Digimon World: Horizon

v0.0.10 · de

Ein wenig Hilfe. Ein neuer Horizon.

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

Inhalt

Artikel

Digimon

Techniken

File City und Bewohner

SPOILER — Anhang

Artikel

Erste Schritte mit Horizon

DuckStation am Computer

DuckStation unter Android

ePSXe einrichten

RetroArch einrichten

Webemulator auf dem iPhone

Speicherkarten, Sicherungen und Updates

2 MB, Chinesisch und 60 fps

Der erste Tag deines Partners

Pflegefehler und Disziplin

Training im Fitnessstudio

So funktioniert x5-Training

Entwicklungsvoraussetzungen verstehen

Entwicklungszeiten und Kandidaten

Techniken lernen

Finsternis, Licht und Wasser

Waffe und Erde

File City und Bewohner

Verborgene Partnermechaniken

Startquiz: Punkte und Partner

EASY, NORMAL und HARD

Häufige Fragen und Fehlerhilfe

Erste Schritte mit Horizon

Eigene Discs, erster Start und erster Spielstand.

Grundlagen

Erstelle Horizon aus deinen unterstützten Discs von Digimon World, Digital Card Battle, Digimon World 2 und World 3/2003. Website oder Desktop-Patcher prüfen die Ausgaben. Die anderen Spiele liefern importierte Arten; gespielt wird Digimon World.

So funktioniert es

Lass .bin und .cue zusammen. Öffne die .cue mit einem von deiner PlayStation ausgelesenen BIOS. Wähle Sprache und Optionen am Titel und prüfe erkannte RAM- und CPU-Einstellungen.

Beachte

Weise eine Karte mit 1 freiem Block zu. Speichere im Spiel, starte neu und teste Fortsetzen. Exportiere vor Updates eine Sicherung.

> Benötigte freie Blöcke: 1

DuckStation am Computer

BIOS, Spieldateien, Spieleinstellungen und Spielstände.

Grundlagen

Richte dein eigenes PlayStation-BIOS ein und füge den Horizon-Ordner hinzu. Die .cue muss bei ihrer .bin bleiben; fehlt diese oder wurde sie umbenannt, wird die Spur nicht gefunden.

So funktioniert es

Verwende die spielbezogenen Einstellungen für Horizon. Aktiviere für vereinfachtes Chinesisch 8 MB erweiterten RAM; die anderen Sprachen funktionieren mit 2 MB. AUTO passt die Darstellung an die Szene an und strebt 60, 30 oder 20 fps an. Eine höhere emulierte CPU-Geschwindigkeit kann höhere Bildraten stabilisieren, ist aber keine Voraussetzung mehr dafür, dass AUTO sie versucht.

Beachte

Weise eine Karte mit 1 freiem Block zu. Karten pro Spiel vermeiden geteilten Platz. Prüfe nach Umbenennen oder Update die Kartenzuweisung und lade nach einem frischen Start im Spiel.

> Benötigte freie Blöcke: 1

DuckStation unter Android

BIOS, RAM, CPU-Einstellungen und Speicherkarten.

Vor dem Start

Importiere dein eigenes PlayStation-BIOS. Erlaube Zugriff auf Horizons Ordner, lass .bin und .cue zusammen und öffne die .cue. Android muss das Lesen des Ordners erlauben.

RAM und CPU

Öffne Horizons spielbezogene Einstellungen. Chinesisch benötigt 8 MB erweiterten RAM; die anderen Sprachen funktionieren mit 2 MB. AUTO passt sich ohne erforderliche CPU-Übertaktung an den Aufwand der Szene an. Wenn dein Gerät mithält, kann eine höhere emulierte CPU-Geschwindigkeit höhere Bildraten stabilisieren. Starte nach einer RAM-Änderung neu. Namen und Verfügbarkeit der Einstellungen hängen von der Emulatorversion ab.

Speicherkarten

Weise eine Karte mit 1 freiem Block zu, möglichst pro Spiel, und exportiere eine Sicherung. Prüfe nach Updates dieselbe Karte, starte die neue Disc und lade den Spielstand im Spiel.

Fehlerhilfe

Bei altem oder überlagertem Text in betroffenen Android-Builds versuche Enable Texture Cache auszuschalten und neu zu starten. Melde bei Fortbestand Horizon-Version, DuckStation-Build, Renderer und Sprache samt Bildschirmfoto.

> Benötigte freie Blöcke: 1

ePSXe einrichten

BIOS, Android-Ordnerzugriff und Kartenplatz.

Grundlagen

Richte dein BIOS und den Horizon-Ordner ein. Lass .cue und .bin zusammen. Verlangt Android einen ePSXe-Basisordner, erlaube dessen Zugriff für Karten und Einstellungen.

So funktioniert es

Lass 1 Block auf der zugewiesenen Karte frei. Teste Speichern im Spiel und Fortsetzen nach Neustart vor einer langen Sitzung. Sichere die Karte vor Speicheränderungen oder Updates.

Beachte

Nicht jeder ePSXe-Build bietet erweiterten RAM oder entsprechende CPU-Regler. Acht Sprachen laufen mit 2 MB; Chinesisch braucht nachgewiesene 8 MB. Erkennt der Titel sie nicht, nutze eine andere Sprache oder einen geeigneten Emulator.

> Benötigte freie Blöcke: 1

RetroArch einrichten

PlayStation-Core wählen und dessen Optionen prüfen.

Grundlagen

RetroArch ist die Oberfläche; der Core bestimmt BIOS, Karten und Erweiterungen. Wähle einen PlayStation-Core, lies seine offizielle Dokumentation und lege dein BIOS im geforderten Systemordner ab. Lade die Horizon-.cue mit vorhandener .bin.

So funktioniert es

Prüfe Kartenoptionen und Speicherordner. Lass 1 Block frei, speichere im Spiel, schließe den Inhalt sauber und teste Fortsetzen nach erneutem Öffnen. Sichere vor Core-Wechseln; Speicherzustände sind nicht zwischen Cores übertragbar.

Beachte

RAM- und CPU-Optionen hängen vom Core ab und können fehlen. Prüfe die Erkennung am Titel. Acht Sprachen brauchen 2 MB, Chinesisch 8 MB. Schnellvorlauf ersetzt keine emulierte CPU-Übertaktung.

> Benötigte freie Blöcke: 1

Webemulator auf dem iPhone

PlayStation-Unterstützung prüfen und Spielstände schützen.

Grundlagen

Die Horizon-Website erstellt eine Disc, führt das Spiel aber nicht aus. Ein separater PlayStation-Webemulator, etwa mit EmulatorJS-PlayStation-Core, muss deine Dateien und dein BIOS akzeptieren. iPhone-Kompatibilität, Leistung und Export hängen von Website und Browser ab.

So funktioniert es

Prüfe unterstützte Formate. Bewahre .bin/.cue und BIOS außerhalb des Browsers auf. Teste Kartenexport und -import und lass 1 Block auf der emulierten Karte frei.

Beachte

Teste Speichern, Schließen und Neuladen vor längerem Spielen. Exportiere danach die Karte; gelöschte Websitedaten können Dateien entfernen. Nutze ohne nachgewiesene 8 MB eine Standardsprache. Hier ist keine iPhone-Kombination zertifiziert.

> Benötigte freie Blöcke: 1

Speicherkarten, Sicherungen und Updates

Platz, Karten pro Spiel und sichere Updates.

Grundlagen

Horizon braucht 1 freien Block für einen neuen Spielstand. Prüfe Platz und zugewiesene Karte. Bei Karten pro Spiel kann ein neuer Discname eine andere Karte wählen; weise die alte zu, wenn Fortsetzen fehlt.

So funktioniert es

Speicherzustände enthalten das alte Programm und gepufferte Discpositionen. Sichere zum Update die Karte, erstelle die neue Disc, starte frisch und lade im Spiel. Nutze keinen alten Zustand zum Wechsel in die neue Version.

Beachte

Bewahre Sicherungen außerhalb des aktiven Ordners auf. Exportiere beim Gerätewechsel, importiere und teste Fortsetzen. Formatieren löscht Spielstände; nutze zum Testen eine neue oder freie Karte.

> Benötigte freie Blöcke: 1

2 MB, Chinesisch und 60 fps

RAM und emulierte CPU-Geschwindigkeit haben andere Aufgaben.

Grundlagen

Horizon unterstützt acht Sprachen auf einer originalen PlayStation mit 2 MB. Vereinfachtes Chinesisch lädt zusätzliche Schrift und Sprachmodul oberhalb von 2 MB und braucht 8 MB. Bei 2 MB lehnt das Spiel diese Sprache ab und behält die aktuelle.

So funktioniert es

AUTO passt die Darstellung an die Szene an: Es versucht 60 fps und wechselt bei Bedarf zu gleichmäßigen 30 oder 20 fps. FRAME RATE in den OPTIONS des Titelbildschirms bietet AUTO, 60 oder 20. Erzwungene 60 können bei aufwendigen Szenen weniger Bilder liefern. Spiellogik und Steuerung bleiben bei 20 Hz; zusätzlicher RAM bestimmt die Bildrate nicht.

Beachte

Ändere die emulierte CPU statt Schnellvorlauf. Prüfe erkannte Einstellungen am Titel. Das Gerät muss die gewählte Emulationsgeschwindigkeit halten können. Starte nach RAM-Änderungen neu.

Der erste Tag deines Partners

Ein kleiner Tagesplan für File Island.

Grundlagen

Wähle den Partner mit Jijimons Fragen. Lerne Pflegeanzeigen, Inventar und nahe Dienste kennen, bevor du weiterziehst. Nimm Heilmittel mit und lass Platz für Funde.

So funktioniert es

Füttere bei Hunger, erreiche Toiletten rechtzeitig und lass ihn schlafen. Lieblingsessen und Schlafzeiten stehen auf der Artseite. Trainiere nicht den ganzen Tag ohne Pflegekontrolle.

Beachte

Teste eine kurze Einheit und prüfe Werte und Müdigkeit. Erkunde, kehre zurück und speichere auf Karte. Entwicklung hängt auch von Gewicht und Pflege ab; wähle ein Ziel vor wahllosem Training.

Pflegefehler und Disziplin

Warnungen verstehen, bevor du Werte planst.

Grundlagen

Hunger, Toilette, Schlaf und Müdigkeit sind getrennte Systeme. Ignorierter Hunger oder Kot auf dem Boden kann Fehler verursachen; Krankheit und Erschöpfung haben eigene Folgen. Prüfe Anzeigen und Pflegebereich regelmäßig.

So funktioniert es

Disziplin und Zufriedenheit sind verschieden. Loben und Schimpfen wirken unterschiedlich und lösen nicht jedes Problem. Essensvorlieben und Schlafzeiten zählen ebenfalls. In einem Lebensraum, den der Partner nicht mag, wechselt sein Stimmungsgesicht wieder zwischen traurig und glücklich, wie im Original.

Beachte

Entwicklungen können Mindest- oder Höchstzahlen von Fehlern verlangen. Viele Fehler sind eine gezielte Entscheidung, keine allgemeine Pflegeempfehlung. Gewöhnliche Zähler gelten für die aktuelle Form; lies alle vier Gruppen zusammen.

Training im Fitnessstudio

Zuwachs und tägliche Bedürfnisse ausgleichen.

Grundlagen

Jedes Gerät trainiert einen Wert. Die Basiswerte unten sind die Grundwerte; Partner, Verbesserungen, Gegenstände und Trainingsergebnis können sie verändern. Intelligenztraining hat eigene Lernschwellen, getrennt vom Kampf.

So funktioniert es

Training verbraucht Zeit, Nahrung, Müdigkeit und Lebensdauer. Prüfe Hunger, Toilette und Schlaf vorher. Müde weiterzumachen kann Strafen auslösen; größere Zuwächse sind keine kostenlose Zeit.

Beachte

x5 vergibt mehrere normale Belohnungen mit Prüfungen dazwischen. Nutze x1 nahe Gewichts- oder Entwicklungszielen. Ruhe dich aus und erfülle Bedürfnisse vor einem neuen Block.

Werte	Basiszuwachs	Müdigkeit
Angriff	10	8
HP	10	8
MP	10	8

So funktioniert x5–Training

Mehrere Einheiten mit normalen Kosten und frühen Stopps.

Grundlagen

R2 wechselt während einer Einheit zwischen x1 und x5. Nach der ersten Animation vergibt der Block die Belohnungen nacheinander. Er ist kein kostenloser Fünffachmultiplikator.

So funktioniert es

Er kann nach Hunger, Toilettenbedarf, Schläfrigkeit, Müdigkeit oder Unwohlsein stoppen. Auch Entwicklung, Lebensdauer und Studiomeldungen werden geprüft. Das Ergebnis zeigt die tatsächlich abgeschlossenen Einheiten; es sind nicht immer fünf.

Beachte

Bonus Try ist unabhängig vom Block. Jede Walze hält dort, wo du drückst, ohne verstecktes Weiterrutschen: Ein Fehlversuch gibt die Hälfte, drei gleiche Symbole das Doppelte, drei Symbole des trainierten Werts x4 und drei goldene Haufen x5. Kümmere dich vor dem nächsten Versuch um den Stopgrund. Wähle für eine Belohnung rechtzeitig x1, statt auf einen Notstopp zu setzen.

Entwicklungsvoraussetzungen verstehen

Ziel lesen und vier Gruppen zählen.

Grundlagen

Gewöhnliche Entwicklung bewertet Pflegefehler, Gewicht, Werte und Bonus. Nötig sind 3 Punkte. Alle Wertgrenzen bilden eine Gruppe; zwei Werte geben keine zwei Punkte. Bei Rookie-Zielen gilt der höchste Wert.

So funktioniert es

Gewicht hat einen Bereich; Fehler können ein Minimum oder Maximum haben. Eine einzige Bonusalternative reicht für den Bonuspunkt, nicht alle sind Pflicht. Die maximale Zahl an Pflegefehlern gilt einschließlich des Grenzwerts. Wird diese Gruppe verfehlt, geht ihr Punkt verloren; die Entwicklung bleibt möglich, wenn die anderen Gruppen die nötige Punktzahl erreichen. Mehr Pflegefehler allein schließen ein Ziel daher nicht zuverlässig aus.

Beachte

Tippe das Ziel im Baum an. Die Zeile „Zeit (h)“ im Fenster zeigt die Zeitprüfung; eine rote Warnung weist auf unzureichende verbleibende Lebenszeit hin. Zeit in der Form, Sonderauslöser, NEW DIGIMON und weitere Kandidaten beeinflussen das Ergebnis. HP/MP stehen in Spielerwerten; Zufriedenheit nutzt die Statusskala 0–100.

Entwicklungszeiten und Kandidaten

Voraussetzungen sind nur ein Teil der Auswahl.

Grundlagen

Die Stunden unten gelten in der aktuellen Form, nicht seit Geburt. Frühe Wertgrenzen lösen keine sofortige Entwicklung aus. Zeitrouten für Ultimate prüfen ebenfalls Voraussetzungen; Sonder- und Gegenstandsrouten haben eigene Auslöser.

So funktioniert es

Bei Rookie zu Champion und Champion zu Ultimate lässt die nötige Punktzahl ein Ziel zu; vier Punkte schlagen drei nicht. Im Moment der Entwicklung wählt das Spiel mit gleichen Chancen unter den geeigneten Zielen. Die Routen werden der Reihe nach geprüft: Sobald ein noch nie aufgezogenes Ziel zugelassen ist, werden spätere bereits aufgezogene Ziele übersprungen; zuvor zugelassene Ziele bleiben in der Auslosung. Modellverfügbarkeit und NEW DIGIMON gelten weiterhin. Derselbe Speicherkartenspielstand kann nach erneutem Laden mit anderem Timing ein anderes Ergebnis liefern, muss es aber nicht. Bei In-Training zu Rookie gewinnt weiterhin die höchste Punktzahl, bei Gleichstand das erste Ziel. Spezial- und Item-Entwicklungen behalten ihre Regeln.

Beachte

Die Zeile „Zeit (h)“ im Fenster vergleicht die Stunden in der aktuellen Form mit den vom Ziel benötigten Stunden. Das Urteil lautet nur „bereit“, wenn die Anforderungspunktzahl erreicht ist, das Modell in den Speicher passt und die Zeit erfüllt ist; „In N h“ bedeutet, dass nur noch Zeit fehlt. Die rote Warnung „Leben zu kurz (N h übrig)“ zeigt, dass die verbleibende Lebenszeit kürzer als die noch nötige Wartezeit ist; N ist die verbleibende Lebenszeit. Wege ohne Zeitbedingung zeigen „Sonderweg“. Importierte Megas erfordern außerdem 120 Spielstunden als Ultra. Ist die verbleibende Lebenszeit vorher aufgebraucht, stirbt der Partner an Altersschwäche. Reife Melone (Chain Melon) verlängert das Leben um 24 Stunden, Digibarsch um 6. Sie erhöhen die verbleibende Lebenszeit, nicht die bereits in der aktuellen Form verbrachte Zeit.

Techniken lernen

Artenlisten, Spezialitätsplätze und Kandidatenwürfe.

Grundlagen

Eine normale gegnerische Technik wird durch Ausführen zum Kandidaten, auch ohne Treffer. Nach dem Kampf muss sie in der Artenliste stehen, eine passende Spezialität haben und unbekannt sein. Der erste passende Platz bestimmt den Wurf.

So funktioniert es

Intelligenz ändert diesen Kampfwurf nicht. Wiederholungen geben keine Zusatzwürfe. Bestehen mehrere Kandidaten, wird einer zufällig gewählt; die Prozentzahl garantiert keine endgültige Belohnung.

Beachte

Intelligenztraining folgt anderen Regeln. Seiten zeigen Basis-MP vor Modifikatoren; Finisher kosten keine MP. Gleiche Namen behalten IDs, und artspezifische Finisher können Werte überschreiben.

Verstärkte Technik

Jede aufziehbare Art hat eine verstärkte Technik, die auf ihrer Seite und mit einem Pfeil im Technikmenü markiert ist. Setzt dieser Partner sie ein, steigt ihre Stärke um ein Achtel plus 30 und sie kostet ein Viertel weniger MP; die Arttabellen zeigen bereits diese Werte. Die Verstärkung gilt auch für beide Kämpfer im VS-Modus und nie für Gegner.

Finsternis, Licht und Wasser

Drei weitere Technikreihen, Heilung und ihre Pokale.

Grundlagen

Drei Reihen kommen zu den sieben des Originals hinzu: Finsternis, Licht und Wasser, je acht Techniken. Ein Partner lernt sie wie alle anderen: Die Technik muss auf der Liste seiner Art stehen und die Reihe unter seinen Spezialitäten sein. Der Technikbildschirm scrollt durch die Reihen. Ein Spielstand einer früheren Version wird unverändert geladen. Bei diesem ersten Laden lernt der Partner die erste Technik jeder neuen Reihe, die auf der Liste seiner Art steht: Schattenklaue, Heiliger Funke oder Blasenschuss. Die übrigen lernt er wie jede andere Technik.

