Digimon World: Horizon

v0.0.10 · es

Un poco de ayuda. Un nuevo Horizon.

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

Índice

Artículos

Digimon

Técnicas

Ciudad File y sus habitantes

SPOILERS — apéndice

Artículos

Primeros pasos en Horizon

DuckStation en ordenador

DuckStation en Android

Configurar ePSXe

Configurar RetroArch

Jugar en un emulador web en iPhone

Tarjetas de memoria, copias y actualizaciones

2 MB, chino y 60 fps

El primer día con tu compañero

Errores de cuidado y disciplina

Entrenar en el gimnasio

Cómo funciona el gimnasio x5

Cómo funcionan los requisitos de evolución

Tiempos de evolución y candidatos

Aprender técnicas

Oscuridad, Luz y Agua

Arma y Tierra

Ciudad File y sus habitantes

Mecánicas ocultas de los compañeros

Cuestionario inicial: puntos y compañeros

EASY, NORMAL y HARD

Preguntas frecuentes y problemas

Primeros pasos en Horizon

Tus discos, el primer inicio y tu primera partida guardada.

Lo básico

Crea Horizon a partir de tus discos compatibles de Digimon World, Digital Card Battle, Digimon World 2 y World 3/2003. La web o el parcheador de escritorio comprueban las ediciones. Los juegos adicionales aportan especies importadas; jugarás a Digimon World.

Cómo funciona

Mantén juntos el .bin y el .cue resultantes. Abre el .cue en el emulador y configura una BIOS extraída de tu PlayStation. Antes de empezar, elige el idioma y las opciones en la pantalla de título y comprueba la RAM y la CPU detectadas.

Ten en cuenta

Asigna una tarjeta con 1 bloque libre. Guarda dentro del juego, reinicia y comprueba que Continuar carga la partida. Exporta una copia de la tarjeta antes de actualizar.

> Bloques libres necesarios: 1

DuckStation en ordenador

BIOS, archivos del juego, ajustes por juego y partidas.

Lo básico

Configura tu propia BIOS de PlayStation en DuckStation. Añade la carpeta de Horizon, manteniendo el .cue junto a su .bin. Abre el .cue; si falta el .bin o cambia de nombre, la hoja de pistas no lo encontrará.

Cómo funciona

Usa los ajustes por juego de Horizon. Activa la RAM ampliada a 8 MB para el chino simplificado; los demás idiomas funcionan con 2 MB. AUTO adapta las imágenes a cada escena y busca 60, 30 o 20 fps. Aumentar la velocidad de la CPU emulada puede ayudar a mantener tasas altas, pero AUTO ya no necesita overclock para intentarlas.

Ten en cuenta

Asigna una tarjeta con 1 bloque libre. Una tarjeta por juego evita compartir espacio. Si cambias el nombre del disco o actualizas Horizon, comprueba la tarjeta asignada y carga una partida del juego tras arrancar de nuevo.

> Bloques libres necesarios: 1

DuckStation en Android

BIOS, RAM, ajustes de CPU y tarjetas de memoria.

Antes de empezar

Importa tu propia BIOS de PlayStation. Da a DuckStation acceso a la carpeta de Horizon, mantén juntos el .bin y el .cue y abre el .cue. Los permisos de almacenamiento de Android deben permitir leer esa carpeta.

RAM y CPU

Abre los ajustes por juego de Horizon. El chino necesita 8 MB de RAM ampliada; los demás idiomas funcionan con 2 MB. AUTO se adapta al coste de cada escena sin exigir overclock. Si el dispositivo puede mantener el ritmo, aumentar la velocidad de la CPU emulada puede ayudar a sostener tasas más altas. Reinicia tras cambiar la RAM. Los nombres y la disponibilidad de los ajustes varían según la versión.

Tarjetas de memoria

En los ajustes de tarjetas de memoria, asigna una con 1 bloque libre. Una tarjeta por juego la separa de otros juegos. Exporta una copia. Después de actualizar, comprueba que sigue asignada la misma tarjeta, arranca el disco nuevo y carga la partida del juego.

Resolver problemas

Si en alguna versión de Android el texto queda superpuesto o no se borra, prueba a desactivar Enable Texture Cache y reinicia. Si persiste, incluye la versión de Horizon, la compilación de DuckStation, el renderizador, el idioma y una captura en el informe.

> Bloques libres necesarios: 1

Configurar ePSXe

BIOS, acceso a carpetas en Android y espacio de guardado.

Lo básico

Configura una BIOS extraída de tu consola y la carpeta con los archivos de Horizon parcheados. Mantén juntos el .cue y el .bin. Si tu versión de Android exige una carpeta base de ePSXe, concédele acceso para que pueda guardar las tarjetas y los ajustes.

Cómo funciona

Comprueba la tarjeta asignada y deja 1 bloque libre. Prueba a guardar dentro del juego y a cargar con Continuar tras reiniciar antes de una sesión larga. Exporta una copia antes de cambiar el almacenamiento o actualizar.

Ten en cuenta

No des por hecho que todas las versiones de ePSXe ofrecen RAM ampliada o controles equivalentes de CPU. Los ocho idiomas habituales funcionan con 2 MB. El chino necesita compatibilidad comprobada con 8 MB. Si el título no los detecta, utiliza otro idioma compatible u otro emulador.

> Bloques libres necesarios: 1

Configurar RetroArch

Elige un núcleo de PlayStation y revisa sus opciones.

Lo básico

RetroArch es una interfaz: el núcleo elegido determina la BIOS, las tarjetas y las mejoras. Elige un núcleo de PlayStation, consulta su documentación oficial y coloca tu BIOS en la carpeta de sistema indicada. Carga el .cue de Horizon con su .bin presente.

Cómo funciona

Comprueba las opciones de tarjetas del núcleo y la carpeta de guardado. Deja 1 bloque libre, guarda dentro del juego, cierra el contenido correctamente y comprueba Continuar al abrirlo de nuevo. Haz una copia antes de cambiar de núcleo; los estados rápidos no son portables entre núcleos.

Ten en cuenta

La RAM ampliada y las opciones de CPU dependen del núcleo y pueden no existir. Comprueba lo detectado en el título. Ocho idiomas funcionan con 2 MB; el chino necesita 8 MB. El avance rápido no equivale al overclock de la CPU emulada.

> Bloques libres necesarios: 1

Jugar en un emulador web en iPhone

Comprueba la compatibilidad con PlayStation y protege tus partidas.

Lo básico

La web de Horizon crea un disco; no ejecuta el juego. Necesitas otro emulador web de PlayStation, por ejemplo un sitio con el núcleo de PlayStation de EmulatorJS, que acepte tus archivos y tu BIOS. La compatibilidad con iPhone, el rendimiento y la exportación dependen del sitio y del navegador.

Cómo funciona

Comprueba los formatos admitidos antes de importar. Guarda el par .bin/.cue original y una copia de la BIOS fuera del almacenamiento del navegador. Verifica la exportación e importación de tarjetas y deja 1 bloque libre en la tarjeta emulada.

Ten en cuenta

Antes de jugar mucho tiempo, prueba a guardar, cerrar la página y volver a cargar. Exporta la tarjeta después de jugar: borrar los datos de la web puede eliminar sus archivos. Usa un idioma habitual salvo que hayas verificado los 8 MB. No se certifica aquí ninguna combinación de navegador y emulador de iPhone.

> Bloques libres necesarios: 1

Tarjetas de memoria, copias y actualizaciones

Espacio, tarjetas por juego y buenos hábitos al actualizar.

Lo básico

Horizon necesita 1 bloque libre para una partida nueva de Horizon. Comprueba el espacio y la tarjeta asignada a la ranura. Con tarjetas por juego, un nombre de disco nuevo puede seleccionar otra tarjeta; asigna la anterior si desaparece Continuar.

Cómo funciona

Un estado rápido del emulador contiene el ejecutable anterior y posiciones del disco en caché. Para actualizar, copia la tarjeta, crea el disco nuevo, arráncalo desde cero y carga una partida guardada dentro del juego. No continúes en una versión nueva mediante un estado rápido antiguo.

Ten en cuenta

Guarda copias fuera de la carpeta activa del emulador. Para cambiar de dispositivo, exporta la tarjeta, impórtala y comprueba Continuar. Formatear una tarjeta borra sus partidas; utiliza una tarjeta nueva o de repuesto para las pruebas.

> Bloques libres necesarios: 1

2 MB, chino y 60 fps

La RAM y la velocidad de CPU emulada tienen funciones distintas.

Lo básico

Horizon funciona en una PlayStation original de 2 MB en ocho idiomas. El chino simplificado carga fuentes y un módulo de idioma por encima de los 2 MB y necesita 8 MB de RAM ampliada. Con 2 MB, el juego rechaza ese idioma y conserva el actual.

Cómo funciona

AUTO adapta las imágenes a cada escena: intenta 60 fps y baja a 30 o 20 con intervalos regulares cuando hace falta. FRAME RATE en las OPTIONS del título ofrece AUTO, 60 o 20. Forzar 60 puede producir menos imágenes si la escena exige demasiado. La lógica y los controles siguen a 20 Hz; la RAM extra no elige los fps.

Ten en cuenta

Cambia la velocidad de CPU emulada, no el avance rápido. El título muestra los ajustes detectados para comprobar la configuración. El dispositivo debe poder mantener la emulación elegida. Reinicia tras cambiar la RAM.

El primer día con tu compañero

Una rutina sencilla para una nueva vida en Isla File.

Lo básico

Elige a tu compañero con las preguntas de Jijimon. Familiarízate con los indicadores de cuidados, el inventario y los servicios cercanos antes de alejarte. Lleva objetos de curación y deja espacio para lo que encuentres.

Cómo funciona

Dale de comer cuando tenga hambre, busca un retrete cuando lo necesite y deja que duerma cuando le toque. Consulta su comida favorita y su horario de sueño en la ficha de la especie. No pases el día entrenando sin atender sus necesidades.

Ten en cuenta

Prueba una sesión corta y revisa los cambios en estadísticas y cansancio. Explora, vuelve a la ciudad y guarda en la tarjeta. La evolución también depende de los cuidados y el peso: decide el objetivo antes de entrenar todas las estadísticas sin criterio.

Errores de cuidado y disciplina

Entiende los avisos antes de perseguir una estadística.

Lo básico

El hambre, el retrete, el sueño y el cansancio son sistemas distintos. Ignorar el hambre o dejar que el compañero haga sus necesidades en el suelo puede sumar errores; la enfermedad y el agotamiento tienen sus propias consecuencias. Atiende los indicadores y consulta los cuidados con frecuencia.

Cómo funciona

Disciplina y felicidad son valores diferentes. Elogiar y regañar no los modifican igual, así que no resuelven cualquier problema indistintamente. También importan las preferencias de comida y el

horario de sueño. En un hábitat que no le gusta al compañero, su cara de ánimo vuelve a alternar entre triste y feliz, como en el original.

Ten en cuenta

Las evoluciones pueden pedir un máximo o un mínimo de errores. Buscar muchos errores es una decisión para una evolución concreta, no una recomendación general. Los recuentos de la evolución normal corresponden a la forma actual; lee juntos los cuatro grupos.

Entrenar en el gimnasio

Equilibra las mejoras y las necesidades diarias.

Lo básico

Cada gimnasio entrena una estadística. Los aumentos base de abajo son valores base; el resultado también depende del compañero, las mejoras, los objetos y el entrenamiento. La inteligencia tiene umbrales de aprendizaje propios, separados de las tiradas tras combatir.

Cómo funciona

Entrenar hace pasar el tiempo y consume comida, cansancio y vida. Comprueba el hambre, el retrete y el sueño antes de empezar. Seguir estando cansado puede penalizarte; una mejora mayor no es tiempo gratis.

Ten en cuenta

El modo x5 aplica varias recompensas normales con comprobaciones de cuidados entre ellas. Usa x1 si quieres parar cerca de un objetivo de peso o de evolución. Descansa y atiende las necesidades antes de otro bloque.

Atributos	Aumento base	Cansancio
Ataque	10	8
PV	10	8
PM	10	8

Cómo funciona el gimnasio x5

Varias sesiones, con costes normales y paradas anticipadas.

Lo básico

Durante una sesión, R2 cambia el bloque entre x1 y x5. Se reproduce la animación inicial y después se aplica cada recompensa en orden. No es un multiplicador por cinco sin costes de tiempo ni cuidados.

Cómo funciona

El bloque puede parar si una sesión deja al compañero con hambre, ganas de ir al retrete, sueño, cansancio o malestar; también comprueba la evolución, la vida restante y los mensajes del gimnasio. El resultado indica lo completado. No supongas que siempre fueron cinco sesiones.

Ten en cuenta

Bonus Try es independiente de los bloques. Cada rodillo se para donde pulsas, sin nada oculto que lo empuje fuera del premio: si fallas recibes la mitad, tres símbolos iguales dan el doble, tres del atributo que entrenas dan x4 y tres cacas doradas dan x5. Alimenta, descansa o atiende el motivo de parada antes de repetir. Si solo quieres una recompensa, selecciona x1 antes de confirmar la sesión en vez de confiar en una parada de emergencia.

Cómo funcionan los requisitos de evolución

Lee la ficha del objetivo y cuenta los cuatro grupos.

Lo básico

La evolución normal puntúa cuatro grupos: errores, peso, estadísticas y bonificación. Un objetivo necesita 3 puntos. Todos los umbrales de estadísticas forman un solo grupo; cumplir dos estadísticas no da dos puntos. Para objetivos Rookie se usa la estadística más alta.

Cómo funciona

El peso admite una banda alrededor del valor objetivo. Los errores pueden tener un mínimo o un máximo. Cualquiera de las condiciones de bonificación da ese punto; no son todas requisitos obligatorios independientes. El máximo de errores es inclusivo. Fallar ese grupo hace perder su punto; no impide evolucionar si los demás grupos alcanzan la puntuación necesaria. Por tanto, aumentar los errores por sí solo no descarta de forma fiable un objetivo.

Ten en cuenta

Pulsa un objetivo del árbol para leer sus requisitos. La fila «Tiempo (h)» de la ventana muestra la comprobación del tiempo, y un aviso rojo señala si la vida restante es insuficiente. El tiempo en la forma actual, los desencadenantes especiales, NEW DIGIMON y otros candidatos afectan al resultado. Los umbrales de PV y PM usan las unidades del jugador; la felicidad usa la escala 0–100 del estado.

Tiempos de evolución y candidatos

Los requisitos son solo una parte de la elección.

Lo básico

Las horas de abajo cuentan desde la forma actual, no desde la edad total. Cumplir una fila pronto no provoca una evolución normal inmediata. Las rutas temporizadas de Ultimate también comprueban los requisitos; las especiales y por objeto tienen sus propios desencadenantes.

Cómo funciona

Al pasar de Rookie a Champion y de Champion a Ultimate, alcanzar la puntuación requerida admite un destino; cuatro puntos no superan a tres. El juego elige con la misma probabilidad entre los destinos aptos en el momento de evolucionar. Se revisan en el orden de las rutas: tras admitir uno nunca criado, se omiten los ya criados que aparecen después; los admitidos antes siguen en el sorteo. Siguen aplicándose la disponibilidad del modelo y NEW DIGIMON. Recargar la misma partida de tarjeta y variar el momento puede dar otro resultado, pero no lo

garantiza. De In-Training a Rookie se conserva la mayor puntuación y, en empate, el primero de la lista. Las evoluciones especiales y por objeto mantienen sus reglas.

Ten en cuenta

La fila «Tiempo (h)» de la ventana compara las horas pasadas en la forma actual con las que exige el objetivo. El veredicto solo dice «lista» cuando se cumplen la puntuación de requisitos, la comprobación de que el modelo cabe y el tiempo; «En N h» indica que solo falta tiempo. El aviso rojo «La vida no llega: quedan N h» indica que la vida restante es menor que la espera pendiente; N es la vida restante. Las rutas que no dependen del tiempo muestran «Ruta especial». Los Megas importados también exigen pasar 120 horas de juego como Perfecto. Si antes se agota la vida restante, el compañero muere de vejez. Melón pasado (Chain Melon) añade 24 horas de vida; Digilubina, 6. Amplían la vida restante, no el tiempo ya pasado en la forma actual.

Aprender técnicas

Listas de especie, casillas de especialidad y tiradas.

Lo básico

Que un enemigo ejecute una técnica normal la registra como candidata; no hace falta que alcance a tu compañero. Al terminar, debe figurar en la lista de la especie, coincidir con una especialidad y no estar aprendida. La primera casilla coincidente determina la tirada.

Cómo funciona

La inteligencia no cambia esa tirada de combate. Repetir la misma técnica no crea más tiradas. Si superan la prueba varias candidatas, se elige una al azar; el porcentaje no garantiza la recompensa final.

Ten en cuenta

El entrenamiento de inteligencia sigue otras reglas. Las fichas muestran el coste base de PM antes de modificadores de estado e inteligencia; los remates no gastan PM. Los nombres repetidos conservan sus identificadores y una especie puede modificar su remate.

Técnica potenciada

Cada especie que se puede criar tiene una técnica potenciada, señalada en su ficha y con una flecha en el menú de técnicas. Cuando ese compañero la usa, su potencia sube un octavo más 30 y gasta una cuarta parte menos de PM; las tablas de especie ya muestran esos valores. La mejora también vale para los dos luchadores del modo VS y nunca para los enemigos.

Oscuridad, Luz y Agua

Tres filas más de técnicas, la curación y sus copas.

Lo básico

Tres filas se suman a las siete del original: Oscuridad, Luz y Agua, con ocho técnicas cada una. Un compañero las aprende como las demás: la técnica tiene que estar en la lista de su especie y la fila entre sus especialidades. La pantalla de técnicas se desplaza por las filas. Una

partida de una versión anterior se carga tal cual. En esa primera carga el compañero aprende la primera técnica de cada fila nueva que esté en la lista de su especie: Garra Sombría, Chispa Sagrada o Disparo Burbuja. El resto las aprende como cualquier otra técnica.

