

な行

技名	威力	命中	PP	タイプ	種類	範囲	効果
ナイトヘッド	不定	100	15	ゴースト	特殊	単体	自分のレベルと同じ数値のダメージを相手に与える ダメージ固定
なきごえ	-	100	40	ノーマル	変化	相手2体	相手の攻撃を1段階下げる 特性「ぼうおん」のポケモンには効果がない 持っている道具によって威力と追加効果が変わる(詳細) 投げつけた後は道具が無くなるが、「リサイクル」を使えば復活する
なげつける	不定	100	10	あく	物理	単体	特性「ぶきよう」のポケモンが使っても失敗しない 「はたきおとす」状態のポケモンが使うと失敗する 技マシン56
なまける	-	-	10	ノーマル	変化	自分	HPを最大HPの半分だけ回復する
なみのり	95	100	15	みず	特殊	自分以外	通常攻撃 ダイビング中のポケモンには2倍のダメージ 秘伝技 秘伝マシン3 (フィールド)水上移動できるようになる
なやみのタネ	-	100	10	くさ	変化	単体	相手の特性を「ふみん」にする 特性「なまけ」のポケモンには無効 「ねむり」状態の相手に使用すると「ねむり」状態から回復する
なりきり	-	-	10	エスパー	変化	単体	相手になりきって、相手の特性をコピーする 登場時に発動する特性はコピーした瞬間に発動するが、一度そのポケモンが場に出て発動させた特性だった場合は発動しない
ニードルアーム	60	100	15	くさ	物理	単体	3割の確率で相手をひるませる サボネア系専用
にぎりつぶす	不定	100	5	ノーマル	物理	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
にどげり	30	100	30	かくと	物理	単体	2回連続攻撃(詳細)
にほんばれ	-	-	5	ほのお	変化	全体	天候を「ひざしがつよい」状態にする 詳細 技マシン11
にらみつける	-	100	30	ノーマル	変化	相手2体	相手の防御を1段階下げる
ねがいごと	-	-	10	ノーマル	変化	自分	次のターンにHPが半分回復する。ねがいごとをした次のターンに交代すると交代で出てきたポケモンのHPが回復する。 ただし、そのポケモンがそのターン中に倒されてしまった場合、ねがいごとの効果はなくなり次に出てきたポケモンのHPが回復することはない
ねこだまし	40	100	10	ノーマル	物理	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
ねごと	-	-	10	ノーマル	変化	不定	自分が眠り状態なら使える。自分の持つ技のどれかをランダムで繰り出す(詳細) 技マシン82
ネコにこばん	40	100	20	ノーマル	物理	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

ねこのて	-	-	20	ノーマル	変化	不定	手持ちのポケモンのどれかの技を繰り返す
ねっぼう	100	90	10	ほのお	特殊	相手2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
ねむりごな	-	75	15	くさ	変化	単体	相手をねむり状態にする HPと状態異常を回復し、ねむり状態になる この技による「ねむり」状態は通常と異なり、必ず3ターンで終わる(2ターンは通常の技を出せない) さわぐ状態のポケモンがいる場合は失敗する(特性「ぼうおん」のポケモンは失敗しない) ねむり状態のポケモンが使用した場合、失敗する 特性「ふみん」「やるき」のポケモンが使用した場合、失敗する 「かいふくふうじ」状態では技を出せない
ねむる	-	-	10	エスパー	変化	自分	技マシン44 ねをはる状態になる。 毎ターン自分のHPが最大値の1/16回復する。入れ替えが出来なくなる。ほえるやふきとばしを受けても交代しなくなる
ねをはる	-	-	20	くさ	変化	自分	
ねんりき	50	100	25	エスパー	特殊	単体	1割の確率で相手をこんらん状態にする
のしかかり	85	100	15	ノーマル	物理	単体	3割の確率であいてをまひ状態にする
のみこむ	-	-	10	ノーマル	変化	自分	たくわえた数が多いほどHPを多く回復する。 HPの回復量は、たくわえた数×最大HPの1/4(ただし3回蓄えていた場合は全回復) 自分がゴーストタイプなら自分のHPを最大値の半分削り、相手をのろい状態にする 相手がみきりや守るをつかっていた場合でも効果があるが、「みがわり」「のろい」状態のポケモンに対しては失敗する
のろい	-	-	10	???	変化	単体	それ以外のタイプなら素早さを1段階下げ、攻撃と防御を1段階上げる。
技名	威力	命中	PP	タイプ	種類	範囲	効果