

<b>グライオン</b>		じめん	ひこう	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
かいりきバサミ	すながくれ	ポイズンヒール		75	95	125	45	75	95
主な持ち物	どくどくだま								
主な技	みがわり、まもる、ハサミギロチン、じしん、つばめがえし、どくどく、ほのおのキバ、こおりのキバ								

**特徴** {ポイズンヒール} は状態異常対策も耐久補助も出来る強力な特性。ドリュウズに強いポケモンなので、セットで出てくるカバルドンの「あくび」にも強くなれる {ポイズンヒール} は相性がいい特性であり、その他の特性や持ち物は（使えないわけではないが）今回紹介しない。「みがわり」「まもる」を延々と続けることが出来る。ただ、砂嵐ターン減少の影響が大きく、「みがわり」「まもる」の繰り返しで水ロトムやポーランドやサザンドラを倒せなくなったのは非常に残念。キノガッサ対策にも使えそうだが、「タネマシンガン」で「みがわり」を壊されるので、「つばめがえし」がないと相手をするのは怪しい。対物理ドラゴン用の「こおりのキバ」、キノガッサ用の「つばめがえし」、ドリュウズ用の「じしん」、「みがわり」「まもる」、相手への打点確保の「どくどく」や「ハサミギロチン」、と欲しいので技スペースが足りないポケモン。「みがわり」「まもる」のときは  $HP=8n+1,2,3$  にすることは忘れないように。採用する場合は、カバルドン・ドリュウズ・キノガッサなどの特定のポケモン対策を重視して採用しつつ、物理耐久の高さを活かして幅広く戦ってもらう形が基本になるだろう。「みがわり」「まもる」だけで勝つのを狙う場合は、構築全体に「どくどく」や「どくびし」を仕込んでいないと厳しい上に、仕込んでいても「ちょうはつ」や「ねむる」で瓦解するために、実戦で使うのはやや怖さが残る。相性的には短くなったとはいえ砂嵐が起こせるカバルドンやバンギラスとは悪くないものがあるが、ギャラドスなどに怖さが残ってしまう。水ポケモンに強い駒としてフシギバナは有難いのだが、グライオンで倒したい相手のいくつかをフシギバナも倒してくれるので、グライオンの意義が薄れてしまうのが困りもの。他に草ポケモンではナットレイと相性がよく、グライオン+ナットレイ+ロトム(炎、水)のような選出をすると、幅広く相手を受けることも出来る。いずれにせよ、弱点を突いてくるポケモンの中でギャラドスやバルシェンがかなり苦手なので、これらをきちんと対策した構築で使っていきたい。

**対策** 対策でまず覚えておきたいのは、後攻で「みがわり」を壊して、「まもる」のターンに先攻でグライオンを倒せるポケモンに交換すれば「みがわり」「まもる」連打が崩せること。戦いが進んでこちらが『こだわりメガネ』、『こだわりスカーフ』しか持っていないポケモンだけ残ってしまうと「みがわり」「まもる」グライオン相手に絶望するかもしれないが、実際は絶望する状況になっていないケースかもしれない。「交換」という一切 PP を消費しない手段もあるので、PP 切れを交換で凌ぐ選択肢も有効である。「ハサミギロチン」で悠長を潰すポケモンでもあるので、あまり悠長にしていると「ハサミギロチン」を打たれてしまうが、ある程度不利な状況からでも読み合いに持ち込むことが出来る相手だと覚えておくといよい。「ちょうはつ」は対策で使えるが、「トリック」は「まもる」で様子見されるから対策できないのでダメ。特にエアームドは「ハサミギロチン」を受けないので「ちょうはつ」で崩せる。ラッキーで「スキルスワップ」を入れて『どくどくだま』での自滅を狙うのも面白いだろう。連続技で「みがわり」ごと倒すのも有効。『どくどくだま』の発動ターンの関係から初手が出やすい（交代際「キノコのほうし」では眠ってしまう）ので、初手でサザンドラなどの受けづらいポケモンを出して積極的に殴るのも有効である。

<b>最速型</b>	ポイズンヒール	HP	攻撃	防御	特攻↓	特防	早さ↑	性格
どくどくだま		179	116	148	xx	96	161	ようき
どくどく	ハサミギロチン	みがわり			まもる			
最速で「みがわり」「まもる」を使う。攻撃手段は見ての通りで、火力の低いポケモン相手に「どくどく」を入れることが出来たら、「みがわり」「まもる」で起点にすることで、相手を崩す見込みが出来る。出来れば他のポケモンにも「どくどく」を持たせたい。ガルーラに自然に対策されてしまう所が一番の悩みどころである。								
<b>3ウェポン型</b>	ポイズンヒール	HP	攻撃	防御↑	特攻↓	特防	早さ	HP
どくどくだま		179	115	177	xx	95	135	わんぱく
こおりのキバ	じしん	まもる			選択技			
キノガッサ抜きの素早さで残り防御。この程度は固くないとドリュウズの相手は怪しい。選択技は相手に起点にされることを防ぐ「ハサミギロチン」やファイアロー意識の「ストーンエッジ」、普通に使う「みがわり」、ナットレイ・ハッサム対策の「ほのおのキバ」など。どこかしら穴が出来る不安定なポケモンなので、割り切って「ハサミギロチン」にしてもよいだろう。								