

攻撃技 ノーマル

物理攻撃

技名	威力	命中	PP	範囲	効果
からみつく	10	100	35	単体	1割の確率で相手の素早さを1段階下げる
おうふう	15	85	10	単体	2-5回の連続攻撃(詳細)
みだれづき	15	85	20	単体	2-5回の連続攻撃(詳細)
たまなげ	15	85	20	単体	2-5回の連続攻撃(詳細) タマタマ系専用
しめつける	15	75	20	単体	2-5ターンの間、ターンの終わりに相手に最大HPの1/16のダメージを与える。その間、相手は逃げられない(詳細)
まきつく	15	85	20	単体	2-5ターンの間、ターンの終わりに相手に最大HPの1/16のダメージを与える。その間、相手は逃げられない(詳細)
れんぞくパンチ	18	85	15	単体	2-5回の連続攻撃(詳細) 特性「てつのこぶし」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる
みだれひっかき	18	80	15	単体	2-5回の連続攻撃(詳細)
とげキャノン	20	100	15	単体	2-5回の連続攻撃(詳細)
いかり	20	100	20	単体	自分をいかり状態にする。 この状態で相手からダメージを受けると攻撃が1段階あがる 技が命中した時に、しめつける・やどりぎのタネなどの状態から開放される。
こうそくスピン	20	100	40	単体	また、「まきびし」「どくびし」「ステルスロック」が自分の周囲にまかれていた場合はそれを除去する
たいあたり	35	95	35	単体	通常攻撃
ダブルアタック	35	90	10	単体	2回連続攻撃(詳細)
はたく	40	100	35	単体	通常攻撃
ひっかく	40	100	35	単体	通常攻撃
ネコにこばん	40	100	20	単体	戦闘後に(攻撃回数×自分のレベル×5)円のお金を拾う ニャース系専用
みねうち	40	100	40	単体	この攻撃のダメージで相手を瀕死状態にしてしまう時、相手のHPを1だけのこす 技マシン54
でんこうせっか	40	100	30	単体	先制攻撃(優先度+1)できる
ほしがる	40	100	40	単体	相手の持ち物を自分の持ち物にする。 自分が持ち物を持っていたり、相手が持ち物を持っていなかったりするとダメージのみ 「いのちのたま」を奪った場合はHP減少あり 「かいがらのすず」を奪った場合はHP回復あり 弱点半減の実・「ホズのみ」の発動は防げない 「ジャポのみ」「レンブのみ」は奪う事で発動を防げる 特性「ねんちゃく」のポケモンや、「みがわり」状態のポケモンに使った場合はダメージのみ
ねこだまし	40	100	10	単体	(優先度+1)10割の確率で相手をひるませる。最初のターン・この技を持ったポケモンが入れ替えで出てきた次のターンしか使えない
いあいぎり	50	95	30	単体	通常攻撃 秘伝マシン1 (フィールド)細い木を切る

