そらをとぶorシャドーダイブ/まもる/リフレッシュ/みがわり/ちきゅうなげ/ほえる

状態異常撒きによる長期戦型。

どくどくかおにびかはプレイヤー次第。

たぶんコスモパワー積みでヨノワールの存在意義を消すことが出来る。

ちなみに防御に振らなくてもHPにさえ振っているのなら

いじっぱり攻撃極振りカイリキーのクロスチョップに普通に耐えられます

晴れ型

性格：おくびょう

努力値：攻撃以外100

持ち物：ひのたまプレート

確定技：だいもんじ/ソーラービーム

選択技：れいとうビーム/にほんばれ/だいちのちから/めいそう/しんそく

プレートも相まって晴れ文字は高火力（一応アルセウスのプレート文字>バクフーンのふんか）グラードンと組ませるといいと思うが、カイオーガには弱い。

れいとうビーム（覚える炎はいない）で晴れパの苦手な竜が狩れる。だいちのちからは対炎。しんそくはとどめに。

耐久も並以上なので自分で晴れさせるのもよし、先手瞑想で特殊受けつつ火力upでハピ突破もよし。

技や種族値で他の炎と十分差別化できると思う。

また、同様に波乗りや雷での雨型も考えられるが、カイオーガや他のすいすいアタッカー考えると微妙（一応差別化はできるが）

雨型（カイオーガ対策）

性格：ひかえめorおくびょう

努力値：攻撃以外100

持ち物：しずくプレートorしめったいわorこだわりスカーフ

確定技：なみのりorさばきのつぶて/かみなり

選択技：しんそく/れいとうビーム/シャドーボールorあくのはどう/エナジーボール/りゅうのはどうorあくうせつだん/あまごい/めいそう/じこさいせい

スカーフやしずくのプレートを持たせればカイオーガ対策にもなる。スカーフの場合は当然フルアタにすること。

ヌオー対策にエナジーボール、ヌケニン対策にシャドーボールやあくのはどう

パルキア潰しにりゅうのはどうもあり

持ち物のとこ しずくのプレートじゃないの？

「しずくプレート」だな。

霰パ型

性格：おくびょうorひかえめ

努力値：攻撃以外100

持ち物：つららのプレートorたつじんのおびorいのちのたま

確定技：ふぶき/オーバーヒートorだいもんじorかえんほうしゃ/だいちのちから

選択技：しんそく/10まんボルト/エナジーボール/りゅうのはどうorりゅうせいぐんorあくうせつだん/サイコキネシス/シャドーボール/めいそう/じこさいせい

霰パの苦手な鋼やヘラクロスを潰せます。

スカーフヘラは無理

氷タイプで固まりがちな霰パに技の豊富なコイツはぴったり。

…伝説戦ということを除けばなかなか。

伝説はドラゴンが多めだから結構よさそう。まあ伝説戦で霰パなんてやっていけるのかは問わないことにするが

砂嵐耐久型

性格：しんちょうorおだやか

努力値：攻撃以外100

持ち物：がんせきプレート

確定技：かげぶんしんorめいそうorコスモパワー/じこさいせいorねむる

選択物理技：いわなだれorストーンエッジ

選択特殊技：さばきのつぶて/サイコキネシス

その他：ちきゅうなげ/ほろびのうた/すなあらし

すなあらしで特防を上げ持久戦に持ち込む型。積み技で能力を上げ、後は選択技で相手を追い込む。

その前にちょうはつされたらアウトだが・・・

おだやかにして裁きの礫のほうがいい。岩物理アタッカーは腐るほどいるが岩特殊アタッカーはあまりいない。

物理か特殊、どちらを選ぶかは貴方次第。

伝説は特殊アタッカーが多いからこっちもいいかと。

あと、伝説戦で格闘系はあまりでないと思う。

瞑想耐久(?)型

性格：ずぶとい

努力値：攻撃以外100

持ち物：たべのこしorラムのみ

確定技：めいそう/じこさいせい

選択技：さばきのつぶて/特殊技

HPは劣るものの、防御面はあのギラティナといっしょ。防御特化にすれば、瞑想型もかなり使えます

しかも、特攻も120と低くないので、2回でも積めば結構な火力が期待できる

持ち物は使いやすそうなもので。

技も使いやすそうなものを。殆んどの特特殊技マシンを覚えられる

正直これに需要はあるのか？耐久がギラティナ、クレセリアに負けてるから劣化と言わざるを得ないんだが

再生回復だけどギラティナより耐久力ないの？クレセリアは火力と速さで大きく勝ってるし、タイプ違うし劣化ではないっしょ。

まゝこの型強いかどうかは知らないけど。

ギラティナHP150/防御特防120 アルセウスHP120/防御特防120 詳しい計算をせずとも耐久

力は高いな

確かに火力と素早さは高いがノーマルなら耐性はゴースト以外ないし・・・こいつの耐久ってどんなもんだらうね

耐性がない分、弱点も格闘だけだろ。使い勝手の良い自己再生まで覚えるからやっぱ凄いな

特性で使い手が多くなったトリックを無効化できる点は大きいと思う

ギラティナもオリジンにすればトリック無効にできるけど持ち物固定で耐久も落ちるデメリットがある

弱点の少なさ、ギラティナには無い自己再生もあるので十分差別化できている

覚える技

レベルアップ

Lv.	技	威	命	タイプ	分類	PP
1	ちきゅうなげ	-	100	かくとう	物理	20
1	コスモパワー	-	-	エスパー	変化	20
1	しぜんのめぐみ	-	100	ノーマル	物理	15
1	おしおき	-	100	あく	物理	5
10	じゅうりょく	-	-	エスパー	変化	5
20	だいちのちから	90	100	じめん	特殊	10
30	ハイパーボイス	90	100	ノーマル	特殊	10
40	しんそく	80	100	ノーマル	物理	5
50	リフレッシュ	-	-	ノーマル	変化	20
60	みらいよち	80	90	エスパー	特殊	15
70	じこさいせい	-	-	ノーマル	変化	10
80	はかいこうせん	150	90	ノーマル	特殊	5
90	ほろびのうた	-	-	ノーマル	変化	5
100	さばきのつぶて	100	100	ノーマル	特殊	10

