

【構築解説】

ある日ダブルレートに潜っていると、初手バシャーモ+ポリゴンZの組み合わせに当たった。私はその時ガルーラ+ボルトロスを出していて、1ターン目に両「まもる」でしのがれた後、2ターン目にガルーラをクレセリアに交代した。すると相手のバシャーモが「りんしょう」を使い、ポリゴンZの『いのちのたま』『りんしょう』が続き、私のクレセリアちゃんが見るも無残な姿（赤ゲージ）にされたではないか！！「おいおいこんなのされたら無理じゃん……」と思わずつぶやきながらも対戦を続行したが結局クレセリアを早々に失った遅れが取り返せず負けてしまった。ちなみにボルトロスはポリゴンZに「でんじは」を撒いたが、「りんしょう」の前では関係なかった。敵ながらあっぱれである。実は別のパーティを使って潜っていた時もバシャーモ+ポリゴンZ（おそらく同じ人）に当たったのだが、その時も「りんしょう」にぼこぼこにされたのだ。

時は経ちゲー研の部内ポケモン大会が数日後に差し迫ったころ、当時使っていたパーティをあまり使いたくなかったので、せっかくだから新しく1個パーティを作って大会に臨もうと思い立って考え始めたのだが、もう1個考えていたサーナイト軸で組んだパーティ（詳しくはAlfくんの構築記事を読んでみよう！）は「おだやか」ボルトロスを貸していたため作れず、代替案を作ることになった。そこで思い出したのが「りんしょう」パーティ（以下輪唱Pと表記）の2戦の敗北だった。私は思った。これだけぼこぼこにされたし実はポリゴンZの「りんしょう」は強いのではないかと。とりあえず実際に当たったバシャーモ+ポリゴンZから組み始めて、スキン特性持ちの高火力を入れようと考えた。ガルーラやファイアローを考えると「いかく」が欲しいからボーマンダ、あとは一貫しやすい定番の「フェアリースキン」ニンフィアを追加し、バシャーモ+ポリゴンZ+ボーマンダ+ニンフィアを基本の4体とした。数日間考察を続け、前日まで厳選&育成を続けてようやく完成したのが部内大会前日の夜中である。結局1回もまわさないまま本番を迎えた。

【「りんしょう」とは】

この構築のキモになっている「りんしょう」。見慣れない技であるため仕様を知らない人もいるであろう。ここで私が「りんしょう」の仕様を簡単に説明しておく。

「りんしょう」は威力60のノーマル技であり、そのターンで2番目以降に撃つポケモンは倍威力で撃てる、という性質を持つ。特に重要なのは、行動順が変化することである。次の対面を想像していただきたい。

ポリゴンZ (S140) +メガボーマンダ (S189) 対 ボルトロス (S179) +ランドロス (S157)

簡略化のため最速の敵を想定する。また、「いかく」でランドロスが『こだわりスカーフ』ではないことが割れているとする。この場合、通常なら攻撃順は

メガボーマンダ、ボルトロス、ランドロス、ポリゴンZ

となる。ここにきいてくるのが「りんしょう」で、メガボーマンダとポリゴンZが「りんしょう」を撃つと

メガボーマンダ、ポリゴンZ、ボルトロス、ランドロス

のように行動順が変化する。初めに撃つ「りんしょう」（例ではメガボーマンダのもの）は威力が60になり、2番目以降に続く「りんしょう」（例ではポリゴンZのもの）は威力が倍の120になる。要はメガボーマンダの素早さからポリゴンZが攻撃できるのである。この素早さ順と威力の変化を利用して戦う。「りんしょう」始動役が自分の素早さに味方を”釣り上げる”イメージだ。また、ここからは最初に「りんしょう」を撃つポケモンを始動役、後から便乗して倍威力で撃つポケモンを主砲役と呼ぶ。