Cómo funciona

Bendición devuelve el 10% de los PV totales, y la cantidad sube en verde sobre el Digimon. Un compañero se cura tres veces por combate y un enemigo dos; nadie se cura con los PV al máximo. Por su cuenta, un compañero solo se cura por debajo del 60% de sus PV; con tu orden se cura con cualquier cantidad por debajo del máximo. Escudo Sagrado sube la Defensa, Danza de Lluvia sube la Velocidad y Susurro Maligno quita una quinta parte de la Defensa del objetivo, una vez por luchador y combate. La mayoría de los ataques de las tres filas golpean por posición, como la mayoría de los disparos del original. Un disparo se apunta al salir, y un golpe o un área cae en un punto: al objetivo que se ha apartado de ahí no le da. Pesadilla, Susurro Maligno, Niebla Venenosa, Estallido de Luz, Remolino y Furia Oceánica siguen a su objetivo, y solo su precisión puede hacerlos fallar.

Ten en cuenta

Oscuridad y Luz se hacen el doble de daño entre sí y la mitad a su propia fila. Agua hace el doble de daño a Fuego y Suciedad y la mitad a Naturaleza, Hielo y Agua; Aire hace el doble de daño a Agua. Tres copas de la arena admiten solo a las especies cuya primera especialidad es su fila: la Copa Oscuridad, la Copa Luz y la Copa Agua, dos veces cada una en los 30 días del calendario. El ganador se lleva 5000 bits y un Boniato forzudo, una Fruta sabia o un Hielo poder.

Arma y Tierra

Dos filas más de técnicas y sus copas.

Lo básico

Dos filas más se suman a la pantalla de técnicas: Arma y Tierra, con ocho técnicas cada una; ya son doce filas. La cuarta fila del original, que la pantalla llamaba Tierra, pasa a llamarse Naturaleza, el nombre que esta wiki le dio siempre; sus técnicas son las mismas. Una partida de una versión anterior se carga tal cual. En esa primera carga el compañero aprende la primera técnica de cada fila nueva que esté en la lista de su especie: Tajo Veloz o Lanzarrocas. El resto las aprende como cualquier otra técnica.

Cómo funciona

Arma es la fila de las hojas. Tajo Veloz, Arma Arrojadiza, Corte Cruzado, Filo Giratorio, Tajo Gigante y Filo Final hacen daño; Rompecorazas quita una cuarta parte de la Defensa del objetivo, una vez por luchador y combate, y Pose de Guerra sube el Ataque una quinta parte. Tierra es la fila de la roca. Lanzarrocas, Ráfaga de Arena, Golpe de Roca, Fisura, Estalagmita, Avalancha y Seísmo Gaia hacen daño, Ráfaga de Arena puede confundir y Piel de Piedra sube la Defensa. La mayoría de los ataques de las dos filas golpean por posición, como la mayoría de los disparos del original: al objetivo que se ha apartado de donde cae el golpe no le da. Filo Final, Ráfaga de Arena, Estalagmita y Seísmo Gaia siguen a su objetivo, y solo su precisión puede hacerlos fallar.

Ten en cuenta

Arma hace una vez y media el daño a Naturaleza y la mitad a Máquina y Tierra. Tierra hace el doble de daño a Máquina, una vez y media a Fuego y la mitad a Aire, Naturaleza y Tierra. Máquina hace una vez y media el daño a Arma y Naturaleza la mitad; Agua hace el doble de daño a Tierra, Naturaleza y Hielo una vez y media, y Fuego y Arma la mitad. Dos copas de la arena admiten solo a las especies cuya primera especialidad es su fila: la Copa Espada y la Copa Gaia, dos veces cada una en los 30 días del calendario. El ganador se lleva 5000 bits y un Chip Ataque o un Chip Defensa.

Ciudad File y sus habitantes

Servicios, prosperidad y requisitos de reclutamiento.

Lo básico

El directorio de reclutamiento reúne habitantes, lugares, servicios y aportaciones a la prosperidad dentro de spoilers plegados.

Cómo funciona

Los pasos permanecen ocultos hasta abrir el aviso de spoilers. Las horas usan el reloj del juego. Comprueba los requisitos además del lugar: puede hacer falta un hito de ciudad, otro recluta o un suceso.

Ten en cuenta

Mecánicas ocultas de los compañeros

Mecánicas ocultas de los compañeros.

Lo básico

Un compañero Bakemon te permite entender lo que dice Bakemon. La conversación y las respuestas para reclutarlo están dentro del spoiler de abajo.

Cómo funciona

Cada compañero tiene sus preferencias de comida y sueño. Las especialidades determinan qué técnicas aprende en combate. Una casilla vacía sigue contando al elegir la probabilidad, aunque el resumen no la muestre.

Ten en cuenta

Cuestionario inicial: puntos y compañeros

Las siete preguntas aportan a tres grupos de puntuación.

Lo básico

Cómo funciona

Ten en cuenta

Jijimon mantiene en secreto quién será tu compañero: lo descubrirás a tu lado al despertar. Ponerle nombre es opcional y los mensajes no revelan la especie. Las columnas muestran NUEVOS DIGIMON activado y desactivado. Las respuestas, los puntos y la tabla de compañeros iniciales están en el spoiler de abajo.

EASY, NORMAL y HARD

EASY, NORMAL y HARD.

Lo básico

NORMAL usa las reglas habituales. EASY duplica el daño del compañero y divide entre dos el recibido, redondeando hacia arriba antes de los límites normales. También reduce a la mitad el veneno del compañero. Afecta a combates de campo y torneos individuales, no al VS de dos jugadores.

Cómo funciona

La dificultad no reescribe las estadísticas guardadas. El daño porcentual de los guiones sigue sus reglas. Elige la dificultad en las opciones del título y comprueba los ajustes disponibles.

Ten en cuenta

Elige entre las dificultades de las opciones del título. Los ajustes de combate se muestran abajo y no cambian el crecimiento permanente del compañero. ALERTA PELIGRO, en las opciones del título y activada por defecto, pone un pequeño diablillo lila sobre un Digimon salvaje claramente más fuerte que tu compañero: su fuerza de combate, PS × (Ataque + Defensa), es al menos 2,5 veces la de tu compañero. Solo aparece en los Digimon que inician un combate al tocarlos, nunca en los personajes que solo hablan, y únicamente mientras puedes moverte. Úsala para evitar combates que perderías por mucho; es un aviso, no una garantía.

> HARD ajusta los enemigos con los valores siguientes.

PV del enemigo (%)	110
Ataque del enemigo (%)	150
Defensa del enemigo (%)	105
Velocidad del enemigo (%)	115
Inteligencia del enemigo (%)	150
Potencia del remate enemigo (%)	150
Daño del compañero (%)	95
Peso de inactividad enemigo (%)	25
Daño mínimo enemigo (%)	15

Preguntas frecuentes y problemas

Actualizaciones, partidas perdidas, parcheo lento e informes útiles.

Lo básico

Si no aparece Continuar, comprueba la tarjeta asignada, sus bloques libres y el nombre del disco en las tarjetas por juego. Horizon necesita 1 bloque libre para una partida nueva. Haz una copia antes de actualizar, arranca el disco nuevo y carga la partida del juego.

Cómo funciona

Parchear en el móvil puede tardar. Ante errores de cuota, usa una ventana normal, libera espacio y repite; también puedes usar el parcheador de escritorio. Las comprobaciones son intencionadas: los

discos adicionales aportan especies y una copia modificada o incompatible no coincidirá. El creador web en teléfonos Android ya no falla con un error de permisos al copiar el disco.

Ten en cuenta

Si el texto se ve mal, anota versión del juego, disco base, idioma, compilación del emulador y ajustes gráficos. En versiones Android afectadas, prueba a desactivar Enable Texture Cache. Incluye el desencadenante exacto y una captura: el síntoma por sí solo no identifica la causa. La cara de WarGrowlmon ya no tiene agujeros.

> Bloques libres necesarios: 1

Digimon

Bebé

Botamon · #1

Bebé · Datos · Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Koromon

Nyokimon · #473

Bebé · Datos · Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Yokomon

Pabumon · #470

Bebé · Datos · Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Motimon

Pichimon · #471

Bebé · Datos · Agua / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Bukamon

Poyomon · #29

Bebé · Datos · Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (5 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Tokomon

Punimon · #15

Bebé · Datos · Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

Bebé · Datos · Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Nyaromon

Yuramon · #43

Bebé · Datos · Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (5 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona a: Tanemon

Infantil

Bukamon · #475

Infantil · Datos · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Pichimon

Evoluciona a: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

Infantil · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Botamon

Evoluciona a: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

Infantil · Datos · Naturaleza / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Pabumon

Evoluciona a: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

Infantil · Datos · Luz / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: YukimiBotamon

Evoluciona a: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

Infantil · Datos · Naturaleza / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Yuramon

Evoluciona a: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

Infantil · Datos · Aire / Combate / Luz

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Poyomon

Evoluciona a: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

Infantil · Datos · Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (11 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Punimon

Evoluciona a: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

Infantil · Datos · Aire / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Burbuja (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crecimiento fijo; sin puntuación de requisitos.

Evoluciona de: Nyokimon

Evoluciona a: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

Novato

Agumon · #3

Novato · Vacuna · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Aliento Picante (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PV / PM / Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): desde Koromon

Evoluciona de: Koromon

Evoluciona a: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

Novato · Vacuna · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)

Requisitos: Estadística más alta: Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon

Evoluciona a: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

Novato · Vacuna · Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Supertortazo (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

Novato · Virus · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Descarga Eléctrica (92 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PV / PM / Defensa (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon

Evoluciona a: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

Novato · Vacuna · Aire / Luz / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Estadística más alta: PM / Defensa / Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon, Yokomon

Evoluciona a: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

Novato · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Explosión Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Koromon

Evoluciona a: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

Novato · Datos · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Garra Tijera (172 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Bukamon

Evoluciona a: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

Novato · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Aguja Giratoria (152 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Estadística más alta: Defensa (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

Novato · Virus · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Hilo Eléctrico (94 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon

Evoluciona a: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

Novato · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Golpe Supertrueno (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PV / Ataque / Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tsunomon

Evoluciona a: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

Novato · Datos · Naturaleza / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Hiedra Venenosa (101 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Yokomon

Evoluciona a: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

Novato · Datos · Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Explosión Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Defensa / Velocidad / Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático · Ruta de Tsunomon: peso 21–31 (Koromon: 10–20).

Evoluciona de: Tsunomon, Koromon

Evoluciona a: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

Novato · Virus · Combate / Naturaleza / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Hiedra Venenosa (101 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon

Evoluciona a: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

Novato · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Supertortazo (91 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Bukamon

Evoluciona a: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

Novato · Virus · Combate / Fuego / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Koromon

Evoluciona a: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

Novato · Vacuna · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Supertortazo (91 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Bukamon

Evoluciona a: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

Novato · Datos · Tierra / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon

Evoluciona a: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

Novato · Virus · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Aliento Picante (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Koromon

Evoluciona a: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

Novato · Vacuna · Máquina / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Descarga Eléctrica (92 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon, Motimon

Evoluciona a: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

Novato · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Burbuja Explosiva (85 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Yokomon

Evoluciona a: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

Novato · Datos · Aire / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Descarga Eléctrica (92 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Motimon

Evoluciona a: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

Novato · Datos · Arma / Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Explosión Azul (90 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

Novato · Virus · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Burbuja Explosiva (85 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Yokomon

Evoluciona a: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

Novato · Datos · Combate / Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Supertortazo (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tsunomon

Evoluciona a: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

Novato · Virus · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Yokomon

Evoluciona a: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

Novato · Datos · Agua / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Supertortazo (91 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon, Bukamon

Evoluciona a: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

Novato · Vacuna · Naturaleza / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Lágrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Hiedra Venenosa (101 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM / Velocidad / Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tanemon

Evoluciona a: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

Novato · Datos · Combate / Luz / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Burbuja Explosiva (85 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Estadística más alta: PV / Ataque / Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon

Evoluciona a: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

Novato · Datos · Hielo / Agua / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Supertortazo (91 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PM / Defensa / Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tsunomon

Evoluciona a: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

Novato · Vacuna · Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Defensa (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon

Evoluciona a: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

Novato · Datos · Fuego / Combate / Agua

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Bukamon

Evoluciona a: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

Novato · Datos · Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

Novato · Vacuna · Luz / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Burbuja Explosiva (85 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Estadística más alta: Velocidad (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

Novato · Vacuna · Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Supertortazo (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tsunomon

Evoluciona a: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

Novato · Vacuna · Fuego / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Motimon

Evoluciona a: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

Novato · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Chorro Explosivo (150 / 0 MP / —)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Bukamon

Evoluciona a: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

Novato · Vacuna · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Ataque (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Yokomon

Evoluciona a: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

Novato · Datos · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Hiedra Venenosa (101 / 0 MP / —)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Requisitos: Estadística más alta: Defensa (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Motimon

Evoluciona a: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

Novato · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Aliento Picante (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: Defensa (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Koromon

Evoluciona a: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

Novato · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Burbuja Explosiva (85 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tokomon

Evoluciona a: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

Novato · Vacuna · Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Explosión Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

Novato · Vacuna · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Garra Tijera (172 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PV (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Motimon

Evoluciona a: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

Novato · Virus · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Supertrueno (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Estadística más alta: PM (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Tsunomon

Evoluciona a: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

Novato · Virus · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Hiedra Venenosa (101 / 0 MP / —)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)

Requisitos: Estadística más alta: Inteligencia (PV y PM divididos entre 10) · Errores de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonificación (cualquiera): Automático

Evoluciona de: Motimon

Evoluciona a: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

Campeón

Airdramon · #7

Campeón · Vacuna · Aire / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Aguja Giratoria (152 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Biyomon

Evoluciona a: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

Campeón · Vacuna · Luz / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Mano del Destino (166 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito

Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Patamon

Evoluciona de: Elecmon, Patamon

Evoluciona a: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

Campeón · Vacuna · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Armadillomon

Evoluciona de: Armadillomon, Psychemon

Evoluciona a: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

Campeón · Vacuna · Combate / Fuego / Arma

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)

Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Monmon

Evoluciona de: Tapirmon, Kotemon, Monmon

Evoluciona a: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

Campeón · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Hawkmon

Evoluciona de: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

Evoluciona a: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

Campeón · Virus · Oscuridad / Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Garra Oscura (143 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 75

Evoluciona de: Elecmon, Tapirmon

Evoluciona a: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

Campeón · Virus · Fuego / Combate / Arma

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Ala Meteoro (158 / 0 MP / —)

Tajo Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kotemon

Evoluciona de: Candlemon, Kotemon, Renamon

Evoluciona a: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

Campeón · Vacuna · Fuego / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Ala Meteoro (158 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Biyomon

Evoluciona de: Agumon, Biyomon

Evoluciona a: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

Campeón · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)

Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Oscura (143 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Salamon

Evoluciona de: Salamon, DemiDevimon

Evoluciona a: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

Campeón · Virus · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Cuchillos de Iga (150 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Solarmon

Evoluciona de: Solarmon, Vemmon

Evoluciona a: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

Campeón · Datos · Arma / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 60

Evoluciona de: Gabumon, Agumon

Evoluciona a: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

Campeón · Datos · Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Hagurumon

Evoluciona de: Hagurumon, Kokuwamon

Evoluciona a: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

Campeón · Datos · Agua / Hielo / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 5

Evoluciona de: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

Evoluciona a: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

Campeón · Virus · Fuego / Combate / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Goblimon

Evoluciona de: Solarmon, Goblimon

Evoluciona a: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

Campeón · Virus · Fuego / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde ToyAgumon

Evoluciona de: Kotemon, ToyAgumon

Evoluciona a: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

Campeón · Virus · Combate / Fuego / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Megallama (196 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde ToyAgumon

Evoluciona de: ToyAgumon

Evoluciona a: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

Campeón · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)

Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde DemiDevimon

Evoluciona de: DemiDevimon, Tsukaimon

Evoluciona a: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

Campeón · Vacuna · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Armadillomon

Evoluciona de: Armadillomon, ToyAgumon

Evoluciona a: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

Campeón · Datos · Arma / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Garra Tijera (172 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Gazimon

Evoluciona de: Armadillomon, Gazimon

Evoluciona a: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

Campeón · Virus · Naturaleza / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)

Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Dokunemon

Evoluciona de: Wormmon, Dokunemon

Evoluciona a: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

Campeón · Vacuna · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Chorro Explosivo (150 / 0 MP / —)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 60

Evoluciona de: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

Evoluciona a: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

Campeón · Datos · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)

Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 75

Evoluciona de: Gabumon, Patamon

Evoluciona a: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

Campeón · Datos · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Garra Tijera (172 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)

Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Otamamon

Evoluciona de: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

Evoluciona a: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

Campeón · Vacuna · Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Veemon

Evoluciona de: Veemon

Evoluciona a: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

Campeón · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Veemon

Evoluciona de: Veemon, Kotemon, Guilmon

Evoluciona a: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

Campeón · Datos · Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Candlemon

Evoluciona de: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

Evoluciona a: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

Campeón · Virus · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Aguja Giratoria (152 / 0 MP / —)

Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Dokunemon

Evoluciona de: Kokuwamon, Dokunemon

Evoluciona a: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

Campeón · Vacuna · Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Bajo Cero (157 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 75

Evoluciona de: Penguinmon, SnowAgumon

Evoluciona a: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

Campeón · Virus · Arma / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Filo Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Goblimon

Evoluciona de: Goblimon

Evoluciona a: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

Campeón · Virus · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 150 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Gazimon

Evoluciona de: Gazimon, Gotsumon

Evoluciona a: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

Campeón · Vacuna · Hielo / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Aullido Explosivo (183 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Gabumon, Penguinmon

Evoluciona a: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

Campeón · Vacuna · Luz / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Garra Oscura (143 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Salamon

Evoluciona de: Salamon, Renamon

Evoluciona a: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

Campeón · Datos · Hielo / Agua

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Hidropresión (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Pantano Geko
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 1000 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Otamamon

Evoluciona de: Otamamon

Evoluciona a: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

Campeón · Virus · Suciedad / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Hora de la Fiesta (100 / 0 MP / —)

Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Otamamon

Evoluciona de: Otamamon

Evoluciona a: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

Campeón · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Hidropresión (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Gizamon

Evoluciona de: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Evoluciona a: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

Campeón · Virus · Tierra / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Seísmo Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Dimensión Oculta (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Gotsumon

Evoluciona de: Monmon, Bearmon, Gotsumon

Evoluciona a: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

Campeón · Vacuna · Fuego / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defensa ≥ 100, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Agumon