技マシン

マシン	技	威	命	タイプ	分類	PP
技02	ドラゴンクロウ	80	100	ドラゴン	物理	15
技03	みずのはどう	60	100	みず	特殊	20
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07	あられ	-	-	こおり	変化	10

技09	タネマシンガン	10	100	くさ	物理	30
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13	れいとうビーム	95	100	こおり	特殊	10
技14	ふぶき	120	70	こおり	特殊	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23	アイアンテール	100	75	はがね	物理	15
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36	ヘッドバクだん	90	100	どく	特殊	10
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39	がんせきふうじ	50	80	いわ	物理	10
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50	オーバーヒート	140	90	ほのお	特殊	5
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55	しおみず	65	100	みず	特殊	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59	りゅうのはどう	90	100	ドラゴン	特殊	10
技61	おにび	-	75	ほのお	変化	15
技62	ぎんいろのかぜ	60	100	むし	特殊	5
技65	シャドークロー	70	100	ゴースト	物理	15
技66	しっぺがえし	50	100	あく	物理	10
技67	リサイクル	-	-	ノーマル	変化	10
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71	ストーンエッジ	100	80	いわ	物理	5
技72	ゆきなだれ	60	100	こおり	物理	10
技73	でんじは	-	100	でんき	変化	20
技75	つるぎのまい	-	-	ノーマル	変化	30
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79	あくのはどう	80	100	あく	特殊	15
技80	いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
技81	シザークロス	80	100	むし	物理	15
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84	どくづき	80	100	どく	物理	20
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91	ラスターカノン	80	100	はがね	特殊	10
技92	トリックルーム	-	-	エスパー	変化	5
秘01	いあいぎり	50	95	ノーマル	物理	30
秘02	そらをとぶ	90	95	ひこう	物理	15
秘03	なみのり	95	100	みず	特殊	15
秘04	かいりき	80	100	ノーマル	物理	15
秘05	きりばらい(DPt)	-	-	ひこう	変化	15
秘05	うずしお(HGSS)	15	70	みず	特殊	15
秘06	いわくだき	40	100	かくとう	物理	15

秘07 たきのぼり 80 100 みず 物理 15

秘08 ロッククライム 90 85 ノーマル 物理 20

教え技

DP Pt HS 技	威	命	タイプ	分類	PP
りゅうせいぐん	140	90	ドラゴン	特殊	5
いびき	40	100	ノーマル	特殊	15
こごえるかぜ	55	95	こおり	特殊	15
どろかけ	20	100	じめん	特殊	10
スピードスター	60	-	ノーマル	特殊	20
れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
ダイビング	80	100	みず	物理	10
あやしいかぜ	60	100	ゴースト	特殊	5
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
とっておき	130	100	ノーマル	物理	5
アイアンヘッド	80	100	はがね	物理	15
アクアテール	90	90	みず	物理	10
げきりん	120	100	ドラゴン	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
てっぺき	-	-	はがね	変化	15
とびはねる	85	85	ひこう	物理	5
ねっぷう	100	90	ほのお	特殊	10
おいかぜ	-	-	ひこう	変化	30
じゅうりょく	-	-	エスパー	変化	5
マジックコート	-	-	エスパー	変化	15
ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

その他

技	威	命	タイプ	分類	PP	詳細
ときのほうこう	150	90	ドラゴン	特殊	5	配布 (映画「アルセウス 超克の時空へ」)
あくうせつだん	100	95	ドラゴン	特殊	5	配布 (映画「アルセウス 超克の時空へ」)

シャドーダイブ 120 100 ゴースト 物理 5 配布（映画「アルセウス 超克の時空へ」）

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

- [ネタポケまとめwiki - アルセウス](#)