

ヘラクロス

No.214 タイプ：むし/かくとう

特性：むしのしらせ（HP3分の1以下で虫タイプの技の威力1.5倍）

こんじょう（状態異常で攻撃力1.5倍）

入手可能ソフト：ルビー/サファイア/コロシウム/FR/LG/エメラルド/ダイヤモンド/パール/プラチナ

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早
ヘラクロス	80	125	75	40	95	85
カイロス	65	125	100	55	70	85

ばつぐん(4倍) ひこう

ばつぐん(2倍) ほのお/エスパー

いまひとつ(1/2) くさ/かくとう/じめん/むし/あく

いまひとつ(1/4) ---

こうかなし ---

唯一のタイプ一致メガホーンの使い手。

強力な物理格闘技インファイトや自ら特性こんじょうが発動できるかえんだまやどくどくだま・スカーフの登場や

悪やゴーストタイプの技も覚えるようになって、めざパ以外で初めて物理でゴーストの弱点をつけるようになった。

だが、ヨノワールピンポイントになりがちであるため、範囲は狭い。

それにもともとFRLGでもいわなだれで押せたりと対応できていたので大した意味はない。

不安定だが爆発力がある。耐久はそれなりだが根性やインファイトの都合短命になりがちなので注意。

特性こんじょう発動時の攻撃の実質種族値は213相当。（参考：ふといホネ持ちガラガラが212）

耐性は5個あり、格闘悪地面半減で岩等倍とゴウカバシャーモエルレイドチャーレム以外の格闘タイプに相性がいい。

飛行4倍が辛い但他は炎とエスパーしか弱点が無い。

初見で根性型かスカーフ型か読みにくいポケモン。

安心して受けられるのはグライオン、ヨノワール程度。

辻斬り持ちだったらヨノワールも突破されかねない。

プラチナでしんくうはを習得。

タイプ一致だが特殊なのでほぼ襷潰しかカウンターや鈍足の不意打ちをスカさせる位にしか使えない。

禪潰しに枠取る位なら普通に攻撃技入れて範囲広げた方がたいていの場合は有効。

見せ合いなら十分に価値がある。不利だと思えばパーティに入れなければいい。
基本的にインファイトとメガホーンで半減タイプ以外はかなり削れる上、先制技はないという先入観で殆ど読まれない。

こらきし、みがきし、カムラしらせ型はちょっと技が違ってむしのしらせ+カムラほとんど変わらないからカムラ型または起死回生型で統一しちゃ駄目かな

書いた奴だけど統一してみた。問題あったら戻してくれ

乙。努力値配分だけ少し足してみた。

てか要らない型がホント多かったんだな。

個人的には禪知らせ型とエスパーキラーも要らないと思うが。

GJ。ただ旧カムラしらせ型のみ起死回生が確定ではないので、少し追記させてもらった。

積み関係の型はこんじょう型に、スカきし型をスカーフ型に統合し、グライオンで止まらない型を

その他の型にめざパ氷を入れました。

陽気ヘラでHP無振りグライオンが超低乱2発。素直に交代したほうがいいだろ。

なんでもかんでも統合すればいいってもんじゃないだろ、ましてや議論もなしにグライ狩り自体がまずネタなのはあえて言及しないが、めざ氷なんか狩り特化型以外では入る余地なんかないだろ

さすがにスカーフ型の選択肢にきしかいせいは無いだろ

スカきしが実用レベルかどうかは置いておくけど、スカきし型とスカーフ型とは使い方が大分違うし統合は無茶あり過ぎ

統合は無理があるのでスカきし復活させました。あとつばめがえしを選択肢から除去。

レベル50戦でメガホーンを使うためには1度 両方をレベル55まで育ててからタマゴにする必要があるので注意

進化すると覚えられなくなる技の注意書きはよくあるがこういうのもあった方がいいと思う。

今となってはオフでもオンでも大抵50フラットだからな・・・。

• ヘラクロス

- **こんじょう型**
- **鉢巻き撃ち逃げ型**
- **スカーフ型**
- **カムラむしのしらせ型 (旧こらきし、みがきし、カムラしらせ型)**
- **スカきし型**
- **タスキしらせ型**