Evoluciona a: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

Campeón · Vacuna · Combate / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Bearmon

Evoluciona de: Gazimon, Bearmon

Evoluciona a: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

Campeón · Virus · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Estallido Llameante (174 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Guilmon

Evoluciona de: RedOtamamon, Guilmon

Evoluciona a: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

Campeón · Vacuna · Máquina / Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Hagurumon

Evoluciona de: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

Evoluciona a: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

Campeón · Virus · Combate / Hielo / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla

Ráfaga Helada (162 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Gazimon

Evoluciona de: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

Evoluciona a: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

Campeón · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Aguja Giratoria (152 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Hawkmon

Evoluciona de: Hawkmon

Evoluciona a: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

Campeón · Virus · Combate / Máquina / Agua

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)

Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 90

Evoluciona de: Hagurumon, Vemmon, Monmon

Evoluciona a: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

Campeón · Virus · Hielo / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Bajo Cero (157 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1500, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde SnowAgumon

Evoluciona de: Gizamon, SnowAgumon

Evoluciona a: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

Campeón · Virus · Hielo / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde DemiDevimon

Evoluciona de: DemiDevimon

Evoluciona a: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

Campeón · Vacuna · Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Puño Bajo Cero (157 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Syakomon

Evoluciona de: Syakomon, SnowAgumon

Evoluciona a: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

Campeón · Vacuna · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Hueso Bumerán (148 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Gomamon

Evoluciona de: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

Evoluciona a: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

Campeón · Vacuna · Naturaleza / Fuego / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)

Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Electrochoque (170 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kunemon

Evoluciona de: Tentomon, Biyomon

Evoluciona a: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

Campeón · Datos · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Aliento Dulce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Floramon

Evoluciona de: Mushroomon, Floramon

Evoluciona a: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

Campeón · Vacuna · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Fuego Helado (159 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Biyomon

Evoluciona de: Elecmon, Biyomon

Evoluciona a: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

Campeón · Virus · Máquina / Naturaleza / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Wormmon

Evoluciona de: Wormmon, Dokunemon

Evoluciona a: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

Campeón · Virus · Naturaleza / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Garra Tijera (172 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kunemon

Evoluciona de: Palmon

Evoluciona a: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

Campeón · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Renamon

Evoluciona de: Renamon

Evoluciona a: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

Campeón · Vacuna · Combate / Luz / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Puño del Rey Bestia (170 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 10

Evoluciona de: Elecmon, Patamon, Bearmon

Evoluciona a: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

Campeón · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Veemon

Evoluciona de: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

Evoluciona a: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

Campeón · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Llamarada Carmesí (213 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Solarmon

Evoluciona de: Candlemon, Solarmon

Evoluciona a: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

Campeón · Vacuna · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Veemon

Evoluciona de: Veemon, RedOtamamon

Evoluciona a: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

Campeón · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 10

Evoluciona de: RedOtamamon, Agumon

Evoluciona a: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

Campeón · Virus · Combate / Naturaleza / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1500, Ataque ≥ 150 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Gotsumon

Evoluciona de: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

Evoluciona a: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

Campeón · Vacuna · Hielo / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Trampa Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Hueso Bumerán (148 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 5

Evoluciona de: Penguinmon

Evoluciona a: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

Campeón · Datos · Tierra / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)

Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Trampa Verde (310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Golpe Volcánico (160 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 5

Evoluciona de: Gabumon, Agumon, Gotsumon

Evoluciona a: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

Campeón · Datos · Naturaleza / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Otamamon

Evoluciona de: Otamamon, Floramon

Evoluciona a: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

Campeón · Virus · Arma / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kotemon

Evoluciona de: Kotemon, Monmon

Evoluciona a: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

Campeón · Vacuna · Luz / Aire / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)

Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Salamon

Evoluciona de: Salamon

Evoluciona a: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

Campeón · Datos · Arma / Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Torre de Fuego (155 / 81 MP / —) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Cuchillos de Iga (150 / 0 MP / —)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 15

Evoluciona de: Monmon, Palmon

Evoluciona a: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

Campeón · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Hidropresión (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PM ≥ 1500, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Gizamon

Evoluciona de: Gomamon, Gizamon, Syakomon

Evoluciona a: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

Campeón · Virus · Combate / Fuego / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)

Porrazo Brutal (170 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 15

Evoluciona de: Gabumon, Patamon, Goblimon

Evoluciona a: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

Campeón · Vacuna · Luz / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Salamon

Evoluciona de: Salamon, VioletElecmon

Evoluciona a: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

Campeón · Vacuna · Luz / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Gran Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Dimensión Oculta (+1)
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Anillo Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Mano del Destino (166 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Tsukaimon

Evoluciona de: Salamon, Tsukaimon

Evoluciona a: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

Campeón · Vacuna · Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja Giratoria (152 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Muchomon

Evoluciona de: Hawkmon, Muchomon

Evoluciona a: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

Campeón · Virus · Suciedad / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Goblimon

Evoluciona de: Monmon, Goblimon

Evoluciona a: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

Campeón · Virus · Naturaleza / Suciedad / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → Ciudad Factorial
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Electrochoque (170 / 0 MP / —)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Caca Gigante (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)

Requisitos: Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Tentomon

Evoluciona de: Tentomon, Dokunemon

Evoluciona a: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

Campeón · Virus · Fuego / Aire / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Ala Meteoro (158 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Hawkmon

Evoluciona de: Hawkmon, Biyomon

Evoluciona a: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

Campeón · Datos · Agua / Hielo / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / —) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Helada (162 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 5

Evoluciona de: Betamon

Evoluciona a: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

Campeón · Virus · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Candlemon

Evoluciona de: RedOtamamon, Candlemon

Evoluciona a: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

Campeón · Datos · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Hidropresión (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Betamon

Evoluciona de: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

Evoluciona a: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

Campeón · Virus · Suciedad / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)

Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Cuchillos de Iga (150 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde ToyAgumon

Evoluciona de: Gizamon, ToyAgumon

Evoluciona a: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

Campeón · Datos · Arma / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Cuchillos de Iga (150 / 0 MP / —)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Patada Dinamita (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Sabana Gear (+15)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Hawkmon

Evoluciona de: Wormmon, Hawkmon

Evoluciona a: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

Campeón · Vacuna · Arma / Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / —) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / —) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / —) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → Tierra Helada
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Mushroomon

Evoluciona de: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

Evoluciona a: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

Campeón · Vacuna · Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ráfaga Helada (162 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Muchomon

Evoluciona de: Penguinmon, Muchomon

Evoluciona a: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

Campeón · Virus · Oscuridad / Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Garra Oscura (143 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Tsukaimon

Evoluciona de: Muchomon, Tsukaimon

Evoluciona a: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

Campeón · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)

Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ala Meteoro (158 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde ToyAgumon

Evoluciona de: Solarmon, ToyAgumon

Evoluciona a: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

Campeón · Virus · Naturaleza / Combate / Arma

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Tajo Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Arma Arrojadiza (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Rompecorazas (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Wormmon

Evoluciona de: Tentomon, Wormmon

Evoluciona a: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

Campeón · Vacuna · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Chorro Explosivo (150 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Armadillomon

Evoluciona de: Armadillomon, Gomamon

Evoluciona a: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

Campeón · Datos · Fuego / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

Evoluciona a: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

Campeón · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde VioletElecmon

Evoluciona de: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

Evoluciona a: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

Campeón · Datos · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Puño del Rey Bestia (170 / 0 MP / —)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)

Requisitos: PM ≥ 1000, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Palmon

Evoluciona de: Palmon

Evoluciona a: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

Campeón · Vacuna · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Cuchillos de Iga (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Armadillomon

Evoluciona de: Armadillomon, Gotsumon

Evoluciona a: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

Campeón · Virus · Combate / Fuego / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)

Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Goblimon

Evoluciona de: Kotemon, Guilmon, Goblimon

Evoluciona a: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

Campeón · Vacuna · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Hidropresión (155 / 0 MP / —)
Disparo Burbuja (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)

Requisitos: Defensa ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Gizamon

Evoluciona de: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Evoluciona a: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

Campeón · Datos · Combate / Tierra / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Estallido Llameante (174 / 0 MP / —)
Lanzarrocas (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 5

Evoluciona de: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

Evoluciona a: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

Campeón · Vacuna · Aire / Combate / Luz

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Patada Dinamita (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)

Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)
Chispa Sagrada (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Bendición (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PV ≥ 1000, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 10

Evoluciona de: Patamon, Biyomon

Evoluciona a: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

Campeón · Vacuna · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Veemon

Evoluciona de: Veemon, Guilmon

Evoluciona a: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

Campeón · Virus · Naturaleza / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Aliento Dulce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 1000 · Errores de cuidado ≥ 5 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 75

Evoluciona de: Mushroomon, Floramon, Palmon

Evoluciona a: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

Campeón · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: Defensa ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde DemiDevimon

Evoluciona de: DemiDevimon

Evoluciona a: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

Campeón · Datos · Aire / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Candlemon

Evoluciona de: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

Evoluciona a: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

Campeón · Virus · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)

Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Aliento Dulce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidad ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Floramon

Evoluciona de: Tentomon, Mushroomon, Floramon

Evoluciona a: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

Campeón · Virus · Aire / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Rayo Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 1000, Defensa ≥ 100, Inteligencia ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Tentomon

Evoluciona de: Tentomon, Wormmon

Evoluciona a: Okuwamon, Arukenimon

Perfecto

AeroVeedramon · #213

Perfecto · Vacuna · Aire / Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Veedramon

Evoluciona de: ExVeemon, Flamedramon, Veedramon, Maildramon, Airdramon

Evoluciona a: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

Perfecto · Vacuna · Máquina / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 2000, PM ≥ 4000, Ataque ≥ 200, Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 200, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 95; Victorias ≥ 30

Evoluciona de: Angemon, Ogremon, Centarumon, Leomon, Meramon

Evoluciona a: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

Perfecto · Vacuna · Luz / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Gatomon

Evoluciona de: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

Evoluciona a: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

Perfecto · Virus · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)

Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Unimon

Evoluciona de: Lighdramon, Unimon

Evoluciona a: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

Perfecto · Virus · Naturaleza / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PM ≥ 4000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Dokugumon

Evoluciona de: Dokugumon, Snimon, Roachmon, Kurisarimon, Yanmamon

Evoluciona a: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

Perfecto · Virus · Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Tankmon

Evoluciona de: Hookmon, Tankmon, Guardromon

Evoluciona a: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

Perfecto · Virus · Combate / Naturaleza / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Trampa Verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)

Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PM ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Gatomon

Evoluciona de: BlackGatomon, Gatomon

Evoluciona a: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

Perfecto · Datos · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Aliento Dulce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Togemon

Evoluciona de: Togemon, Kiwimon

Evoluciona a: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

Perfecto · Vacuna · Hielo / Fuego / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)

Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Ráfaga Helada (220 / 0 MP / —)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Flarerizamon

Evoluciona de: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

Evoluciona a: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

Perfecto · Datos · Tierra / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Seísmo Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Dimensión Oculta (+1)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Megallama (196 / 0 MP / —)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Monochromon

Evoluciona de: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

Evoluciona a: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

Perfecto · Datos · Máquina / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Clockmon

Evoluciona de: Clockmon, Guardromon

Evoluciona a: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

Perfecto · Vacuna · Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 4000, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

Evoluciona a: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

Perfecto · Virus · Máquina / Aire / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Bomba Sonriente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Guardromon

Evoluciona de: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

Evoluciona a: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

Perfecto · Datos · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Puño del Rey Bestia (170 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Kiwimon

Evoluciona de: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

Evoluciona a: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

Perfecto · Datos · Fuego / Aire / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Lágrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 3000, PM ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 100

Evoluciona a: Plesiomon

Divermon · #304

Perfecto · Datos · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Hueso Bumerán (148 / 0 MP / —)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Octomon

Evoluciona de: Gesomon, Octomon

Evoluciona a: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

Perfecto · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada

Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Octomon

Evoluciona de: Gesomon, Octomon, Coelamon

Evoluciona a: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

Perfecto · Virus · Combate / Aire / Suciedad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Serenata de Amor (202 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 2000, PM ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 200, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 50

Evoluciona de: Apemon, ShellNumemon, Geremon

Evoluciona a: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

Perfecto · Vacuna · Combate / Fuego / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Ataque Adorable (230 / 0 MP / —)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)

Requisitos: Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Tyrannomon

Evoluciona de: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

Evoluciona a: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

Perfecto · Virus · Suciedad / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Bomba de Energía (214 / 0 MP / —)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial

Requisitos: Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Sukamon

Evoluciona de: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

Evoluciona a: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

Perfecto · Vacuna · Fuego / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Birdramon

Evoluciona de: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Birdramon, Quetzalmon

Evoluciona a: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

Perfecto · Datos · Máquina / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial

Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 65–75 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 100

Evoluciona de: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Evoluciona a: Raidenmon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Giromon · #41

Perfecto · Vacuna · Máquina / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 300, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 97 (límite redondeado; 98 lo garantiza); Victorias ≥ 100

Evoluciona de: Thundermon, Unimon, Ogremon, Centarumon, Bakemon

Evoluciona a: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

Perfecto · Vacuna · Combate / Aire / Arma

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 4000, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Leomon

Evoluciona de: Gururumon, Grizzlymon, Dinohyumon, Lynxmon, Leomon

Evoluciona a: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

Perfecto · Datos · Combate / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Puño del Rey Bestia (230 / 0 MP / —)

Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Lynxmon

Evoluciona de: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

Evoluciona a: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

Perfecto · Virus · Máquina / Naturaleza / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Guardromon

Evoluciona de: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

Evoluciona a: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

Perfecto · Datos · Fuego / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)

Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Megallama (196 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Greymon

Evoluciona de: Tuskmon, Deltamon, Greymon

Evoluciona a: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

Perfecto · Virus · Suciedad / Hielo / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Hora de la Fiesta (200 / 0 MP / —)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)

Requisitos: PV ≥ 3000, PM ≥ 2000, Ataque ≥ 300, Defensa ≥ 300, Inteligencia ≥ 200 · Errores de cuidado ≥ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 30

Evoluciona a: BlackKingNumemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., KingEtemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Knightmon · #321

Perfecto · Datos · Arma / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 4000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Dinohyumon

Evoluciona de: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

Evoluciona a: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

Perfecto · Virus · Arma / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)

Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Shurimon

Evoluciona de: Shurimon, Thundermon, Musyamon, Snimon, Kyubimon

Evoluciona a: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

Perfecto · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Taladro Giratorio (150 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Gatomon

Evoluciona de: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

Evoluciona a: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

Perfecto · Datos · Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Togemon

Evoluciona de: Togemon, Vegiemon

Evoluciona a: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

Perfecto · Vacuna · Luz / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: PV ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Angemon

Evoluciona de: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

Evoluciona a: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

Perfecto · Vacuna · Luz / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba de Energía (214 / 0 MP / —)
Bendición (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Ataque ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Maildramon

Evoluciona de: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

Evoluciona a: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

Perfecto · Datos · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba Sonriente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 300, Velocidad ≥ 300, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 95

Evoluciona de: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

Evoluciona a: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

Perfecto · Vacuna · Hielo / Combate / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)

Requisitos: PM ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Mojyamon

Evoluciona de: Golemon, Ikkakumon, Frigimon, Mojyamon, Hyogamon

Evoluciona a: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

Perfecto · Virus · Oscuridad / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Gesomon

Evoluciona de: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

Evoluciona a: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

Perfecto · Datos · Combate / Tierra / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Escupefuego (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Estallido Llameante (174 / 0 MP / —)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Estalagmita (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Avalancha (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PV ≥ 5000, Ataque ≥ 450, Defensa ≥ 450, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 75–85 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90; Victorias ≥ 50

Evoluciona de: Cyclonemon, Tyrannomon

Evoluciona a: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

Perfecto · Virus · Máquina / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 3000, PM ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 300, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 50–60 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 30

Evoluciona de: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

Evoluciona a: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

Perfecto · Datos · Naturaleza / Fuego / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kabuterimon

Evoluciona de: Kabuterimon

Evoluciona a: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

Perfecto · Datos · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)

Vorágine (211 / 0 MP / —)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PM ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 0

Evoluciona de: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

Evoluciona a: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

Perfecto · Vacuna · Máquina / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Gigadestructor (215 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Greymon

Evoluciona de: Veedramon, Greymon

Evoluciona a: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

Perfecto · Virus · Máquina / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito

Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Gigadestructor (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 3000, Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 500, Velocidad ≥ 300, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 60–70 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 95; Victorias ≥ 30

Evoluciona de: Drimogemon, Monochromon, Greymon, Tyrannomon, Meramon

Evoluciona a: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

Perfecto · Datos · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba de Energía (214 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 15 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 97 (límite redondeado; 98 lo garantiza)

Evoluciona de: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

Evoluciona a: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

Perfecto · Virus · Máquina / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde DarkTyrannomon

Evoluciona de: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Evoluciona a: Cannondramon

Meteormon · #113

Perfecto · Datos · Tierra / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Escupefuego (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)

Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bola de Fuego (230 / 0 MP / —)
Ráfaga de Arena (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+11)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 3000, Ataque ≥ 450, Defensa ≥ 450 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 50

Evoluciona de: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

Evoluciona a: Boltmon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Marsmon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Monzaemon · #14

Perfecto · Vacuna · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ataque Adorable (230 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 3000, PM ≥ 3000, Ataque ≥ 300, Defensa ≥ 300, Velocidad ≥ 300, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 50

Evoluciona a: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

Perfecto · Virus · Oscuridad / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Wizardmon

Evoluciona de: Wizardmon, Dokugumon, Gargoylemon, Minotarumon, Bakemon

Evoluciona a: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

Perfecto · Virus · Oscuridad / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aurora Helada (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)

Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 6000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 40

Evoluciona de: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

Evoluciona a: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

Perfecto · Virus · Naturaleza / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kuwagamon

Evoluciona de: Stingmon, Digmon, Flymon, Kuwagamon, Yanmamon

Evoluciona a: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

Perfecto · Datos · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde ExVeemon

Evoluciona de: Stingmon, ExVeemon

Evoluciona a: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

Perfecto · Virus · Oscuridad / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Gigahelada (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Bakemon