So funktioniert es

Segen gibt 10 % der vollen KP zurück, und der Betrag steigt in Grün über dem Digimon auf. Ein Partner heilt sich dreimal pro Kampf und ein Gegner zweimal; mit vollen KP heilt sich niemand. Von sich aus heilt sich ein Partner nur unter 60 % seiner KP; auf deinen Befehl heilt er sich, sobald ihm KP fehlen. Heiliger Schild erhöht die Abwehr, Regentanz erhöht das Tempo, und Böses Flüstern nimmt dem Ziel ein Fünftel seiner Abwehr, einmal pro Kämpfer und Kampf. Die meisten Angriffe der drei Reihen treffen nach Position, wie die meisten Schüsse des Originals. Ein Schuss wird beim Abfeuern gezielt, und ein Schlag oder eine Fläche trifft eine Stelle: Ein Ziel, das von dort weggegangen ist, wird nicht getroffen. Albtraum, Böses Flüstern, Giftnebel, Lichtexplosion, Strudel und Ozeanzorn folgen ihrem Ziel, und nur ihre Genauigkeit kann sie verfehlen lassen.

Beachte

Finsternis und Licht fügen einander doppelten Schaden zu und der eigenen Reihe den halben. Wasser fügt Feuer und Schmutz doppelten Schaden zu und Natur, Eis und Wasser den halben; Luft fügt Wasser doppelten Schaden zu. Drei Pokale der Arena lassen nur die Arten zu, deren erste Spezialität ihre Reihe ist: der Finsternis-Pokal, der Licht-Pokal und der Wasser-Pokal, jeder zweimal in den 30 Tagen des Kalenders. Der Sieger erhält 5000 Bits und eine Muskelknolle, eine Weisheitsfrucht oder ein Krafteis.

Waffe und Erde

Zwei weitere Technikreihen und ihre Pokale.

Grundlagen

Zwei weitere Reihen kommen zum Technikbildschirm: Waffe und Erde mit je acht Techniken, also zwölf Reihen. Die vierte Reihe des Originals, die der Bildschirm Erde nannte, heißt jetzt Natur, so wie dieses Wiki sie immer genannt hat; ihre Techniken sind dieselben. Ein Spielstand einer früheren Version lädt unverändert. Bei diesem ersten Laden lernt der Partner die erste Technik jeder neuen Reihe, die auf der Liste seiner Art steht: Schnellhieb oder Steinwurf. Die übrigen lernt er wie jede andere Technik.

So funktioniert es

Waffe ist die Reihe der Klingen. Schnellhieb, Klingenwurf, Kreuzschnitt, Wirbelklinge, Riesenspalter und Letzte Klinge richten Schaden an; Rüstungsbruch nimmt dem Ziel ein Viertel seiner Abwehr, einmal pro Kämpfer und Kampf, und Kampfhaltung erhöht den Angriff um ein Fünftel. Erde ist die Reihe des Gesteins. Steinwurf, Sandstoß, Felsschlag, Erdspalte, Stalagmit, Erdrutsch und Gaiabeben richten Schaden an, Sandstoß kann verwirren, und Steinhaut erhöht die Abwehr. Die meisten Angriffe der zwei Reihen treffen nach Position, wie die meisten Schüsse des Originals: Ein Ziel, das von der Stelle weggegangen ist, an der der Schlag landet, wird nicht getroffen. Letzte Klinge, Sandstoß, Stalagmit und Gaiabeben folgen ihrem Ziel, und nur ihre Genauigkeit kann sie verfehlen lassen.

Beachte

Waffe richtet anderthalbfachen Schaden an Natur an und halben an Maschine und Erde. Erde richtet doppelten Schaden an Maschine an, anderthalbfachen an Feuer und halben an Luft, Natur und Erde. Maschine richtet anderthalbfachen Schaden an Waffe an und Natur halben; Wasser richtet doppelten Schaden an Erde an, Natur und Eis anderthalbfachen,

Feuer und Waffe halben. Zwei Pokale der Arena lassen nur die Arten zu, deren erste Spezialität ihre Reihe ist: der Klingen-Pokal und der Gaia-Pokal, jeder zweimal in den 30 Tagen des Kalenders. Der Sieger erhält 5000 Bits und einen Gegenstand: Angriffs-Chip oder Abwehr-Chip.

File City und Bewohner

Dienste, Wohlstand und Rekrutierung.

Grundlagen

Das Rekrutierungsverzeichnis zeigt Bewohner, Orte, Dienste und Wohlstandsbeiträge in geschlossenen Spoilern.

So funktioniert es

Schritte bleiben bis zum Öffnen des Spoilerbereichs verborgen. Zeiten folgen der Spieluhr. Prüfe Ort und Voraussetzungen wie Stadtfortschritt, andere Rekruten oder Ereignisse.

Beachte

Verborgene Partnermechaniken

Verborgene Partnermechaniken.

Grundlagen

Mit einem Bakemon als Partner kannst du Bakemons Sprache verstehen. Gespräch und Rekrutierungsantworten stehen im Spoiler unten.

So funktioniert es

Partner haben eigene Essensvorlieben und Schlafzeiten. Spezialitäten bestimmen lernbare Kampftechniken. Leere Plätze zählen beim Lernwurf weiterhin, auch wenn die Zusammenfassung sie auslässt.

Beachte

Startquiz: Punkte und Partner

Alle sieben Antworten zählen in drei Gruppen.

Grundlagen

So funktioniert es

Beachte

Jijimon verrät deinen Partner noch nicht: Du siehst ihn erst beim Aufwachen neben dir. Einen Namen zu vergeben ist optional; die Dialoge verraten die Art nicht. Die Spalten gelten für NEUE DIGIMON ein und aus. Antworten, Punkte und Startpartner stehen im Spoiler unten.

EASY, NORMAL und HARD

EASY, NORMAL und HARD.

Grundlagen

NORMAL nutzt gewöhnliche Kampfregeln. EASY verdoppelt Partner-Schaden und halbiert erhaltenen Schaden, aufgerundet vor normalen Grenzen. Auch Partners Gift wird halbiert. Das gilt für Einzelspielerfeldkämpfe und Turniere, nicht Zwei-Spieler-VS.

So funktioniert es

Schwierigkeit schreibt gespeicherte Werte nicht um. Skript-Prozentschaden folgt eigenen Regeln. Wähle am Titel und prüfe die verfügbaren Optionen.

Beachte

Wähle eine Schwierigkeit in den Titeloptionen. Die Kampfanpassungen stehen unten und verändern das dauerhafte Wachstum des Partners nicht. GEFAHR-ALARM, in den Optionen des Titels und standardmäßig aktiv, setzt einen kleinen lila Teufel über ein wildes Digimon, das deutlich stärker ist als dein Partner: Seine Kampfstärke, KP × (Angriff + Verteidigung), beträgt mindestens das 2,5-Fache der deines Partners. Er erscheint nur bei Digimon, die bei Berührung einen Kampf beginnen, nie bei Figuren, die nur reden, und nur solange du dich frei bewegen kannst. Nutze ihn, um Kämpfen aus dem Weg zu gehen, die du klar verlieren würdest; er ist eine Warnung, keine Garantie.

> HARD passt Gegner mit den folgenden Werten an.

Gegner-HP (%)	110
Gegner-Angriff (%)	150
Gegner-Verteidigung (%)	105

Gegner-Tempo (%)	115
Gegner-Intelligenz (%)	150
Gegner-Finisherstärke (%)	150
Partnerschaden (%)	95
Gegner-Leerlaufgewicht (%)	25
Gegner-Schadensuntergrenze (%)	15

Häufige Fragen und Fehlerhilfe

Updates, Spielstände, langsames Patchen und gute Berichte.

Grundlagen

Fehlt Fortsetzen, prüfe Karte, freie Blöcke und Discname bei Karten pro Spiel. Horizon braucht 1 freien Block für neue Spielstände. Sichere vor Updates und lade nach frischem Discstart im Spiel.

So funktioniert es

Patchen am Telefon kann dauern. Bei Speicherquoten nutze ein normales Fenster, schaffe Platz und versuche erneut; alternativ nutze den Desktop-Patcher. Zusatzdiscs liefern Arten; veränderte oder nicht unterstützte Ausgaben bestehen die Prüfung nicht. Der Web-Builder auf Android-Handys scheitert beim Kopieren der Disc nicht mehr an einem Dateiberechtigungsfehler.

Beachte

Notiere bei Textfehlern Version, Basisdisc, Sprache, Emulator-Build und Grafik. Versuche bei betroffenen Android-Builds Enable Texture Cache auszuschalten. Nenne Auslöser und füge ein Bild bei; das Symptom allein erklärt die Ursache nicht. WarGrowlmons Gesicht hat keine Löcher mehr.

> Benötigte freie Blöcke: 1

Digimon

Baby

Botamon · #1

Baby · Daten · Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Botamon) (6 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Koromon

Nyokimon · #473

Baby · Daten · Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Botamon) (6 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Yokomon

Pabumon · #470

Baby · Daten · Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Punimon) (6 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Motimon

Pichimon · #471

Baby · Daten · Wasser / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Koromon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Bukamon

Poyomon · #29

Baby · Daten · Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Poyomon) (5 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Tokomon

Punimon · #15

Baby · Daten · Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Punimon) (6 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

Baby · Daten · Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Botamon) (6 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Nyaromon

Yuramon · #43

Baby · Daten · Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Miniblase(Yuramon) (5 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich zu: Tanemon

Ausbildung

Bukamon · #475

Ausbildung · Daten · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Koromon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Pichimon

Entwickelt sich zu: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

Ausbildung · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Koromon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Botamon

Entwickelt sich zu: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

Ausbildung · Daten · Natur / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Koromon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Pabumon

Entwickelt sich zu: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

Ausbildung · Daten · Licht / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Tokomon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: YukimiBotamon

Entwickelt sich zu: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

Ausbildung · Daten · Natur / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Tanemon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Yuramon

Entwickelt sich zu: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

Ausbildung · Daten · Luft / Kampf / Licht

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Tokomon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Poyomon

Entwickelt sich zu: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

Ausbildung · Daten · Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Tsunomon) (11 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Punimon

Entwickelt sich zu: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

Ausbildung · Daten · Luft / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Maxiblase(Tanemon) (10 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Festes Wachstum; keine Bedingungspunkte.

Entwickelt sich aus: Nyokimon

Entwickelt sich zu: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

Rookie

Agumon · #3

Rookie · Impfstoff · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Pfeffer + Salz (89 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP / MP / Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Koromon

Entwickelt sich aus: Koromon

Entwickelt sich zu: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

Rookie · Impfstoff · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon

Entwickelt sich zu: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

Rookie · Impfstoff · Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

Rookie · Virus · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Elektroschock (92 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP / MP / Verteidigung (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon

Entwickelt sich zu: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

Rookie · Impfstoff · Luft / Licht / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelwind (91 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP / Verteidigung / Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon, Yokomon

Entwickelt sich zu: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

Rookie · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)

Blaues Wunder (90 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Koromon

Entwickelt sich zu: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

Rookie · Daten · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Scherenhieb (172 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Bukamon

Entwickelt sich zu: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

Rookie · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)

Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Drehnadel (152 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Verteidigung (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

Rookie · Virus · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Zahnschmerz (94 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon

Entwickelt sich zu: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

Rookie · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)

Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Donnerschlag (100 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP / Angriff / Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tsunomon

Entwickelt sich zu: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

Rookie · Daten · Natur / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Giftsumach (101 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Yokomon

Entwickelt sich zu: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

Rookie · Daten · Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerwand (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Blaues Wunder (90 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Verteidigung / Tempo / Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch · Weg über Tsunomon: stattdessen Gewicht 21–31 (Koromon: 10–20).

Entwickelt sich aus: Tsunomon, Koromon

Entwickelt sich zu: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

Rookie · Virus · Kampf / Natur / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Giftkralle (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Giftsumach (101 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon

Entwickelt sich zu: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

Rookie · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)

Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Bukamon

Entwickelt sich zu: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

Rookie · Virus · Kampf / Feuer / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Koromon

Entwickelt sich zu: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

Rookie · Impfstoff · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Bukamon

Entwickelt sich zu: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

Rookie · Daten · Erde / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon

Entwickelt sich zu: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

Rookie · Virus · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Pfeffer + Salz (89 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Koromon

Entwickelt sich zu: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

Rookie · Impfstoff · Maschine / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Elektroschock (92 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon, Motimon

Entwickelt sich zu: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

Rookie · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Blasenbombe (85 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Yokomon

Entwickelt sich zu: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

Rookie · Daten · Luft / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt
Elektroschock (92 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Motimon

Entwickelt sich zu: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

Rookie · Daten · Waffe / Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Blaues Wunder (90 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

Rookie · Virus · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blasenbombe (85 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Yokomon

Entwickelt sich zu: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

Rookie · Daten · Kampf / Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tsunomon

Entwickelt sich zu: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

Rookie · Virus · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Yokomon

Entwickelt sich zu: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

Rookie · Daten · Wasser / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon, Bukamon

Entwickelt sich zu: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

Rookie · Impfstoff · Natur / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Eisträne (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald
Giftsumach (101 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP / Tempo / Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tanemon

Entwickelt sich zu: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

Rookie · Daten · Kampf / Licht / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Blasenbombe (85 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP / Angriff / Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon

Entwickelt sich zu: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

Rookie · Daten · Eis / Wasser / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Lockduft (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP / Verteidigung / Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tsunomon

Entwickelt sich zu: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

Rookie · Impfstoff · Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Verteidigung (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon

Entwickelt sich zu: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

Rookie · Daten · Feuer / Kampf / Wasser

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Feuerball (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)

Regentanz (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Bukamon

Entwickelt sich zu: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

Rookie · Daten · Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Wirbelwind (91 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

Rookie · Impfstoff · Licht / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Blasenbombe (85 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Tempo (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

Rookie · Impfstoff · Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Riesenkoller (91 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tsunomon

Entwickelt sich zu: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

Rookie · Impfstoff · Feuer / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt

Wirbelwind (91 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Motimon

Entwickelt sich zu: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

Rookie · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sintflut (150 / 0 MP / —)
Giftpulver (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Urwald (+7)
Lockduft (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Bukamon

Entwickelt sich zu: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

Rookie · Impfstoff · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)

Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Angriff (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Yokomon

Entwickelt sich zu: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

Rookie · Daten · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftsumach (101 / 0 MP / —)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Verteidigung (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Motimon

Entwickelt sich zu: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

Rookie · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Pfeffer + Salz (89 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Verteidigung (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Koromon

Entwickelt sich zu: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

Rookie · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Blasenbombe (85 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tokomon

Entwickelt sich zu: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

Rookie · Impfstoff · Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Blaues Wunder (90 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

Rookie · Impfstoff · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt
Scherenhieb (172 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: HP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Motimon

Entwickelt sich zu: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

Rookie · Virus · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)

Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Donnerschlag (100 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: MP (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht -1–9 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Tsunomon

Entwickelt sich zu: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

Rookie · Virus · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Giftsumach (101 / 0 MP / —)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)

Voraussetzungen: Höchster Statuswert: Intelligenz (HP und MP durch 10 geteilt) · Pflegefehler ≥ 0 · Gewicht 21–31 · Bonus (eine Bedingung genügt): Automatisch

Entwickelt sich aus: Motimon

Entwickelt sich zu: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

Champion

Airdramon · #7

Champion · Impfstoff · Luft / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)

Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Drehnadel (152 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Biyomon

Entwickelt sich zu: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

Champion · Impfstoff · Licht / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Höhere Strafe (166 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Patamon

Entwickelt sich aus: Elecmon, Patamon

Entwickelt sich zu: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

Champion · Impfstoff · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Armadillomon

Entwickelt sich aus: Armadillomon, Psychemon

Entwickelt sich zu: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

Champion · Impfstoff · Kampf / Feuer / Waffe

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Kampfhaltung (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Monmon

Entwickelt sich aus: Tapirmon, Kotemon, Monmon

Entwickelt sich zu: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

Champion · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sturzflug (153 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hawkmon

Entwickelt sich aus: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

Entwickelt sich zu: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

Champion · Virus · Finsternis / Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)

Frosthauch (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald
Nachtkralle (143 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 75

Entwickelt sich aus: Elecmon, Tapirmon

Entwickelt sich zu: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

Champion · Virus · Feuer / Kampf / Waffe

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hagelschwinge (158 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kotemon

Entwickelt sich aus: Candlemon, Kotemon, Renamon

Entwickelt sich zu: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

Champion · Impfstoff · Feuer / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Hagelschwinge (158 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Biyomon

Entwickelt sich aus: Agumon, Biyomon

Entwickelt sich zu: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

Champion · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Nachtkralle (143 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Salamon

Entwickelt sich aus: Salamon, DemiDevimon

Entwickelt sich zu: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

Champion · Virus · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Byteböller (150 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Solarmon

Entwickelt sich aus: Solarmon, Vemmon

Entwickelt sich zu: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

Champion · Daten · Waffe / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland

Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 60

Entwickelt sich aus: Gabumon, Agumon

Entwickelt sich zu: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

Champion · Daten · Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hagurumon

Entwickelt sich aus: Hagurumon, Kokuwamon

Entwickelt sich zu: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

Champion · Daten · Wasser / Eis / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Giftkralle (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 5

Entwickelt sich aus: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

Entwickelt sich zu: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

Champion · Virus · Feuer / Kampf / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Feuerball (155 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Goblimon

Entwickelt sich aus: Solarmon, Goblimon

Entwickelt sich zu: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

Champion · Virus · Feuer / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus ToyAgumon

Entwickelt sich aus: Kotemon, ToyAgumon

Entwickelt sich zu: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

Champion · Virus · Kampf / Feuer / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus ToyAgumon

Entwickelt sich aus: ToyAgumon

Entwickelt sich zu: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

Champion · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus DemiDevimon

Entwickelt sich aus: DemiDevimon, Tsukaimon

Entwickelt sich zu: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

Champion · Impfstoff · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Armadillomon

Entwickelt sich aus: Armadillomon, ToyAgumon

Entwickelt sich zu: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

Champion · Daten · Waffe / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)

Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Scherenhieb (172 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gazimon

Entwickelt sich aus: Armadillomon, Gazimon

Entwickelt sich zu: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

Champion · Virus · Natur / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Dokunemon

Entwickelt sich aus: Wormmon, Dokunemon

Entwickelt sich zu: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

Champion · Impfstoff · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sintflut (150 / 0 MP / —)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 60

Entwickelt sich aus: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

Entwickelt sich zu: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

Champion · Daten · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)

Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 75

Entwickelt sich aus: Gabumon, Patamon

Entwickelt sich zu: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

Champion · Daten · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Scherenhieb (172 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Otamamon

Entwickelt sich aus: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

Entwickelt sich zu: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

Champion · Impfstoff · Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veemon

Entwickelt sich aus: Veemon

Entwickelt sich zu: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

Champion · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veemon

Entwickelt sich aus: Veemon, Kotemon, Guilmon

Entwickelt sich zu: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

Champion · Daten · Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Candlemon

Entwickelt sich aus: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

Entwickelt sich zu: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

Champion · Virus · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Drehnadel (152 / 0 MP / —)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Dokunemon

Entwickelt sich aus: Kokuwamon, Dokunemon

Entwickelt sich zu: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

Champion · Impfstoff · Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthieb (157 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 75

Entwickelt sich aus: Penguinmon, SnowAgumon

Entwickelt sich zu: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

Champion · Virus · Waffe / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Magmabombe (279 / 132 MP / —) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Letzte Klinge (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Goblimon

Entwickelt sich aus: Goblimon

Entwickelt sich zu: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

Champion · Virus · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Fausthagel (170 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 150 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gazimon

Entwickelt sich aus: Gazimon, Gotsumon

Entwickelt sich zu: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

Champion · Impfstoff · Eis / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)

Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Heulboje (183 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Gabumon, Penguinmon

Entwickelt sich zu: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

Champion · Impfstoff · Licht / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Nachtkralle (143 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Salamon

Entwickelt sich aus: Salamon, Renamon

Entwickelt sich zu: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

Champion · Daten · Eis / Wasser

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)

Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserpresse (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 1000 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Otamamon

Entwickelt sich aus: Otamamon

Entwickelt sich zu: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

Champion · Virus · Schmutz / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Tänzchen (100 / 0 MP / —)
Lockduft (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Otamamon

Entwickelt sich aus: Otamamon

Entwickelt sich zu: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

Champion · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Wasserpresse (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gizamon

Entwickelt sich aus: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Entwickelt sich zu: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

Champion · Virus · Erde / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Gaiabeben (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Andere Dimension (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)

Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gotsumon

Entwickelt sich aus: Monmon, Bearmon, Gotsumon

Entwickelt sich zu: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

Champion · Impfstoff · Feuer / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Verteidigung ≥ 100, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Agumon

Entwickelt sich zu: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

Champion · Impfstoff · Kampf / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)

Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Bearmon

Entwickelt sich aus: Gazimon, Bearmon

Entwickelt sich zu: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

Champion · Virus · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sengschlag (174 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Guilmon

Entwickelt sich aus: RedOtamamon, Guilmon

Entwickelt sich zu: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

Champion · Impfstoff · Maschine / Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hagurumon

Entwickelt sich aus: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

Entwickelt sich zu: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

Champion · Virus · Kampf / Eis / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eiszapfen (162 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gazimon

Entwickelt sich aus: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

Entwickelt sich zu: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

Champion · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Drehnadel (152 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hawkmon

Entwickelt sich aus: Hawkmon

Entwickelt sich zu: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

Champion · Virus · Kampf / Maschine / Wasser

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt

Umnachtung (200 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 90

Entwickelt sich aus: Hagurumon, Vemmon, Monmon

Entwickelt sich zu: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

Champion · Virus · Eis / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthieb (157 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1500, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus SnowAgumon

Entwickelt sich aus: Gizamon, SnowAgumon

Entwickelt sich zu: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

Champion · Virus · Eis / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus DemiDevimon

Entwickelt sich aus: DemiDevimon

Entwickelt sich zu: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

Champion · Impfstoff · Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Frosthieb (157 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Syakomon

Entwickelt sich aus: Syakomon, SnowAgumon

Entwickelt sich zu: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

Champion · Impfstoff · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Bumerang (148 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gomamon

Entwickelt sich aus: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

Entwickelt sich zu: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

Champion · Impfstoff · Natur / Feuer / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Stromstoß (170 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kunemon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Biyomon

Entwickelt sich zu: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

Champion · Daten · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Süßer Odem (130 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Floramon

Entwickelt sich aus: Mushroomon, Floramon

Entwickelt sich zu: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

Champion · Impfstoff · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)

Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Froststrahl (159 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Biyomon

Entwickelt sich aus: Elecmon, Biyomon

Entwickelt sich zu: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

Champion · Virus · Maschine / Natur / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Wormmon

Entwickelt sich aus: Wormmon, Dokunemon

Entwickelt sich zu: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

Champion · Virus · Natur / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Scherenhieb (172 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kunemon

Entwickelt sich aus: Palmon

Entwickelt sich zu: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

Champion · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Renamon

Entwickelt sich aus: Renamon

Entwickelt sich zu: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

Champion · Impfstoff · Kampf / Licht / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Königspranke (170 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 10

Entwickelt sich aus: Elecmon, Patamon, Bearmon

Entwickelt sich zu: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

Champion · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veemon

Entwickelt sich aus: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

Entwickelt sich zu: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

Champion · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Scharlachglut (213 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Solarmon

Entwickelt sich aus: Candlemon, Solarmon

Entwickelt sich zu: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

Champion · Impfstoff · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)

Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veemon

Entwickelt sich aus: Veemon, RedOtamamon

Entwickelt sich zu: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

Champion · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 10

Entwickelt sich aus: RedOtamamon, Agumon

Entwickelt sich zu: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

Champion · Virus · Kampf / Natur / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)

Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1500, Angriff ≥ 150 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gotsumon

Entwickelt sich aus: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

Entwickelt sich zu: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

Champion · Impfstoff · Eis / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Bumerang (148 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 5

Entwickelt sich aus: Penguinmon

Entwickelt sich zu: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

Champion · Daten · Erde / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)

Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Insektenplage (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Käferland (+4)
Vulkanschlag (160 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 5

Entwickelt sich aus: Gabumon, Agumon, Gotsumon

Entwickelt sich zu: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

Champion · Daten · Natur / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Eistränе (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Otamamon

Entwickelt sich aus: Otamamon, Floramon

Entwickelt sich zu: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

Champion · Virus · Waffe / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kotemon

Entwickelt sich aus: Kotemon, Monmon

Entwickelt sich zu: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

Champion · Impfstoff · Licht / Luft / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)

Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Salamon

Entwickelt sich aus: Salamon

Entwickelt sich zu: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

Champion · Daten · Waffe / Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerwand (155 / 81 MP / —) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / —) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Stachel (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Lockduft (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Byteböller (150 / 0 MP / —)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 15

Entwickelt sich aus: Monmon, Palmon

Entwickelt sich zu: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

Champion · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Wasserpresse (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1500, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gizamon

Entwickelt sich aus: Gomamon, Gizamon, Syakomon

Entwickelt sich zu: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

Champion · Virus · Kampf / Feuer / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Käferland (+1)

Fausthagel (170 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 15

Entwickelt sich aus: Gabumon, Patamon, Goblimon

Entwickelt sich zu: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

Champion · Impfstoff · Licht / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sturzflug (153 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Salamon

Entwickelt sich aus: Salamon, VioletElecmon

Entwickelt sich zu: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

Champion · Impfstoff · Licht / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Großes Kreuz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Andere Dimension (+1)
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Himmelsring (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Höhere Strafe (166 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tsukaimon

Entwickelt sich aus: Salamon, Tsukaimon

Entwickelt sich zu: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

Champion · Impfstoff · Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Drehnadel (152 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Muchomon

Entwickelt sich aus: Hawkmon, Muchomon

Entwickelt sich zu: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

Champion · Virus · Schmutz / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → Fabrikstadt
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Goblimon

Entwickelt sich aus: Monmon, Goblimon

Entwickelt sich zu: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

Champion · Virus · Natur / Schmutz / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Scherentritt (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → Fabrikstadt
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)

Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Stromstoß (170 / 0 MP / —)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Megaschleuder (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tentomon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Dokunemon

Entwickelt sich zu: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

Champion · Virus · Feuer / Luft / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Hagelschwinge (158 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hawkmon

Entwickelt sich aus: Hawkmon, Biyomon

Entwickelt sich zu: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

Champion · Daten · Wasser / Eis / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / —) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Magmabombe (279 / 132 MP / —) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Stachel (157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Lockduft (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eiszapfen (162 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 5

Entwickelt sich aus: Betamon

Entwickelt sich zu: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

Champion · Virus · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Candlemon

Entwickelt sich aus: RedOtamamon, Candlemon

Entwickelt sich zu: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

Champion · Daten · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Lockduft (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Urwald (+7)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Wasserpresse (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Betamon

Entwickelt sich aus: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

Entwickelt sich zu: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

Champion · Virus · Schmutz / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)

Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Byteböller (150 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus ToyAgumon

Entwickelt sich aus: Gizamon, ToyAgumon

Entwickelt sich zu: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

Champion · Daten · Waffe / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Giftkralle (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Käferland (+4)
Byteböller (150 / 0 MP / —)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Dynamo (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Zahnradsavanne (+15)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Hawkmon

Entwickelt sich aus: Wormmon, Hawkmon

Entwickelt sich zu: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

Champion · Impfstoff · Waffe / Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / —) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / —) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / —) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Giftkralle (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Konter (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → Frostland
Schnellhieb (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Mushroomon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

Entwickelt sich zu: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

Champion · Impfstoff · Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Eiszapfen (162 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Muchomon

Entwickelt sich aus: Penguinmon, Muchomon

Entwickelt sich zu: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

Champion · Virus · Finsternis / Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Nachtkralle (143 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tsukaimon

Entwickelt sich aus: Muchomon, Tsukaimon

Entwickelt sich zu: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

Champion · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)

Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Hagelschwinge (158 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus ToyAgumon

Entwickelt sich aus: Solarmon, ToyAgumon

Entwickelt sich zu: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

Champion · Virus · Natur / Kampf / Waffe

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Schnellhieb (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Klingenwurf (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Rüstungsbruch (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Wormmon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Wormmon

Entwickelt sich zu: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

Champion · Impfstoff · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sintflut (150 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Armadillomon

Entwickelt sich aus: Armadillomon, Gomamon

Entwickelt sich zu: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

Champion · Daten · Feuer / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

Entwickelt sich zu: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

Champion · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus VioletElecmon

Entwickelt sich aus: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

Entwickelt sich zu: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

Champion · Daten · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Königspranke (170 / 0 MP / —)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Palmon

Entwickelt sich aus: Palmon

Entwickelt sich zu: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

Champion · Impfstoff · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Byteböller (150 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Armadillomon

Entwickelt sich aus: Armadillomon, Gotsumon

Entwickelt sich zu: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

Champion · Virus · Kampf / Feuer / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)

Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Goblimon

Entwickelt sich aus: Kotemon, Guilmon, Goblimon

Entwickelt sich zu: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

Champion · Impfstoff · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Wasserpresse (155 / 0 MP / —)
Blasenschuss (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gizamon

Entwickelt sich aus: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Entwickelt sich zu: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

Champion · Daten · Kampf / Erde / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Sengschlag (174 / 0 MP / —)
Steinwurf (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Sandstoß (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 5

Entwickelt sich aus: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

Entwickelt sich zu: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

Champion · Impfstoff · Luft / Kampf / Licht

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)

Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Sturzflug (153 / 0 MP / —)
Heiliger Funke (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Lichtpfeil (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Segen (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 10

Entwickelt sich aus: Patamon, Biyomon

Entwickelt sich zu: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

Champion · Impfstoff · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 1 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veemon

Entwickelt sich aus: Veemon, Guilmon

Entwickelt sich zu: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

Champion · Virus · Natur / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald
Süßer Odem (130 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 1000 · Pflegefehler ≥ 5 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 75

Entwickelt sich aus: Mushroomon, Floramon, Palmon

Entwickelt sich zu: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

Champion · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus DemiDevimon

Entwickelt sich aus: DemiDevimon

Entwickelt sich zu: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

Champion · Daten · Luft / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Candlemon

Entwickelt sich aus: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

Entwickelt sich zu: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

Champion · Virus · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)

Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Süßer Odem (130 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 100, Tempo ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Floramon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Mushroomon, Floramon

Entwickelt sich zu: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

Champion · Virus · Luft / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Stachel (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Insektenplage (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Käferland (+1)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Sonnenstrahl (167 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, Verteidigung ≥ 100, Intelligenz ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tentomon

Entwickelt sich aus: Tentomon, Wormmon

Entwickelt sich zu: Okuwamon, Arukenimon

Ultra

AeroVeedramon · #213

Ultra · Impfstoff · Luft / Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)

Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Alptraum (222 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Veedramon

Entwickelt sich aus: ExVeemon, Flamedramon, Veedramon, Maildramon, Airdramon

Entwickelt sich zu: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

Ultra · Impfstoff · Maschine / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 2000, MP ≥ 4000, Angriff ≥ 200, Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 200, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 95; Siege ≥ 30

Entwickelt sich aus: Angemon, Ogremon, Centarumon, Leomon, Meramon

Entwickelt sich zu: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

Ultra · Impfstoff · Licht / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gatomon

Entwickelt sich aus: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

Entwickelt sich zu: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

Ultra · Virus · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)

Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Unimon

Entwickelt sich aus: Lighdramon, Unimon

Entwickelt sich zu: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

Ultra · Virus · Natur / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Dokugumon

Entwickelt sich aus: Dokugumon, Snimon, Roachmon, Kurisarimon, Yanmamon

Entwickelt sich zu: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

Ultra · Virus · Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tankmon

Entwickelt sich aus: Hookmon, Tankmon, Guardromon

Entwickelt sich zu: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

Ultra · Virus · Kampf / Natur / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Lockduft (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Käferland
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Stachel (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)

Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gatomon

Entwickelt sich aus: BlackGatomon, Gatomon

Entwickelt sich zu: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

Ultra · Daten · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Süßer Odem (130 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Togemon

Entwickelt sich aus: Togemon, Kiwimon

Entwickelt sich zu: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

Ultra · Impfstoff · Eis / Feuer / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Eiszapfen (220 / 0 MP / —)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Flarerizamon

Entwickelt sich aus: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

Entwickelt sich zu: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

Ultra · Daten · Erde / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Gaiabeben (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Andere Dimension (+1)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Monochromon

Entwickelt sich aus: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

Entwickelt sich zu: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

Ultra · Daten · Maschine / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Umnachtung (200 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Clockmon

Entwickelt sich aus: Clockmon, Guardromon

Entwickelt sich zu: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

Ultra · Impfstoff · Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

Entwickelt sich zu: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

Ultra · Virus · Maschine / Luft / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Smileybombe (225 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Guardromon

Entwickelt sich aus: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

Entwickelt sich zu: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

Ultra · Daten · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)

Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Königspranke (170 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kiwimon

Entwickelt sich aus: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

Entwickelt sich zu: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

Ultra · Daten · Feuer / Luft / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Eisträne (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald
Alptraum (222 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 100

Entwickelt sich zu: Plesiomon

Divermon · #304

Ultra · Daten · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Bumerang (148 / 0 MP / —)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Octomon

Entwickelt sich aus: Gesomon, Octomon

Entwickelt sich zu: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

Ultra · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland

Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Octomon

Entwickelt sich aus: Gesomon, Octomon, Coelamon

Entwickelt sich zu: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

Ultra · Virus · Kampf / Luft / Schmutz

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Scherentritt (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Doppelhieb (202 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 2000, MP ≥ 3000, Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 200, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 50

Entwickelt sich aus: Apemon, ShellNumemon, Geremon

Entwickelt sich zu: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

Ultra · Impfstoff · Kampf / Feuer / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Traumattacke (230 / 0 MP / —)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Steinhaut (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)

Voraussetzungen: Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Tyrannomon

Entwickelt sich aus: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

Ultra · Virus · Schmutz / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Blitzbombe (214 / 0 MP / —)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt

Voraussetzungen: Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Sukamon

Entwickelt sich aus: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

Entwickelt sich zu: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

Ultra · Impfstoff · Feuer / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Birdramon

Entwickelt sich aus: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Birdramon, Quetzalmon

Entwickelt sich zu: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

Ultra · Daten · Maschine / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt

Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 65–75 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 100

Entwickelt sich aus: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Entwickelt sich zu: Raidenmon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Giromon · #41

Ultra · Impfstoff · Maschine / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Bytebombe (260 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 300, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≥ 15 · Gewicht 0–10 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 97 (gerundete Grenze; 98 garantiert die Bedingung); Siege ≥ 100

Entwickelt sich aus: Thundermon, Unimon, Ogremon, Centarumon, Bakemon

Entwickelt sich zu: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

Ultra · Impfstoff · Kampf / Luft / Waffe

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Leomon

Entwickelt sich aus: Gururumon, Grizzlymon, Dinohyumon, Lynxmon, Leomon

Entwickelt sich zu: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

Ultra · Daten · Kampf / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)

Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Königspranke (230 / 0 MP / —)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Lynxmon

Entwickelt sich aus: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

Entwickelt sich zu: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

Ultra · Virus · Maschine / Natur / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Käferland
Insektenplage (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Guardromon

Entwickelt sich aus: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

Entwickelt sich zu: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

Ultra · Daten · Feuer / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Greymon

Entwickelt sich aus: Tuskmon, Deltamon, Greymon

Entwickelt sich zu: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

Ultra · Virus · Schmutz / Eis / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Tänzchen (200 / 0 MP / —)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Giftpulver (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Urwald (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 3000, MP ≥ 2000, Angriff ≥ 300, Verteidigung ≥ 300, Intelligenz ≥ 200 · Pflegefehler ≥ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 30

Entwickelt sich zu: BlackKingNumemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., KingEtemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Knightmon · #321

Ultra · Daten · Waffe / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Dinohyumon

Entwickelt sich aus: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

Entwickelt sich zu: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

Ultra · Virus · Waffe / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Shurimon

Entwickelt sich aus: Shurimon, Thundermon, Musyamon, Snimon, Kyubimon

Entwickelt sich zu: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

Ultra · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Wirbelbohrer (150 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gatomon

Entwickelt sich aus: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

Entwickelt sich zu: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

Ultra · Daten · Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Togemon

Entwickelt sich aus: Togemon, Vegiemon

Entwickelt sich zu: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

Ultra · Impfstoff · Licht / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)

Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Angemon

Entwickelt sich aus: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

Entwickelt sich zu: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

Ultra · Impfstoff · Licht / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Blitzbombe (214 / 0 MP / —)
Segen (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Maildramon

Entwickelt sich aus: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

Entwickelt sich zu: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

Ultra · Daten · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Smileybombe (225 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 300, Tempo ≥ 300, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≥ 15 · Gewicht 0–10 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 95

Entwickelt sich aus: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

Entwickelt sich zu: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

Ultra · Impfstoff · Eis / Kampf / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland

Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Steinhaut (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Mojyamon