• 個体値測定

- **覚える技**

 - **レベルアップ**

 -
 - **技マシン**
 - **タマゴ技**
 - **教え技**

- **遺伝**

 - **遺伝経路**

- **外部リンク**

こんじょう型

特性：こんじょう

性格：いじっぱりorようき

持ち物：かえんだまorどくどくだまorいのちのたま

努力値：攻撃252 HPor素早さ252

技：

《選択技1》 まもるorみがわり/インファイト/メガホーン

《選択技2》 つるぎのまい/つじぎり/からげんき/じしん/ストーンエッジ/きあいパンチ/ビルドアップ

守って高攻撃力+こんじょう+高威力技で攻撃する。

攻撃力は圧倒的だが、素早さはイマイチ。きあいのタスキにも弱い。

さいみんじゅつなど状態異常が効かないのが評価出来る。

ようきならいじっぱりorひかえめのウインディなどの補正なし95族、最速サーナイトを抜ける。

1.5倍(こんじょう)×2倍(つるぎのまい)で実質攻撃力3倍なのでおすすめ。

こんじょう型ではリングマ、カイリキーに次ぐ攻撃力の持ち主。

タイプ一致120攻撃が2つあり、スピードもそこそこなので突破力はヘラクロスが上記2体より上か？

羽休め読みきあいパンチが決まればグライオンも突破可能

グライオンはこんじょう+つるぎのまい+からげんきでようやく低乱数1
いっそ初手のまもるorみがわりの代わりに舞ってみるとかするしかないな

どうせ交代読みならからげんきorつじぎりのほうが良さげだがどうだろうか。

ちなみに、特化ヨノワール、ミカルゲ、ヤミラミ、ギラティナ以外のゴーストはつじぎりで1確。

メガホーンで半減される相手はインファイトとかぶるし、抜群な相手はつじぎりと被りまくりだし、

いっそのことメガホーンをつじぎりにしちゃったほうが良くない？ 命中率も不安だし、

メガホーンじゃなきゃダメって場面あるかな？

タイプ一致のメガホーンは強力無比。試しにヘラクロスを使ってみれば良さがわかるよ。ぶっちゃけ辻斬りの方がいらぬ場合が多い。

具体的に言えば耐久に振った草、エルレ・チャーレム、ヤドランやクレセ等の物理受けエスパーってとこかな？

タイプ一致威力120だからあるから捨てるのは流石に勿体無さ過ぎる

そもそもメガホーンとインファはうつ相手が違ುದろ。辻斬りはほぼヨノワピンポイントのような気がする。

他のゴーストはエッジやメガホーンでなんとかなることもある。

玄か？ あれなら石刃で押し切れるだろうね。ミカルゲはきついか。

計算したら防御特化のミカルゲも根性メガホーンで確2だった。

多分防御特化ヨノワール以外は全てエッジとメガホーンあれば事足りる。

85%を二回ってのが不安ならありなのかな？ エッジも80%だし。

こいつに追い打ちってどうかな。

ヘラの初手が守るや身代わりのイメージがあるから、先発こいつ見て交換しそうなら読んで撃つのも中々面白いと思うけど。

個人的にはスカーフのイメージの方が強いが、どの型でも無くはないだろう。

でも追い討ちを当てたい(追い討ちに弱い)ゲンフーとかは守る・身代わり読みではあまり逃げなさそう。

+ 根性型における真空波の需要

ヘラクロス = 素早さ全振りのイメージが強いのであえてHP振りにしてみたらなかなか強かった。

エル・サーが抜けなくなったけど、いじっぱガブの逆鱗を確定で耐えたりラティオスの流星群耐えてくれたりするからこれはこれで強い。

本当は素早さ調整した方が良いんだろうけど、まあ参考までに。

HPに振ったってドサイの地震にも出せないから素直にSにどうぞ。カバぐらいにしかどうせ出られないので。

ドダイトス、ラグラージやヌオーにも出ていけるでしょ。あとモジャンボやドクログ等もかな。