Evoluciona de: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

Evoluciona a: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

Perfecto · Datos · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 300, Defensa ≥ 300, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonificación (cualquiera): Felicidad ≥ 97 (límite redondeado; 98 lo garantiza)

Evoluciona de: Vegiemon, Flymon, Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon

Evoluciona a: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

Perfecto · Datos · Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Wizardmon

Evoluciona de: Wizardmon, Woodmon

Evoluciona a: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

Perfecto · Datos · Tierra / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Ebidramon

Evoluciona de: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

Evoluciona a: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

Perfecto · Datos · Máquina / Aire / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000, Velocidad ≥ 300, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Ankylomon

Evoluciona de: Ankylomon

Evoluciona a: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

Perfecto · Datos · Hielo / Agua

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Chorro Explosivo (150 / 0 MP / —)
Chorro Acuático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 55–65 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 90

Evoluciona de: Gekomon

Evoluciona a: Vikemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., MarineAngemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Silphymon · #226

Perfecto · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Aquilamon

Evoluciona de: Aquilamon, Halsemon, Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon

Evoluciona a: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

Perfecto · Virus · Oscuridad / Combate / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)

Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / —) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 6000, Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 200, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≥ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 40

Evoluciona de: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

Evoluciona a: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

Perfecto · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Meramon

Evoluciona de: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

Evoluciona a: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

Perfecto · Virus · Oscuridad / Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Vilemon

Evoluciona de: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

Evoluciona a: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

Perfecto · Datos · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Defensa ≥ 400, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 300 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Starmon

Evoluciona de: Starmon

Evoluciona a: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

Perfecto · Datos · Fuego / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Kyubimon

Evoluciona de: Sorcermon, Kyubimon

Evoluciona a: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

Perfecto · Virus · Arma / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)

Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Filo Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Pose de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Guardromon

Evoluciona de: Golemon, Unimon, Guardromon

Evoluciona a: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

Perfecto · Vacuna · Hielo / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)

Requisitos: PV ≥ 4000, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde MoriShellmon

Evoluciona de: Vegiemon, MoriShellmon

Evoluciona a: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

Perfecto · Datos · Tierra / Combate / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PM ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Monochromon

Evoluciona de: Ankylomon, Digmon, Tortomon, Minotarumon, Monochromon

Evoluciona a: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

Perfecto · Vacuna · Tierra / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Golpe Volcánico (225 / 0 MP / —)
Piel de Piedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansión de Grey Lord (+13)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: PV ≥ 4000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Flarerizamon

Evoluciona de: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

Evoluciona a: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

Perfecto · Virus · Fuego / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Errores de cuidado ≥ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Growlmon

Evoluciona de: Growlmon

Evoluciona a: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

Perfecto · Virus · Combate / Aire / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ataque Adorable (230 / 0 MP / —)
Pesadilla (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Cañón (+8)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)

Requisitos: PV ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 300 · Errores de cuidado ≥ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 50

Evoluciona de: Raremon

Evoluciona a: Piedmon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., KingEtemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

WaruSeadramon · #112

Perfecto · Virus · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 50

Evoluciona de: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

Evoluciona a: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

Perfecto · Vacuna · Combate / Fuego / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Aullido Explosivo (183 / 0 MP / —)

Requisitos: Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Garurumon

Evoluciona de: Gururumon, Garurumon, Apemon

Evoluciona a: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

Perfecto · Vacuna · Agua / Hielo / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)

Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Chorro Explosivo (210 / 0 MP / —)
Danza de Lluvia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 3000, Defensa ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 60

Evoluciona de: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

Evoluciona a: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

Perfecto · Vacuna · Agua / Combate / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Remolino (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pantano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PM ≥ 4000, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Ikkakumon

Evoluciona de: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Tortomon, Hyogamon

Evoluciona a: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

Mega

Analogman · #116

Mega · Virus · Máquina / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Electroestática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Espada Espiral (250 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≥ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Datamon

Evoluciona de: Datamon

Apocalymon · #400

Mega · Virus · Oscuridad / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Gigahelada (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: PM ≥ 5000, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Phantomon

Evoluciona de: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

Mega · Virus · Fuego / Máquina / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Llamarada Carmesí (213 / 0 MP / —)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)

Requisitos: PV ≥ 5000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Infermon

Evoluciona de: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

Mega · Datos · Combate / Máquina / Tierra

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe de Roca (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)

Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)
Fisura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)

Requisitos: PM ≥ 4000, Velocidad ≥ 500, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde GrapLeomon

Evoluciona de: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

Mega · Virus · Oscuridad / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde SkullSatamon

Evoluciona de: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

Mega · Virus · Suciedad / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)

Requisitos: PV ≥ 5000, Ataque ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Garbagemon

Evoluciona de: KingSukamon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

Mega · Virus · Oscuridad / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: PM ≥ 5000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde MetalGreymonVirus

Evoluciona de: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

Mega · Datos · Arma / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Gigadestructor (215 / 0 MP / —)
Filo Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Pumpkinmon

Evoluciona de: Meteormon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

Mega · Datos · Máquina / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta

Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Assaultmon

Evoluciona de: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

Mega · Virus · Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bomba de Energía (214 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): desde Datamon

Evoluciona de: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

Mega · Virus · Oscuridad / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: PM ≥ 5000, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde SkullSatamon

Evoluciona de: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

Mega · Virus · Máquina / Naturaleza / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)

Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Infermon

Evoluciona de: Infermon

Fujinmon · #317

Mega · Vacuna · Aire / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Silphymon

Evoluciona de: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

Mega · Virus · Arma / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Filo Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: PM ≥ 5000, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): desde WarGrowlmon

Evoluciona de: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

Mega · Datos · Oscuridad / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Disparo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: PM ≥ 4000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Giromon

Evoluciona de: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

Mega · Virus · Naturaleza / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Okuwamon

Evoluciona de: MegaKabuterimon, Okuwamon, Blossomon, Scorpiomon, Arukenimon

Gryphonmon · #293

Mega · Datos · Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Garudamon

Evoluciona de: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

Mega · Vacuna · Naturaleza / Combate / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Electrochoque (260 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 7000, Ataque ≥ 400, Defensa ≥ 600, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 50–60 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≤ 0

Evoluciona de: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

Mega · Vacuna · Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial

Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Velocidad ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Andromon

Evoluciona de: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

Mega · Datos · Máquina / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bomba de Energía (214 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): desde Paildramon

Evoluciona de: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

Mega · Vacuna · Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Porrazo Brutal (250 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Monzaemon

Evoluciona de: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

Mega · Virus · Combate / Aire / Suciedad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Serenata de Amor (202 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Velocidad ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Etemon; Felicidad ≥ 90

Evoluciona de: KingSukamon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Etemon, WaruMonzaemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Magnadramon · #215

Mega · Vacuna · Luz / Fuego / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Anillo Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Llamarada Carmesí (213 / 0 MP / —)
Gran Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Dimensión Oculta (+1)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Angewomon

Evoluciona de: Angewomon

MaloMyotismon · #406

Mega · Virus · Oscuridad / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)

Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Myotismon

Evoluciona de: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

Mega · Vacuna · Luz / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Anillo Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Adorable (230 / 0 MP / —)
Gran Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Dimensión Oculta (+1)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Angewomon; Felicidad ≥ 90

Evoluciona de: ShogunGekomon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

Mega · Vacuna · Combate / Fuego / Luz

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Megallama (196 / 0 MP / —)
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde GrapLeomon

Evoluciona de: Meteormon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

Mega · Vacuna · Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada

Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): desde Andromon

Evoluciona de: Magnamon, Paildramon, Assaultmon, WarGrowlmon, Andromon

MetalEtemon · #65

Mega · Vacuna · Combate / Aire / Suciedad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Serenata de Amor (255 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, PM ≥ 6000, Ataque ≥ 600, Defensa ≥ 500, Velocidad ≥ 600, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 0 · Peso 10–20 · Bonificación (cualquiera): Victorias ≥ 100

Evoluciona de: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

Mega · Datos · Hielo / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)

Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Velocidad ≥ 500, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde WereGarurumon

Evoluciona de: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

Mega · Datos · Agua / Hielo / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde MegaSeadramon

Evoluciona de: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

Mega · Virus · Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Láser Térmico (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+8)
Escupefuego (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+14)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Llamarada Carmesí (213 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde SkullMeramon

Evoluciona de: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

Mega · Vacuna · Combate / Hielo / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)

Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Vorágine (211 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, PM ≥ 4000, Ataque ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde MetalGreymonVirus

Evoluciona de: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

Mega · Virus · Naturaleza / Combate / Oscuridad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)

Requisitos: PM ≥ 5000, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonificación (cualquiera): desde Mummymon

Evoluciona de: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

Mega · Vacuna · Aire / Fuego / Luz

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)

Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Electroestática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Sabana Gear (+5)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Sabana Gear (+10)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Llamarada Carmesí (250 / 0 MP / —)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: PV ≥ 4000, PM ≥ 4000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 600 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 100; Victorias ≤ 0

Evoluciona de: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

Mega · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: PM ≥ 5000, Ataque ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Pumpkinmon

Evoluciona de: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Plesiomon · #271

Mega · Datos · Agua / Hielo / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Zudomon

Evoluciona de: Zudomon, Whamon, Divermon, Digitamamon, MegaSeadramon

PrinceMamemon · #270

Mega · Datos · Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba Sonriente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Ataque ≥ 400, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Mamemon

Evoluciona de: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

Mega · Virus · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 5–15 · Bonificación (cualquiera): desde Dragomon

Evoluciona de: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

Mega · Virus · Naturaleza / Combate / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde Cherrymon

Evoluciona de: Cherrymon, Tinmon, Monzaemon, ExTyrannomon, Pumpkinmon

Raidenmon · #336

Mega · Virus · Aire / Fuego / Máquina

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)

Programa Inverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Grúa Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Giromon

Evoluciona de: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Raijinmon · #333

Mega · Virus · Aire / Máquina / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Silphymon

Evoluciona de: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

Mega · Datos · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Trampa Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+2)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+1)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+7)
Bicho (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos

Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+9)
Plaga de Insectos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+4)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Lillymon

Evoluciona de: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

Mega · Datos · Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde GrapLeomon

Evoluciona de: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

Mega · Datos · Aire / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Megallama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Taomon

Evoluciona de: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

Mega · Vacuna · Luz / Aire / Fuego

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Llama Infinita (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Puño Megatón (320 / 186 MP / —) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Anillo Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Bola de Fuego (155 / 0 MP / —)
Gran Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Dimensión Oculta (+1)

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde MagnaAngemon

Evoluciona de: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

Mega · Vacuna · Tierra / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Avalancha (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Estalagmita (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Fisura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Dimensión Oculta (+7)
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Seísmo Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Dimensión Oculta (+1)

Requisitos: PM ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Mammothmon

Evoluciona de: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

Mega · Vacuna · Luz / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)

Anillo Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Estallido de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Rayo del Juicio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Gran Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Dimensión Oculta (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 500, Velocidad ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde MagnaAngemon

Evoluciona de: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

Mega · Datos · Hielo / Máquina / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Aurora Helada (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+6)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Dimensión DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Dimensión Oculta
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Programa Borrador (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+1)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ciudad Factorial
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Cañón Infinito (777 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde MegaSeadramon

Evoluciona de: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

Mega · Datos · Aire / Combate / Hielo

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Huracán (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Gigahelada (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Ráfaga Invernal (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Árboles de Niebla (+10)
Vorágine (211 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Silphymon

Evoluciona de: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

Mega · Virus · Oscuridad / Fuego / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fundición (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Niebla Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puerta Negra (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+2)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)

Agarre Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario de Hielo (+7)
Síndrome Pesadilla (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abisal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defensa ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Myotismon

Evoluciona de: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

Mega · Datos · Agua / Hielo / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Aurora Helada (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+1)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+3)
Gigahelada (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+11)
Bala de Agua (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aguja de Hielo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pantano Geko
Cañón Hidráulico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Magia Acuática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Temblor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+7)
Golpe Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pantano Geko (+1)
Vorágine (211 / 0 MP / —)
Furia Oceánica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pantano Geko

Requisitos: PV ≥ 5000, Defensa ≥ 500, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonificación (cualquiera): desde Zudomon

Evoluciona de: ShogunGekomon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

Mega · Vacuna · Fuego / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Llama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Rayo Prominencia (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+5)
Fundición (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+15)
Infierno Rojo (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+4)
Torre de Fuego (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza del Ogro (+5)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Cortaviento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Sabana Gear (+14)
Llamarada Carmesí (213 / 0 MP / —)

Requisitos: PM ≥ 5000, Inteligencia ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde MetalGreymonVaccine

Evoluciona de: MetalGreymonVirus, MasterTyrannomon, MetalGreymonVaccine, Triceramon, ExTyrannomon

Zanbamon · #430

Mega · Virus · Arma / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+29)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada
Picado Destructor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada al Gran Cañón (+5)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+15)
Filo Giratorio (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Tajo Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+12)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Huracán (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Cañón (+1)
Tormenta Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Filo Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Árboles de Niebla (+1)

Requisitos: Defensa ≥ 500, Velocidad ≥ 500 · Errores de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonificación (cualquiera): desde Knightmon

Evoluciona de: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

Técnicas

Torre de Fuego · #0

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
155	81	A distancia	Aturdimiento (8%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Fortaleza del Ogro *
ClearAgumon	Mansión de Juguete
Flarerizamon	Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Mansión de Juguete Dimensión Oculta
ToyAgumon	Mansión de Juguete

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Rayo Prominencia · #1

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
444	183	A distancia	Aplastamiento (3%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
BlueMeramon	Santuario de Hielo Dimensión Oculta
Guardromon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial
Saberdramon	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Nube Eléctrica · #10

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
120	69	A distancia	Aturdimiento (9%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Akatorimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 07:00–19:00
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Puente Digimon · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *
ShimaUnimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00 Región Dino Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Megalochispa · #11

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
382	174	A distancia	Aturdimiento (23%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Dimensión Oculta Monte Infinito *
ShimaUnimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Electroestática · #12

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
85	45	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (15%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Akatorimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Puente Digimon · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cementerio de Overdell *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Garra Sombría · #122

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
60	27	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio Subterráneo Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Bosque Indígena * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel Taladro Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón * Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Gran Cañón

Enemigo	Dónde combatirlo
Gururumon	Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario de Hielo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
Shamamon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear * Sabana Gear · 07:00–19:00
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad,

elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Rayo Oscuro · #123

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
170	90	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio Subterráneo Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Goblimon	Bosque Indígena * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Puente del Gran Cañón Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Gran Cañón *
Gururumon	Bosque Indígena · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario de Hielo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Shamamon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear * Sabana Gear · 07:00–19:00
Soulmon	Cementerio de Overdell *
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Pesadilla · #124

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
110	108	A distancia	Confusión (45%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gururumon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Dimensión Oculta
Saberdramon	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Soulmon	Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Susurro Maligno · #125

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	60	A distancia	Baja la Defensa (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio Subterráneo Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Bosque Indígena * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sendero por Monte Panorama Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel Taladro Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
Gururumon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario de Hielo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Shamamon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 07:00–19:00
Soulmon	Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Agarre Mortal · #126

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
300	180	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (8%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gururumon	Santuario de Hielo Monte Infinito
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Dimensión Oculta
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
Soulmon	Cementerio de Overdell *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad,

elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Niebla Venenosa · #127

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
130	186	Área	Veneno (50%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
BlueMeramon	Santuario de Hielo Dimensión Oculta
Soulmon	Mansión de Grey Lord

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Puerta Negra · #128

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
440	234	A distancia	Aplastamiento (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
BlueMeramon	Santuario de Hielo Dimensión Oculta
Soulmon	Mansión de Grey Lord

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Réquiem Abisal · #129

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
620	375	Área	Confusión (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Soulmon	Mansión de Grey Lord

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Sombría → Rayo Oscuro → Susurro Maligno → Pesadilla → Agarre Mortal → Niebla Venenosa → Puerta Negra → Réquiem Abisal

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Cortaviento · #13

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
178	93	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Akatorimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00 Región Dino Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Chispa Sagrada · #130

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
60	30	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Dimensión Oculta Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad,

elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Flecha Radiante · #131

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
170	102	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Bendición · #132

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	120	Mejora propia	Cura (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Escudo Sagrado · #133

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	66	Mejora propia	Sube la Defensa (25%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Estallido de Luz · #134

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
150	174	Área	Aturdimiento (30%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Dimensión Oculta Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Rayo del Juicio · #135

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
410	210	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Anillo Celestial · #136

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
380	276	Área	Aturdimiento (12%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Gran Cruz · #137

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
600	360	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Dimensión Oculta Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Chispa Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bendición → Estallido de Luz → Rayo del Juicio → Anillo Celestial → Gran Cruz

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Disparo Burbuja · #138

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
58	24	A distancia	Aplastamiento (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Puente Digimon · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Chorro Acuático · #139

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
160	78	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Puente Digimon · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Tormenta Confusa · #14

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
225	216	Área	Confusión (60%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Dimensión Oculta Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Danza de Lluvia · #140

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	54	Mejora propia	Sube la Velocidad (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Remolino · #141

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
180	174	Área	Confusión (40%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Puente Digimon · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la

misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Cañón Hidráulico · #142

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
360	165	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Región de Manglares · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Golpe Marino · #143

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
300	186	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (12%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Región de Manglares · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Maremoto · #144

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
400	264	Área	Aplastamiento (15%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Furia Oceánica · #145

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
560	336	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Disparo Burbuja → Chorro Acuático → Danza de Lluvia → Remolino → Cañón Hidráulico → Golpe Marino → Maremoto → Furia Oceánica

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Tajo Veloz · #146

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
60	24	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
SnowGoblimon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Arma Arrojadiza · #147

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
150	72	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
SnowGoblimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra Helada · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Rompecorazas · #148

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	60	Cuerpo a cuerpo	Baja la Defensa (25%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla *
SnowGoblimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra Helada · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Pose de Guerra · #149

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	60	Mejora propia	Sube el Ataque (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
Tekkamon	Dimensión Oculta

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Huracán · #15

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
366	255	Área	Confusión (13%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Corte Cruzado · #150

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
230	108	Cuerpo a cuerpo	Aplastamiento (12%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
Tekkamon	Dimensión Oculta

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Filo Giratorio · #151

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
210	150	Área	Aturdimiento (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00
Tekkamon	Dimensión Oculta