Entwickelt sich aus: Golemon, Ikkakumon, Frigimon, Mojyamon, Hyogamon

Entwickelt sich zu: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

Ultra · Virus · Finsternis / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Gesomon

Entwickelt sich aus: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

Entwickelt sich zu: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

Ultra · Daten · Kampf / Erde / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerspeier (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Ogerfestung (+14)

Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Sengschlag (174 / 0 MP / —)
Steinhaut (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Stalagmit (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Angriff ≥ 450, Verteidigung ≥ 450, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 75–85 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90; Siege ≥ 50

Entwickelt sich aus: Cyclonemon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

Ultra · Virus · Maschine / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 3000, MP ≥ 5000, Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 300, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 50–60 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 30

Entwickelt sich aus: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

Ultra · Daten · Natur / Feuer / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kabuterimon

Entwickelt sich aus: Kabuterimon

Entwickelt sich zu: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

Ultra · Daten · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eistränе (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)

Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 0

Entwickelt sich aus: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

Entwickelt sich zu: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

Ultra · Impfstoff · Maschine / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Gigakralle (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Greymon

Entwickelt sich aus: Veedramon, Greymon

Entwickelt sich zu: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

Ultra · Virus · Maschine / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Gigakralle (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 500, Tempo ≥ 300, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 60–70 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 95; Siege ≥ 30

Entwickelt sich aus: Drimogemon, Monochromon, Greymon, Tyrannomon, Meramon

Entwickelt sich zu: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

Ultra · Daten · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)

Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Fabrikstadt
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Blitzbombe (214 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 15 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 97 (gerundete Grenze; 98 garantiert die Bedingung)

Entwickelt sich aus: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

Entwickelt sich zu: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

Ultra · Virus · Maschine / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Bytebombe (260 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus DarkTyrannomon

Entwickelt sich aus: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: Cannondramon

Meteormon · #113

Ultra · Daten · Erde / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Feuerball (230 / 0 MP / —)
Sandstoß (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+11)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Angriff ≥ 450, Verteidigung ≥ 450 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 50

Entwickelt sich aus: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

Entwickelt sich zu: Boltmon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Marsmon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Monzaemon · #14

Ultra · Impfstoff · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)

Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Traumattacke (230 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Angriff ≥ 300, Verteidigung ≥ 300, Tempo ≥ 300, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 50

Entwickelt sich zu: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

Ultra · Virus · Finsternis / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt
Umnachtung (200 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Wizardmon

Entwickelt sich aus: Wizardmon, Dokugumon, Gargoylemon, Minotarumon, Bakemon

Entwickelt sich zu: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

Ultra · Virus · Finsternis / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 40

Entwickelt sich aus: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

Entwickelt sich zu: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

Ultra · Virus · Natur / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)

Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kuwagamon

Entwickelt sich aus: Stingmon, Digmon, Flymon, Kuwagamon, Yanmamon

Entwickelt sich zu: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

Ultra · Daten · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus ExVeemon

Entwickelt sich aus: Stingmon, ExVeemon

Entwickelt sich zu: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

Ultra · Virus · Finsternis / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Polarnacht (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Eisstatue (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Bakemon

Entwickelt sich aus: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

Entwickelt sich zu: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

Ultra · Daten · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 300, Verteidigung ≥ 300, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≥ 15 · Gewicht 0–10 · Bonus (eine Bedingung genügt): Zufriedenheit ≥ 97 (gerundete Grenze; 98 garantiert die Bedingung)

Entwickelt sich aus: Vegiemon, Flymon, Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon

Entwickelt sich zu: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

Ultra · Daten · Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Wizardmon

Entwickelt sich aus: Wizardmon, Woodmon

Entwickelt sich zu: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

Ultra · Daten · Erde / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Stachel (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → Urwald (+12)

Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Ebidramon

Entwickelt sich aus: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

Entwickelt sich zu: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

Ultra · Daten · Maschine / Luft / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Tempo ≥ 300, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Ankylomon

Entwickelt sich aus: Ankylomon

Entwickelt sich zu: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

Ultra · Daten · Eis / Wasser

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)

Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Sintflut (150 / 0 MP / —)
Wasserstrahl (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Regentanz (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 55–65 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 90

Entwickelt sich aus: Gekomon

Entwickelt sich zu: Vikemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., MarineAngemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Silphymon · #226

Ultra · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Aquilamon

Entwickelt sich aus: Aquilamon, Halsemon, Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon

Entwickelt sich zu: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

Ultra · Virus · Finsternis / Kampf / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Impulslaser (389 / 168 MP / —) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Umnachtung (200 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 200, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≥ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 40

Entwickelt sich aus: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

Entwickelt sich zu: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

Ultra · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)

Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Meramon

Entwickelt sich aus: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

Entwickelt sich zu: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

Ultra · Virus · Finsternis / Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Vilemon

Entwickelt sich aus: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

Entwickelt sich zu: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

Ultra · Daten · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 400, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 300 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Starmon

Entwickelt sich aus: Starmon

Entwickelt sich zu: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

Ultra · Daten · Feuer / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)

Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Kyubimon

Entwickelt sich aus: Sorcermon, Kyubimon

Entwickelt sich zu: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

Ultra · Virus · Waffe / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Letzte Klinge (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)
Kampfhaltung (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Guardromon

Entwickelt sich aus: Golemon, Unimon, Guardromon

Entwickelt sich zu: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

Ultra · Impfstoff · Eis / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Giftkralle (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Lockduft (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)

Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MoriShellmon

Entwickelt sich aus: Vegiemon, MoriShellmon

Entwickelt sich zu: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

Ultra · Daten · Erde / Kampf / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Monochromon

Entwickelt sich aus: Ankylomon, Digmon, Tortomon, Minotarumon, Monochromon

Entwickelt sich zu: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

Ultra · Impfstoff · Erde / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Vulkanschlag (225 / 0 MP / —)
Steinhaut (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Herrenhaus des Grauen Lords (+13)
Felsschlag (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Flarerizamon

Entwickelt sich aus: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

Entwickelt sich zu: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

Ultra · Virus · Feuer / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)

Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Umnachtung (200 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400 · Pflegefehler ≥ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Growlmon

Entwickelt sich aus: Growlmon

Entwickelt sich zu: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

Ultra · Virus · Kampf / Luft / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Traumattacke (230 / 0 MP / —)
Albtraum (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Schluchthöhen (+8)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Voraussetzungen: HP ≥ 3000, Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 300 · Pflegefehler ≥ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 50

Entwickelt sich aus: Raremon

Entwickelt sich zu: Piedmon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., KingEtemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

WaruSeadramon · #112

Ultra · Virus · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 50

Entwickelt sich aus: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

Entwickelt sich zu: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

Ultra · Impfstoff · Kampf / Feuer / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)

Wasserblitz (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Heulboje (183 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Garurumon

Entwickelt sich aus: Gururumon, Garurumon, Apemon

Entwickelt sich zu: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

Ultra · Impfstoff · Wasser / Eis / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Lockduft (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Sintflut (210 / 0 MP / —)
Regentanz (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Verteidigung ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 60

Entwickelt sich aus: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

Entwickelt sich zu: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

Ultra · Impfstoff · Wasser / Kampf / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)

Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Strudel (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+2)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Ikkakumon

Entwickelt sich aus: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Tortomon, Hyogamon

Entwickelt sich zu: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

Mega

Analogman · #116

Mega · Virus · Maschine / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Statik (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Spiralschwert (250 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≥ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Datamon

Entwickelt sich aus: Datamon

Apocalymon · #400

Mega · Virus · Finsternis / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Polarnacht (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Bytebombe (260 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Phantomon

Entwickelt sich aus: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

Mega · Virus · Feuer / Maschine / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Giftkralle (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Giftpulver (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Käferland
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)

Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Insektenplage (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Käferland (+1)
Scharlachglut (213 / 0 MP / —)
Moosschild (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Käferland (+4)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Infermon

Entwickelt sich aus: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

Mega · Daten · Kampf / Maschine / Erde

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Felsschlag (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Auslöscher (215 / 0 MP / —)
Erdspalte (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Andere Dimension (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Tempo ≥ 500, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus GrapLeomon

Entwickelt sich aus: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

Mega · Virus · Finsternis / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)

Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Umnachtung (200 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus SkullSatamon

Entwickelt sich aus: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

Mega · Virus · Schmutz / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Angriff ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Garbagemon

Entwickelt sich aus: KingSukamon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

Mega · Virus · Finsternis / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: MP ≥ 5000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MetalGreymonVirus

Entwickelt sich aus: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

Mega · Daten · Waffe / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Gigakralle (215 / 0 MP / —)
Letzte Klinge (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Pumpkinmon

Entwickelt sich aus: Meteormon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

Mega · Daten · Maschine / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Assaultmon

Entwickelt sich aus: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

Mega · Virus · Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Blitzbombe (214 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Datamon

Entwickelt sich aus: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

Mega · Virus · Finsternis / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)

Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus SkullSatamon

Entwickelt sich aus: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

Mega · Virus · Maschine / Natur / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Giftkralle (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Giftpulver (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Käferland
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Umnachtung (200 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Infermon

Entwickelt sich aus: Infermon

Fujinmon · #317

Mega · Impfstoff · Luft / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)

Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Silphymon

Entwickelt sich aus: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

Mega · Virus · Waffe / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)
Letzte Klinge (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus WarGrowlmon

Entwickelt sich aus: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

Mega · Daten · Finsternis / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Umnachtung (200 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Giromon

Entwickelt sich aus: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

Mega · Virus · Natur / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)

Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Okuwamon

Entwickelt sich aus: MegaKabuterimon, Okuwamon, Blossomon, Scorpiomon, Arukenimon

Gryphonmon · #293

Mega · Daten · Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Garudamon

Entwickelt sich aus: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

Mega · Impfstoff · Natur / Kampf / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)

Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Stromstoß (260 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 7000, Angriff ≥ 400, Verteidigung ≥ 600, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 50–60 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≤ 0

Entwickelt sich aus: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

Mega · Impfstoff · Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Spiralschwert (210 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Tempo ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Andromon

Entwickelt sich aus: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

Mega · Daten · Maschine / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Blitzbombe (214 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Paildramon

Entwickelt sich aus: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

Mega · Impfstoff · Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Fausthagel (250 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Monzaemon

Entwickelt sich aus: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

Mega · Virus · Kampf / Luft / Schmutz

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Doppelhieb (202 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Tempo ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Etemon; Zufriedenheit ≥ 90

Entwickelt sich aus: KingSukamon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Etemon, WaruMonzaemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Magnadramon · #215

Mega · Impfstoff · Licht / Feuer / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)

Himmelsring (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Scharlachglut (213 / 0 MP / —)
Großes Kreuz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Andere Dimension (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Angewomon

Entwickelt sich aus: Angewomon

MaloMyotismon · #406

Mega · Virus · Finsternis / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Myotismon

Entwickelt sich aus: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

Mega · Impfstoff · Licht / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisträne (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Himmelsring (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Traumattacke (230 / 0 MP / —)
Großes Kreuz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Andere Dimension (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Angewomon; Zufriedenheit ≥ 90

Entwickelt sich aus: ShogunGekomon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

Mega · Impfstoff · Kampf / Feuer / Licht

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)

Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus GrapLeomon

Entwickelt sich aus: Meteormon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

Mega · Impfstoff · Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Andromon

Entwickelt sich aus: Magnamon, Paildramon, Assaultmon, WarGrowlmon, Andromon

MetalEtemon · #65

Mega · Impfstoff · Kampf / Luft / Schmutz

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Scherentritt (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Doppelhieb (255 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, MP ≥ 6000, Angriff ≥ 600, Verteidigung ≥ 500, Tempo ≥ 600, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 0 · Gewicht 10–20 · Bonus (eine Bedingung genügt): Siege ≥ 100

Entwickelt sich aus: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

Mega · Daten · Eis / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)

Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Tempo ≥ 500, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus WereGarurumon

Entwickelt sich aus: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

Mega · Daten · Wasser / Eis / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Langstrahl (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Fabrikstadt
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Andere Dimension
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MegaSeadramon

Entwickelt sich aus: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

Mega · Virus · Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)

Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hitzefrei (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Ogerfestung (+8)
Feuerspeier (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Ogerfestung (+14)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Scharlachglut (213 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus SkullMeramon

Entwickelt sich aus: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

Mega · Impfstoff · Kampf / Eis / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, MP ≥ 4000, Angriff ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MetalGreymonVirus

Entwickelt sich aus: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

Mega · Virus · Natur / Kampf / Finsternis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Giftnebel (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)
Todesgriff (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 45–55 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Mummymon

Entwickelt sich aus: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

Mega · Impfstoff · Luft / Feuer / Licht

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Statik (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+5)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+10)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Scharlachglut (250 / 0 MP / —)
Heiliger Schild (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 600 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 100; Siege ≤ 0

Entwickelt sich aus: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

Mega · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Angriff ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Pumpkinmon

Entwickelt sich aus: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Plesiomon · #271

Mega · Daten · Wasser / Eis / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)

Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Zudomon

Entwickelt sich aus: Zudomon, Whamon, Divermon, Digitamamon, MegaSeadramon

PrinceMamemon · #270

Mega · Daten · Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
Smileybombe (225 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Angriff ≥ 400, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Mamemon

Entwickelt sich aus: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

Mega · Virus · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 5–15 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Dragomon

Entwickelt sich aus: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

Mega · Virus · Natur / Kampf / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)

Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Cherrymon

Entwickelt sich aus: Cherrymon, Tinmon, Monzaemon, ExTyrannomon, Pumpkinmon

Raidenmon · #336

Mega · Virus · Luft / Feuer / Maschine

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Löschung (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Impulslaser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Fabrikstadt
Hebebühne (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Fabrikstadt
Feuerball (155 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Giromon

Entwickelt sich aus: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Raijinmon · #333

Mega · Virus · Luft / Maschine / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Hebebühne (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Fabrikstadt
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Auslöscher (215 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Silphymon

Entwickelt sich aus: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

Mega · Daten · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Grüne Hölle (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+2)
Lockduft (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Nebelwald (+1)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+7)
Käfer (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Käferland
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+12)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+9)
Insektenplage (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Käferland (+1)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+4)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Bitbombe (232 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Lillymon

Entwickelt sich aus: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

Mega · Daten · Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus GrapLeomon

Entwickelt sich aus: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

Mega · Daten · Luft / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)

Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Megaflamme (196 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Taomon

Entwickelt sich aus: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

Mega · Impfstoff · Licht / Luft / Feuer

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / —) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Himmelsring (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Feuerball (155 / 0 MP / —)
Großes Kreuz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Andere Dimension (+1)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MagnaAngemon

Entwickelt sich aus: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

Mega · Impfstoff · Erde / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Erdrutsch (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Stalagmit (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Berg der Unendlichkeit (+2)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Erdspalte (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Andere Dimension (+7)
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Gaiabeben (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Andere Dimension (+1)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Angriff ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Mammothmon

Entwickelt sich aus: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

Mega · Impfstoff · Licht / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Himmelsring (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+18)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)

Lichtexplosion (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Richtstrahl (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Großes Kreuz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Andere Dimension (+1)

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 500, Tempo ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MagnaAngemon

Entwickelt sich aus: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

Mega · Daten · Eis / Maschine / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sonnenfrost (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Eisträne (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Urwald (+6)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Nebelwald
DG-Dimension (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Andere Dimension
Impulslaser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Langstrahl (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Fabrikstadt
Löschung (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Andere Dimension (+1)
Devolution (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Fabrikstadt
Formatierer (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Fabrikstadt
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Megaschuss (777 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 4000, Angriff ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MegaSeadramon

Entwickelt sich aus: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

Mega · Daten · Luft / Kampf / Eis

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Orkan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Wirbelschuss (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Polarnacht (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frosthauch (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Nebelwald (+10)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Silphymon

Entwickelt sich aus: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

Mega · Virus · Finsternis / Feuer / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dauerbrenner (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Kernschmelze (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Magmabombe (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Giftnebel (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Schwarzes Tor (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+2)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Todesgriff (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Eisheiligtum (+7)
Alptraum (222 / 0 MP / —)
Abgrundrequiem (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords

Voraussetzungen: Angriff ≥ 500, Verteidigung ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Myotismon

Entwickelt sich aus: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

Mega · Daten · Wasser / Eis / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Sonnenfrost (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Eisheiligtum (+1)
Eisstatue (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Andere Dimension (+3)
Polarnacht (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+11)
Wasserblitz (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Tropischer Dschungel (+9)
Eisnadel (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Flutwelle (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Geko-Sumpf
Hydrokanone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Wasserzauber (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Nebelwald
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Konter (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Nachwuchsninja (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Ogerfestung (+7)
Meeresschlag (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Geko-Sumpf (+1)
Mahlstrom (211 / 0 MP / —)
Ozeanzorn (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Geko-Sumpf

Voraussetzungen: HP ≥ 5000, Verteidigung ≥ 500, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 35–45 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Zudomon

Entwickelt sich aus: ShogunGekomon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

Mega · Impfstoff · Feuer / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dauerbrenner (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Bannstrahl (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+5)
Kernschmelze (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Berg der Unendlichkeit
Magmabombe (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Ogerfestung (+15)
Glutinferno (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+4)
Feuerwand (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Ogerfestung (+5)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)

Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Sturmschneider (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+14)
Scharlachglut (213 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: MP ≥ 5000, Intelligenz ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 5 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus MetalGreymonVaccine

Entwickelt sich aus: MetalGreymonVirus, MasterTyrannomon, MetalGreymonVaccine, Triceramon, ExTyrannomon

Zanbamon · #430

Mega · Virus · Waffe / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+29)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland
Hechtsprung (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Schluchteingang (+5)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+15)
Wirbelklinge (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Riesenspalter (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+4)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+12)
Kreuzschnitt (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Nebelwald (+1)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+7)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+4)
Orkan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Schluchthöhen (+1)
Wirbelsturm (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+1)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Letzte Klinge (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Nebelwald (+1)

Voraussetzungen: Verteidigung ≥ 500, Tempo ≥ 500 · Pflegefehler ≤ 10 · Gewicht 25–35 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus Knightmon

Entwickelt sich aus: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

Techniken

Feuerwand · #0

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
155	81	Fernkampf	Betäubung (8%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Ogerfestung *
ClearAgumon	Spielzeugvilla
Flarerizamon	Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Tankmon	Spielzeugvilla Andere Dimension
ToyAgumon	Spielzeugvilla

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Bannstrahl · #1

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
444	183	Fernkampf	Plattdrücken (3%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Eisheiligtum Andere Dimension
Guardromon	Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt
Saberdramon	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wolkenladung · #10

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
120	69	Fernkampf	Betäubung (9%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Akatorimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *
ShimaUnimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 07:00–19:00 *
Soulmon	Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords
Tentomon	Käferland · 07:00–19:00
Yanmamon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00 Uralte Dino-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Blitzableiter · #11

