

## か行

技名	威力	命中	PP	タイプ	種類	範囲	効果
ガードスワップ	-	必中	10	エスパー	変化	単体	お互いにかかっている防御と特防の能力変化を入れ替える 防御と特防が入れ替わるわけではない。自分の能力変化と相手の能力変化を交換するという意味。
かいふくしれい	-	-	10	むし	変化	自分	HPを最大HPの半分だけ回復する <b>ビークイン専用</b> 相手は技による回復ができなくなるかいふくふうじ状態にする
かいふくふうじ	-	100	15	エスパー	変化	相手2体	「ねむる」「のみこむ」などの技を出せなくなる 「やどりぎのタネ」「ねをはる」などは使う事ができるが、回復はできない。
かいりき	80	100	15	ノーマル	物理	単体	通常攻撃 <b>秘伝マシン4 (フィールド)</b> 特定の岩を押して動かせるようになる
カウンター	不定	100	20	かくとう	物理	不定	後攻(優先度-5)で相手から受けた物理攻撃のダメージを2倍にして返す <b>ダメージ固定</b>
かえんぐるま	60	100	25	ほのお	物理	単体	1割の確率で相手をやけど状態にする 氷状態でも攻撃でき、自分と相手のこおり状態を治す
かえんほうしゃ	95	100	15	ほのお	特殊	単体	1割の確率で相手をやけど状態にする 相手のこおり状態を治す <b>技マシン35</b>
かぎわけ	-	必中	40	ノーマル	変化	単体	相手をみやぶる状態にする。 ノーマル・格闘タイプの技がゴーストタイプに当たるようになり、相手の回避率ランク上昇を無効化する。 相手の回避率ランク低下は無効化しない
かくばる	-	-	30	ノーマル	変化	自分	自分の攻撃を1段階上げる <b>ポリゴン系専用</b>
かげうち	40	100	30	ゴースト	物理	単体	先制攻撃(優先度+1)できる
かげぶんしん	-	-	15	ノーマル	変化	自分	自分の回避を1段階上げる <b>技マシン32</b>
かぜおこし	40	100	35	ひこう	特殊	単体	空中の相手にも2倍の威力で命中する
かたくなる	-	-	30	ノーマル	変化	自分	自分の防御を1段階上げる
かなしばり	-	80	20	ノーマル	変化	単体	相手が直前に出した技を2-5ターンの間使えなくする 「みがわり」状態のポケモンにも有効 技を使う前に「かなしばり」状態になると、技が失敗する 1ターン目に力をため、2ターン目に攻撃
かまいたち	80	100	10	ノーマル	特殊	相手2体	「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)
がまん	不定	-	10	ノーマル	物理	自分	(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
かみくだく	80	100	15	あく	物理	単体	2割の確率で相手の防御を1段階下げる
かみつく	60	100	25	あく	物理	単体	3割の確率で相手をひるませる

かみなり	120	70	10	でんき	特殊	単体	3割の確率で相手をまひ状態にする。 あまごい状態なら必中になり、にほんばれ状態なら命中が50になる 空中の相手にも命中する <b>技マシン25</b>
かみなりのキバ	65	95	15	でんき	物理	単体	1割の確率で相手をひるませ、1割の確率で相手をまひ状態にする 二つの効果が同時に出ることもある
かみなりパンチ	75	100	15	でんき	物理	単体	1割の確率であいてをまひ状態にする 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
がむしゃら	不定	100	5	ノーマル	物理	単体	相手のHP - 自分のHPのダメージをあたえる <b>ダメージ固定</b>
からげんき	70	100	20	ノーマル	物理	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 <b>技マシン42</b>
からてチョップ	50	100	25	かくとう	物理	単体	急所に当たりやすい(詳細)
からではさむ	35	75	10	みず	物理	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)
からにこもる	-	-	40	みず	変化	自分	自分の防御を1段階上げる
からみつく	10	100	35	ノーマル	物理	単体	1割の確率で相手の素早さを1段階下げる
かわらわり	75	100	15	かくとう	物理	単体	相手のリフレクター・ひかりのかべを解除してからダメージを与える <b>技マシン31</b>
がんせきふうじ	50	80	10	いわ	物理	単体	10割の確率で相手の素早さを1段階下げる <b>技マシン39</b>
がんせきほう	150	90	5	いわ	物理	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 <b>ドサイドン専用</b>
きあいだま	120	70	5	かくとう	特殊	単体	1割の確率で相手の特防を1段階下げる <b>技マシン52</b>
きあいだめ	-	-	30	ノーマル	変化	自分	<b>はりきっている状態</b> になり、自分の攻撃が相手の急所にあたりやすくなる かならず後攻(優先度-3)になり、使う前に技によるダメージを受けていると技が失敗する ダメージを受けたのがみがり人形だった場合は失敗しない
きあいパンチ	150	100	20	かくとう	物理	単体	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 <b>技マシン01</b>
ギガインバクト	150	90	5	ノーマル	物理	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 <b>技マシン68</b>