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Tajo Gigante · #152

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
390	180	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00
Tekkamon	Dimensión Oculta

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Filo Final · #153

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
540	288	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Tekkamon	Dimensión Oculta

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Tajo Veloz → Arma Arrojadiza → Pose de Guerra → Rompecorazas → Corte Cruzado → Filo Giratorio → Tajo Gigante → Filo Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Lanzarrocas · #154

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
64	30	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Mansión de Grey Lord Monte Infinito
Gotsumon	Entrada al Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Ráfaga de Arena · #155

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
110	84	Área	Confusión (30%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Mansión de Grey Lord Monte Infinito
Gotsumon	Entrada al Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Piel de Piedra · #156

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	72	Mejora propia	Sube la Defensa (30%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Mansión de Grey Lord Monte Infinito Dimensión Oculta
Gotsumon	Entrada al Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Golpe de Roca · #157

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
220	126	A distancia	Aplastamiento (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Monte Infinito Dimensión Oculta
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Fisura · #158

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
270	186	Área	Aturdimiento (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Dimensión Oculta Monte Infinito

Enemigo	Dónde combatirlo
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Estalagmita · #159

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
430	219	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Monte Infinito
Vermilimon	Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Gigahelada · #16

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
264	120	A distancia	Aturdimiento (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
BlueMeramon	Santuario de Hielo Dimensión Oculta
DarkLizardmon	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gururumon	Bosque Indígena · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario de Hielo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Dimensión Oculta
Icemon	Santuario de Hielo

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Avalancha · #160

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
450	285	Área	Aplastamiento (18%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Monte Infinito

Enemigo	Dónde combatirlo
Vermilimon	Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00 Monte Infinito

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Seísmo Gaia · #161

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
650	390	Área	Aturdimiento (15%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Dimensión Oculta Monte Infinito

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lanzarrocas → Ráfaga de Arena → Piel de Piedra → Golpe de Roca → Fisura → Estalagmita → Avalancha → Seísmo Gaia

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Estatua de Hielo · #17

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
424	186	A distancia	Aturdimiento (38%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
BlueMeramon	Dimensión Oculta
Golemon	Monte Infinito Dimensión Oculta
MoriShellmon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Ráfaga Invernal · #18

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
120	165	Área	Aturdimiento (15%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	Mansión de Grey Lord Monte Infinito Dimensión Oculta
Gururumon	Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario de Hielo Monte Infinito Monte Infinito *
SnowAgumon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Aguja de Hielo · #19

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
126	78	A distancia	Aturdimiento (5%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Golemon	Mansión de Grey Lord
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo
Icemon	Santuario de Hielo
SnowAgumon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Escupefuego · #2

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
66	30	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Fortaleza del Ogro *
BlueMeramon	Santuario de Hielo
Flarerizamon	Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Goblimon	Bosque Indígena * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Túnel Taladro Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Puente del Gran Cañón Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón * Gran Cañón Gran Cañón *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
Tankmon	Mansión de Juguete

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Bala de Agua · #20

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
211	102	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Aruraumon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Puente Digimon · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 *
MoriShellmon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Magia Acuática · #21

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	36	Mejora propia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
MoriShellmon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Aurora Helada · #22

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
430	258	Área	Aplastamiento (24%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Hyogamon	Santuario de Hielo Tierra Helada · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Lágrima · #23

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
60	42	A distancia	Aplastamiento (46%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Aruraumon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 Selva Tropical · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pantano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Lágrima → Aguja de Hielo → Bala de Agua → Magia Acuática → Ráfaga Invernal → Gigahelada → Estatua de Hielo → Aurora Helada

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Grúa Potente · #24

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
226	126	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Rayo de Barrido · #25

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
573	330	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Esprínter Metálico · #26

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado

150	165	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Láser de Pulsos · #27

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
389	168	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Tankmon	Dimensión Oculta
Tekkamon	Dimensión Oculta

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Programa Borrador · #28

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
430	219	A distancia	Aplastamiento (50%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Tankmon	Dimensión Oculta
Tekkamon	Dimensión Oculta

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Dimensión DG · #29

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
722	420	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Tekkamon	Dimensión Oculta

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Infierno Rojo · #3

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
210	171	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
ClearAgumon	Mansión de Juguete
DarkLizardmon	Laboratorio Subterráneo
Saberdramon	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ToyAgumon	Mansión de Juguete
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Potencial Máximo · #30

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	99	Mejora propia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Ciudad Factorial

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Programa Inverso · #31

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
256	297	A distancia	Aplastamiento (12%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Ciudad Factorial

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Grúa Potente → Esprínter Metálico → Programa Inverso → Láser de Pulsos → Potencial Máximo → Programa Borrador → Rayo de Barrido → Dimensión DG

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Polvo Venenoso · #32

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
117	171	Área	Veneno (62%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Aruraumon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Dokunemon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00
RedVegiemon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Lecho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Bicho · #33

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
500	354	A distancia	Aplastamiento (35%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Metamorfosis · #34

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	30	Mejora propia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Dokunemon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Plaga de Insectos · #35

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado

58	96	A distancia	Veneno (90%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00
Yanmamon	Pantano Geko · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Perfume Hechizo · #36

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
180	210	Área	Confusión (57%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
MoriShellmon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
RedVegiemon	Selva Tropical · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Garra Venenosa · #37

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
62	66	Cuerpo a cuerpo	Veneno (40%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Aruraumon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 * Puente Digimon · 07:00–19:00 Selva Tropical · 07:00–19:00
Dokunemon	Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Lecho de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Lecho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Aguijón Letal · #38

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
157	102	Cuerpo a cuerpo	Aplastamiento (26%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Dokunemon	Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Lecho de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra de Escarabajos · 07:00–19:00 Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Bosque Indígena · 07:00–19:00 Lecho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00 Región Dino Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Trampa Verde · #39

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
310	147	A distancia	Aturdimiento (55%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
J-Mojyamon	Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Garra Venenosa → Aguijón Letal → Polvo Venenoso → Plaga de Insectos → Metamorfosis → Perfume Hechizo → Trampa Verde → Bicho

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Bomba de Magma · #4

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
279	132	A distancia	Confusión (4%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Fortaleza del Ogro *
ClearAgumon	Mansión de Juguete

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio Subterráneo Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Fugamon	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Árboles de Niebla *
Goblimon	Bosque Indígena * Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel Taladro, Sótano 2 *
Shamamon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear * Sabana Gear · 07:00–19:00
Tankmon	Mansión de Juguete Dimensión Oculta
ToyAgumon	Mansión de Juguete

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Temblor · #40

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
178	168	Área	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gabumon	Fortaleza del Ogro *
Gotsumon	Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Muchomon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Región de Manglares · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00
Vermilimon	Monte Infinito

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Carga Muscular · #41

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	66	Mejora propia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Goblimon	Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
Golemon	Monte Infinito Dimensión Oculta
SnowAgumon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	Mansión de Juguete

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Grito de Guerra · #42

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
0	42	Mejora propia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gabumon	Fortaleza del Ogro *
Goblimon	Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Puente del Gran Cañón Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón * Gran Cañón Gran Cañón *
Psychemon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Mansión de Grey Lord Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Golpe Sónico · #43

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
52	18	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
ClearAgumon	Mansión de Juguete
Goblimon	Bosque Indígena *
	Bosque Indígena · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00
	Sendero por Monte Panorama
	Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Túnel Taladro
	Túnel Taladro, Sótano 2 *
	Árboles de Niebla *
	Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Árboles de Niebla · 07:00–19:00 *
Muchomon	Selva Tropical · 07:00–19:00
	Región de Manglares · 07:00–19:00
	Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
MudFrigimon	Llanuras del Monte Panorama *
Psychemon	Sabana Gear · 07:00–19:00
	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Montaña de Basura · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Shamamon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear * Sabana Gear · 07:00–19:00
SnowAgumon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mansión de Grey Lord

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Patada Dinamita · #44

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
193	99	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (3%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Akatorimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear · 07:00–19:00
Gabumon	Fortaleza del Ogro *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00

Enemigo	Dónde combatirlo
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cementerio de Overdell * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #48 Sabana Gear · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #48 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Aprender cualquiera de las dos variantes desbloquea ambas. Tu forma actual debe poder aprender la variante que use el enemigo o seleccione el gimnasio. Patada Dinamita #48

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Contraataque · #45

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
285	165	Cuerpo a cuerpo	Confusión (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Puño Megatón · #46

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
320	186	Cuerpo a cuerpo	Aturdimiento (9%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gabumon	Fortaleza del Ogro *

Enemigo	Dónde combatirlo
Goblimon	Sendero por Monte Panorama · 07:00–19:00 Sendero por Monte Panorama Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Entrada al Gran Cañón · 07:00–19:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Puente del Gran Cañón Cima del Gran Cañón * Árboles de Niebla * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Árboles de Niebla · 07:00–19:00 * Gran Cañón Gran Cañón *
Gotsumon	Sendero por Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sendero por Monte Panorama Entrada al Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
Guardromon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial
Gururumon	Bosque Indígena · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario de Hielo

Enemigo	Dónde combatirlo
IceDevimon	Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Dimensión Oculta
Icemon	Santuario de Hielo
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00
Shamamon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sabana Gear · 07:00–19:00 * Sabana Gear * Sabana Gear · 07:00–19:00
SnowGoblimon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Picado Destructor · #47

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
500	258	A distancia	Confusión (14%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Gotsumon	Entrada al Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Cañón · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00
Gururumon	Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Tierra Helada · 07:00–19:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tierra Helada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario de Hielo

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Patada Dinamita · #48

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
255	99	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
ShimaUnimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 Sabana Gear · 07:00–19:00 *
Akatorimon	Sabana Gear · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #44 * Sabana Gear · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #44
Gabumon	Fortaleza del Ogro · Usa Patada Dinamita #44 *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Región de Manglares · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44
Muchomon	Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #44
NiseDrimogemon	Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44
Psychemon	Sabana Gear · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #44 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 * Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Montaña de Basura · 07:00–19:00 · Usa Patada Dinamita #44

Enemigo	Dónde combatirlo
Tsukaimon	Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 * Puente Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Ladera del Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Cementerio de Overdell · Usa Patada Dinamita #44 * Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Sabana Gear · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 * Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Dinamita #44 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Aprender cualquiera de las dos variantes desbloquea ambas. Tu forma actual debe poder aprender la variante que use el enemigo o seleccione el gimnasio. Patada Dinamita #44

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Golpe Sónico → Patada Dinamita → Grito de Guerra → Puño Megatón → Contraataque → Carga Muscular → Temblor → Picado Destructor

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Espray Apestoso · #49

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
88	75	A distancia	Aturdimiento (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Láser Térmico · #5

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
84	105	Área	Aplastamiento (32%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Fortaleza del Ogro *
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio Subterráneo Zona Rápida Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Flarerizamon	Ladera del Monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Mansión de Juguete Dimensión Oculta
Vermilimon	Región Dino Prehistórica · 07:00–19:00 * Zona Glacial Prehistórica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona Glacial Prehistórica · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Caca Veloz · #50

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
122	96	A distancia	Veneno (11%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500),

las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Caca Gigante · #51

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
211	192	A distancia	Confusión (17%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Lluvia de Caca Gig. · #52

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
211	282	Área	Confusión (20%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Enemigo	Dónde combatirlo
PlatinumSukamon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ciudad Factorial · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Lluvia de Caca · #53

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
75	120	Área	Veneno (9%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Lluvia de Caca Veloz · #54

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
122	216	Área	Veneno (10%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 * Ciudad Factorial · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ciudad Factorial · 07:00–19:00 Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Patada Horizontal · #55

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
53	24	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Horizontal #57 Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Patada Horizontal #57 Montaña de Basura · 07:00–19:00 · Usa Patada Horizontal #57

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Aprender cualquiera de las dos variantes desbloquea ambas. Tu forma actual debe poder aprender la variante que use el enemigo o seleccione el gimnasio. Patada Horizontal #57

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa

primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Infierno de Caca Final · #56

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
333	333	Área	Aplastamiento (83%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Ciudad Factorial · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la

misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Patada Horizontal · #57

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
53	24	Cuerpo a cuerpo	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Geremon	Ciudad Factorial · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montaña de Basura · 07:00–19:00

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Aprender cualquiera de las dos variantes desbloquea ambas. Tu forma actual debe poder aprender la variante que use el enemigo o seleccione el gimnasio. Patada Horizontal #55

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Patada Horizontal → Espray Apestoso → Caca Veloz → Lluvia de Caca → Lluvia de Caca Veloz → Caca Gigante → Lluvia de Caca Gig. → Infierno de Caca Final

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Llama Infinita · #6

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
488	264	Área	Aturdimiento (11%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Fundición · #7

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
400	318	Área	Aturdimiento (24%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Escupefuego → Láser Térmico → Torre de Fuego → Bomba de Magma → Infierno Rojo → Rayo Prominencia → Llama Infinita → Fundición

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Justicia del Trueno · #8

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
586	330	A distancia	Aturdimiento (32%)

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Soulmon	Mansión de Grey Lord

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Disparo Giratorio · #9

Potencia	PM	Tipo de alcance	Estado
389	150	A distancia	—

Dónde aprenderla

Enemigo	Dónde combatirlo
Piddomon	Monte Infinito Dimensión Oculta Monte Infinito *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica · 07:00–19:00
SandYanmamon	Cima del Gran Cañón · 07:00–19:00 Fondo del Gran Cañón · 07:00–19:00
Tsukaimon	Mansión de Grey Lord Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Árboles de Niebla · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Pantano Geko · 07:00–19:00 Pantano Geko · 07:00–19:00 *

* Su aparición también puede depender del progreso de la historia o del azar.

Gimnasio de Inteligencia

Supera un umbral de Inteligencia: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. El gimnasio comprueba la primera técnica compatible que desconozcas según el orden de cada especialidad, elige la candidata con mayor probabilidad y realiza la tirada. Si en la misma sesión superas un umbral de órdenes (100, 200, 300, 400, 500), las órdenes tienen prioridad. El aprendizaje no está garantizado. Si esa primera técnica tiene peso 0 en su posición, la Inteligencia no puede enseñar ninguna otra técnica de esa especialidad hasta que el Digimon la aprenda de otra forma, por ejemplo observándola en batalla.

Probabilidades de esta técnica según la posición de la especialidad: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Una probabilidad de cero impide aprenderla en esa posición.

Electroestática → Nube Eléctrica → Cortaviento → Disparo Giratorio → Megalochispa → Tormenta Confusa → Justicia del Trueno → Huracán

Los combates del coliseo y los torneos no enseñan técnicas.

Los ataques finales e innatos no se pueden aprender observando enemigos ni entrenando Inteligencia.

Técnicas	ID	Potencia	Tipo de alcance	Estado
Estallido Llameante	58	174	A distancia	—
Aliento Picante	59	89	A distancia	—
Ataque Adorable	60	230	A distancia	—
Bola de Fuego	61	155	A distancia	—
Garra Mortal	62	180	Cuerpo a cuerpo	—
Megallama	63	196	A distancia	—
Aullido Explosivo	64	183	A distancia	—
Hora de la Fiesta	65	100	A distancia	—
Descarga Eléctrica	66	92	A distancia	—
Rayo Abductor	67	222	A distancia	—
Bomba Sonriente	68	225	A distancia	—
Aguja Giratoria	69	152	A distancia	—
Tornado Espiral	70	91	A distancia	—
Burbuja Explosiva	71	85	A distancia	—
Aliento Dulce	72	130	A distancia	—
Bomba de Bits	73	232	A distancia	—
Bomba Mortal	74	260	A distancia	—
Taladro Giratorio	75	150	A distancia	—

Técnicas	ID	Potencia	Tipo de alcance	Estado
Hilo Eléctrico	76	94	A distancia	—
Bomba de Energía	77	214	A distancia	—
Ataque Genocida	78	215	A distancia	—
Gigadestructor	79	215	A distancia	—
Disparo Oscuro	80	200	A distancia	—
Porrazo Brutal	81	170	A distancia	—
Mano del Destino	82	166	A distancia	—
Garra Oscura	83	143	Cuerpo a cuerpo	—
Ataque Aéreo	84	153	A distancia	—
Hueso Bumerán	85	148	A distancia	—
Rayo Solar	86	167	A distancia	—
Hidropresión	87	155	A distancia	—
Ráfaga Helada	88	162	A distancia	—
Cuchillos de Iga	89	150	A distancia	—
Chorro Explosivo	90	150	A distancia	—
Puño del Rey Bestia	91	170	A distancia	—
Serenata de Amor	92	202	Área	—
Electrochoque	93	170	A distancia	—
Ala Meteoro	94	158	A distancia	—
Supertortazo	95	91	A distancia	—
Síndrome Pesadilla	96	222	A distancia	—
Fuego Helado	97	159	A distancia	—
Hiedra Venenosa	98	101	Cuerpo a cuerpo	—
Explosión Azul	99	90	A distancia	—
Garra Tijera	100	172	A distancia	—
Golpe Supertrueno	101	100	A distancia	—
Espada Espiral	102	210	A distancia	—
Dardos Variables	103	153	Cuerpo a cuerpo	—

Técnicas	ID	Potencia	Tipo de alcance	Estado
Golpe Volcánico	104	160	A distancia	—
Puño Bajo Cero	105	157	Cuerpo a cuerpo	—
Cañón Infinito	106	777	A distancia	—
Hora de la Fiesta	107	100	A distancia	—
Hora de la Fiesta	108	100	A distancia	—
Llamarada Carmesí	109	213	A distancia	—
Ráfaga Glacial	110	0	Otro	—
Vorágine	111	211	A distancia	—
Electrochoque Máximo	112	218	A distancia	—
Burbuja	113	6	A distancia	—
Burbuja	114	6	A distancia	—
Burbuja	115	5	A distancia	—
Burbuja	116	5	A distancia	—
Burbuja	117	10	A distancia	—
Burbuja	118	11	A distancia	—
Burbuja	119	10	A distancia	—
Burbuja	120	10	A distancia	—
Technique 121	121	10	A distancia	—

Ciudad File y sus habitantes

Todos los reclutas de la historia ampliada. Los horarios usan el reloj del juego e incluyen la última hora completa. Los PS incluyen los ajustes del mapa. Las decisiones pueden cambiar la ruta, pero no bloquean un recluta para siempre. Contiene spoilers.