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
382	174	Fernkampf	Betäubung (23%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *
ShimaUnimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 07:00–19:00 *
Soulmon	Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Statik · #12

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
85	45	Nahkampf	Betäubung (15%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Akatorimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *
Soulmon	Overdell-Friedhof *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Schattenklaue · #122

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
60	27	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Untergrundlabor Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Urwald * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramapfad Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bohrtunnel Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchthöhen * Nebelwald * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 07:00–19:00 * Große Schlucht

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
Shamamon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dunkelblitz · #123

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
170	90	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Untergrundlabor Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Goblimon	Urwald * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramapfad Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtbrücke Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 07:00–19:00 * Große Schlucht *
Gururumon	Urwald · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Shamamon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
Soulmon	Overdell-Friedhof *
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Albtraum · #124

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
110	108	Fernkampf	Verwirrung (45%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Andere Dimension
Saberdramon	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Soulmon	Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Böses Flüstern · #125

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	60	Fernkampf	Senkt die Abwehr (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Untergrundlabor Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Urwald * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramapfad Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bohrtunnel Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 07:00–19:00 *
Gururumon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Shamamon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 07:00–19:00
Soulmon	Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Todesgriff · #126

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
300	180	Nahkampf	Betäubung (8%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Andere Dimension
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
Soulmon	Overdell-Friedhof *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Giftnebel · #127

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
130	186	Fläche	Gift (50%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Eisheiligtum Andere Dimension
Soulmon	Herrenhaus des Grauen Lords

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Schwarzes Tor · #128

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
440	234	Fernkampf	Plattdrücken (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Eisheiligtum Andere Dimension
Soulmon	Herrenhaus des Grauen Lords

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Abgrundrequiem · #129

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
620	375	Fläche	Verwirrung (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Soulmon	Herrenhaus des Grauen Lords

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schattenklaue → Dunkelblitz → Böses Flüstern → Albtraum → Todesgriff → Giftnebel → Schwarzes Tor → Abgrundrequiem

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Sturmschneider · #13

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
178	93	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Akatorimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00 Uralte Dino-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Heiliger Funke · #130

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
60	30	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Lichtpfeil · #131

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
170	102	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Segen · #132

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	120	Selbstverstärkung	Heilung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Heiliger Schild · #133

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	66	Selbstverstärkung	Abwehr steigt (25%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Lichtexplosion · #134

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
150	174	Fläche	Betäubung (30%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Richtstrahl · #135

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
410	210	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Himmelsring · #136

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
380	276	Fläche	Betäubung (12%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Großes Kreuz · #137

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
600	360	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Heiliger Funke → Lichtpfeil → Heiliger Schild → Segen → Lichtexplosion → Richtstrahl → Himmelsring → Großes Kreuz

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Blasenschuss · #138

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
58	24	Fernkampf	Plattdrücken (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wasserstrahl · #139

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
160	78	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wirbelsturm · #14

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
225	216	Fläche	Verwirrung (60%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Regentanz · #140

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	54	Selbstverstärkung	Tempo steigt (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Strudel · #141

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
180	174	Fläche	Verwirrung (40%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Hydrokanone · #142

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
360	165	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Mangrovengebiet · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Meeresschlag · #143

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
300	186	Nahkampf	Betäubung (12%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Mangrovengebiet · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Flutwelle · #144

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
400	264	Fläche	Plattdrücken (15%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Ozeanzorn · #145

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
560	336	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Blasenschuss → Wasserstrahl → Regentanz → Strudel → Hydrokanone → Meeresschlag → Flutwelle → Ozeanzorn

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Schnellhieb · #146

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
60	24	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *
SnowGoblimon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Klingenwurf · #147

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
150	72	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *
SnowGoblimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Frostland · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Rüstungsbruch · #148

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	60	Nahkampf	Senkt die Abwehr (25%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald *
SnowGoblimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Frostland · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Kampfhaltung · #149

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	60	Selbstverstärkung	Angriff steigt (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 *
Tekkamon	Andere Dimension

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Orkan · #15

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
366	255	Fläche	Verwirrung (13%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das

Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Kreuzschnitt · #150

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
230	108	Nahkampf	Plattdrücken (12%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *
Tekkamon	Andere Dimension

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wirbelklinge · #151

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
210	150	Fläche	Betäubung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00
Tekkamon	Andere Dimension

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Riesenspalter · #152

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
390	180	Nahkampf	Betäubung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00
Tekkamon	Andere Dimension

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Letzte Klinge · #153

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
540	288	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00
Tekkamon	Andere Dimension

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Schnellhieb → Klingenwurf → Kampfhaltung → Rüstungsbruch → Kreuzschnitt → Wirbelklinge → Riesenspalter → Letzte Klinge

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Steinwurf · #154

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
64	30	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Herrenhaus des Grauen Lords Berg der Unendlichkeit

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gotsumon	Schluchteingang · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Panoramaebene *
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Sandstoß · #155

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
110	84	Fläche	Verwirrung (30%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Herrenhaus des Grauen Lords Berg der Unendlichkeit
Gotsumon	Schluchteingang · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Panoramaebene *
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Steinhaut · #156

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	72	Selbstverstärkung	Abwehr steigt (30%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Herrenhaus des Grauen Lords Berg der Unendlichkeit Andere Dimension

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gotsumon	Schluchteingang · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Panoramaebene *
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Felsschlag · #157

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
220	126	Fernkampf	Plattdrücken (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Panoramaebene *
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Berg der Unendlichkeit

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Erdspalte · #158

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
270	186	Fläche	Betäubung (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Andere Dimension Berg der Unendlichkeit
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Stalagmit · #159

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
430	219	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Berg der Unendlichkeit
Vermilimon	Uralte Eisregion · 07:00–19:00 Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Polarnacht · #16

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
264	120	Fernkampf	Betäubung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Eisheiligtum Andere Dimension
DarkLizardmon	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gururumon	Urwald · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Andere Dimension
Icemon	Eisheiligtum

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Erdrutsch · #160

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
450	285	Fläche	Plattdrücken (18%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Berg der Unendlichkeit
Vermilimon	Uralte Eisregion · 07:00–19:00 Berg der Unendlichkeit

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Gaiabeben · #161

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
650	390	Fläche	Betäubung (15%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Andere Dimension Berg der Unendlichkeit

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Steinwurf → Sandstoß → Steinhaut → Felsschlag → Erdspalte → Stalagmit → Erdrutsch → Gaiabeben

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Eisstatue · #17

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
424	186	Fernkampf	Betäubung (38%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Andere Dimension
Golemon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MoriShellmon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald * Nebelwald · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Frosthauch · #18

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
120	165	Fläche	Betäubung (15%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	Herrenhaus des Grauen Lords Berg der Unendlichkeit Andere Dimension
Gururumon	Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
SnowAgumon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Eisnadel · #19

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
126	78	Fernkampf	Betäubung (5%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Golemon	Herrenhaus des Grauen Lords
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum
Icemon	Eisheiligtum
SnowAgumon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Feuerspeier · #2

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
66	30	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Ogerfestung *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlueMeramon	Eisheiligtum
Flarerizamon	Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Goblimon	Urwald * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bohrtunnel Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtbrücke Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen * Große Schlucht Große Schlucht *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00
Tankmon	Spielzeugvilla

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wasserblitz · #20

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
211	102	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Aruraumon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Urwald · 07:00–19:00 Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MoriShellmon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald * Nebelwald · 07:00–19:00 *
MudFrigimon	Panoramaebene *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wasserzauber · #21

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt

0	36	Selbstverstärkung	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MoriShellmon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald * Nebelwald · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Sonnenfrost · #22

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
430	258	Fläche	Plattdrücken (24%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Hyogamon	Eisheiligtum Frostland · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Eisträne · #23

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
60	42	Fernkampf	Plattdrücken (46%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Aruraumon	Urwald · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Gekomon	Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Geko-Sumpf · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	Panoramaebene *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Eisträne → Eisnadel → Wasserblitz → Wasserzauber → Frosthauch → Polarnacht → Eisstatue → Sonnenfrost

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Hebebühne · #24

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
226	126	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Guardromon	Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Langstrahl · #25

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
573	330	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Guardromon	Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt

mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Metallsplitter · #26

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
150	165	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Guardromon	Fabrikstadt · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt

mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Impulslaser · #27

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
389	168	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tankmon	Andere Dimension
Tekkamon	Andere Dimension

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Löschung · #28

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
430	219	Fernkampf	Plattdrücken (50%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tankmon	Andere Dimension
Tekkamon	Andere Dimension

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

DG-Dimension · #29

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
722	420	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tekkamon	Andere Dimension

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Glutinferno · #3

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
210	171	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
ClearAgumon	Spielzeugvilla
DarkLizardmon	Untergrundlabor
Saberdramon	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ToyAgumon	Spielzeugvilla
Vermilimon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Formatierer · #30

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	99	Selbstverstärkung	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Guardromon	Fabrikstadt

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Devolution · #31

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
256	297	Fernkampf	Plattdrücken (12%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Guardromon	Fabrikstadt

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Hebebühne → Metallsplitter → Devolution → Impulslaser → Formatierer → Löschung → Langstrahl → DG-Dimension

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Giftpulver · #32

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
117	171	Fläche	Gift (62%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Aruraumon	Urwald · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Dokunemon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Käferland · 07:00–19:00
RedVegiemon	Urwald · 07:00–19:00 Kunemons Nest · 07:00–19:00 * Tropischer Dschungel · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Käfer · #33

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
500	354	Fernkampf	Plattdrücken (35%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tentomon	Käferland · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Moosschild · #34

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	30	Selbstverstärkung	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Dokunemon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Käferland · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tentomon	Käferland · 07:00–19:00
Weedmon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Insektenplage · #35

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
58	96	Fernkampf	Gift (90%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tentomon	Käferland · 07:00–19:00
Yanmamon	Geko-Sumpf · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Lockduft · #36

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
180	210	Fläche	Verwirrung (57%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MoriShellmon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald * Nebelwald · 07:00–19:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
RedVegiemon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Giftkralle · #37

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
62	66	Nahkampf	Gift (40%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Aruraumon	Urwald · 07:00–19:00 Urwald · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 * Digimon-Brücke · 07:00–19:00 Tropischer Dschungel · 07:00–19:00
Dokunemon	Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Kunemons Nest · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Urwald · 07:00–19:00 Kunemons Nest · 07:00–19:00 * Tropischer Dschungel · 07:00–19:00
Weedmon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Stachel · #38

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
157	102	Nahkampf	Plattdrücken (26%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Dokunemon	Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Kunemons Nest · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Käferland · 07:00–19:00 Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Urwald · 07:00–19:00 Kunemons Nest · 07:00–19:00 * Tropischer Dschungel · 07:00–19:00
Weedmon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Yanmamon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00 Uralte Dino-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Grüne Hölle · #39

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
310	147	Fernkampf	Betäubung (55%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
J-Mojyamon	Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Giftkralle → Stachel → Giftpulver → Insektenplage → Moosschild → Lockduft → Grüne Hölle → Käfer

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Magmabombe · #4

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
279	132	Fernkampf	Verwirrung (4%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Ogerfestung *
ClearAgumon	Spielzeugvilla
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Untergrundlabor Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Fugamon	Nebelwald · 07:00–19:00 Nebelwald · 07:00–19:00 * Nebelwald *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Goblimon	Urwald * Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramapfad Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bohrtunnel, 2. Ebene *
Shamamon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
Tankmon	Spielzeugvilla Andere Dimension
ToyAgumon	Spielzeugvilla

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Nachwuchsninja · #40

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
178	168	Fläche	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gabumon	Ogerfestung *
Gotsumon	Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
Muchomon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00 Mangrovengebiet · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00
Vermilimon	Berg der Unendlichkeit

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Muskelspiel · #41

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
0	66	Selbstverstärkung	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Goblimon	Nebelwald * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 07:00–19:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Golemon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension
SnowAgumon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	Spielzeugvilla

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Kampfschrei · #42

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt

0	42	Selbstverstärkung	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gabumon	Ogerfestung *
Goblimon	Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtbrücke Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen * Große Schlucht Große Schlucht *
Psychemon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Herrenhaus des Grauen Lords Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder

Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dicke Lippe · #43

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
52	18	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
ClearAgumon	Spielzeugvilla

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Goblimon	Urwald *
	Urwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Panoramapfad · 07:00–19:00
	Panoramapfad
	Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Bohrtunnel
	Bohrtunnel, 2. Ebene *
	Nebelwald *
	Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Nebelwald · 07:00–19:00 *
Muchomon	Tropischer Dschungel · 07:00–19:00
	Mangrovengebiet · 07:00–19:00
	Schluchtgrund · 07:00–19:00
MudFrigimon	Panoramaebene *
Psychemon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00
	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Müllberg · 07:00–19:00
Shamamon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 *
	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Zahnradsavanne *
	Zahnradsavanne · 07:00–19:00
SnowAgumon	Frostland · 07:00–19:00
	Frostland · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Frostland · 07:00–19:00
	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Herrenhaus des Grauen Lords

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dynamo · #44

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
193	99	Nahkampf	Betäubung (3%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Akatorimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
Gabumon	Ogerfestung *
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	Schluchtgrund · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell-Friedhof * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #48 Zahnradsavanne · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #48 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Das Lernen einer Variante schaltet beide frei. Deine aktuelle Form muss die vom Gegner verwendete oder vom Training gewählte Variante lernen können. Dynamo #48

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Konter · #45

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
285	165	Nahkampf	Verwirrung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Hau den Lukas · #46

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt

320	186	Nahkampf	Betäubung (9%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gabumon	Ogerfestung *
Goblimon	Panoramapfad · 07:00–19:00 Panoramapfad Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchteingang · 07:00–19:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtbrücke Schluchthöhen * Nebelwald * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Nebelwald · 07:00–19:00 * Große Schlucht Große Schlucht *
Gotsumon	Panoramapfad · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Panoramapfad Schluchteingang · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00 Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
Guardromon	Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Urwald · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Eisheiligtum
IceDevimon	Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Andere Dimension
Icemon	Eisheiligtum
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00
Shamamon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00 * Zahnradsavanne * Zahnradsavanne · 07:00–19:00
SnowGoblimon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Hechtsprung · #47

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
500	258	Fernkampf	Verwirrung (14%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gotsumon	Schluchteingang · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchtgrund · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Schluchthöhen · 07:00–19:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *
Hyogamon	Frostland · 07:00–19:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Frostland · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Eisheiligtum

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dynamo · #48

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
255	99	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
ShimaUnimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 Zahnradsavanne · 07:00–19:00 *
Akatorimon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #44 * Zahnradsavanne · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #44
Gabumon	Ogerfestung · Verwendet Dynamo #44 *
J-Mojyamon	Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Mangrovengebiet · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44
Muchomon	Schluchtgrund · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #44
NiseDrimogemon	Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44
Psychemon	Zahnradsavanne · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #44 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 * Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Müllberg · 07:00–19:00 · Verwendet Dynamo #44

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tsukaimon	Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 * Digimon-Brücke · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Tropischer Dschungel · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Panoramaberg-Fuß · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Overdell-Friedhof · Verwendet Dynamo #44 * Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Zahnradsavanne · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 * Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Dynamo #44 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Das Lernen einer Variante schaltet beide frei. Deine aktuelle Form muss die vom Gegner verwendete oder vom Training gewählte Variante lernen können. Dynamo #44

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Dicke Lippe → Dynamo → Kampfschrei → Hau den Lukas → Konter → Muskelspiel → Nachwuchsninja → Hechtsprung

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Stinkstiefel · #49

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
88	75	Fernkampf	Betäubung (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 07:00–19:00 Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Hitzefrei · #5

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
84	105	Fläche	Plattdrücken (32%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Ogerfestung *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Untergrundlabor Uralte Tempo-Region · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Flarerizamon	Panoramaberg-Fuß · 07:00–19:00
Tankmon	Spielzeugvilla Andere Dimension
Vermilimon	Uralte Dino-Region · 07:00–19:00 * Uralte Eisregion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Uralte Eisregion · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dreckschleuder · #50

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
122	96	Fernkampf	Gift (11%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 07:00–19:00 Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Megaschleuder · #51

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
211	192	Fernkampf	Verwirrung (17%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

X-Schleuder · #52

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
211	282	Fläche	Verwirrung (20%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Fabrikstadt · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt

mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Z-Schleuder · #53

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
75	120	Fläche	Gift (9%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das

Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Y-Schleuder · #54

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
122	216	Fläche	Gift (10%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 * Fabrikstadt · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fabrikstadt · 07:00–19:00 Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Scherentritt · #55

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
53	24	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Scherentritt #57 Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Verwendet Scherentritt #57 Müllberg · 07:00–19:00 · Verwendet Scherentritt #57

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Das Lernen einer Variante schaltet beide frei. Deine aktuelle Form muss die vom Gegner verwendete oder vom Training gewählte Variante lernen können. Scherentritt #57

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Sondermüll · #56

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
333	333	Fläche	Plattdrücken (83%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Fabrikstadt · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Scherentritt · #57

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
53	24	Nahkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Geremon	Fabrikstadt · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Müllberg · 07:00–19:00

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Das Lernen einer Variante schaltet beide frei. Deine aktuelle Form muss die vom Gegner verwendete oder vom Training gewählte Variante lernen können. Scherentritt #55

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das

Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Scherentritt → Stinkstiefel → Dreckschleuder → Z-Schleuder → Y-Schleuder → Megaschleuder → X-Schleuder → Sondermüll

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Dauerbrenner · #6

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
488	264	Fläche	Betäubung (11%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Vermilimon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das

Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Kernschmelze · #7

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
400	318	Fläche	Betäubung (24%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Vermilimon	Berg der Unendlichkeit Berg der Unendlichkeit *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Feuerspeier → Hitzefrei → Feuerwand → Magmabombe → Glutinferno → Bannstrahl → Dauerbrenner → Kernschmelze

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Donnerschlag · #8

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
586	330	Fernkampf	Betäubung (32%)

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Soulmon	Herrenhaus des Grauen Lords

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener

Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Wirbelschuss · #9

Stärke	MP	Reichweite	Statuseffekt
389	150	Fernkampf	—

Wo du sie lernen kannst

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piddomon	Berg der Unendlichkeit Andere Dimension Berg der Unendlichkeit *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region · 07:00–19:00
SandYanmamon	Schluchthöhen · 07:00–19:00 Schluchtgrund · 07:00–19:00
Tsukaimon	Herrenhaus des Grauen Lords Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nebelwald · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Yanmamon	Geko-Sumpf · 07:00–19:00 Geko-Sumpf · 07:00–19:00 *

* Das Auftauchen kann auch vom Fortschritt der Geschichte oder vom Zufall abhängen.