フェイント	50	100	10	単体	(優先度+2)相手がまもる・みきりを使ってきた場合、その状態を無視して攻撃。 まもる・みきりを使ってこなかった場合失敗 覚えている全ての技のPPを使い切った時のみ使用可能。 ポケモンや覚えている技の数に関わらずこの技になる。 最大HPの1/4ダメージを受ける
わるあがき	50	必中	1	単体	「さきどり」されない タイプ相性・特性「ふしぎなまもり」「へんしょく」の影響を受けない 特性「すてみ」のポケモンが使う場合も威力は上がらない 特性「いしあたま」「マジックガード」のポケモンが使う場合も自分へのダメージは防げない
はさむ	55	100	30	単体	通常攻撃
きつげ	60	100	10	単体	相手がまひ状態なら、2倍の威力で攻撃するがまひ状態を治す
つのでつく	65	100	25	単体	通常攻撃
ふみつけ	65	100	20	単体	相手を3割の確率でひるませる 相手が「ちいさくなる」を使用している場合、威力が2倍になる
ずつき	70	100	15	単体	3割の確率で相手をひるませる
きりさく	70	100	20	単体	急所に当たりやすい(詳細)
ピヨピヨパンチ	70	100	10	単体	2割の確率で相手をこんらん状態にする 特性「てつのこぶし」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる
からげんき	70	100	20	単体	自分が、「まひ」「どく」「やけど」「もうどく」状態なら威力が2倍になる 技マシン42
ひみつのちから	70	100	20	単体	3割の確率で使った場所によって異なる追加効果がある(詳細) 技マシン43
ブレイククロー	75	95	10	単体	5割の確率で相手の防御を1段階下げる
メガトンパンチ	80	85	20	単体	通常攻撃 特性「てつのこぶし」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる
たたきつける	80	75	20	単体	通常攻撃
かいりき	80	100	15	単体	通常攻撃 秘伝マシン4 (フィールド) 特定の岩を押し動かせるようになる
ひっさつまえば	80	90	15	単体	1割の確率で相手をひるませる
しんそく	80	100	5	単体	先制攻撃(優先度+1)できる
のしかかり	85	100	15	単体	3割の確率であいてをまひ状態にする
あばれる	90	100	20	ランダム	2-3ターン攻撃し続け、その後自分がこんらん状態になる(詳細)
とっしん	90	85	20	単体	相手に与えたダメージの1/4を自分が受ける 特性「すてみ」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる 特性「いしあたま」「マジックガード」のポケモンが使う場合は自分へのダメージなし
ロッククライム	90	85	20	単体	2割の確率で相手をこんらん状態にする 秘伝マシン8 (フィールド) ゴツゴツした壁を昇降する
タマゴばくだん	100	75	10	単体	通常攻撃
ロケットずつき	100	100	15	単体	1ターン目にくびを引っ込め防御を1段階上げる。2ターン目に攻撃「パワフルハーブ」を持っている場合は消費し、そのターンだけ溜めなしで即座にダメージを与えられる。防御も1段階上がる。

メガトンキック	120	75	5	単体	通常攻撃
すてみタックル	120	100	15	単体	相手に与えたダメージの1/3を自分が受ける 特性「すてみ」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる 特性「いしあたま」「マジックガード」のポケモンが使う場合は自分へのダメージなし
とっておき	130	100	5	単体	覚えてる技が2つ以上のとき、この技以外の全ての技を1度以上使うと使える。 この技しか覚えていない場合は失敗する。 一度条件を満たせば後は連続で出せる。 使った次のターンは反動で動く事が出来ない 身代わりに攻撃した場合も反動あり 攻撃が外れた場合は反動なし
ギガインパクト	150	90	5	単体	命中してダメージ0だった場合も反動あり 「いちゃもん」状態でも反動の次のターンに使用できる 反動で動けないターンは相手の「ふいうち」が成功する
じばく	200	100	5	自分以外	技マシン68 使用後に自分が瀕死状態になる 相手の防御を半分として計算する ダブルバトルで対象が2体いる場合も、ダメージが3/4にならない 特性「しめりけ」のポケモンがいる場合は失敗する 自分しか場に出ているポケモンがいない場合は失敗する 特性「きけんよち」の対象になる 使用後に自分が瀕死状態になる 相手の防御を半分として計算する
だいはくはつ	250	100	5	自分以外	ダブルバトルで対象が2体いる場合も、ダメージが3/4にならない 特性「しめりけ」のポケモンがいる場合は失敗する 自分しか場に出ているポケモンがいない場合は失敗する 特性「きけんよち」の対象になる
がまん	不定	-	10	自分	技マシン64 (優先度+1)2ターンの間相手の攻撃に耐え、その間に受けたダメージの2倍ダメージを相手に与える
ハサミギ口チン	不定	30	5	単体	一撃必殺技。自分よりレベルの高い相手には効かない <u>ダメージ固定</u>
つのドリル	不定	30	5	単体	一撃必殺技。自分よりレベルの高い相手には効かない <u>ダメージ固定</u>
いかりのまえば	不定	90	10	単体	相手に現在HPの半分(切り捨て)のダメージを与える <u>ダメージ固定</u>
じたばた	不定	100	15	単体	自分のHPが減っていれば減っているほど威力が大きくなる(詳細)
プレゼント	不定	90	15	単体	4割の確率で威力40の攻撃 3割の確率で威力80の攻撃 2割の確率で相手のHPを最大HPの1/4回復 1割の確率で威力120の攻撃
おんがえし	不定	100	20	単体	なついでいればなついでいるほど威力があがる(威力 = なつき度 × 2/5)。最高威力102。 技マシン27
やつあたり	不定	100	20	単体	なついでいなければなついでいないほど威力があがる(威力 = (255 - なつき度) × 2/5)。最高威力102。 技マシン21
がむしゃら	不定	100	5	単体	相手のHP - 自分のHPのダメージをあたえる <u>ダメージ固定</u>