Agumon

Bosque Indígena

Almacén de objetos+1 Prosperidad

Betamon

Región de Manglares

Tienda de objetos+1 Prosperidad

Greymon

Ciudad File

Coliseo+2 Prosperidad

Tyrannomon

Región Dino Prehistórica · Zona Glacial Prehistórica

Restaurante+2 Prosperidad

Meramon

Cueva de Lava

Restaurante+2 Prosperidad

Seadramon

Lago del Ojo del Dragón

Transporte a Tierra de Escarabajos+2 Prosperidad

Numemon

Alcantarillas

Tienda secreta de objetos+1 Prosperidad

Mamemon

Llanuras del Monte Panorama

Tienda secreta de objetos+3 Prosperidad

Monzaemon

Casa de Robots

Casa de Jijimon+3 Prosperidad

Gabumon

Árboles de Niebla

Almacén de objetos+1 Prosperidad

Elecmon

Sabana Gear

Alumbrado+1 Prosperidad

Kabuterimon

Tierra de Escarabajos

Gimnasio Verde+2 Prosperidad

Angemon

Santuario de Hielo

Casa de Jijimon+2 Prosperidad

Birdramon

Gran Cañón · Puente del Gran Cañón

Transportes Birdra+2 Prosperidad

Garurumon

Tierra Helada

Restaurante+2 Prosperidad

Frigimon

Tierra Helada

Restaurante+2 Prosperidad

Whamon

Cueva Secreta de la Playa

Transporte marítimo+3 Prosperidad

Vegiemon

Selva Tropical

Granja de carne+2 Prosperidad

SkullGreymon

Laboratorio Subterráneo · Laboratorio Subterráneo

Coliseo+3 Prosperidad

MetalMamemon

Ciudad Factorial

Tienda secreta de objetos+3 Prosperidad

Vademon

Monte Panorama, Región Espora · Monte Panorama, Región Espora

Restaurante+3 Prosperidad

Patamon

Sabana Gear

Tienda de objetos+1 Prosperidad

Kunemon

Lecho de Kunemon

Atajo del bosque+1 Prosperidad

Unimon

Monte Panorama, Región Espora · Monte Panorama, Región Espora

Tienda de objetos+2 Prosperidad

Ogremon

Túnel Taladro, Sótano 2

Patrulla+2 Prosperidad

Shellmon

Gran Cañón · Entrada a la Fortaleza

Periódico+2 Prosperidad

Centarumon

Bosque Amida

Clínica+2 Prosperidad

Bakemon

Cementerio de Overdell

Patrulla+2 Prosperidad

Drimogemon

Túnel Taladro

Búsqueda de tesoros+2 Prosperidad

Sukamon

Montaña de Basura

Habitante de la ciudad+1 Prosperidad

Andromon

Ciudad Factorial

Habitante de la ciudad+3 Prosperidad

Giromon

Ciudad Factorial · Ciudad Factorial

Gramola+3 Prosperidad

Etemon

Bosque Indígena

Venta de Plátano dorado+3 Prosperidad

Biyomon

Sabana Gear

Tienda de objetos+1 Prosperidad

Palmon

Bosque Indígena

Granja de carne+1 Prosperidad

Monochromon

Tienda Monocromática

Tienda de objetos+2 Prosperidad

Leomon

Sabana Gear

Habitante de la ciudad+2 Prosperidad

Coelamon

Punta Coela

Tienda de objetos+2 Prosperidad

Kokatorimon

Árboles de Niebla

Estatua+2 Prosperidad

Kuwagamon

Tierra de Escarabajos

Gimnasio Verde+2 Prosperidad

Mojyamon

Tierra Helada

Tienda secreta de objetos+2 Prosperidad

Nanimon

Fortaleza del Ogro · Zona Rápida Prehistórica · Mansión de Juguete · Alcantarillas · Cueva Ancestral Leomon

Ampliación del inventario+1 Prosperidad

Megadramon

Monte Infinito

Coliseo+3 Prosperidad

Piximon

Selva Tropical

Venta de manuales de entrenamiento+3 Prosperidad

Digitamamon

Monte Infinito

Restaurante+3 Prosperidad

Penguinmon

Tierra Helada

Curling+1 Prosperidad

Ninjamon

Puente Digimon

Consejos sobre objetos+2 Prosperidad

Myotismon

Laboratorio Subterráneo

Coliseo+3 Prosperidad

WaruMonzaemon

Mansión de Juguete

Habitante de la ciudad+3 Prosperidad

Hawkmon

Entrada al Gran Cañón

Transportes Birdra+1 Prosperidad

Armadillomon

Zona Rápida Prehistórica

Patio+1 Prosperidad

Digmon

Túnel Taladro

Cantera+2 Prosperidad

Phantomon

Mansión de Grey Lord

Tienda secreta de objetos+3 Prosperidad

Candlemon

Cueva de Lava

Tienda de la forja+1 Prosperidad

Wizardmon

Mansión de Grey Lord

Central eléctrica+2 Prosperidad

Starmon

Monte Panorama, Región Espora

Casa contenedor+2 Prosperidad

Solarmon

Santuario de Hielo

Central eléctrica+1 Prosperidad

Triceramon

Zona Rápida Prehistórica

Forja+3 Prosperidad

Mushroomon

Monte Panorama, Región Espora

Venta de medicinas en la clínica+1 Prosperidad

Mammothmon

Tierra Helada

Cámara frigorífica y tienda+3 Prosperidad

Floramon

Bosque Indígena

Cobertizo del mercado+1 Prosperidad

Pumpkinmon

Mansión de Juguete

Tienda de la oficina de chatarra+3 Prosperidad

Kiwimon

Sabana Gear

Restaurante+2 Prosperidad

Tapirmon

Lago del Ojo del Dragón

Tienda del mercado+1 Prosperidad

Clockmon

Alcantarillas

Patio+2 Prosperidad

Datamon

Ciudad Factorial

Tienda de la oficina de chatarra+3 Prosperidad

Knightmon

Monte Infinito

Puesto de guardia+3 Prosperidad

Kotemon

Fortaleza del Ogro

Entrenamiento de combate en el Coliseo+1 Prosperidad

Bearmon

La Perrera

Casa contenedor+1 Prosperidad

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

SPOILERS — apéndice

Todo lo que aparece después de esta página revela secretos.

Tiempos de evolución y candidatos

Horas en la forma actual

Bebé	6
Infantil	24
Novato	72
Campeón	168
Perfecto → Machinedramon	48
Perfecto → Mega	120

Ciudad File y sus habitantes

La tabla de intercambios de Mojyamon está en el spoiler cerrado de abajo: las ocho primeras filas permiten un objeto por día de juego; la novena, una sola vez por partida guardada. Si en tu juego aparece una lista distinta o antigua, has cargado un estado del emulador de una versión anterior. Arranca el disco nuevo desde cero y carga la partida de la tarjeta de memoria. Haz antes una copia de la tarjeta. Mushroomon ya se puede encontrar y reclutar: aparece en la Zona de Esporas del Monte Panorama a la que lleva la ruta normal. Los tres Soulmon de la pantalla de Haunted/Phantomon vuelven durante el día (00:00–19:59) y tras reclutar a Phantomon.

Mojyamon

1	Seta feliz	→	Seta de lujo
2	Digilubina	→	Melón pasado
3	Digipargo	→	Digipiña

4	Superzanahoria	→	Cura MP grande
5	Rábano halcón	→	Cura grande
6	Manzana azul	→	Cura doble
7	Digiseta	→	Autopiloto
8	Carne gigante	→	Digitrucha
9	Cura pequeña	→	Aleta Dolph

Mecánicas ocultas de los compañeros

La guía de evolución del juego y el árbol de la wiki explican los objetivos. Las transformaciones especiales y los objetos tienen condiciones propias; una fila normal de estadísticas no describe todas las formas de obtener una especie. Spoiler: cuando un compañero pierde una vida y aún le queda alguna, hay un 30% de probabilidad de una evolución especial en casa de Jijimon: Greymon a SkullGreymon, Meramon a SkullMeramon, Mammothmon a SkullMammothmon y Garudamon a Phoenixmon, pero solo si ya tiene las estadísticas que pide la nueva forma.

Pregunta	Respuesta
¿Me estás invitando a vivir en tu ciudad?	¿?... Sí
¿Puedo vigilar la ciudad y espantar a los alborotadores?	Mmm... Sí
Espera... ¿te dan miedo los fantasmas?	Ugh... No

¡Pues iré a asustar a toda la ciudad! Esto... ¡a vigilarla!

Cuestionario inicial: puntos y compañeros

La tabla muestra los puntos de cada posición de respuesta del cuestionario de Jijimon. Las posiciones siguen el orden del juego. Las puntuaciones eligen elemento, atributo y temperamento; esa combinación determina el compañero de la cuadrícula.

Gana la mayor puntuación de cada grupo. En empate se favorece la respuesta más reciente que lo apoye; si esa respuesta apoya a ambos, gana el primero del grupo. El orden es Combate, Fuego, Hielo, Naturaleza, Aire; Vacuna, Datos, Virus; Audaz, Tranquilo, Astuto.

Puntos del cuestionario

Pregunta	Respuesta	Puntos del cuestionario
1. ¿Tienes un Digital Monster?	1. Sí	Audaz +1
1. ¿Tienes un Digital Monster?	2. No	Tranquilo +1
1. ¿Tienes un Digital Monster?	3. Antes tenía uno	Astuto +1
2. ¿Qué momento del día te gusta más?	1. El día	Vacuna +5
2. ¿Qué momento del día te gusta más?	2. El atardecer	Datos +5
2. ¿Qué momento del día te gusta más?	3. La noche	Virus +5
3. ¿Tienes muchos amigos?	1. Muchos	Vacuna +1, Audaz +1
3. ¿Tienes muchos amigos?	2. Pocos, pero buenos	Datos +1, Tranquilo +1
3. ¿Tienes muchos amigos?	3. Voy a mi aire	Virus +1, Astuto +1
4. ¿Dónde acamparías?	1. En un volcán	Fuego +2

Pregunta	Respuesta	Puntos del cuestionario
4. ¿Dónde acamparías?	2. En la costa	Hielo +2
4. ¿Dónde acamparías?	3. En el bosque	Naturaleza +2
5. Un Digimon gigante te corta el paso...	1. Me enfrento a él	Combate +2
5. Un Digimon gigante te corta el paso...	2. Paso por encima	Aire +2
5. Un Digimon gigante te corta el paso...	3. Espero	Hielo +1, Naturaleza +1, Tranquilo +1
6. ¿Qué te llevarías a la isla?	1. Una espada	Combate +1, Fuego +2
6. ¿Qué te llevarías a la isla?	2. Un mapa	Hielo +1, Aire +1
6. ¿Qué te llevarías a la isla?	3. Semillas	Naturaleza +1, Aire +1
7. ¿Qué valoras más en un compañero?	1. El valor	Vacuna +1, Audaz +1
7. ¿Qué valoras más en un compañero?	2. El ingenio	Datos +1, Astuto +4
7. ¿Qué valoras más en un compañero?	3. La libertad	Virus +3, Tranquilo +1

Compañero inicial

Compañero inicial	NEW DIGIMON activado	NEW DIGIMON desactivado
Combate / Vacuna / Audaz	Salamon	Elecmon
Combate / Vacuna / Tranquilo	Veemon	Gabumon

Compañero inicial	NEW DIGIMON activado	NEW DIGIMON desactivado
Combate / Vacuna / Astuto	Tapirmon	Patamon
Combate / Datos / Audaz	Patamon	Elecmon
Combate / Datos / Tranquilo	Gabumon	Gabumon
Combate / Datos / Astuto	Gotsumon	Patamon
Combate / Virus / Audaz	Gazimon	Gabumon
Combate / Virus / Tranquilo	Crabmon	Patamon
Combate / Virus / Astuto	Guilmon	Patamon
Fuego / Vacuna / Audaz	Agumon	Agumon
Fuego / Vacuna / Tranquilo	Solarmon	Agumon
Fuego / Vacuna / Astuto	Biyomon	Agumon
Fuego / Datos / Audaz	Renamon	Gabumon
Fuego / Datos / Tranquilo	ToyAgumon	Agumon
Fuego / Datos / Astuto	Candlemon	Gabumon
Fuego / Virus / Audaz	Guilmon	Agumon
Fuego / Virus / Tranquilo	Goblimon	Agumon
Fuego / Virus / Astuto	Kotemon	Biyomon
Hielo / Vacuna / Audaz	Bearmon	Penguinmon
Hielo / Vacuna / Tranquilo	Gomamon	Betamon
Hielo / Vacuna / Astuto	Bearmon	Palmon

Compañero inicial	NEW DIGIMON activado	NEW DIGIMON desactivado
Hielo / Datos / Audaz	Crabmon	Penguinmon
Hielo / Datos / Tranquilo	Penguinmon	Penguinmon
Hielo / Datos / Astuto	Otamamon	Penguinmon
Hielo / Virus / Audaz	Betamon	Betamon
Hielo / Virus / Tranquilo	Gizamon	Betamon
Hielo / Virus / Astuto	Syakomon	Betamon
Naturaleza / Vacuna / Audaz	Palmon	Palmon
Naturaleza / Vacuna / Tranquilo	Armadillomon	Palmon
Naturaleza / Vacuna / Astuto	Palmon	Palmon
Naturaleza / Datos / Audaz	Tentomon	Palmon
Naturaleza / Datos / Tranquilo	Floramon	Kunemon
Naturaleza / Datos / Astuto	Penguinmon	Penguinmon
Naturaleza / Virus / Audaz	Mushroomon	Kunemon
Naturaleza / Virus / Tranquilo	Wormmon	Kunemon
Naturaleza / Virus / Astuto	Dokunemon	Kunemon
Aire / Vacuna / Audaz	Tapirmon	Biyomon
Aire / Vacuna / Tranquilo	Hagurumon	Biyomon
Aire / Vacuna / Astuto	Salamon	Biyomon

Compañero inicial	NEW DIGIMON activado	NEW DIGIMON desactivado
Aire / Datos / Audaz	Elecmon	Elecmon
Aire / Datos / Tranquilo	Hawkmon	Elecmon
Aire / Datos / Astuto	Kokuwamon	Elecmon
Aire / Virus / Audaz	DemiDevimon	Biyomon
Aire / Virus / Tranquilo	Monmon	Biyomon
Aire / Virus / Astuto	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · Evoluciones

Evoluciona de: Nyaromon

Evoluciona a: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

Novato · Virus · Naturaleza / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):

Electroestática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+9)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+16)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+13)
Aguijón Letal (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Bosque Indígena (+16)
Polvo Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Bosque Indígena (+12)
Metamorfosis (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Tierra de Escarabajos (+7)
Hilo Eléctrico (94 / 0 MP / —)

Requisitos: Ruta especial; sin requisitos de estadísticas ordinarios.

Evoluciona a: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon

Dormir en la cama de Kunemon.

Tsukaimon · Evoluciones

Evoluciona de: Tokomon

Evoluciona a: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · Evoluciones

Evoluciona de: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

Evoluciona a: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · *#6*

Campeón · Virus · Oscuridad / Combate / Aire

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Golpe Sónico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansión de Juguete (+41)
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+42)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+70)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+23)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Árboles de Niebla (+14)
Megalochispa (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nube Eléctrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Sabana Gear (+16)
Disparo Giratorio (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+8)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord (+8)
Gigahelada (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario de Hielo (+30)
Estatua de Hielo (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Dimensión Oculta (+6)
Garra Mortal (180 / 0 MP / —)
Garra Sombría (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Rayo Oscuro (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+43)
Susurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+30)

Requisitos: PV ≥ 1000, PM ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Errores de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonificación (cualquiera): desde DemiDevimon

Evoluciona de: DemiDevimon, Tsukaimon

Evoluciona a: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · Evoluciones

Evoluciona de: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

Evoluciona a: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · Evoluciones

Evoluciona de: Tentomon, Kunemon, Biyomon

Evoluciona a: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · Evoluciones

Evoluciona de: Kunemon, Palmon

Evoluciona a: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

Campeón · Virus · Suciedad / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Dinamita (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Sabana Gear (+42)
Puño Megatón (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+70)
Contraataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Tierra Helada (+5)
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montaña de Basura (+3)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+4)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Hora de la Fiesta (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Ruta especial; sin requisitos de estadísticas ordinarios.

Evoluciona a: Digitamamon, Etemon

Transformación especial al regañar.

Numemon · #11

Campeón · Virus · Suciedad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ciudad Factorial (+3)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+4)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Hora de la Fiesta (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Ruta especial; sin requisitos de estadísticas ordinarios.

Evoluciona a: Monzaemon, KingSukamon

Alternativa para principiantes a las 96 horas.

Sukamon · #39

Campeón · Virus · Suciedad

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Patada Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montaña de Basura (+3)
Espray Apestoso (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ciudad Factorial (+4)
Caca Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Caca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ciudad Factorial
Lluvia de Caca Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Lluvia de Caca Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ciudad Factorial (+1)
Infierno de Caca Final (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ciudad Factorial (+2)
Hora de la Fiesta (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Ruta especial; sin requisitos de estadísticas ordinarios.

Evoluciona a: Etemon, KingSukamon, Garbagemon

Transformación por la barra de virus.

Vegiemon · Evoluciones

Evoluciona de: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

Evoluciona a: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · Evoluciones

Evoluciona de: Nanimon

Evoluciona a: Plesiomon

Etemon · Evoluciones

Evoluciona de: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

Evoluciona a: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · Evoluciones

Evoluciona de: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

Evoluciona a: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · Evoluciones

Evoluciona de: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Evoluciona a: Machinedramon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Raidenmon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

KingSukamon · Evoluciones

Evoluciona de: Numemon, Sukamon

Evoluciona a: BlackKingNumemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., KingEtemon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Megadramon · Evoluciones

Evoluciona de: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

Evoluciona a: Ghoulmon, Machinedramon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

MetalTyrannomon · Evoluciones

Evoluciona de: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Evoluciona a: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · Evoluciones

Evoluciona de: Numemon

Evoluciona a: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · Evoluciones

Evoluciona de: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

Evoluciona a: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · Evoluciones

Evoluciona de: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

Evoluciona a: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

Perfecto · Virus · Máquina / Naturaleza

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Trampa Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Región de Manglares (+6)

Bicho (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Tierra de Escarabajos (+1)
Perfume Hechizo (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Árboles de Niebla (+6)
Grúa Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+3)
Programa Borrador (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+2)
Láser de Pulsos (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Dimensión Oculta (+5)
Programa Inverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+3)
Esprínter Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+2)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+7)
Dimensión DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Dimensión Oculta (+5)
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+5)
Rayo Abductor (222 / 0 MP / —)

Requisitos: Ruta especial; sin requisitos de estadísticas ordinarios.