Intelligenztraining

Überschreite einen Intelligenz-Schwellenwert: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Das Training prüft die erste unbekannte, passende Technik in der Trainingsreihenfolge jeder Spezialität, wählt den Kandidaten mit dem höchsten Gewicht und würfelt mit diesem Prozentsatz. Ein in derselben Einheit überschrittener Befehlsschwellenwert (100, 200, 300, 400, 500) hat Vorrang. Das Lernen ist nicht garantiert. Hat diese erste Technik an ihrer Position das Gewicht 0, kann Intelligenz keine andere Technik dieser Spezialität lehren, bis das Digimon sie anders lernt, etwa durch Beobachten im Kampf.

Gewichte dieser Technik nach Spezialitätsposition: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Bei Gewicht null kann sie an dieser Position nicht gelernt werden.

Statik → Wolkenladung → Sturmschneider → Wirbelschuss → Blitzableiter → Wirbelsturm → Donnerschlag → Orkan

Arena- und Turnierkämpfe lehren keine Techniken.

Finisher und angeborene Angriffe lassen sich weder durch Beobachten von Gegnern noch durch Intelligenztraining lernen.

Techniken	ID	Stärke	Reichweite	Statuseffekt
Sengschlag	58	174	Fernkampf	—
Pfeffer + Salz	59	89	Fernkampf	—

Techniken	ID	Stärke	Reichweite	Statuseffekt
Traumattacke	60	230	Fernkampf	—
Feuerball	61	155	Fernkampf	—
Todeskralle	62	180	Nahkampf	—
Megaflamme	63	196	Fernkampf	—
Heulboje	64	183	Fernkampf	—
Tänzchen	65	100	Fernkampf	—
Elektroschock	66	92	Fernkampf	—
Warpstrahl	67	222	Fernkampf	—
Smileybombe	68	225	Fernkampf	—
Drehnadel	69	152	Fernkampf	—
Wirbelwind	70	91	Fernkampf	—
Blasenbombe	71	85	Fernkampf	—
Süßer Odem	72	130	Fernkampf	—
Bitbombe	73	232	Fernkampf	—
Bytebombe	74	260	Fernkampf	—
Wirbelbohrer	75	150	Fernkampf	—
Zahnschmerz	76	94	Fernkampf	—
Blitzbombe	77	214	Fernkampf	—
Auslöscher	78	215	Fernkampf	—
Gigakralle	79	215	Fernkampf	—
Umnachtung	80	200	Fernkampf	—
Fausthagel	81	170	Fernkampf	—
Höhere Strafe	82	166	Fernkampf	—
Nachtkralle	83	143	Nahkampf	—
Sturzflug	84	153	Fernkampf	—
Bumerang	85	148	Fernkampf	—
Sonnenstrahl	86	167	Fernkampf	—

Techniken	ID	Stärke	Reichweite	Statuseffekt
Wasserpresse	87	155	Fernkampf	—
Eiszapfen	88	162	Fernkampf	—
Byteböller	89	150	Fernkampf	—
Sintflut	90	150	Fernkampf	—
Königspranke	91	170	Fernkampf	—
Doppelhieb	92	202	Fläche	—
Stromstoß	93	170	Fernkampf	—
Hagelschwinge	94	158	Fernkampf	—
Riesenkoller	95	91	Fernkampf	—
Alptraum	96	222	Fernkampf	—
Froststrahl	97	159	Fernkampf	—
Giftsumach	98	101	Nahkampf	—
Blaues Wunder	99	90	Fernkampf	—
Scherenhieb	100	172	Fernkampf	—
Donnerschlag	101	100	Fernkampf	—
Spiralschwert	102	210	Fernkampf	—
Vari-Pfeile	103	153	Nahkampf	—
Vulkanschlag	104	160	Fernkampf	—
Frosthieb	105	157	Nahkampf	—
Megaschuss	106	777	Fernkampf	—
Kloake (Nani.)	107	100	Fernkampf	—
Kloake (Num.)	108	100	Fernkampf	—
Scharlachglut	109	213	Fernkampf	—
Tanzkanone	110	0	Sonstige	—
Mahlstrom	111	211	Fernkampf	—
Stromstoß	112	218	Fernkampf	—
Miniblase(Botamon)	113	6	Fernkampf	—

Techniken	ID	Stärke	Reichweite	Statuseffekt
Miniblase(Punimon)	114	6	Fernkampf	—
Miniblase(Poyomon)	115	5	Fernkampf	—
Miniblase(Yuramon)	116	5	Fernkampf	—
Maxiblase(Koromon)	117	10	Fernkampf	—
Maxiblase(Tsunomon)	118	11	Fernkampf	—
Maxiblase(Tokomon)	119	10	Fernkampf	—
Maxiblase(Tanemon)	120	10	Fernkampf	—
Technique 121	121	10	Fernkampf	—

File City und Bewohner

Alle Stadtbewohner der erweiterten Geschichte. Zeiten gelten nach der Spieluhr und schließen die letzte Stunde vollständig ein. Kampf-HP enthalten Kartenanpassungen. Entscheidungen können den Weg ändern, aber keine Rekrutierung dauerhaft verhindern. Enthält Spoiler.

Agumon

Urwald

Itemlager+1 Wohlstand

Betamon

Mangrovengebiet

Itemladen+1 Wohlstand

Greymon

File-Stadt

Arena+2 Wohlstand

Tyrannomon

Uralte Dino-Region · Uralte Eisregion

Restaurant+2 Wohlstand

Meramon

Lavahöhle

Restaurant+2 Wohlstand

Seadramon

Drachenaugensee

Fähre nach Beetle Land+2 Wohlstand

Numemon

Kanalisation

Geheimer Itemladen+1 Wohlstand

Mamemon

Panoramaebene

Geheimer Itemladen+3 Wohlstand

Monzaemon

Roboterhaus

Jijimons Haus+3 Wohlstand

Gabumon

Nebelwald

Itemlager+1 Wohlstand

Elecmon

Zahnradsavanne

Straßenbeleuchtung+1 Wohlstand

Kabuterimon

Käferland

Grüne Trainingshalle+2 Wohlstand

Angemon

Eisheiligtum

Jijimons Haus+2 Wohlstand

Birdramon

Große Schlucht · Schluchtbrücke

Birdra-Transport+2 Wohlstand

Garurumon

Frostland

Restaurant+2 Wohlstand

Frigimon

Frostland

Restaurant+2 Wohlstand

Whamon

Geheime Strandhöhle

Fähre+3 Wohlstand

Vegiemon

Tropischer Dschungel

Fleischfarm+2 Wohlstand

SkullGreymon

Untergrundlabor · Untergrundlabor

Arena+3 Wohlstand

MetalMamemon

Fabrikstadt

Geheimer Itemladen+3 Wohlstand

Vademon

Panorama-Sporengebiet · Panorama-Sporengebiet

Restaurant+3 Wohlstand

Patamon

Zahnradsavanne

Itemladen+1 Wohlstand

Kunemon

Kunemons Nest

Waldabkürzung+1 Wohlstand

Unimon

Panorama-Sporengebiet · Panorama-Sporengebiet

Itemladen+2 Wohlstand

Ogremon

Bohrtunnel, 2. Ebene

Patrouille+2 Wohlstand

Shellmon

Große Schlucht · Festungseingang

Zeitung+2 Wohlstand

Centarumon

Amida-Wald

Klinik+2 Wohlstand

Bakemon

Overdell-Friedhof

Patrouille+2 Wohlstand

Drimogemon

Bohrtunnel

Schatzsuche+2 Wohlstand

Sukamon

Müllberg

Stadtbewohner+1 Wohlstand

Andromon

Fabrikstadt

Stadtbewohner+3 Wohlstand

Giromon

Fabrikstadt · Fabrikstadt

Jukebox+3 Wohlstand

Etemon

Urwald

Goldbananenladen+3 Wohlstand

Biyomon

Zahnradsavanne

Itemladen+1 Wohlstand

Palmon

Urwald

Fleischfarm+1 Wohlstand

Monochromon

Monochromladen

Itemladen+2 Wohlstand

Leomon

Zahnradsavanne

Stadtbewohner+2 Wohlstand

Coelamon

Coela-Kap

Itemladen+2 Wohlstand

Kokatorimon

Nebelwald

Statue+2 Wohlstand

Kuwagamon

Käferland

Grüne Trainingshalle+2 Wohlstand

Mojyamon

Frostland

Geheimer Itemladen+2 Wohlstand

Nanimon

Ogerfestung · Uralte Tempo-Region · Spielzeugvilla · Kanalisation · Ahnenhöhle von Leomon

Inventarerweiterung+1 Wohlstand

Megadramon

Berg der Unendlichkeit

Arena+3 Wohlstand

Piximon

Tropischer Dschungel

Trainingshandbuchladen+3 Wohlstand

Digitamamon

Berg der Unendlichkeit

Restaurant+3 Wohlstand

Penguinmon

Frostland

Curling+1 Wohlstand

Ninjamon

Digimon-Brücke

Itemtipps+2 Wohlstand

Myotismon

Untergrundlabor

Arena+3 Wohlstand

WaruMonzaemon

Spielzeugvilla

Stadtbewohner+3 Wohlstand

Hawkmon

Schluchteingang

Birdra-Transport+1 Wohlstand

Armadillomon

Uralte Tempo-Region

Innenhof+1 Wohlstand

Digmon

Bohrtunnel

Steinhof+2 Wohlstand

Phantomon

Herrenhaus des Grauen Lords

Geheimer Itemladen+3 Wohlstand

Candlemon

Lavahöhle

Schmiedeladen+1 Wohlstand

Wizardmon

Herrenhaus des Grauen Lords

Kraftwerk+2 Wohlstand

Starmon

Panorama-Sporengebiet

Containerhaus+2 Wohlstand

Solarmon

Eisheiligtum

Kraftwerk+1 Wohlstand

Triceramon

Uralte Tempo-Region

Schmiede+3 Wohlstand

Mushroomon

Panorama-Sporengebiet

Klinikapotheke+1 Wohlstand

Mammothmon

Frostland

Kühlhaus und Laden+3 Wohlstand

Floramon

Urwald

Markthalle+1 Wohlstand

Pumpkinmon

Spielzeugvilla

Laden im Schrottbüro+3 Wohlstand

Kiwimon

Zahnradsavanne

Restaurant+2 Wohlstand

Tapirmon

Drachenaugensee

Marktladen+1 Wohlstand

Clockmon

Kanalisation

Innenhof+2 Wohlstand

Datamon

Fabrikstadt

Laden im Schrottbüro+3 Wohlstand

Knightmon

Berg der Unendlichkeit

Wachhaus+3 Wohlstand

Kotemon

Ogerfestung

Übungskämpfe in der Arena+1 Wohlstand

Bearmon

Der Zwinger

Containerhaus+1 Wohlstand

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

SPOILER — Anhang

Alles nach dieser Seite verrät Geheimnisse.

Entwicklungszeiten und Kandidaten

Stunden in der aktuellen Form

Baby	6
Ausbildung	24
Rookie	72
Champion	168
Ultra → Machinedramon	48
Ultra → Mega	120

File City und Bewohner

Mojyamons Tauschtabelle steht im geschlossenen Spoiler unten: Die ersten acht Zeilen erlauben einen Gegenstand pro Spieltag, die neunte nur einmal pro Spielstand. Zeigt dein Spiel eine andere oder alte Liste, hast du einen Emulatorzustand aus einer älteren Version geladen. Starte die neue Disc frisch und lade stattdessen den Spielstand von der Speicherkarte. Sichere vorher die Karte. Mushroomon kann jetzt gefunden und rekrutiert werden: Es erscheint im Sporengebiet des Bergs Panorama, das über den normalen Weg erreichbar ist. Die drei Soulmon im Bildschirm von Haunted/Phantomon sind tagsüber (00:00–19:59) und nach der Rekrutierung von Phantomon wieder da.

Mojyamon

1	Glückspilz	→	Edelpilz
2	Digibarsch	→	Reife Melone
3	Digibrasse	→	Digiananas

4	Superkarotte	→	MP-Heilung L
5	Falkenrettich	→	Große Heilung
6	Blauer Apfel	→	Doppelheilung
7	Digipilz	→	Autopilot
8	Riesenfleisch	→	Digiforelle
9	Kleine Heilung	→	Dolphflosse

Verborgene Partnermechaniken

Spielguide und Baum erläutern Ziele. Sonderverwandlungen und Gegenstände haben eigene Bedingungen; eine normale Wertezeile beschreibt nicht jeden Weg zu einer Art. Spoiler: Verliert ein Partner ein Leben und hat noch eines übrig, kommt es in Jijimons Haus mit 30 % Wahrscheinlichkeit zu einer Sonderentwicklung: Greymon zu SkullGreymon, Meramon zu SkullMeramon, Mammothmon zu SkullMammothmon und Garudamon zu Phoenixmon, aber nur, wenn er die Werte der neuen Form bereits hat.

Frage	Antwort
Lädst du mich ein, in deiner Stadt zu wohnen?	??... Ja
Darf ich die Stadt bewachen und Störenfriede verjagen?	Hm... ja
Moment... hast du Angst vor Geistern?	Uff... nein

Dann werde ich eure Stadt heimsuchen! Äh... bewachen!

Startquiz: Punkte und Partner

Die Tabelle zeigt Punkte je Antwortposition in Jijimons Quiz, in Spielreihenfolge. Punkte wählen Element, Attribut und Temperament; die Kombination bestimmt den Startpartner.

Der höchste Gruppenwert gewinnt. Gleichstände bevorzugen die zuletzt unterstützende Antwort; unterstützt dieselbe Antwort beide, gewinnt der frühere Gruppeneintrag. Reihenfolge: Kampf, Feuer, Eis, Natur, Luft; Impfstoff, Daten, Virus; Mutig, Ruhig, Listig.

Quizpunkte

Frage	Antwort	Quizpunkte
1. Hast du ein Digital Monster?	1. Ja	Mutig +1
1. Hast du ein Digital Monster?	2. Nein	Ruhig +1
1. Hast du ein Digital Monster?	3. Früher hatte ich eins	Listig +1
2. Welche Tageszeit magst du am liebsten?	1. Den Tag	Impfstoff +5
2. Welche Tageszeit magst du am liebsten?	2. Die Abenddämmerung	Daten +5
2. Welche Tageszeit magst du am liebsten?	3. Die Nacht	Virus +5
3. Hast du viele Freunde?	1. Viele	Impfstoff +1, Mutig +1
3. Hast du viele Freunde?	2. Wenige, aber gute	Daten +1, Ruhig +1
3. Hast du viele Freunde?	3. Ich gehe meinen Weg	Virus +1, Listig +1
4. Wo würdest du zelten?	1. An einem Vulkan	Feuer +2
4. Wo würdest du zelten?	2. An der Küste	Eis +2
4. Wo würdest du zelten?	3. Im Wald	Natur +2

Frage	Antwort	Quizpunkte
5. Ein riesiges Digimon versperrt den Weg...	1. Mich ihm stellen	Kampf +2
5. Ein riesiges Digimon versperrt den Weg...	2. Darüber hinweg	Luft +2
5. Ein riesiges Digimon versperrt den Weg...	3. Warten	Eis +1, Natur +1, Ruhig +1
6. Was nimmst du auf die Insel mit?	1. Ein Schwert	Kampf +1, Feuer +2
6. Was nimmst du auf die Insel mit?	2. Eine Karte	Eis +1, Luft +1
6. Was nimmst du auf die Insel mit?	3. Samen	Natur +1, Luft +1
7. Was zählt bei einem Partner am meisten?	1. Mut	Impfstoff +1, Mutig +1
7. Was zählt bei einem Partner am meisten?	2. Köpfchen	Daten +1, Listig +4
7. Was zählt bei einem Partner am meisten?	3. Freiheit	Virus +3, Ruhig +1

Startpartner

Startpartner	NEW DIGIMON an	NEW DIGIMON aus
Kampf / Impfstoff / Mutig	Salamon	Elecmon
Kampf / Impfstoff / Ruhig	Veemon	Gabumon
Kampf / Impfstoff / Listig	Tapirmon	Patamon
Kampf / Daten / Mutig	Patamon	Elecmon
Kampf / Daten / Ruhig	Gabumon	Gabumon
Kampf / Daten / Listig	Gotsumon	Patamon

Startpartner	NEW DIGIMON an	NEW DIGIMON aus
Kampf / Virus / Mutig	Gazimon	Gabumon
Kampf / Virus / Ruhig	Crabmon	Patamon
Kampf / Virus / Listig	Guilmon	Patamon
Feuer / Impfstoff / Mutig	Agumon	Agumon
Feuer / Impfstoff / Ruhig	Solarmon	Agumon
Feuer / Impfstoff / Listig	Biyomon	Agumon
Feuer / Daten / Mutig	Renamon	Gabumon
Feuer / Daten / Ruhig	ToyAgumon	Agumon
Feuer / Daten / Listig	Candlemon	Gabumon
Feuer / Virus / Mutig	Guilmon	Agumon
Feuer / Virus / Ruhig	Goblimon	Agumon
Feuer / Virus / Listig	Kotemon	Biyomon
Eis / Impfstoff / Mutig	Bearmon	Penguinmon
Eis / Impfstoff / Ruhig	Gomamon	Betamon
Eis / Impfstoff / Listig	Bearmon	Palmon
Eis / Daten / Mutig	Crabmon	Penguinmon
Eis / Daten / Ruhig	Penguinmon	Penguinmon
Eis / Daten / Listig	Otamamon	Penguinmon
Eis / Virus / Mutig	Betamon	Betamon
Eis / Virus / Ruhig	Gizamon	Betamon
Eis / Virus / Listig	Syakomon	Betamon

Startpartner	NEW DIGIMON an	NEW DIGIMON aus
Natur / Impfstoff / Mutig	Palmon	Palmon
Natur / Impfstoff / Ruhig	Armadillomon	Palmon
Natur / Impfstoff / Listig	Palmon	Palmon
Natur / Daten / Mutig	Tentomon	Palmon
Natur / Daten / Ruhig	Floramon	Kunemon
Natur / Daten / Listig	Penguinmon	Penguinmon
Natur / Virus / Mutig	Mushroomon	Kunemon
Natur / Virus / Ruhig	Wormmon	Kunemon
Natur / Virus / Listig	Dokunemon	Kunemon
Luft / Impfstoff / Mutig	Tapirmon	Biyomon
Luft / Impfstoff / Ruhig	Hagurumon	Biyomon
Luft / Impfstoff / Listig	Salamon	Biyomon
Luft / Daten / Mutig	Elecmon	Elecmon
Luft / Daten / Ruhig	Hawkmon	Elecmon
Luft / Daten / Listig	Kokuwamon	Elecmon
Luft / Virus / Mutig	DemiDevimon	Biyomon
Luft / Virus / Ruhig	Monmon	Biyomon
Luft / Virus / Listig	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Nyaromon

Entwickelt sich zu: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

Rookie · Virus · Natur / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Statik (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+9)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+12)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+16)
Giftkralle (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Urwald (+13)
Stachel (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Urwald (+16)
Giftpulver (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Urwald (+12)
Moosschild (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Käferland (+7)
Zahnschmerz (94 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Sonderweg; keine normalen Statistikanforderungen.
Entwickelt sich zu: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon
In Kunemons Bett schlafen.