ギガドレイン	60	100	10	くさ	特殊	単体	与えたダメージの半分だけHPを回復する 「おおきなねっこ」を持っていると回復量が少し増える <b>技マシン19</b>
きしかいせい	不定	100	15	かくとう	物理	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)
きつけ	60	100	10	ノーマル	物理	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
キノコのほうし	-	100	15	くさ	変化	単体	相手をねむり状態にする
きゅうけつ	20	100	15	むし	物理	単体	与えたダメージの半分だけHPを回復する 「おおきなねっこ」を持っていると回復量が少し増える
きりさく	70	100	20	ノーマル	物理	単体	急所に当たりやすい(詳細)
きりばらい	-	必中	15	ひこう	変化	単体	相手の回避率を1段階下げる 相手の場の「リフレクター」「ひかりのかべ」「しんぴのまもり」「しろいきり」「ステルスロック」「まきびし」「どくびし」を解除する 「きりがふかい」天気を解除する <b>秘伝マシン5</b> (フィールド)霧を払う
きりふだ	不定	必中	5	ノーマル	特殊	単体	きりふだの残りPPが少ないほど威力があがる(詳細)
ぎんいろのかぜ	60	100	5	むし	特殊	単体	1割の確率で攻撃・防御・特攻・特防・素早さを1段階上げる <b>技マシン62</b>
きんぞくおん	-	85	40	はがね	変化	単体	相手の特防を2段階下げる 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない
くさぶえ	-	55	15	くさ	変化	単体	相手をねむり状態にする 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない
くさむすび	不定	100	20	くさ	特殊	単体	相手の体重が重いほど威力が上がる(詳細) <b>技マシン86</b>
くすぐる	-	100	20	ノーマル	変化	単体	相手の攻撃と防御を1段階ずつ下げる
クモのす	-	必中	10	むし	変化	単体	<u>交代不可状態</u> になり、相手のポケモンを入れ替えられなくする 「みがわり」状態のポケモンには無効 <b>イトマル系専用</b>
クラブハンマー	90	85	10	みず	物理	単体	急所に当たりやすい(詳細)
くろいきり	-	-	30	こおり	変化	全体	お互いのステータス変化が全て元に戻る
くろいまなざし	-	必中	5	ノーマル	変化	単体	<u>交代不可状態</u> になり、相手のポケモンを入れ替えられなくする 「みがわり」状態のポケモンには無効
クロスチョップ	100	80	5	かくとう	物理	単体	急所に当たりやすい(詳細)
クロスポイズン	70	100	20	どく	物理	単体	1割の確率で相手をどく状態にする 急所に当たりやすい(詳細)
げきりん	120	100	15	ドラゴン	物理	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)
けたぐり	不定	100	20	かくとう	物理	単体	相手の体重が重いほど威力が上がる(詳細)
げんしのちから	60	100	5	いわ	特殊	単体	1割の確率で攻撃・防御・特攻・特防・素早さを1段階上げる

こうげき しれい	90	100	15	むし	物理	単体	急所に当たりやすい(詳細) <b>ピークイン専用</b> 自分のHPを回復する。回復する量は天候でかわる 「ひざしがつよい」...最大HPの2/3 「あめがふりつついている」「すなあらしがふきあれる」 「あられがふりつついている」「きりがふかい」...最大HPの1/4 「じゅうりょく」「トリックルーム」「さわぐ」...最大HPの1/4 その他...最大HPの1/2 「ひざしがつよい」とそれ以外の状態が重なった場合は、最大HPの2/3回復する
こうごう せい	-	-	5	くさ	変化	自分	自分の素早さを2段階上げる
こうそく いどう	-	-	30	エス パー	変化	自分	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。 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
こうそく スピン	20	100	40	ノー マル	物理	単体	1割の確率で相手をひるませ、1割の確率で相手をこおり状態にする 二つの効果が同時に出ることもある
こおりの キバ	65	95	15	こおり	物理	単体	先制攻撃(優先度+1)できる
こおりの つぶて	40	100	30	こおり	物理	単体	10割の確率で相手の素早さを1段階下げる
こごえる かぜ	55	95	15	こおり	特殊	相手 2体	相手をこころのめ状態にし、次のターンに自分が使う技が必ず当たるようにする
こころの め	-	必 中	5	ノー マル	変化	単体	自分の防御と特防を1段階ずつ上げる
コスモパ ワー	-	-	20	エス パー	変化	自分	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。 急所に当たりやすく(詳細)、3割の確率で相手をひるませる
ゴッド バード	140	90	5	ひこ う	物理	単体	1割の確率で相手をこおり状態にする (優先度+3)相手の技の対象を全て自分になるようにする 2体同時攻撃や全体攻撃のときは無意味 相手が使った技なら、味方に向けて使った技も自分に向けられる
こなゆき	40	100	25	こおり	特殊	相手 2体	この技を使ったポケモンが片方の場に2体以上いる場合、素早さの高い方のポケモンに当たる 味方の技の対象は変わらない
このゆび とまれ	-	-	20	ノー マル	変化	自分	2割の確率で自分の攻撃を1段階上げる 特性「てつのごぶし」のポケモンが使う場合は威力が1.2倍になる
コメット パンチ	100	85	10	はが ね	物理	単体	(優先度+3)使ったターンに相手から瀕死になる攻撃を受けても、必ずHPが1残る 連続で出すと失敗しやすい <b>技マシン58</b> 5ターンの間攻撃し、その間は命令できない。5ターン目の攻撃が終了するか、その前に攻撃が外れると、自由に動けるようになる。
こらえる	-	-	10	ノー マル	変化	自分	毎ターン威力があがる。具体的には30 60 120 240 480 丸くなるを先に使っている場合、威力がさらに2倍になる。
ころがる	30	90	20	いわ	物理	単体	

こわいか お	-	90	10	ノー マル タイ プ	変 化 種 類	単体	相手の素早さを2段階下げる
技名	威 力	命 中	PP			範囲	効果