ただHPより素早さに回した方が良い、ってのは同意。

どうせ持ち物のせいでHPが割合で勝手に減っていくんだから、HPを増やしてもあまり意味が無い。

なげつけるはどうだ？ 受けに来たギャラドスとかヨノワールを弱体化できる

メタグロスも状況によっては普通に殴るより火傷にした方が有利になる場合も

鉢巻き撃ち逃げ型

特性：こんじょう

性格：いじっぱり

努力値：攻撃252 HP252or素早さ調整

持ち物：こだわりハチマキ

技：メガホーン/インファイト/つじぎり/じしん/ストーンエッジ/ねごと

打撃力はかなり高い。

同じ型が使えるカイリキーやハリテヤマよりはるかに素早く、技もメガホーンが加わってより強
力に。

ただし、耐久は他の格闘2匹に比べて確実に劣る。

パーティーの編成次第では6on6でも活躍できる。

ウインディよりもサーナイト・エルレイドを意識すべき

補助技豊富なこいつらは80族でも最速の場合が多い

防御特化でも誤魔化しすらならないそいつらを想定する意味がわからん

ウインディは威嚇である程度流しにくるからエルレイドやらよりは遥かに仮想すべき

威嚇持ちのウインディならよっぽど耐久个体値低いの採用してない限り

根性発動しててもインファイトを1発は耐えるんだし当然相性のいいヘラは意識してくると思う
から

あるていど諦めてもいいんじゃないかと思う

交代読み 先制攻撃の2発で落とせる可能性が出てくるから、抜くメリットは少なくはない。

この型作ってみたいんだけど誰か使ってみたって人いる？

いたら使ってみての感想教えてほしいんだけど・・・

こいつの打ち逃げ型って強いのか？HP振りで実際交代出して出来る？

使用した感想かなり使える。

崩し速度はだいぶ速いし、根性型と違って耐久下げることもないから交代で結構出していける。

耐久は平均くらいはあるから火力半端な受け連中は勿論半減利用すれば相手の火力高くてもそ
れなりに出していけるし、根性だから眠り以外の状態異常技読みでも結構出していける。

まあ耐久はあくまで平均レベルだから願い事サポとか壁サポとか後攻蜻蛉とかで出す機会を自
分から増やしていったほうが便利。

ダースの身代わりバトンからこいつを何回も繰り出されてボロボロにされたことがある。ヘ
ラを相手にできるやつを寝かしつけられたのもあるのだが

陽気があるのに素早さ振りが無いのはなんかしっくりこないんだが

素早さ振りが無いなら陽気は別にいらんと思う

修正しました

意地っ張りで素早さ調整したほうが明らかに良いですね

特性が根性の意味ってあるの？こいつに状態異常になる技うつか？

少しでも場に出せるチャンスを増やすようにじゃないか

鬼火や電磁波使うポケモンにも積極的に出していけるという利点があるからじゃないかな？

寝言があれば催眠術、孢子使いにも積極的に出していける。眠りでも根性は発動する。

ただし、寝言が発動できるのは場に出た直後の1回きり。寝言 他の技と出て、縛られるのは他の技の方だからだ。

スカーフ型

特性：こんじょう

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さ調整 残りHPor防御or特防

持ち物：こだわりスカーフ

技：インファイト/メガホーン/つじぎりorじしん/ストーンエッジ/ねごと

特性はおにび対策のこんじょう推奨。

鬼火or毒毒読みで登場させるととんでもない爆発力を生み出す。

倒し辛い雨パのキングドラあたりを突破するためにようき最速にするのも有りかもしれないが陽気最速スカーフヘラでも、控えめ最速スカーフマンダ・意地っ張り最速スカーフホークに負ける