Tsukaimon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Tokomon

Entwickelt sich zu: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

Entwickelt sich zu: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · #6

Champion · Virus · Finsternis / Kampf / Luft

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Dicke Lippe (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Spielzeugvilla (+41)
Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+42)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+70)

Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland (+5)
Kampfschrei (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Ogerfestung (+23)
Muskelspiel (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Nebelwald (+14)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+12)
Wolkenladung (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+16)
Wirbelschuss (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+8)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords (+8)
Polarnacht (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Eisheiligtum (+30)
Eisstatue (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Andere Dimension (+6)
Todeskralle (180 / 0 MP / —)
Schattenklaue (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Dunkelblitz (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+43)
Böses Flüstern (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+30)

Voraussetzungen: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Angriff ≥ 100 · Pflegefehler ≥ 3 · Gewicht 15–25 · Bonus (eine Bedingung genügt): aus DemiDevimon

Entwickelt sich aus: DemiDevimon, Tsukaimon

Entwickelt sich zu: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

Entwickelt sich zu: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Tentomon, Kunemon, Biyomon

Entwickelt sich zu: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Kunemon, Palmon

Entwickelt sich zu: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

Champion · Virus · Schmutz / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Dynamo (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Zahnradsavanne (+42)
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Ogerfestung (+70)
Konter (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Frostland (+5)
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Müllberg (+3)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+4)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Kloake (Nani.) (100 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Sonderweg; keine normalen Statistikanforderungen.

Entwickelt sich zu: Digitamamon, Etemon

Sonderverwandlung durch Schimpfen.

Numemon · #11

Champion · Virus · Schmutz

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):

Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Fabrikstadt (+3)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+4)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Kloake (Num.) (100 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Sonderweg; keine normalen Statistikanforderungen.

Entwickelt sich zu: Monzaemon, KingSukamon

Rookie-Auffangentwicklung nach 96 Stunden.

Sukamon · #39

Champion · Virus · Schmutz

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Scherentritt (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Müllberg (+3)
Stinkstiefel (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Fabrikstadt (+4)
Dreckschleuder (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Megaschleuder (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Z-Schleuder (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Fabrikstadt
Y-Schleuder (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
X-Schleuder (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Fabrikstadt (+1)
Sondermüll (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Fabrikstadt (+2)
Tänzchen (100 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Sonderweg; keine normalen Statistikanforderungen.

Entwickelt sich zu: Etemon, KingSukamon, Garbagemon

Verwandlung durch die Virusleiste.

Vegiemon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

Entwickelt sich zu: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Nanimon

Entwickelt sich zu: Plesiomon

Etemon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

Entwickelt sich zu: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

Entwickelt sich zu: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Entwickelt sich zu: Machinedramon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Raidenmon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

KingSukamon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Numemon, Sukamon

Entwickelt sich zu: BlackKingNumemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., KingEtemon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Megadramon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: Ghoulmon, Machinedramon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

MetalTyrannomon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Entwickelt sich zu: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Numemon

Entwickelt sich zu: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

Entwickelt sich zu: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

Entwickelt sich zu: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

Ultra · Virus · Maschine / Natur

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Grüne Hölle (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Mangrovengebiet (+6)
Käfer (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Käferland (+1)
Lockduft (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Nebelwald (+6)
Hebebühne (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Fabrikstadt (+3)
Löschung (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Andere Dimension (+2)
Impulslaser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Andere Dimension (+5)
Devolution (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Fabrikstadt (+3)
Metallsplitter (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Fabrikstadt (+2)
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt (+7)
DG-Dimension (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Andere Dimension (+5)
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt (+5)
Warpstrahl (222 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: Sonderweg; keine normalen Statistikanforderungen.
Entwickelt sich zu: HiAndromon, Diaboromon, Analogman
Besondere Champion-Verwandlung durch Loben nach 240 Stunden.

Analogman · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Vademon, Datamon

Diaboromon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Infermon, Vademon

HiAndromon · Entwicklungen

Entwickelt sich aus: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

Mega · Virus · Maschine / Luft / Kampf

Techniken (Stärke / MP / Lernchance):
Hau den Lukas (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Ogerfestung (+70)
Blitzableiter (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Berg der Unendlichkeit (+12)
Donnerschlag (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Herrenhaus des Grauen Lords (+8)
Sonnenfrost (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Eisheiligtum (+4)
Langstrahl (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Fabrikstadt (+7)
Formatierer (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Fabrikstadt (+5)
Megaschuss (260 / 0 MP / —)

Voraussetzungen: HP ≥ 7000, MP ≥ 6000, Angriff ≥ 600, Verteidigung ≥ 600, Tempo ≥ 400, Intelligenz ≥ 400 · Pflegefehler ≤ 3 · Gewicht 65–75 · Bonus (eine Bedingung genügt): Disziplin ≥ 95; Siege ≥ 100
Entwickelt sich aus: MetalTyrannomon, Megadramon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form., Gigadramon · Dieser Weg öffnet sich nach 120 Spielstunden in der vorherigen Form.

Geschichte oder zeitgesteuerte Sonderverwandlung von Megadramon/Gigadramon.

Feuerwand

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Bohrtunnel, 2. Ebene * Festungseingang * Schluchthöhen * Ogerfestung * Urwald * Große Schlucht * Maschinenraum *
Birdramon	Schluchtbrücke * Große Schlucht *
Candlemon	Lavahöhle *
Centarumon	Amida-Wald *
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
Gabumon	Nebelwald *
Garurumon	Frostland *
Greymon	Urwald *
Meramon	Lavahöhle *
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Solarmon	Eisheiligtum *
Tankmon	Eisenhügel · 05:00–20:00 Der Abgrund · 05:00–20:00

Bannstrahl

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Birdramon	Große Schlucht *
Guardromon	Eisenhügel · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Der Abgrund · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	Käferland *
Monochromon	Schluchthöhen *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region
Tyrannomon	Uralte Eisregion *

Wolkenladung

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Bakemon	Overdell-Friedhof *
Betamon	Mangrovengebiet *
Biyomon	Zahnradsavanne *
Hawkmon	Schluchteingang *
Kunemon	Kunemons Nest *
Tentomon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Wizardmon	Herrenhaus des Grauen Lords *

Blitzableiter

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Airdramon	File-Stadt *
Angemon	Frostland *
Bakemon	Overdell-Friedhof *
Giromon	Fabrikstadt *
Kokatorimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Kunemon	Kunemons Nest *
Phantomon	Herrenhaus des Grauen Lords *
Wizardmon	Herrenhaus des Grauen Lords *

Statik

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Bakemon	Overdell-Friedhof *
Betamon	Mangrovengebiet *
Hawkmon	Schluchteingang *
Kunemon	Kunemons Nest *
Kunemon	Kunemons Nest *

Schattenklaue

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Ogremon	Schluchthöhen *

Dunkelblitz

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
DarkLizardmon	Der Zwinger *
Devimon	Berg der Unendlichkeit *
Gururumon	Schluchtgrund · 20:00–24:00 * Herrenhaus des Grauen Lords · 20:00–24:00 * Nebelwald · 20:00–24:00 * Das Beinhaus Die Stollen
Ogremon	Große Schlucht * Geheime Strandhöhle *
SkullGreymon	Untergrundlabor *

Albtraum

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Devimon	Berg der Unendlichkeit *
IceDevimon	Die Erzader · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	Herrenhaus des Grauen Lords *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Ogremon	Bohrtunnel, 2. Ebene * Ogerfestung *
Phantomon	Herrenhaus des Grauen Lords *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region
WaruMonzaemon	Spielzeugvilla *

Böses Flüstern

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Ogremon	Große Schlucht *

Schwarzes Tor

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Myotismon	Herrenhaus des Grauen Lords *
Phantomon	Herrenhaus des Grauen Lords *
SkullSatamon	Overdell-Pass

Abgrundrequiem

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlackWarGreymon	Andere Dimension

Sturmschneider

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gargoylemon	Overdell-Pass · 05:00–20:00
Hawkmon	Schluchteingang *
Kuwagamon	Käferland *
Patamon	Zahnradsavanne *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region
Sorcermon	Die Erzader · 05:00–20:00
Wizardmon	Herrenhaus des Grauen Lords *

Heiliger Funke

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Patamon	Zahnradsavanne *

Lichtpfeil

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Angemon	Frostland *

Segen

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Angemon	Frostland *

Lichtexplosion

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Mamemon	Panoramaebene *

Richtstrahl

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MetalMamemon	Fabrikstadt *

Himmelsring

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piximon	Tropischer Dschungel *

Blasenschuss

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf *
Otamamon	Geko-Sumpf *
Shellmon	Große Schlucht *

Wasserstrahl

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Shellmon	Große Schlucht *

Wirbelsturm

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Airdramon	File-Stadt *
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
Piximon	Tropischer Dschungel *

Regentanz

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf *

Strudel

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
WaruSeadramon	Fabrikstadt *

Meeresschlag

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
WaruSeadramon	Geheime Strandhöhle *

Flutwelle

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
WaruSeadramon	Fabrikstadt *

Ozeanzorn

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
WaruSeadramon	Geheime Strandhöhle *

Schnellhieb

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Ninjamon	Digimon-Brücke *

Orkan

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Airdramon	File-Stadt *

Riesenspalter

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tekkamon	Untergrundlabor *

Steinwurf

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tyrannomon	Uralte Dino-Region *

Sandstoß

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Meteormon	Uralte Tempo-Region *

Erdspalte

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Drimogemon	Wohngebiet

Polarnacht

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Betamon	Mangrovengebiet *
Coelamon	Drachenaugensee *
Devimon	Berg der Unendlichkeit *
Garurumon	Frostland * Frostland · 17:00–24:00 *
Gururumon	Schluchtgrund · 20:00–24:00 * Herrenhaus des Grauen Lords · 20:00–24:00 * Nebelwald · 20:00–24:00 * Das Beinhaus Die Stollen
IceDevimon	Die Erzader · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	Frostland *
Megadramon	Fabrikstadt *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Megadramon	Berg der Unendlichkeit *
Mojyamon	Frostland *
Penguinmon	Frostland *
Sorcermon	Die Erzader · 05:00–20:00
WaruSeadramon	Geheime Strandhöhle * Fabrikstadt *
WereGarurumon	Overdell-Pass · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Eisstatue

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Garurumon	Frostland * Frostland · 17:00–24:00 *
Mammothmon	Frostland *
Sorcermon	Die Erzader · 05:00–20:00

Frosthauch

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
IceLeomon	Die Erzader

Eisnadel

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Coelamon	Drachenaugensee *

Feuerspeier

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Bohrtunnel, 2. Ebene * Festungseingang * Schluchthöhen * Ogerfestung * Urwald * Große Schlucht * Maschinenraum *
Birdramon	Schluchtbrücke * Große Schlucht *
Biyomon	Zahnradsavanne *
Candlemon	Lavahöhle *
Centarumon	Amida-Wald *
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
Garurumon	Frostland *
Goblimon	Wurzellichtung Die Stollen
Greymon	Urwald *
Kabuterimon	Käferland *
Meramon	Lavahöhle *
Monochromon	Schluchthöhen *
Ogremon	Bohrtunnel, 2. Ebene *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Seadramon	Drachenaugensee *
Solarmon	Eisheiligtum *
Starmon	Panorama-Sporengebiet *
Tankmon	Eisenhügel · 05:00–20:00 Der Abgrund · 05:00–20:00
Tyrannomon	Uralte Eisregion *

Wasserblitz

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gekomon	Geko-Sumpf *
Otamamon	Geko-Sumpf *
Palmon	Urwald *
Shellmon	Große Schlucht *

Sonnenfrost

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Mammothmon	Frostland *
WaruSeadramon	Geheime Strandhöhle * Fabrikstadt *

Eisträne

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Coelamon	Drachenaugensee *
Frigimon	Frostland *
Gekomon	Geko-Sumpf *
Otamamon	Geko-Sumpf *
Shellmon	Große Schlucht *
Whamon	Geheime Strandhöhle *

Hebebühne

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Clockmon	Kanalisation *
Guardromon	Eisenhügel · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Der Abgrund · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Langstrahl

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Assaultmon	Eisenhügel Der Abgrund
Machinedramon	Ogerfestung * Herrenhauskeller * Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
MetalMamemon	Fabrikstadt *

Metallsplitter

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Datamon	Fabrikstadt *
MetalMamemon	Fabrikstadt *

Impulslaser

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Assaultmon	Eisenhügel Der Abgrund
Datamon	Fabrikstadt *
MetalMamemon	Fabrikstadt *

Löschung

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Giromon	Fabrikstadt

DG-Dimension

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Assaultmon	Eisenhügel Der Abgrund

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Datamon	Fabrikstadt *
Giromon	Fabrikstadt
Megadramon	Berg der Unendlichkeit *

Glutinferno

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Greymon	File-Stadt *
Kabuterimon	Käferland *
Saberdramon	Uralte Tempo-Region
Tyrannomon	Uralte Eisregion *

Formatierer

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Clockmon	Kanalisation *
Machinedramon	Ogerfestung * Herrenhauskeller * Eisheiligtum
Mamemon	Panoramaebene *

Devolution

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Clockmon	Kanalisation *
Giromon	Fabrikstadt
Tekkamon	Untergrundlabor *

Giftpulver

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Floramon	Urwald *
Kiwimon	Zahnradsavanne *
Mushroomon	Panorama-Sporengebiet *
Palmon	Urwald *
Palmon	Urwald *
Whamon	Geheime Strandhöhle *

Käfer

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Piximon	Tropischer Dschungel *
Tentomon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Moosschild

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Floramon	Urwald *
Kiwimon	Zahnradsavanne *
Mushroomon	Panorama-Sporengebiet *
Tentomon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Insektenplage

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Tentomon	Käferland · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Lockduft

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Floramon	Urwald *
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Palmon	Urwald *
Penguinmon	Frostland *
Whamon	Geheime Strandhöhle *

Giftkralle

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Palmon	Urwald *
Palmon	Urwald *
Penguinmon	Frostland *
Piximon	Tropischer Dschungel *
Vegiemon	Tropischer Dschungel *

Stachel

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Kunemon	Kunemons Nest *
Piximon	Tropischer Dschungel *
Piximon	Tropischer Dschungel *
Seadramon	Drachenaugensee *
Vegiemon	Tropischer Dschungel *

Grüne Hölle

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Kiwimon	Zahnradsavanne *
Piximon	Tropischer Dschungel *
Vademon	Panoramapfad *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Vegiemon	Tropischer Dschungel *

Magmabombe

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Festungseingang * Schluchthöhen * Ogerfestung * Große Schlucht * Maschinenraum *
Birdramon	Schluchtbrücke * Große Schlucht *
Centarumon	Amida-Wald *
DarkLizardmon	Der Zwinger *
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
Garurumon	Frostland *
Goblimon	Wurzellichtung Die Stollen
Greymon	Urwald *
Greymon	File-Stadt *
Meramon	Lavahöhle *
Meramon	Lavahöhle *
Meteormon	Uralte Tempo-Region *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Ogremon	Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchthöhen *
Ogremon	Bohrtunnel, 2. Ebene *
Seadramon	Drachenaugensee *
Starmon	Panorama-Sporengebiet *
Tankmon	Eisenhügel · 05:00–20:00 Der Abgrund · 05:00–20:00
WereGarurumon	Overdell-Pass · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Nachwuchsninja

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Armadillomon	Uralte Tempo-Region *
Digmon	Bohrtunnel *
Gargoylemon	Overdell-Pass · 05:00–20:00
Kokatorimon	Nebelwald *
Ogremon	Bohrtunnel, 2. Ebene * Schluchthöhen * Ogerfestung * Große Schlucht * Geheime Strandhöhle *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Triceramon	Uralte Tempo-Region *
Tyrannomon	Uralte Dino-Region *

Muskelspiel

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Armadillomon	Uralte Tempo-Region *
Bearmon	Der Zwinger *
Digmon	Bohrtunnel *
Elecmon	Zahnradsavanne *
Frigimon	Frostland *
Kotemon	Ogerfestung * Arena-Eingang · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Käferland *
Tapirmon	Drachenaugensee *
WaruMonzaemon	Spielzeugvilla *

Kampfschrei

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Bearmon	Der Zwinger *
Devimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Etemon	Urwald *
Gabumon	Nebelwald * Geheime Strandhöhle *
Garurumon	Frostland * Frostland · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Nebelwald *
Pumpkinmon	Spielzeugvilla *
SkullGreymon	Untergrundlabor *
Tapirmon	Drachenaugensee *
Unimon	Panorama-Sporengebiet *

Dicke Lippe

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Urwald *
Armadillomon	Uralte Tempo-Region *
Bearmon	Der Zwinger *
Devimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Wohngebiet
Drimogemon	Bohrtunnel *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Etemon	Urwald *
Frigimon	Frostland *
Gabumon	Nebelwald *
Goblimon	Wurzellichtung Die Stollen
Kotemon	Ogerfestung * Arena-Eingang · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Käferland *
Leomon	Zahnradsavanne *
Mamemon	Panoramaebene *
MetalMamemon	Fabrikstadt *
Monzaemon	Roboterhaus *
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Patamon	Zahnradsavanne *
Psychemon	Die Stollen
SkullGreymon	Untergrundlabor *
Tapirmon	Drachenaugensee *

Dynamo

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Angemon	Frostland *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Devimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Wohngebiet
Drimogemon	Bohrtunnel *
Elecmon	Zahnradsavanne *
Etemon	Urwald *
Etemon	Urwald *
Gabumon	Nebelwald * Geheime Strandhöhle *
Greymon	File-Stadt *
IceLeomon	Die Erzader
Kokatorimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Nebelwald *
Kotemon	Ogerfestung * Arena-Eingang · 00:00–20:00 *
Leomon	Zahnradsavanne *
Mamemon	Panoramaebene *
Megadramon	Fabrikstadt *
Meramon	Lavahöhle *
MetalMamemon	Fabrikstadt *
Mojyamon	Frostland *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Monzaemon	Roboterhaus *
Nanimon	Uralte Tempo-Region *
Ninjamon	Digimon-Brücke *
Ogremon	Ogerfestung *
Patamon	Zahnradsavanne *
Patamon	Zahnradsavanne *
Psychemon	Die Stollen
SkullGreymon	Untergrundlabor · Verwendet Dynamo #48 *
SkullGreymon	Untergrundlabor · Verwendet Dynamo #48 *
Unimon	Panorama-Sporengebiet · Verwendet Dynamo #48 *

Konter

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Andromon	Fabrikstadt * Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.
Elecmon	Zahnradsavanne * Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.
Knightmon	Berg der Unendlichkeit * Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.
Nanimon	Uralte Tempo-Region * Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Unimon	Panorama-Sporengebiet * Reaktiver Konter: Lass diesen Gegner auf einen verfehlten Nahkampfangriff mit einem Konter reagieren.