Evoluciona a: HiAndromon, Diaboromon, Analogman

Transformación especial de campeón al elogiar tras 240 horas.

Analogman · Evoluciones

Evoluciona de: Vademon, Datamon

Diaboromon · Evoluciones

Evoluciona de: Infermon, Vademon

HiAndromon · Evoluciones

Evoluciona de: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

Mega · Virus · Máquina / Aire / Combate

Técnicas (Potencia / MP / Probabilidad de aprendizaje):
Puño Megatón (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza del Ogro (+70)
Megalochispa (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Justicia del Trueno (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansión de Grey Lord (+8)
Aurora Helada (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuario de Hielo (+4)
Rayo de Barrido (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+7)
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ciudad Factorial (+5)

Cañón Infinito (260 / 0 MP / —)

Requisitos: PV ≥ 7000, PM ≥ 6000, Ataque ≥ 600, Defensa ≥ 600, Velocidad ≥ 400, Inteligencia ≥ 400 · Errores de cuidado ≤ 3 · Peso 65–75 · Bonificación (cualquiera): Disciplina ≥ 95; Victorias ≥ 100

Evoluciona de: MetalTyrannomon, Megadramon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior., Gigadramon · Esta ruta se abre tras 120 horas de juego en la forma anterior.

Historia o transformación de Megadramon/Gigadramon por tiempo.

Torre de Fuego

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada a la Fortaleza * Cima del Gran Cañón * Fortaleza del Ogro * Bosque Indígena * Gran Cañón * Sala de Máquinas *
Birdramon	Puente del Gran Cañón * Gran Cañón *
Candlemon	Cueva de Lava *
Centarumon	Bosque Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *
Gabumon	Árboles de Niebla *
Garurumon	Tierra Helada *
Greymon	Bosque Indígena *

Enemigo	Dónde combatirlo
Meramon	Cueva de Lava *
Ninjamon	Puente Digimon *
Solarmon	Santuario de Hielo *
Tankmon	Colinas de Hierro · 05:00–20:00 El Borde · 05:00–20:00

Rayo Prominencia

Enemigo	Dónde combatirlo
Birdramon	Gran Cañón *
Guardromon	Colinas de Hierro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 El Borde · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	Tierra de Escarabajos *
Monochromon	Cima del Gran Cañón *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica
Tyrannomon	Zona Glacial Prehistórica *

Nube Eléctrica

Enemigo	Dónde combatirlo
Bakemon	Cementerio de Overdell *
Betamon	Región de Manglares *
Biyomon	Sabana Gear *

Enemigo	Dónde combatirlo
Hawkmon	Entrada al Gran Cañón *
Kunemon	Lecho de Kunemon *
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Wizardmon	Mansión de Grey Lord *

Megalochispa

Enemigo	Dónde combatirlo
Airdramon	Ciudad File *
Angemon	Tierra Helada *
Bakemon	Cementerio de Overdell *
Giromon	Ciudad Factorial *
Kokatorimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Kunemon	Lecho de Kunemon *
Phantomon	Mansión de Grey Lord *
Wizardmon	Mansión de Grey Lord *

Electroestática

Enemigo	Dónde combatirlo
Bakemon	Cementerio de Overdell *
Betamon	Región de Manglares *

Enemigo	Dónde combatirlo
Hawkmon	Entrada al Gran Cañón *
Kunemon	Lecho de Kunemon *
Kunemon	Lecho de Kunemon *

Garra Sombría

Enemigo	Dónde combatirlo
Ogremon	Cima del Gran Cañón *

Rayo Oscuro

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	La Perrera *
Devimon	Monte Infinito *
Gururumon	Fondo del Gran Cañón · 20:00–24:00 * Mansión de Grey Lord · 20:00–24:00 * Árboles de Niebla · 20:00–24:00 * El Osario Las Galerías
Ogremon	Gran Cañón * Cueva Secreta de la Playa *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *

Pesadilla

Enemigo	Dónde combatirlo
Devimon	Monte Infinito *
IceDevimon	La Veta · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	Mansión de Grey Lord *
Ogremon	Túnel Taladro, Sótano 2 * Fortaleza del Ogro *
Phantomon	Mansión de Grey Lord *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica
WaruMonzaemon	Mansión de Juguete *

Susurro Maligno

Enemigo	Dónde combatirlo
Ogremon	Gran Cañón *

Puerta Negra

Enemigo	Dónde combatirlo
Myotismon	Mansión de Grey Lord *
Phantomon	Mansión de Grey Lord *
SkullSatamon	Paso de Overdell

Réquiem Abisal

Enemigo	Dónde combatirlo
BlackWarGreymon	Dimensión Oculta

Cortaviento

Enemigo	Dónde combatirlo
Gargoylemon	Paso de Overdell · 05:00–20:00
Hawkmon	Entrada al Gran Cañón *
Kuwagamon	Tierra de Escarabajos *
Patamon	Sabana Gear *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica
Sorcermon	La Veta · 05:00–20:00
Wizardmon	Mansión de Grey Lord *

Chispa Sagrada

Enemigo	Dónde combatirlo
Patamon	Sabana Gear *

Flecha Radiante

Enemigo	Dónde combatirlo
Angemon	Tierra Helada *

Bendición

Enemigo	Dónde combatirlo
Angemon	Tierra Helada *

Estallido de Luz

Enemigo	Dónde combatirlo
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *

Rayo del Juicio

Enemigo	Dónde combatirlo
MetalMamemon	Ciudad Factorial *

Anillo Celestial

Enemigo	Dónde combatirlo
Piximon	Selva Tropical *

Disparo Burbuja

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko *
Otamamon	Pantano Geko *
Shellmon	Gran Cañón *

Chorro Acuático

Enemigo	Dónde combatirlo
Shellmon	Gran Cañón *

Tormenta Confusa

Enemigo	Dónde combatirlo
Airdramon	Ciudad File *
Digitamamon	Monte Infinito *
Piximon	Selva Tropical *

Danza de Lluvia

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko *

Remolino

Enemigo	Dónde combatirlo
WaruSeadramon	Ciudad Factorial *

Golpe Marino

Enemigo	Dónde combatirlo
WaruSeadramon	Cueva Secreta de la Playa *

Maremoto

Enemigo	Dónde combatirlo
WaruSeadramon	Ciudad Factorial *

Furia Oceánica

Enemigo	Dónde combatirlo
WaruSeadramon	Cueva Secreta de la Playa *

Tajo Veloz

Enemigo	Dónde combatirlo
Ninjamon	Puente Digimon *

Huracán

Enemigo	Dónde combatirlo
Airdramon	Ciudad File *

Tajo Gigante

Enemigo	Dónde combatirlo
Tekkamon	Laboratorio Subterráneo *

Lanzarrocas

Enemigo	Dónde combatirlo
Tyrannomon	Región Dino Prehistórica *

Ráfaga de Arena

Enemigo	Dónde combatirlo
Meteormon	Zona Rápida Prehistórica *

Fisura

Enemigo	Dónde combatirlo
Drimogemon	Zona Residencial

Gigahelada

Enemigo	Dónde combatirlo
Betamon	Región de Manglares *
Coelamon	Lago del Ojo del Dragón *
Devimon	Monte Infinito *
Garurumon	Tierra Helada * Tierra Helada · 17:00–24:00 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Gururumon	Fondo del Gran Cañón · 20:00–24:00 * Mansión de Grey Lord · 20:00–24:00 * Árboles de Niebla · 20:00–24:00 * El Osario Las Galerías
IceDevimon	La Veta · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	Tierra Helada *
Megadramon	Ciudad Factorial *
Megadramon	Monte Infinito *
Mojyamon	Tierra Helada *
Penguinmon	Tierra Helada *
Sorcermon	La Veta · 05:00–20:00
WaruSeadramon	Cueva Secreta de la Playa * Ciudad Factorial *
WereGarurumon	Paso de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Estatua de Hielo

Enemigo	Dónde combatirlo
Garurumon	Tierra Helada * Tierra Helada · 17:00–24:00 *
Mammothmon	Tierra Helada *
Sorcermon	La Veta · 05:00–20:00

Ráfaga Invernal

Enemigo	Dónde combatirlo
IceLeomon	La Veta

Aguja de Hielo

Enemigo	Dónde combatirlo
Coelamon	Lago del Ojo del Dragón *

Escupefuego

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Túnel Taladro, Sótano 2 * Entrada a la Fortaleza * Cima del Gran Cañón * Fortaleza del Ogro * Bosque Indígena * Gran Cañón * Sala de Máquinas *
Birdramon	Puente del Gran Cañón * Gran Cañón *
Biyomon	Sabana Gear *
Candlemon	Cueva de Lava *
Centarumon	Bosque Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *

Enemigo	Dónde combatirlo
Garurumon	Tierra Helada *
Goblimon	Claro de las Raíces Las Galerías
Greymon	Bosque Indígena *
Kabuterimon	Tierra de Escarabajos *
Meramon	Cueva de Lava *
Monochromon	Cima del Gran Cañón *
Ogremon	Túnel Taladro, Sótano 2 *
Seadramon	Lago del Ojo del Dragón *
Solarmon	Santuario de Hielo *
Starmon	Monte Panorama, Región Espora *
Tankmon	Colinas de Hierro · 05:00–20:00 El Borde · 05:00–20:00
Tyrannomon	Zona Glacial Prehistórica *

Bala de Agua

Enemigo	Dónde combatirlo
Gekomon	Pantano Geko *
Otamamon	Pantano Geko *
Palmon	Bosque Indígena *
Shellmon	Gran Cañón *

Aurora Helada

Enemigo	Dónde combatirlo
Mammothmon	Tierra Helada *
WaruSeadramon	Cueva Secreta de la Playa * Ciudad Factorial *

Lágrima

Enemigo	Dónde combatirlo
Coelamon	Lago del Ojo del Dragón *
Frigimon	Tierra Helada *
Gekomon	Pantano Geko *
Otamamon	Pantano Geko *
Shellmon	Gran Cañón *
Whamon	Cueva Secreta de la Playa *

Grúa Potente

Enemigo	Dónde combatirlo
Clockmon	Alcantarillas *
Guardromon	Colinas de Hierro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 El Borde · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Rayo de Barrido

Enemigo	Dónde combatirlo
Assaultmon	Colinas de Hierro El Borde
Machinedramon	Fortaleza del Ogro * Mansión, Sótano * Santuario de Hielo Monte Infinito *
MetalMamemon	Ciudad Factorial *

Esprínter Metálico

Enemigo	Dónde combatirlo
Datamon	Ciudad Factorial *
MetalMamemon	Ciudad Factorial *

Láser de Pulsos

Enemigo	Dónde combatirlo
Assaultmon	Colinas de Hierro El Borde
Datamon	Ciudad Factorial *
MetalMamemon	Ciudad Factorial *

Programa Borrador

Enemigo	Dónde combatirlo
Giromon	Ciudad Factorial

Dimensión DG

Enemigo	Dónde combatirlo
Assaultmon	Colinas de Hierro El Borde
Datamon	Ciudad Factorial *
Giromon	Ciudad Factorial
Megadramon	Monte Infinito *

Infierno Rojo

Enemigo	Dónde combatirlo
Greymon	Ciudad File *
Kabuterimon	Tierra de Escarabajos *
Saberdramon	Zona Rápida Prehistórica
Tyrannomon	Zona Glacial Prehistórica *

Potencial Máximo

Enemigo	Dónde combatirlo
Clockmon	Alcantarillas *

Enemigo	Dónde combatirlo
Machinedramon	Fortaleza del Ogro * Mansión, Sótano * Santuario de Hielo
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *

Programa Inverso

Enemigo	Dónde combatirlo
Clockmon	Alcantarillas *
Giromon	Ciudad Factorial
Tekkamon	Laboratorio Subterráneo *

Polvo Venenoso

Enemigo	Dónde combatirlo
Floramon	Bosque Indígena *
Kiwimon	Sabana Gear *
Mushroomon	Monte Panorama, Región Espora *
Palmon	Bosque Indígena *
Palmon	Bosque Indígena *
Whamon	Cueva Secreta de la Playa *

Bicho

Enemigo	Dónde combatirlo
Piximon	Selva Tropical *
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Metamorfosis

Enemigo	Dónde combatirlo
Floramon	Bosque Indígena *
Kiwimon	Sabana Gear *
Mushroomon	Monte Panorama, Región Espora *
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Plaga de Insectos

Enemigo	Dónde combatirlo
Tentomon	Tierra de Escarabajos · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Perfume Hechizo

Enemigo	Dónde combatirlo
Floramon	Bosque Indígena *
Ninjamon	Puente Digimon *
Palmon	Bosque Indígena *
Penguinmon	Tierra Helada *

Enemigo	Dónde combatirlo
Whamon	Cueva Secreta de la Playa *

Garra Venenosa

Enemigo	Dónde combatirlo
Palmon	Bosque Indígena *
Palmon	Bosque Indígena *
Penguinmon	Tierra Helada *
Piximon	Selva Tropical *
Vegiemon	Selva Tropical *

Aguijón Letal

Enemigo	Dónde combatirlo
Kunemon	Lecho de Kunemon *
Piximon	Selva Tropical *
Piximon	Selva Tropical *
Seadramon	Lago del Ojo del Dragón *
Vegiemon	Selva Tropical *

Trampa Verde

Enemigo	Dónde combatirlo
Kiwimon	Sabana Gear *
Piximon	Selva Tropical *
Vademon	Sendero por Monte Panorama *
Vegiemon	Selva Tropical *

Bomba de Magma

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Entrada a la Fortaleza * Cima del Gran Cañón * Fortaleza del Ogro * Gran Cañón * Sala de Máquinas *
Birdramon	Puente del Gran Cañón * Gran Cañón *
Centarumon	Bosque Amida *
DarkLizardmon	La Perrera *
Digitamamon	Monte Infinito *
Garurumon	Tierra Helada *
Goblimon	Claro de las Raíces Las Galerías
Greymon	Bosque Indígena *

Enemigo	Dónde combatirlo
Greymon	Ciudad File *
Meramon	Cueva de Lava *
Meramon	Cueva de Lava *
Meteormon	Zona Rápida Prehistórica *
Ninjamon	Puente Digimon *
Ninjamon	Puente Digimon *
Ogremon	Túnel Taladro, Sótano 2 * Cima del Gran Cañón *
Ogremon	Túnel Taladro, Sótano 2 *
Seadramon	Lago del Ojo del Dragón *
Starmon	Monte Panorama, Región Espora *
Tankmon	Colinas de Hierro · 05:00–20:00 El Borde · 05:00–20:00
WereGarurumon	Paso de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Temblor

Enemigo	Dónde combatirlo
Armadillomon	Zona Rápida Prehistórica *
Digmon	Túnel Taladro *
Gargoylemon	Paso de Overdell · 05:00–20:00
Kokatorimon	Árboles de Niebla *

Enemigo	Dónde combatirlo
Ogremon	Túnel Taladro, Sótano 2 * Cima del Gran Cañón * Fortaleza del Ogro * Gran Cañón * Cueva Secreta de la Playa *
Triceramon	Zona Rápida Prehistórica *
Tyrannomon	Región Dino Prehistórica *

Carga Muscular

Enemigo	Dónde combatirlo
Armadillomon	Zona Rápida Prehistórica *
Bearmon	La Perrera *
Digmon	Túnel Taladro *
Elecmon	Sabana Gear *
Frigimon	Tierra Helada *
Kotemon	Fortaleza del Ogro * Vestíbulo del Coliseo · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Tierra de Escarabajos *
Tapirmon	Lago del Ojo del Dragón *
WaruMonzaemon	Mansión de Juguete *

Grito de Guerra

Enemigo	Dónde combatirlo
Bearmon	La Perrera *
Devimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Etemon	Bosque Indígena *
Gabumon	Árboles de Niebla * Cueva Secreta de la Playa *
Garurumon	Tierra Helada * Tierra Helada · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Árboles de Niebla *
Pumpkinmon	Mansión de Juguete *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
Tapirmon	Lago del Ojo del Dragón *
Unimon	Monte Panorama, Región Espora *

Golpe Sónico

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Bosque Indígena *
Armadillomon	Zona Rápida Prehistórica *
Bearmon	La Perrera *

Enemigo	Dónde combatirlo
Devimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Zona Residencial
Drimogemon	Túnel Taladro *
Etemon	Bosque Indígena *
Frigimon	Tierra Helada *
Gabumon	Árboles de Niebla *
Goblimon	Claro de las Raíces Las Galerías
Kotemon	Fortaleza del Ogro * Vestíbulo del Coliseo · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Tierra de Escarabajos *
Leomon	Sabana Gear *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *
MetalMamemon	Ciudad Factorial *
Monzaemon	Casa de Robots *
Ninjamon	Puente Digimon *
Patamon	Sabana Gear *
Psychemon	Las Galerías
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
Tapirmon	Lago del Ojo del Dragón *

Patada Dinamita

Enemigo	Dónde combatirlo
Angemon	Tierra Helada *
Devimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Zona Residencial
Drimogemon	Túnel Taladro *
Elecmon	Sabana Gear *
Etemon	Bosque Indígena *
Etemon	Bosque Indígena *
Gabumon	Árboles de Niebla * Cueva Secreta de la Playa *
Greymon	Ciudad File *
IceLeomon	La Veta
Kokatorimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Árboles de Niebla *
Kotemon	Fortaleza del Ogro * Vestíbulo del Coliseo · 00:00–20:00 *
Leomon	Sabana Gear *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *
Megadramon	Ciudad Factorial *
Meramon	Cueva de Lava *

Enemigo	Dónde combatirlo
MetalMamemon	Ciudad Factorial *
Mojyamon	Tierra Helada *
Monzaemon	Casa de Robots *
Nanimon	Zona Rápida Prehistórica *
Ninjamon	Puente Digimon *
Ogremon	Fortaleza del Ogro *
Patamon	Sabana Gear *
Patamon	Sabana Gear *
Psychemon	Las Galerías
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo · Usa Patada Dinamita #48 *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo · Usa Patada Dinamita #48 *
Unimon	Monte Panorama, Región Espora · Usa Patada Dinamita #48 *

Contraataque

Enemigo	Dónde combatirlo
Andromon	Ciudad Factorial * Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.
Elecmon	Sabana Gear * Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.