普通にいじっぱり最速でいいと思う

最近はや地っ張りヘラ抜き調整が増えてきたから陽気も十分選択肢に入るんじゃないのかな

意地っ張り素早さ252振りて相手のスカーフヒーダランに負けた

80族スカーフに抜かれて巻けるのは結構痛いかも

相手のスカーフ持ちは別のポケモンで相手する、と決めていれば意地っ張りもありかとも思うが陽気を推奨しておく。

辻斬りも正直必要かと言われるとそこまで必要とは言い切れないことも

エッジなり地震なり撃ってたほうがいいことだってある

スカーフ噴火バクフーンにも負けます。

命中難だけどストーンエッジでクロバット・サンダーも1発

大事なときにはずれて泣きを見る。所詮スカーフは奇襲、2度目はないか・・・

クロバットに半減実無しでギリで耐えられた。たまにいるHP振りの奴には注意だな。

サンダーも相手が耐久を厳選してたりすれば無振りでも耐えられた。

奇襲だし残りは仲間の先制技なんかで補完したり工夫すればいいかな・・・

耐久面の個体値が両方Vなら、クロバット耐久無振り・ヘラクロスいじっぱりでも乱数だ

ね。ようきなら2確。相手の個体値低ければ多少余裕はあるけど。
そのクロバットよりHPと防御が5ずつ高いサンダーを1発で倒すのはより厳しい。

カムラむしのしらせ型（旧こらきし、みがきし、カムラしらせ型）

特性：むしのしらせ

性格：いじっぱりorようき

努力値：攻撃252 素早さ調整 残りHP(身代りだけでHP調整する場合、HP4n+1にして残り素早さ)

持ち物：カムラのみ

確定技1：こらえるorみがわり/きしかいせい

確定技2：みがわり/メガホーン

選択技：メガホーン/インファイト/きしかいせい/じしん/ストーンエッジ/つじぎり/しんくうは/つるぎのまい

こらえるorみがわりから威力300のきしかいせい、270のメガホーンによる破壊力を求める型
後述のスカきし型とは違い、引くことはできないが小回りがきくはず

スカきし型

特性：むしのしらせ

性格：ようき or いじっぱり

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：こだわりスカーフ

確定技：こらえるorみがわり/きしかいせい/メガホーン

選択技：じしんorストーンエッジorつじぎり

こらえる（みがわり） 交代 威力300のきしかいせい、威力270のメガホーン...っていう流れはなかなか強力。

いかく、先制技等相性悪ければ一旦引けるというメリットもある。

いじっぱりでも130ぬけるからいじっぱりの方が良くないか

他のスカーフ持ちが怖いから最速なんじゃね？こらきしが素で先制されたら終わりだし、補正無くても火力は十分。格闘半減できなきゃ交代では受けられない。

スカーフ身代わりって危険すぎないか？コイツ自身は黒まなされる可能性0だからいいのか

個人的には「こらえる」の方が使いやすい。優先度のおかげで、初手でスカーフだってばれないし。

ただ「みがわり」なら麻痺で機能停止ーなんてことがないから、個人の選択だな。

タスキしらせ型

特性：むしのしらせ

性格：ようきorせっかちorむじゃき

努力値：攻撃252 素早さ252

持ち物：きあいのタスキ

確定技：インファイト/きしかいせい/メガホーン

選択技：つじぎりorストーンエッジorじしんorシャドークローorカウンターorしんくうは

基本的にインファイト乱発。自分より速いやつが出たらタスキで耐えてむしのしらせメガホーンorきしかいせいorカウンターで反撃。

素早さが気になるのなら鉄火バトンからつなぐのもアリ

個体値測定

簡易判定 以下の数値でU/V

Lv.10 ヘラクロス

HP 39

攻撃 33(+で36/-で29)

防御 23(+で25/-で20)

特攻 16(+で17/-で14)

特防 27(+で29/-で24)

素早 25(+で27/-で22)

以下の数値でV

カッコ内はドーピング数

Lv.13 ヘラクロス

HP 48 (1)