しぜんのめぐみ 不定 100 15 単体 持たせた木の実によって、タイプと威力が変わる(詳細)
木の実は1回で無くなり、「リサイクル」を使っても復活しない
「さしおさえ」「はたきおとす」状態・特性「ぶきよう」のポケモンが使った場合は失敗する
「ひらいしん」「よびみず」の影響を受けない
技マシン83

にぎりつぶす 不定 100 5 単体 相手の残りHPが多ければ多いほど威力があがる(詳細)
威力 = (120 × 現在HP ÷ 最大HP) + 1
レジギガス専用

特殊攻撃

技名	威力	命中	PP	範囲	効果
いびき	40	100	15	単体	ねむり状態でないと使えない。3割の確率で相手をひるませる 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない 2-5ターンの間さわぐ状態になり、その間は命令ができない。 さわぐ状態のポケモンが場にいるとき、 ・ねむり状態のポケモンは技を使う直前にねむり状態が治る ・ターン終了時に場に出ているポケモン全員のねむり状態を回復する
さわぐ	50	100	10	ランダム	・相手をねむり状態にする技と「ねむる」が失敗する ・「あさのひざし」「こうごうせい」「つきのひかり」の回復量が最大HPの1/4になる 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない 天候に応じてタイプが変わり、ノーマル以外では威力2倍 通常：ノーマル 晴れ：炎 雨：水 あられ：氷 砂嵐：岩
ウェザーボール	50	100	10	単体	晴れ：炎 雨：水 あられ：氷 砂嵐：岩
スピードスター	60	必中	20	相手2体	必ず攻撃が命中する
トライアタック	80	100	10	単体	2割の確率で、相手をまひ・やけど・こおりのいずれかの状態にする 1ターン目に力をため、2ターン目に攻撃 「パワフルハーブ」を持っている場合は消費し、そのターンだけ溜めなしで即座にダメージを与えられる。 急所に当たりやすい(詳細)
かまいたち	80	100	10	相手2体	通常攻撃 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない
ハイパーボイス	90	100	10	相手2体	使用者に持たせたプレートでタイプが変わる アルセウス専用
さばきのつぶて	100	100	10	単体	使った次のターンは反動で動く事が出来ない 身代わりに攻撃した場合も反動あり 攻撃が外れた場合は反動なし 命中してダメージ0だった場合も反動あり 「いちゃもん」状態でも反動の次のターンに使用できる 反動で動けないターンは相手の「ふいうち」が成功する
はかいこうせん	150	90	5	単体	技マシン15
ソニックブーム	不定	90	20	単体	相手に20の固定ダメージを与える ダメージ固定
めざめるパワー	不定	100	15	単体	使ったポケモンの個体値によって、威力とタイプが変わる(詳細) (外部リンク) 「ひらいしん」「よびみず」の影響を受けない 技マシン10

はきだす	不定	100	10	単体	<p>たくわえた数が多いほど威力があがる 威力 = (「たくわえるの回数 × 100) 「たくわえる」の回数がリセットされ、「たくわえる」で上昇していた防御ランク・特防ランクも元に戻る ダメージ計算では乱数(×0.85 ~ ×1)補正がかからない 急所に当たらない</p>
きりふだ	不定	必中	5	単体	<p>きりふだの残りPPが少ないほど威力があがる(詳細)</p>
しぼりとる	不定	100	5	単体	<p>相手の残りHPが多ければ多いほど威力があがる(詳細) 威力 = (120 × 現在HP ÷ 最大HP) + 1</p>