Enemigo	Dónde combatirlo
Knightmon	Monte Infinito * Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.
Nanimon	Zona Rápida Prehistórica * Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.
Unimon	Monte Panorama, Región Espora * Contraataque reactivo: deja que este enemigo responda a un ataque cuerpo a cuerpo fallido.

Puño Megatón

Enemigo	Dónde combatirlo
Andromon	Ciudad Factorial *
BlackWarGreymon	Dimensión Oculta
Devimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 *
Devimon	Monte Infinito *
Digmon	Túnel Taladro *
Drimogemon	Zona Residencial
Drimogemon	Túnel Taladro *
Etemon	Bosque Indígena *
Gabumon	Árboles de Niebla * Cueva Secreta de la Playa *
Gargoylemon	Paso de Overdell · 05:00–20:00
Giromon	Ciudad Factorial *

Enemigo	Dónde combatirlo
Guardromon	Colinas de Hierro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 El Borde · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Gururumon	Fondo del Gran Cañón · 20:00–24:00 * Mansión de Grey Lord · 20:00–24:00 * Árboles de Niebla · 20:00–24:00 * El Osario Las Galerías
IceDevimon	La Veta · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	La Veta
Knightmon	Monte Infinito *
Leomon	Sabana Gear *
Machinedramon	Monte Infinito *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *
Megadramon	Ciudad Factorial *
Megadramon	Monte Infinito *
MetalMamemon	Ciudad Factorial *
Meteormon	Zona Rápida Prehistórica *
Mojyamon	Tierra Helada *
Monzaemon	Casa de Robots *
Myotismon	Mansión de Grey Lord *

Enemigo	Dónde combatirlo
Nanimon	Zona Rápida Prehistórica *
Psychemon	Las Galerías
Pumpkinmon	Mansión de Juguete *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
SkullSatamon	Paso de Overdell
Tekkamon	Laboratorio Subterráneo *
Triceramon	Zona Rápida Prehistórica *
Tyrannomon	Región Dino Prehistórica *
WaruMonzaemon	Mansión de Juguete * Mansión de Juguete *
WereGarurumon	Paso de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Picado Destructor

Enemigo	Dónde combatirlo
Andromon	Ciudad Factorial *
Etemon	Bosque Indígena *
Giromon	Ciudad Factorial *
IceLeomon	La Veta
Knightmon	Monte Infinito *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama *

Enemigo	Dónde combatirlo
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Patamon	Sabana Gear *
Pumpkinmon	Mansión de Juguete *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
SkullSatamon	Paso de Overdell
Tekkamon	Laboratorio Subterráneo *
Triceramon	Zona Rápida Prehistórica *
Tyrannomon	Región Dino Prehistórica *
WaruMonzaemon	Mansión de Juguete * Mansión de Juguete *

Patada Dinamita

Enemigo	Dónde combatirlo
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
SkullGreymon	Laboratorio Subterráneo *
Unimon	Monte Panorama, Región Espora *
Angemon	Tierra Helada · Usa Patada Dinamita #44 *
Devimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 · Usa Patada Dinamita #44 *
Drimogemon	Zona Residencial · Usa Patada Dinamita #44
Drimogemon	Túnel Taladro · Usa Patada Dinamita #44 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Elecmon	Sabana Gear · Usa Patada Dinamita #44 *
Etemon	Bosque Indígena · Usa Patada Dinamita #44 *
Etemon	Bosque Indígena · Usa Patada Dinamita #44 *
Gabumon	Árboles de Niebla · Usa Patada Dinamita #44 * Cueva Secreta de la Playa · Usa Patada Dinamita #44 *
Greymon	Ciudad File · Usa Patada Dinamita #44 *
IceLeomon	La Veta · Usa Patada Dinamita #44
Kokatorimon	Árboles de Niebla · 04:00–07:00 · Usa Patada Dinamita #44 *
Kokatorimon	Árboles de Niebla · Usa Patada Dinamita #44 *
Kotemon	Fortaleza del Ogro · Usa Patada Dinamita #44 * Vestíbulo del Coliseo · 00:00–20:00 · Usa Patada Dinamita #44 *
Leomon	Sabana Gear · Usa Patada Dinamita #44 *
Mamemon	Llanuras del Monte Panorama · Usa Patada Dinamita #44 *
Megadramon	Ciudad Factorial · Usa Patada Dinamita #44 *
Meramon	Cueva de Lava · Usa Patada Dinamita #44 *
MetalMamemon	Ciudad Factorial · Usa Patada Dinamita #44 *
Mojyamon	Tierra Helada · Usa Patada Dinamita #44 *
Monzaemon	Casa de Robots · Usa Patada Dinamita #44 *

Enemigo	Dónde combatirlo
Nanimon	Zona Rápida Prehistórica · Usa Patada Dinamita #44 *
Ninjamon	Puente Digimon · Usa Patada Dinamita #44 *
Ogremon	Fortaleza del Ogro · Usa Patada Dinamita #44 *
Patamon	Sabana Gear · Usa Patada Dinamita #44 *
Patamon	Sabana Gear · Usa Patada Dinamita #44 *
Psychemon	Las Galerías · Usa Patada Dinamita #44

Espray Apestoso

Enemigo	Dónde combatirlo
Numemon	Alcantarillas *
Numemon	Alcantarillas *
Sukamon	Montaña de Basura *

Láser Térmico

Enemigo	Dónde combatirlo
Agumon	Entrada a la Fortaleza * Cima del Gran Cañón * Fortaleza del Ogro * Gran Cañón *
Biyomon	Sabana Gear *
Candlemon	Cueva de Lava *

Enemigo	Dónde combatirlo
DarkLizardmon	La Perrera *
Gabumon	Árboles de Niebla *
Meramon	Cueva de Lava *
Monochromon	Cima del Gran Cañón *
Solarmon	Santuario de Hielo *
Starmon	Monte Panorama, Región Espora *

Caca Veloz

Enemigo	Dónde combatirlo
Sukamon	Montaña de Basura *

Patada Horizontal

Enemigo	Dónde combatirlo
Sukamon	Montaña de Basura *
Numemon	Alcantarillas · Usa Patada Horizontal #57 *

Infierno de Caca Final

Enemigo	Dónde combatirlo
Numemon	Alcantarillas *

Patada Horizontal

Enemigo	Dónde combatirlo
Numemon	Alcantarillas *
Sukamon	Montaña de Basura · Usa Patada Horizontal #55 *

Llama Infinita

Enemigo	Dónde combatirlo
BlackWarGreymon	Dimensión Oculta
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *

Fundición

Enemigo	Dónde combatirlo
Digitamamon	Monte Infinito *
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Meteormon	Zona Rápida Prehistórica *

Justicia del Trueno

Enemigo	Dónde combatirlo
Digitamamon	Monte Infinito *
Machinedramon	Fortaleza del Ogro * Mansión, Sótano * Santuario de Hielo Monte Infinito *

Enemigo	Dónde combatirlo
Myotismon	Mansión de Grey Lord *
Phantomon	Mansión de Grey Lord *
WaruMonzaemon	Mansión de Juguete *

Disparo Giratorio

Enemigo	Dónde combatirlo
Patamon	Sabana Gear *

Agumon

A cualquier hora.

Gana el primer combate al salir de la ciudad.

PS del rival: 400

Betamon

A cualquier hora.

Habla e invítalo a la ciudad.

Greymon

Prosperidad 15; habla con Jijimon y sal de su casa.

Gana el desafío frente a la casa de Jijimon.

PS del rival: 4800

Devimon

Monte Infinito

Coliseo+2 Prosperidad

Llega al Monte Infinito y completa la historia principal.

Derrota a Machinedramon en la cima; los tres guardianes se unen a la ciudad.

PS del rival: 9400

Airdramon

Monte Infinito

Coliseo+2 Prosperidad

Llega al Monte Infinito y completa la historia principal.

Derrota a Machinedramon en la cima; los tres guardianes se unen a la ciudad.

PS del rival: 9400

Tyrannomon

Entra en la Zona Rápida y derrota a Meteormon.

Derrota a Tyrannomon, investiga el meteorito en la Zona Rápida y vuelve a informar.

PS del rival: 3100

Meramon

Ayuda a los trabajadores del Túnel Taladro a llegar a la cueva de lava.

Resuelve el sobrecalentamiento del túnel y derrota a Meramon en la cueva de lava.

PS del rival: 2600

Seadramon

08:00–08:59 o 17:00–17:59; lleva caña y cebo.

Péscalo y pídele amistad; te dará la Flauta azul.

Numemon

Investiga la alcantarilla y resuelve el cierre de la fábrica.

Derrota al Numemon enfermo; si dejaste descansar a SkullGreymon, convéncelo hablando.

PS del rival: 200

MetalGreymonVirus

Monte Infinito

Coliseo+3 Prosperidad

Llega al Monte Infinito y completa la historia principal.

Derrota a Machinedramon en la cima; los tres guardianes se unen a la ciudad.

PS del rival: 9400

Mamemon

Encuentro raro: vuelve a entrar en la zona para intentarlo de nuevo.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 4800

Monzaemon

Si prestas el Engranaje a Andromon, devuélvelo después a los juguetes.

Con un compañero Monzaemon, abre la Mansión de Juguetes, vence a WaruMonzaemon y devuelve el Engranaje a Tinmon.

Gabumon

A cualquier hora; llega al fondo de los Árboles de Niebla.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 2000

Elecmon

A cualquier hora.

Sigue hablando hasta recibir tres descargas.

Kabuterimon

Llega a Tierra de Escarabajos con Seadramon y recluta primero a Greymon.

Habla y elige la invitación a la ciudad.

Angemon

Entra con un compañero Vacuna. Si Angemon se queda en el muro, visita dos veces a Jijimon para recibirlo.

Explora el sótano del Santuario de Hielo, derrota a sus guardianes y vuelve a la estatua.

Birdramon

Ruta del nido, o después de romper el Motor.

Vence a Birdramon en su nido; si rompiste el Motor, combátelo en el Puente del Gran Cañón.

PS del rival: 3700

Garurumon

Revancha: desde el día siguiente, 15:00–23:59; también en días posteriores. El compañero lucha solo.

Gana una vez y vuelve para la revancha prometida.

PS del rival: 4200

PS iniciales en la revancha: 2100

Frigimon

Deja que un compañero enfermo y sensible al frío se desplome en Tierras Heladas; después cambia a una forma resistente.

Tras el rescate por frío, vuelve con un compañero resistente al frío.

Whamon

Libera la Fortaleza de Ogros y acepta la petición de Whamon en Tierras Heladas.

Ayuda a Whamon a derrotar a los invasores en la Cueva de Playa Secreta.

Vegiemon

Oye el rumor de la planta extraña; recoge la Planta de lluvia en la granja de Palmon el día 15 (fecha mostrada).

Dale una Planta de lluvia a la planta marchita.

SkullGreymon

Si dejas descansar los huesos, vuelve dos veces a casa de Jijimon para que se una.

Derrota a SkullGreymon y habla con Myotismon en el laboratorio.

PS del rival: 5800

MetalMamemon

Encuentro raro: vuelve a entrar en la zona para intentarlo de nuevo.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 5600

Vademon

Avanza por las tres etapas de la investigación de los círculos.

Examina los círculos, lee la noticia de OVNIs de Shellmon y vuelve a los círculos hasta que aparezca Vademon.

Patamon

A cualquier hora.

Gana tres combates seguidos aceptando las revanchas.

PS del rival: 1000

Kunemon

Lleva un alimento.

Ofrécele comida y gana el combate.

PS del rival: 900

Unimon

Recluta a Centarumon y visita primero la clínica.

Dale al Unimon herido un objeto de recuperación o una medicina.

Ogremon

Libera el segundo escondite de bandidos antes de volver al túnel.

Derrota a los bandidos en la Fortaleza de Ogros, la Cueva de Playa Secreta y la emboscada final del Túnel Taladro.

PS del rival: 3600

Shellmon

Libera la Fortaleza de Ogros y escucha la petición de Shellmon.

Libera a Shellmon bajando el ascensor de la Fortaleza de Ogros y encuéntralo fuera. La ruta del Motor también lo libera.

Centarumon

Evita los disparos y elige el camino final correcto.

Llega a la salida marcada del laberinto del Bosque Amida.

Bakemon

Pregunta	Respuesta
¿Me estás invitando a vivir en tu ciudad?	¿?... Sí
¿Puedo vigilar la ciudad y espantar a los alborotadores?	Mmm... Sí
Espera... ¿te dan miedo los fantasmas?	Ugh... No

¡Pues iré a asustar a toda la ciudad! Esto... ¡a vigilarla!

Drimogemon

Abre el túnel tras Meramon y espera tres días de juego desde el inicio de la excavación.

Inicia la última excavación y vuelve tras tres días.

Sukamon

A cualquier hora.

Habla con el Sukamon que quiere visitar la ciudad.

Andromon

Resuelve el cierre de la fábrica y vuelve después de reclutar a Numemon.

Investiga a Giromon y la alcantarilla, informa a Andromon y vuelve para oír la historia de la isla.

Giromon

Completa la investigación de Andromon.

Derrota al Giromon descontrolado, o habla si dejaste descansar a SkullGreymon. Resuelve la fábrica y vuelve a hablar.

PS del rival: 5700

Etemon

Prosperidad 50.

Acércate a la casa del árbol y gana la emboscada.

PS del rival: 5600

Biyomon

A cualquier hora.

Persigue a Biyomon; deja a tu compañero en un escondite y acércate desde el otro lado.

Palmon

A cualquier hora.

Habla cuatro veces y gana el combate.

PS del rival: 900

Monochromon

Atiende a los 20 clientes; cuenta el beneficio, no las ventas totales.

Trabaja un turno en la tienda y consigue al menos 2560 bits de beneficio.

Leomon

Recluta a Meramon y alcanza 45 de prosperidad para abrir la ruta profunda del túnel.

Rescata a Leomon de los Goblimon, busca la tablilla ancestral y llévale la Piedra de Leomon.

Coelamon

Primer cruce: 15:00–19:59. Tras ver el puente, vuelve a cualquier hora.

Cruza sobre su lomo, comprueba el puente oriental reparado y vuelve a Punta Coela.

Kokatorimon

04:00–06:59; entra en el claro durante ese horario.

Gana el encuentro al amanecer.

PS del rival: 4200

Kuwagamon

Llega a Tierra de Escarabajos con el transporte de Seadramon.

Habla y elige la invitación a la ciudad.

Mojyamon

Intercambia cada objeto solicitado al menos una vez; se une el último comerciante.

Completa los nueve intercambios distintos con los tres Mojyamon.

Nanimon

Fortaleza de Ogros, Zona Rápida, Mansión de Juguetes, alcantarilla y cueva de Leomon tras reclutarlo.

Encuentra a Nanimon en sus cinco escondites; se une en el quinto encuentro.

Megadramon

Llega al Monte Infinito.

Gana el combate opcional cerca de la cima.

PS del rival: 7500

Piximon

Encuentro raro: vuelve a entrar en la zona para intentarlo de nuevo.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 5200

Digitamamon

Historia principal completada.

Vuelve a la cima después del final y gana el combate.

PS del rival: 9999

Penguinmon

Gana una partida de curling; el primer intento es gratis.

Derrota a Penguinmon al curling.

Ninjamon

Recluta al menos a uno: Devimon, Numemon, Mojyamon o Mamemon.

Cruza el Puente Digimon y gana la emboscada.

PS del rival: 3800

Myotismon

Entra en la mansión con un compañero Virus, o después de reclutar a Myotismon.

Alimenta a Myotismon, investiga su desaparición, vence a SkullGreymon y habla en el laboratorio.

WaruMonzaemon

Completa el rescate de la Mansión de Juguetes.

Abre la Mansión de Juguetes con un compañero Monzaemon y vence a WaruMonzaemon; guarda el Engranaje para los juguetes.

PS del rival: 5200

Hawkmon

A cualquier hora.

Invítalo a ser el vigía de la ciudad.

PS del rival: 580

Armadillomon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 1800

Digmon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate; abre la entrada al distrito de talleres.

PS del rival: 1000

Phantomon

20:00–23:59; entra con un compañero Virus o después de reclutar a Myotismon.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 3400

Candlemon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 700

Wizardmon

Prosperidad 20.

Habla cuando la ciudad alcance 20 de prosperidad.

PS del rival: 1380

Starmon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 1200

Solarmon

Entra en el Santuario de Hielo con un compañero Vacuna.

Habla; cualquiera de las respuestas lo recluta.

PS del rival: 580

Triceramon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 3100

Mushroomon

A cualquier hora. La ruta por el norte del bosque se abre tras el derrumbe de la historia del Túnel Taladro; no hace falta ningún objeto especial.

Desde el norte del Bosque Indígena, sigue el Sendero por Monte Panorama hacia el norte hasta la Región Espora. Toma la salida inferior a la siguiente Región Espora. Mushroomon espera a la izquierda, debajo del ovni. Habla con él y gana el combate.

PS del rival: 1200

Mammothmon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 4650

Floramon

A cualquier hora.

Dale una Nuez dulce (se consume).

PS del rival: 590

Pumpkinmon

20:00–23:59; abre primero la Mansión de Juguetes.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 1400

Kiwimon

A cualquier hora.

Dale una Carne (se consume).

Tapirmon

A cualquier hora.

Habla dos veces para despertarlo.

PS del rival: 1100

Clockmon

00:00–10:59 o 14:00–23:59.

Responde al acertijo: «Ninguna».

PS del rival: 1450

Datamon

A cualquier hora.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 4000

Knightmon

Llega al Monte Infinito.

Habla y gana el combate.

PS del rival: 4500

Kotemon

Tras liberar la Fortaleza de Ogros.

Habla y gana el combate; no puedes huir.

PS del rival: 2400

Bearmon

Encuentra la Perrera por la ruta oculta de la Costura.

Derrota al cazador y habla con Bearmon liberado.

PS del rival: 3600