攻撃 43(+47/-38) (5)

防御 30(+33/-27) (5)

特攻 20(+22/-18) (2)

特防 35(+38/-31) (4)

素早 32(+35/-28) (3)

ヘラクロスLv.8

HP : 35(9)

攻撃：30(3)/28(3)

防御：20(3)

特攻：--

特防：24(7)

素早：22(5)/24(5)

括弧内の回数ドーピングし、能力が上記の通りになった場合、個体値V

攻撃、素早さは左がいじっぱり、右がようきの場合

因みにLv.1ヘラクロスの素早さが7の場合は素早さ個体値がU以上なのでそれも判定に使える

覚える技

レベルアップ

GBA DS 技	威	命	タイプ	分類	PP
- 1 つじぎり	70	100	あく	物理	15
1 1 たいあたり	35	95	ノーマル	物理	35
1 1 にらみつける	-	100	ノーマル	変化	30
6 1 つのでつく	65	100	ノーマル	物理	25
11 1 こらえる	-	-	ノーマル	変化	10
17 7 みだれづき	15	85	ノーマル	物理	20
- 13 つばめがえし	60	-	ひこう	物理	20
23 19 かわらわり	75	100	かくとう	物理	15
30 25 カウンター	-	100	かくとう	物理	20
37 31 とっしん	90	85	ノーマル	物理	20
- 37 インファイト	120	100	かくとう	物理	5
45 43 きしかいせい	-	100	かくとう	物理	15
- 49 フェイント	50	100	ノーマル	物理	10
53 55 メガホーン	120	85	むし	物理	10

技マシン

マシン 技	威	命	タイプ	分類	PP
技01 きあいパンチ	150	100	かくとう	物理	20
技06 どくどく	-	85	どく	変化	10
技08 ビルドアップ	-	-	かくとう	変化	20
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17	まもる	-	-	ノーマル	変化	10
技18	あまごい	-	-	みず	変化	5
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52	きあいだま	120	70	かくとう	特殊	5
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65	シャドークロー	70	100	ゴースト	物理	15
技68	ギガインパクト	150	90	ノーマル	物理	5
技71	ストーンエッジ	100	80	いわ	物理	5
技75	つるぎのまい	-	-	ノーマル	変化	30
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01	いあいぎり	50	95	ノーマル	物理	30
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

かたくなる	-	-	ノーマル	変化	30
がまん	-	-	ノーマル	物理	10
じたばた	-	100	ノーマル	物理	15
みねうち	40	100	ノーマル	物理	40
× リベンジ	60	100	かくとう	物理	10
× おいうち	40	100	あく	物理	20
× すてみタックル	120	100	ノーマル	物理	15

教え技

FL Em XD Pt HS 技	威	命	タイプ	分類	PP
つるぎのまい	-	-	ノーマル	変化	30
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
いわなだれ	75	90	いわ	物理	10
みがわり	-	-	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
いばる	-	90	ノーマル	変化	15
ねごと	-	-	ノーマル	変化	10
れんぞくぎり	10	95	むし	物理	20
しんくうは	40	100	かくとう	特殊	30
はたきおとす	20	100	あく	物理	20
てだすけ	-	-	ノーマル	変化	20
てっぺき	-	-	はがね	変化	15
けたぐり	-	100	かくとう	物理	20
むしくい	60	100	むし	物理	20
ずつき	70	100	ノーマル	物理	15

遺伝

タマゴグループ **虫**

孵化歩数 6630歩 (特性「ほのおのからだ」「マグマのよろい」で3570歩)

性別 : = 1 : 1

遺伝経路

じたばた：[ヒンバス](#) (L30) [ハスボー](#) (卵) [パラス](#) (卵)

技マシンで「みねうち」を覚えないので注意！

外部リンク

- ポケットモンスターシングルバトル考察wiki - [ヘラクロス](#)
- ポケモンダブルバトル考察まとめ@wiki - [ヘラクロス](#)