Hau den Lukas

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Andromon	Fabrikstadt *
BlackWarGreymon	Andere Dimension
Devimon	Nebelwald · 04:00–07:00 *
Devimon	Berg der Unendlichkeit *
Digmon	Bohrtunnel *
Drimogemon	Wohngebiet
Drimogemon	Bohrtunnel *
Etemon	Urwald *
Gabumon	Nebelwald * Geheime Strandhöhle *
Gargoylemon	Overdell-Pass · 05:00–20:00
Giromon	Fabrikstadt *
Guardromon	Eisenhügel · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Der Abgrund · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Gururumon	Schluchtgrund · 20:00–24:00 * Herrenhaus des Grauen Lords · 20:00–24:00 * Nebelwald · 20:00–24:00 * Das Beinhaus Die Stollen
IceDevimon	Die Erzader · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	Die Erzader
Knightmon	Berg der Unendlichkeit *
Leomon	Zahnradsavanne *
Machinedramon	Berg der Unendlichkeit *
Mamemon	Panoramaebene *
Mamemon	Panoramaebene *
Megadramon	Fabrikstadt *
Megadramon	Berg der Unendlichkeit *
MetalMamemon	Fabrikstadt *
Meteormon	Uralte Tempo-Region *
Mojyamon	Frostland *
Monzaemon	Roboterhaus *
Myotismon	Herrenhaus des Grauen Lords *
Nanimon	Uralte Tempo-Region *
Psychemon	Die Stollen

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Pumpkinmon	Spielzeugvilla *
SkullGreymon	Untergrundlabor *
SkullSatamon	Overdell-Pass
Tekkamon	Untergrundlabor *
Triceramon	Uralte Tempo-Region *
Tyrannomon	Uralte Dino-Region *
WaruMonzaemon	Spielzeugvilla * Spielzeugvilla *
WereGarurumon	Overdell-Pass · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Hechtsprung

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Andromon	Fabrikstadt *
Etemon	Urwald *
Giromon	Fabrikstadt *
IceLeomon	Die Erzader
Knightmon	Berg der Unendlichkeit *
Mamemon	Panoramaebene *
MetalGreymonVirus	Berg der Unendlichkeit *
Patamon	Zahnradsavanne *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Pumpkinmon	Spielzeugvilla *
SkullGreymon	Untergrundlabor *
SkullSatamon	Overdell-Pass
Tekkamon	Untergrundlabor *
Triceramon	Uralte Tempo-Region *
Tyrannomon	Uralte Dino-Region *
WaruMonzaemon	Spielzeugvilla * Spielzeugvilla *

Dynamo

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
SkullGreymon	Untergrundlabor *
SkullGreymon	Untergrundlabor *
Unimon	Panorama-Sporengebiet *
Angemon	Frostland · Verwendet Dynamo #44 *
Devimon	Nebelwald · 04:00–07:00 · Verwendet Dynamo #44 *
Drimogemon	Wohngebiet · Verwendet Dynamo #44
Drimogemon	Bohrtunnel · Verwendet Dynamo #44 *
Elecmon	Zahnradsavanne · Verwendet Dynamo #44 *
Etemon	Urwald · Verwendet Dynamo #44 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Etemon	Urwald · Verwendet Dynamo #44 *
Gabumon	Nebelwald · Verwendet Dynamo #44 * Geheime Strandhöhle · Verwendet Dynamo #44 *
Greymon	File-Stadt · Verwendet Dynamo #44 *
IceLeomon	Die Erzader · Verwendet Dynamo #44
Kokatorimon	Nebelwald · 04:00–07:00 · Verwendet Dynamo #44 *
Kokatorimon	Nebelwald · Verwendet Dynamo #44 *
Kotemon	Ogerfestung · Verwendet Dynamo #44 * Arena-Eingang · 00:00–20:00 · Verwendet Dynamo #44 *
Leomon	Zahnradsavanne · Verwendet Dynamo #44 *
Mamemon	Panoramaebene · Verwendet Dynamo #44 *
Megadramon	Fabrikstadt · Verwendet Dynamo #44 *
Meramon	Lavahöhle · Verwendet Dynamo #44 *
MetalMamemon	Fabrikstadt · Verwendet Dynamo #44 *
Mojyamon	Frostland · Verwendet Dynamo #44 *
Monzaemon	Roboterhaus · Verwendet Dynamo #44 *
Nanimon	Uralte Tempo-Region · Verwendet Dynamo #44 *
Ninjamon	Digimon-Brücke · Verwendet Dynamo #44 *
Ogremon	Ogerfestung · Verwendet Dynamo #44 *
Patamon	Zahnradsavanne · Verwendet Dynamo #44 *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Patamon	Zahnradsavanne · Verwendet Dynamo #44 *
Psychemon	Die Stollen · Verwendet Dynamo #44

Stinkstiefel

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Numemon	Kanalisation *
Numemon	Kanalisation *
Sukamon	Müllberg *

Hitzefrei

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Agumon	Festungseingang * Schluchthöhen * Ogerfestung * Große Schlucht *
Biyomon	Zahnradsavanne *
Candlemon	Lavahöhle *
DarkLizardmon	Der Zwinger *
Gabumon	Nebelwald *
Meramon	Lavahöhle *
Monochromon	Schluchthöhen *

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Solarmon	Eisheiligtum *
Starmon	Panorama-Sporengebiet *

Dreckschleuder

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Sukamon	Müllberg *

Scherentritt

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Sukamon	Müllberg *
Numemon	Kanalisation · Verwendet Scherentritt #57 *

Sondermüll

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Numemon	Kanalisation *

Scherentritt

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Numemon	Kanalisation *
Sukamon	Müllberg · Verwendet Scherentritt #55 *

Dauerbrenner

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
BlackWarGreymon	Andere Dimension
MetalGreymonVirus	Berg der Unendlichkeit *

Kernschmelze

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
MetalGreymonVirus	Berg der Unendlichkeit *
Meteormon	Uralte Tempo-Region *

Donnerschlag

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Digitamamon	Berg der Unendlichkeit *
Machinedramon	Ogerfestung * Herrenhauskeller * Eisheiligtum Berg der Unendlichkeit *
Myotismon	Herrenhaus des Grauen Lords *
Phantomon	Herrenhaus des Grauen Lords *
WaruMonzaemon	Spielzeugvilla *

Wirbelschuss

Gegner	Wo du gegen ihn kämpfst
Patamon	Zahnradsavanne *

Agumon

Jederzeit.

Den ersten Kampf beim Verlassen der Stadt gewinnen.

Gegner-HP: 400

Betamon

Jederzeit.

Ansprechen und in die Stadt einladen.

Greymon

15 Wohlstand; Jijimon ansprechen und das Haus verlassen.

Die Herausforderung vor Jijimons Haus gewinnen.

Gegner-HP: 4800

Devimon

Berg der Unendlichkeit

Arena+2 Wohlstand

Den Berg der Unendlichkeit erreichen und die Hauptgeschichte abschließen.

Machinedramon am Gipfel besiegen; alle drei Wächter ziehen in die Stadt.

Gegner-HP: 9400

Airdramon

Berg der Unendlichkeit

Arena+2 Wohlstand

Den Berg der Unendlichkeit erreichen und die Hauptgeschichte abschließen.

Machinedramon am Gipfel besiegen; alle drei Wächter ziehen in die Stadt.

Gegner-HP: 9400

Tyrannomon

Die schnelle Region betreten und Meteormon besiegen.

Tyrannomon besiegen, den Meteor in der schnellen Region untersuchen und Bericht erstatten.

Gegner-HP: 3100

Meramon

Den Arbeitern im Bohrtunnel helfen, die Lavahöhle zu erreichen.

Die Überhitzung des Tunnels beheben und Meramon in der Lavahöhle besiegen.

Gegner-HP: 2600

Seadramon

08:00–08:59 oder 17:00–17:59; Angel und Köder mitbringen.

Angeln und um Freundschaft bitten; dafür gibt es die Blaue Flöte.

Numemon

Die Kanalisation untersuchen und die Fabrikstilllegung klären.

Den kranken Numemon besiegen; durfte SkullGreymon ruhen, genügt Überreden.

Gegner-HP: 200

MetalGreymonVirus

Berg der Unendlichkeit

Arena+3 Wohlstand

Den Berg der Unendlichkeit erreichen und die Hauptgeschichte abschließen.

Machinedramon am Gipfel besiegen; alle drei Wächter ziehen in die Stadt.

Gegner-HP: 9400

Mamemon

Seltene Begegnung; das Gebiet zum erneuten Versuch wieder betreten.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 4800

Monzaemon

Geht das Zahnrad zuerst an Andromon, danach zu den Spielzeugen zurückbringen.

Mit Monzaemon als Partner das Spielzeughaus öffnen, WaruMonzaemon besiegen und Tinmon das Zahnrad zurückbringen.

Gabumon

Jederzeit; das Ende des Nebelwaldes erreichen.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 2000

Elecmon

Jederzeit.

Dreimal ansprechen und die Stromschläge ertragen.

Kabuterimon

Mit Seadramon nach Beetle Land fahren; Greymon muss bereits angeworben sein.

Ansprechen und in die Stadt einladen.

Angemon

Mit einem Impfstoff-Partner eintreten. Bleibt Angemon an der Mauer, Jijimon zweimal besuchen.

Den Keller des Eisheiligtums erkunden, die Wächter besiegen und zur Statue zurückkehren.

Birdramon

Am Nest oder nach Zerstörung des Motors.

Birdramon am Nest besiegen; bei zerstörtem Motor wartet es an der Canyonbrücke.

Gegner-HP: 3700

Garurumon

Rückkampf: ab dem nächsten Tag, 15:00–23:59; spätere Tage sind ebenfalls möglich. Der Partner kämpft allein.

Einmal gewinnen und zum vereinbarten Rückkampf zurückkehren.

Gegner-HP: 4200

Start-HP beim Rückkampf: 2100

Frigimon

Einen kranken, kälteempfindlichen Partner im Eisland zusammenbrechen lassen; später eine kältefeste Form nutzen.

Nach der Rettung aus der Kälte mit einem kältefesten Partner zurückkehren.

Whamon

Die Ogerfestung räumen und Whamons Bitte im Eisland annehmen.

Whamon helfen, die Eindringlinge in der Geheimstrandhöhle zu besiegen.

Vegiemon

Das Gerücht über die seltsame Pflanze hören; am angezeigten 15. die Regenpflanze auf Palmons Farm holen.

Der verwelkten Pflanze eine Regenpflanze geben.

SkullGreymon

Dürfen die Knochen ruhen, zweimal zu Jijimons Haus zurückkehren.

SkullGreymon besiegen und Myotismon im Labor ansprechen.

Gegner-HP: 5800

MetalMamemon

Seltene Begegnung; das Gebiet zum erneuten Versuch wieder betreten.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 5600

Vademon

Alle drei Stufen der Kornkreisuntersuchung durchlaufen.

Kornkreise untersuchen, Shellmons UFO-Bericht lesen und bis zu Vademons Erscheinen zurückkehren.

Patamon

Jederzeit.

Drei Kämpfe hintereinander gewinnen und Rückkämpfe annehmen.

Gegner-HP: 1000

Kunemon

Etwas Essbares mitbringen.

Futter anbieten und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 900

Unimon

Centarumon anwerben und zuerst die Klinik besuchen.

Dem verletzten Unimon ein Heilitem oder Medizin geben.

Ogremon

Das zweite Banditenversteck räumen, bevor du zum Tunnel zurückkehrst.

Die Banditen in der Ogerfestung, der Geheimstrandhöhle und zuletzt im Bohrtunnel besiegen.

Gegner-HP: 3600

Shellmon

Die Ogerfestung räumen und Shellmons Hilferuf hören.

Shellmon durch Absenken des Festungsaufzugs befreien und draußen treffen. Der Motorweg befreit es ebenfalls.

Centarumon

Den Schüssen ausweichen und den richtigen letzten Weg wählen.

Den markierten Ausgang im Amida-Waldlabyrinth erreichen.

Bakemon

Frage	Antwort
Lädst du mich ein, in deiner Stadt zu wohnen?	??... Ja
Darf ich die Stadt bewachen und Störenfriede verjagen?	Hm... ja
Moment... hast du Angst vor Geistern?	Uff... nein

Dann werde ich eure Stadt heimsuchen! Äh... bewachen!

Drimogemon

Den Tunnel hinter Meramon öffnen; ab Beginn der Grabung drei Spieltage warten.

Die letzte Grabung beginnen und nach drei Tagen zurückkehren.

Sukamon

Jederzeit.

Den Sukamon ansprechen, der die Stadt besuchen möchte.

Andromon

Die Fabrikstilllegung klären und nach Numemons Anwerbung zurückkehren.

Giromon und die Kanalisation untersuchen, Andromon Bericht erstatten und zur Inselgeschichte zurückkehren.

Giromon

Andromons Untersuchung abschließen.

Den rasenden Giromon besiegen oder ansprechen, falls SkullGreymon ruhen durfte. Die Fabrik klären und erneut sprechen.

Gegner-HP: 5700

Etemon

50 Wohlstand.

Zum Baumhaus gehen und den Hinterhalt gewinnen.

Gegner-HP: 5600

Biyomon

Jederzeit.

Biyomon verfolgen; den Partner an einem Versteck platzieren und von der anderen Seite kommen.

Palmon

Jederzeit.

Viermal ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 900

Monochromon

Alle 20 Kunden bedienen; es zählt der Gewinn, nicht der Umsatz.

Eine Ladenschicht absolvieren und mindestens 2560 Bits Gewinn erzielen.

Leomon

Meramon anwerben und 45 Wohlstand erreichen, um den tiefen Tunnelweg zu öffnen.

Leomon vor Goblimon retten, die Ahnentafel finden und den Leomonstein bringen.

Coelamon

Erste Überfahrt: 15:00–19:59. Nach Prüfung der Brücke jederzeit zurückkehren.

Auf seinem Rücken übersetzen, die reparierte Ostbrücke prüfen und zum Coela-Kap zurückkehren.

Kokatorimon

04:00–06:59; die Lichtung in diesem Zeitfenster betreten.

Die Begegnung im Morgengrauen gewinnen.

Gegner-HP: 4200

Kuwagamon

Mit Seadramons Fähre nach Beetle Land fahren.

Ansprechen und in die Stadt einladen.

Mojyamon

Jeden geforderten Gegenstand mindestens einmal tauschen; der letzte Händler kommt in die Stadt.

Alle neun unterschiedlichen Tauschgeschäfte mit den drei Mojyamon abschließen.

Nanimon

Ogerfestung, schnelle Region, Spielzeughaus, Kanalisation und Leomons Höhle nach dessen Anwerbung.

Nanimon an allen fünf Verstecken finden; beim fünften Treffen kommt es in die Stadt.

Megadramon

Den Berg der Unendlichkeit erreichen.

Den optionalen Kampf nahe dem Gipfel gewinnen.

Gegner-HP: 7500

Piximon

Seltene Begegnung; das Gebiet zum erneuten Versuch wieder betreten.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 5200

Digitamamon

Hauptgeschichte abgeschlossen.

Nach dem Ende zum Gipfel zurückkehren und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 9999

Penguinmon

Ein Curlingspiel gewinnen; der erste Versuch ist kostenlos.

Penguinmon beim Curling besiegen.

Ninjamon

Mindestens einen anwerben: Devimon, Numemon, Mojyamon oder Mamemon.

Die Digimon-Brücke überqueren und den Hinterhalt gewinnen.

Gegner-HP: 3800

Myotismon

Mit einem Virus-Partner oder nach Myotismons Anwerbung die Villa betreten.

Myotismon füttern, sein Verschwinden untersuchen, SkullGreymon besiegen und im Labor sprechen.

WaruMonzaemon

Die Rettung im Spielzeughaus abschließen.

Mit Monzaemon das Spielzeughaus öffnen und WaruMonzaemon besiegen; das Zahnrad für die Spielzeuge behalten.

Gegner-HP: 5200

Hawkmon

Jederzeit.

Als Ausguck in die Stadt einladen.

Gegner-HP: 580

Armadillomon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 1800

Digmon

Jederzeit.

Ansprechen und gewinnen; dadurch öffnet sich das Werkstatttor.

Gegner-HP: 1000

Phantomon

20:00–23:59; mit Virus-Partner oder nach Myotismons Anwerbung eintreten.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 3400

Candlemon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 700

Wizardmon

20 Wohlstand.

Bei mindestens 20 Wohlstand ansprechen.

Gegner-HP: 1380

Starmon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 1200

Solarmon

Das Eisheiligtum mit einem Impfstoff-Partner betreten.

Ansprechen; beide Antworten führen zur Anwerbung.

Gegner-HP: 580

Triceramon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 3100

Mushroomon

Jederzeit. Der Weg durch den nördlichen Wald öffnet sich nach dem Erdrutsch-Ereignis im Bohrtunnel. Kein besonderer Gegenstand nötig.

Gehe vom Norden des Urwaldes auf dem Panoramapfad nach Norden ins Panorama-Sporengebiet und dann durch den unteren Ausgang ins nächste Sporengebiet. Mushroomon wartet links unterhalb des UFOs. Sprich es an und gewinne den Kampf.

Gegner-HP: 1200

Mammothmon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 4650

Floramon

Jederzeit.

Eine Süße Nuss geben (wird verbraucht).

Gegner-HP: 590

Pumpkinmon

20:00–23:59; zuerst das Spielzeughaus öffnen.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 1400

Kiwimon

Jederzeit.

Ein Fleisch geben (wird verbraucht).

Tapirmon

Jederzeit.

Zweimal ansprechen, um es zu wecken.

Gegner-HP: 1100

Clockmon

00:00–10:59 oder 14:00–23:59.

Das Rätsel mit „Keine“ beantworten.

Gegner-HP: 1450

Datamon

Jederzeit.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 4000

Knightmon

Den Berg der Unendlichkeit erreichen.

Ansprechen und den Kampf gewinnen.

Gegner-HP: 4500

Kotemon

Nach Räumung der Ogerfestung.

Ansprechen und gewinnen; Flucht ist deaktiviert.

Gegner-HP: 2400

Bearmon

Den Zwinger über den verborgenen Nahtweg finden.

Den Jäger besiegen und den befreiten Bearmon ansprechen.

Gegner-HP: 3600