

<b>ナットレイ</b>	くさ	はがね	HP	攻撃	防御	特攻	特防	早さ
てつのトゲ	なし	なし	74	94	131	54	116	20
主な持ち物	カゴのみ、こだわりハチマキ、たべのこし、オボンのみ、オッカのみ、ゴツゴツメット							
主な技	パワーウィップ、ジャイロボール、のろい、ねむる、タネマシンガン、でんじは、やどりぎのタネ、まもる ステルスロック、だいばくはつ							

**特徴** 素早さ種族値が低いものの耐久種族値は非常に高く、タイプも独特な尖ったポケモン。技範囲が狭いのでハッサムやウルガモスやファイアローやリザードンやクチートへ打点が取りづらく、起点にされやすいのが弱点。鋼タイプではあるものの、特殊ドラゴン相手は炎技が怖いので「りゅうせいぐん」に後出ししたり、キングドラ対策に使ったりといった用途に終始しがち。その代わりに、物理ドラゴンについては「げきりん」を「てつのトゲ」で受けられるのが偉いところ。目立つ長所は雨バに強いことだろう。炎が半減になるので雨バにはナットレイ自身も採用しやすい。メガギャラドスというかなり相手が難しいポケモンに強い所も偉いところで、ギャラドス対策として採用されることも多いだろう。打点がない相手にはほとんど打点がないポケモンなので、起点にされるポケモン(バシャーモ、ギルガルド、クチート、ウルガモス、ハッサム、ブリガロン、などなど)についてはきちんと対策を練って使いたい。草ポケモンや水ポケモンの対策には未だ優秀なので、出す相手を絞って使っていくといいだろう。有利な相手にはほとんど有利だが不利な相手にはほとんど不利なポケモンなので、有利な相手に出したときの一瞬できちんと仕事出来る型にしたい。型の選択は、『こだわりハチマキ』、「でんじは」「やどりぎのタネ」などの補助技中心の型、「のろい」型などが主な選択肢。「のろい」型は居座り前提なので不利な相手にとことん不利なナットレイでは居座れない構築も多く、“ニョロトノ+キングドラ”“カバルドン+ドリュウズ”などの一部の構築へ出す駒として割り切り、居座れない相手には無理に出さない方が使いやすいだろう。『こだわりハチマキ』型は有利な相手に出して、その後一回の攻撃のダメージを底上げして有利な状況を作ろうとする型で、「でんじは」「やどりぎのタネ」は相手の交換に対して補助技でじわじわアドバンテージを取っていく型。戦い方が全然違うが、『こだわりハチマキ』は交換合戦に強い構築に向いている。「でんじは」型は単体で取れるダメージは少ないために、きちんと周りでダメージを取れる構築で入れたい。出来れば、「でんじは」を入れると後続が戦いやすくなるようにシナジーも考えて採用したいところ。-

**対策** 起点にしやすいポケモンなので、起点にしていく立ち回りができればそれがよい。ナットレイは極端にダメージが取れないポケモンが一部にいるので、それらを採用していればどうにかなることが多い。問題はナットレイに極端に有利なポケモンがいなかった場合と、ナットレイに有利なポケモンが交換際に「でんじは」などを受けて、他のポケモンの対策に使えなくなることである。メガリザードン X が「でんじは」を受けて、「りゅうのまい」をする意義が薄れたりする展開になると、本来の想定から外れた戦い方になるかもしれない。対策側の視点だと「でんじは」が厄介なので炎ロトムなどで対策したくもなるが、ナットレイ対策のポケモンをナットレイ以外を倒すことを期待しない役として採用して、ナットレイを倒すことだけ任せれば、「でんじは」を受けても何とかすることは多い。要は、ナットレイから攻撃を受けづらいポケモンと言えど、多少の被害は覚悟する必要があるということである。ただ「でんじは」を持ってないナットレイも多いはずなので、普通に対処していたら案外何とかすることが多いだろう。「ねむる」持ち以外は火傷が痛いので、水ポケモンは「おにび」「ねつとう」などをナットレイが来そうなタイミングで撃っていると、その後が楽になることが多い。極端な対策では「ぼうだん」ブリガロンがある。

<b>鈍い型</b>	てつのトゲ	HP	攻撃↑	防御	特攻	特防	早さ↓	性格
カゴのみ		181	150	151	xx	146	22	ゆうかん
ジャイロボール	パワーウィップ	のろい			ねむる			
『こだわりメガネ』キングドラの雨「ハイドロポンプ」二発耐えで残り攻撃。居座れる構築は多くないので、無理して選出せずに、活躍できなさそうな構築では割り切って出さない方がいいだろう。「パワーウィップ」は「タネマシンガン」でもいいが、ギャラドスへの速効性を考えて「パワーウィップ」にしてある。								
<b>ハチマキ型</b>	てつのトゲ	HP	攻撃↑	防御	特攻	特防	早さ↓	性格
こだわりハチマキ		181	150	151	xx	146	22	ゆうかん
パワーウィップ	ジャイロボール	アイアンヘッド			じならし			
上と同じ調整ライン。水ロトムを「パワーウィップ」で処理したら、カイリューが出てきてナットレイが起点にされるという展開も十分あり得るので、使い方は案外難しい。								